



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
MESTRADO ACADÊMICO EM ARTES

RISTER SAULO MACHADO ROCHA

ELEMENTOS DA CINEMATOGRAFIA: UM ESTUDO À ANÁLISE FÍLMICA DE
“FOOTNOTE”

FORTALEZA – CE
2024

RISTER SAULO MACHADO ROCHA

ELEMENTOS DA CINEMATOGRAFIA: UM ESTUDO À ANÁLISE FÍLMICA DE
“FOOTNOTE”

Dissertação apresentada ao Mestrado Acadêmico em Artes, da Universidade Federal do Ceará, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Artes. Área de concentração: Arte e Pensamento: das obras e suas interlocuções.

Orientadora Profa. Dra. Milena Szafir

Coorientador Prof. Dr. Pablo Assumpção Barros Costa

FORTALEZA

2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

R576e Rocha, Rister Saulo Machado.
Elementos da cinematografia : um estudo à análise fílmica de "Footnote" / Rister Saulo Machado Rocha. – 2024.
140 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Programa de Pós-Graduação em Artes, Fortaleza, 2024.

Orientação: Profa. Dra. Milena Szafir.

Coorientação: Prof. Dr. Pablo Assumpção Barros Costa.

1. Artes. 2. Cinema. 3. Audiovisual. 4. "Footnote". I. Título.

CDD 700

RISTER SAULO MACHADO ROCHA

ELEMENTOS DA CINEMATOGRAFIA: UM ESTUDO À ANÁLISE FÍLMICA DE
“FOOTNOTE”

Dissertação apresentada ao Mestrado Acadêmico em Artes, da Universidade Federal do Ceará, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Artes. Área de concentração: Arte e Pensamento: das obras e suas interlocuções.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Milena Szafir (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Pablo Assumpção Barros Costa (Coorientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Bruno José Szlak
Universidade de São Paulo (USP)

Prof. Dr. Marcelo Rodrigo Mingoti Müller
Universidade de Fortaleza (UNIFOR)

AGRADECIMENTOS

Gostaria, primeiramente, de agradecer à minha família, meu grande apoio durante todo este tempo de mestrado, que esteve presente do dia de aprovação no programa, até o momento em que escrevo este texto.

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGArtes), em especial à minha orientadora, Milena Szafir, pelas muitas oportunidades de aprendizado, pela leitura criteriosa deste estudo e pela fraterna convivência. Ao meu coorientador, Pablo Assumpção, pelas contribuições durante minha passagem pelo Programa e pela leveza na condução dos estudos.

À minha banca de qualificação e defesa, professores doutores Bruno Szlak e Marcelo Müller, que assim como o programa e minhas orientações, trouxeram ricas contribuições ao desenvolvimento deste trabalho.

À Capes, agência de fomento que financiou esta pesquisa.

Aos cursos de graduação em Cinema e Audiovisual e Sistemas e Mídias Digitais, ambos da Universidade Federal do Ceará, por propiciar espaços de conhecimento na disciplina de Estágio à Docência, sob a condução da professora Milena Szafir, e na aplicação de experimento do filme em análise.

RESUMO

A presente dissertação, desenvolvida dentro do Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará (PPGARTES/ ICA/ UFC), é a busca por uma análise do filme “Footnote” (2011), dirigido pelo cineasta israelense Joseph Cedar. A pesquisa teve como base metodológica o estudo bibliográfico de autores do cinema e das artes, tendo por objetivo investigar as nuances da obra a partir do desenvolvimento cinematográfico, trazendo, em seu percurso, técnicas e estéticas díspares sobre uma mesma linguagem. Assim, tratou-se de utilizar dos conceitos oriundos dos elementos da linguagem cinematográfica.

Palavras-chave: artes; cinema; audiovisual; “Footnote”.

ABSTRACT

This dissertation, developed within the Postgraduate Program in Arts at the Institute of Culture and Art of the Federal University of Ceará (PPGARTES/ICA/UFC), is part of an analysis to “Footnote” (2011), a movie directed by Israeli filmmaker Joseph Cedar. The methodological basis of the research was the bibliographical study of cinema and art authors, aiming to investigate the nuances of the work based on cinematographic development, bringing in its course disparate techniques and aesthetics using the same language. Thus, we try to use the concepts arising from the elements of cinematographic language to draw connections with the general purpose of carrying out a filmic analysis of the selected work.

Keywords: arts; cinema; audiovisual; “Footnote”.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BPM	Batida por Minuto
FPS	<i>First Person Shooter</i>
FPS	<i>Frames per Second</i>
HUD	<i>Heads up Display</i>
ICA	Instituto de Cultura e Arte
JPEG	<i>Joint Photographics Experts Group</i>
JPG	<i>Joint Photographics Group</i>
NAACP	Associação Nacional para o Progresso de Pessoas de Cor
POV	<i>Point of View</i>
PPGArtes	Programa de Pós-graduação em Artes
REC	<i>Recording</i>
SMD	Sistemas e Mídias Digitais
SOCINE	Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual
UFC	Universidade Federal do Ceará
UFMG	Universidade Federal de Minas Gerais
UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
VGIK	<i>Gerasimov Institute of Cinematography</i>

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Primeira fotografia.....	21
Figura 2 –	Câmera (câmara escura).....	22
Figura 3 –	Cinetoscópio de Edison.....	23
Figura 4 –	<i>Frame</i> do filme dos irmãos Lumière.....	24
Figura 5 –	Slide de apresentação sobre “Split-screen antagônico” – 00:18:26.....	37
Figura 6 –	Slide de apresentação sobre “contraste de cor” – 01:36:40.....	38
Figura 7 –	Slide de apresentação sobre o uso do Image-J (presentes entre: 00:21:08 até 00:23:30).....	39
Figura 8 –	Slide de apresentação sobre “[Des]construção” – 00:17:30.....	39
Figura 9 –	Exemplo de modelo do Talmud.....	41
Figura 10 –	Primeiro teste do layout.....	43
Figura 11 –	Segundo teste do layout.....	44
Figura 12 –	Terceiro teste do layout.....	45
Figura 13 –	Quarto teste do layout.....	46
Figura 14 –	Quinto teste do layout.....	47
Figura 15 –	Transição de espaço por planos detalhe – 00:01:42.....	54
Figura 16 –	Insatisfação de Eliezer com a fala do filho Uriel – 00:03:14.....	55
Figura 17 –	Palmas de Eliezer e seu relógio quebrado – 00:07:09.....	57
Figura 18 –	Eliezer saindo da cerimônia e se sentando do lado de fora – 00:07:31.....	58
Figura 19 –	<i>Frames</i> da cena “fotos de familiares” – 00:11:53.....	60
Figura 20 –	Chegada de Eliezer em casa – 00:14:22.....	61
Figura 21 –	<i>Frame</i> de Eliezer escutando a pancada da porta – 00:14:55.....	63
Figura 22 –	Eliezer se organizando para consertar seu relógio – 00:15:06.....	64
Figura 23 –	Plano do slowmotion de Eliezer consertando o relógio – 00:15:37.....	65
Figura 24 –	Início da montagem espacial de Eliezer – 00:15:39.....	66
Figura 25 –	Transição paralela A Eliezer – 00:19:43.....	67
Figura 26 –	Transição paralela B Uriel – 00:19:43.....	68
Figura 27 –	Plano A falha de continuidade – 00:20:23.....	69

Figura 28 –	Plano B falha de continuidade – 00:20:24.....	69
Figura 29 –	Início da montagem espacial de Uriel – 00:21:08.....	71
Figura 30 –	Câmera subjetiva de Uriel – 00:28:48.....	72
Figura 31 –	Grande plano geral – 00:40:14.....	73
Figura 32 –	Transições de planos – 00:42:46.....	75
Figura 33 –	Planos e contraplanos – 00:52:04.....	77
Figura 34 –	Planos, contraplanos e perspectiva de Eliezer – 01:03:26.....	78
Figura 35 –	Planos, contraplanos e perspectiva de Elieze – 01:04:17.....	79
Figura 36 –	Ambiente de trabalho de Uriel – 01:05:06.....	80
Figura 37 –	Local da primeira sequência do passado com a adição de Eliezer do presente – 01:31:38.....	81
Figura 38 –	Sequência 01 do dia da premiação – 01:32:43.....	82
Figura 39 –	Sequência 02 do dia da premiação – 01:33:23.....	83
Figura 40 –	Eliezer chegando na apresentação com tambores – 01:35:18.....	84
Figura 41 –	Sequência 03 do dia da premiação – 01:36:00.....	85
Figura 42 –	Plano A - Eliezer encarando Grossman – 01:36:23.....	87
Figura 43 –	Plano B - Visão de Eliezer encarando Grossman – 01:36:24.....	87
Figura 44 –	Eliezer em choque – 01:38:09.....	88
Figura 45 –	Eliezer no plano final de “Footnote” – 01:41:22.....	89
Figura 46 –	Círculo cromático com identificação de setas sobre as cores complementares.....	90
Figura 47 –	Círculo cromático com identificação de ligações sobre as cores análogas.....	91
Figura 48 –	Paleta 1 – 00:22:11.....	92
Figura 49 –	Paleta 2 – 00:17:05.....	93
Figura 50 –	Paleta 3 – 00:18:27.....	94
Figura 51 –	Paleta 4 – 01:04:50.....	95
Figura 52 –	Paleta 5 – 00:15:39.....	95
Figura 53 –	Paleta 6 – 00:02:11.....	96
Figura 54 –	Paleta 7 – 00:52:12.....	97
Figura 55 –	Paleta 8 – 01:41:23.....	98
Figura 56 –	Paleta da produção completa com uso do Image-J.....	99
Figura 57 –	Paleta da apresentação de Eliezer com uso de Image-J.....	100

Figura 58 –	Paleta da apresentação de Uriel com uso de Image-J.....	101
Figura 59 –	Jogo eletrônico Slender: The Arrival.....	104
Figura 60 –	Blocagem com uso de cartela da produção “The Creator”, de 2023.....	106
Figura 61 –	Cartela 1 de “Footnote”.....	107
Figura 62 –	Cartela 2 de “Footnote”.....	108
Figura 63 –	Layout inspirado no Talmud sobre a blocagem narrativa.....	110
Figura 64 –	Split-screen em Man with a movie camera, 1929.....	111
Figura 65 –	Split-screen em Carrie, 1976.....	112
Figura 66 –	Split-screen em Kill Bill, 2003.....	112
Figura 67 –	Split-screen em 500 days of Summer, 2009.....	113
Figura 68 –	<i>Splitscreen</i> da conversa entre Eliezer e seu neto.....	114
Figura 69 –	Layout inspirado no Talmud sobre o split screen.....	116
Figura 70 –	Microfilme.....	118
Figura 71 –	Microficha.....	118
Figura 72 –	Leitor de Microfilme sendo usado para ler jornais originalmente impressos.....	119
Figura 73 –	Frame de “Footnote”, demonstrando o espaço de trabalho dos pesquisadores, com o uso de leitores de microfilmes – 00:55:43.....	121
Figura 74 –	Tela de um leitor de microfilme, com suas características de exibição, contendo vinhetas, ruídos e afins.....	122
Figura 75 –	Início do <i>motion design</i> de Eliezer.....	124
Figura 76 –	Transição inicial.....	125
Figura 77 –	Fragmento da cena de apresentação de Eliezer.....	126
Figura 78 –	<i>Lettering</i> 1 de “Footnote”.....	127
Figura 79 –	<i>Lettering</i> 2 de “Footnote”.....	128
Figura 80 –	<i>Lettering</i> 3 de “Footnote”.....	128
Figura 81 –	Layout inspirado no Talmud sobre o lettering.....	129
Figura 82 –	Motion design na apresentação de Uriel – 00:21:47.....	130
Figura 83 –	Splitscreen 1 Apresentação de Uriel – 00:22:11.....	130
Figura 84 –	Splitscreen 2 Apresentação de Uriel – 00:23:24.....	131

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
1.1	Justificativa, problema de pesquisa e objetivos do estudo.....	11
1.2	Estrutura da pesquisa: dos referenciais teóricos aos elementos metodológicos do estudo.....	17
2	TRAJETÓRIA DO AUDIOVISUAL: BREVE INCURSÃO DA FOTOGRAFIA AO CINEMA.....	20
2.1	Da fotografia ao cinema	20
2.2	Cinema como arte e padrão.....	28
3	COMPREENDENDO A INVESTIGAÇÃO FÍLMICA DE “FOOTNOTE”	35
3.1	Quem é o diretor e suas obras.....	35
3.2	Desenvolvimento da pesquisa.....	36
3.3	Do design no Talmud.....	40
4	A METALINGUAGEM DE “FOOTNOTE”	48
4.1	A diegese e empatia do movimento sonoro de “Footnote”.....	48
4.2	A forma fílmica de “Footnote”	51
4.3	Paleta de cores de “Footnote”	90
4.4	Especificidades da montagem de “Footnote”	101
4.4.1	A estética em película e a potência do motion design na obra.....	116
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	133
	REFERÊNCIAS.....	137
	ANEXO A - NOTA DA ORIENTADORA.....	140

1 INTRODUÇÃO

1.1 Justificativa, problema de pesquisa e objetivos do estudo

*tudo o que não invento é falso [...] um
apanhador de desperdícios: amo os
restos.
Manoel de Barros (2018)*

O processo de escrita desta dissertação foi influenciado por nossa trajetória pessoal e acadêmica refletindo sobre as escolhas de estudos. Portanto, a partir da visão de um profissional do audiovisual em Fortaleza/CE, com foco na área de fotografia, mestrando em Artes e graduado em Sistemas e Mídias Digitais, ambos pela UFC – é que se dá o estilo retórico que será encontrado a seguir. Nesse sentido, “escrever é talvez trazer à luz esse agenciamento do inconsciente, selecionar as vozes sussurrantes, convocar as tribos e os idiomas secretos, de onde extraio algo que denomino Eu [Mo]” (Deleuze, 1997, p.17).

Encontramos no audiovisual uma arte que nos envolve, nos fazer pensar e repensar o mundo. Nesse sentido, ao conhecermos em 2022 a obra “Footnote” (via o grupo de pesquisas Projet'ares Audiovisuais/PPGARTES/UFC), traçamos um paralelo com a experimentação. Como afirmou Joseph Cedar (diretor do filme em estudo), “Footnote”(2011) lhe era como um “parque de diversão”¹. Ao assistirmos à obra, deparamo-nos com vários elementos audiovisuais, desde características da narrativa clássica cinematográfica até outras experimentais, principalmente no condizente às estéticas da fotografia e da montagem.

A arte cinematográfica, apresenta o olhar do artista: suas visões sobre o mundo, a cultura e a vida. Portanto, o cinema vai além de retratar a realidade, uma vez que contribui para pensar o mundo de maneira diferente, criando novas formas de compreender os contextos e a própria sociedade. É, assim, uma arte que tem grande potencial de alcance dado o poder de aliar a imagem e o áudio, possibilitando compreensões mais espalhadas sobre a sociedade.

Nosso problema de pesquisa consistiu em estudar alguns elementos cinematográficos na construção da obra fílmica “Footnote”, de Joseph Cedar, em

¹ Entrevista disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IrvmXmXyfO8>. Acesso em: 20 jan. 2024.

especial as técnicas da fotografia e da montagem. O conjunto das obras deste diretor reflete suas experiências - também como roteirista e produtor -, recorrentemente trazendo à baila elementos da cultura, história e cotidiano de determinado espectro do povo judeu no Estado de Israel.

“Footnote” foi um filme lançado em 2011, o qual traz em seu elenco principal Shlomo Bar-Aba e Lior Ashkenazi, e conta a história de Eliezer e Uriel - respectivamente pai e filho na trama - que, ao longo de suas carreiras acadêmicas como pesquisadores e professores universitários, debruçaram-se sobre o estudo do Talmud. O filme parte de algumas premissas: uma premiação; um erro de informação; a relação entre pai e filho; o ambiente acadêmico e a realidade midiática. É a partir destas que o filme propicia tanto discussões de temas sérios e caros quanto momentos cômicos, visando apresentar ao espectador parte de uma sociedade israelense contemporânea.

Como profissional de audiovisual e iniciante na área de *Film Studies*, interessa-me discutir quais técnicas e estéticas foram eleitas por Cedar e sua equipe utilizando-se de dois elementos cinematográficos: a fotografia e a montagem.

Entre tantas obras, essa despertou-nos mais interesse em pesquisá-la, pelo fato de que traz gestos de montagem (Szafir, 2018) e fotografia bastante curiosos, como o uso de uma transição dentre várias cenas, a qual denominamos “estética-microfilme”, que será explicada adiante, no quarto capítulo.

No contexto cinematográfico – repleto de padrões, no qual existem regras de composição, de planos, movimentos de câmera e equilíbrio de cores já cientes entre os profissionais da área –, vimos uma problemática estagnação dentro de um viés mais tradicional, de produções que adotam determinadas “receitas” audiovisuais na sua narrativa, tais como apontadas por Ismail Xavier (2019), visando a alcançar uma “imersão invisível”, como a jornada do herói, com usos de planos para transacionar entre espaços e combinações, ou seja, busca trazer quem assiste (espectador) para dentro da própria produção, e que procuram focar em um contexto individualista, como um personagem principal, diferente do estilo de filmes que procuram evidenciar o coletivo, como as produções einsteinianas.

Buscamos no cinema, assim como em outros campos artísticos, técnicas, formas de experimentar, de se deslocar, enxergar aquilo que é aparentemente invisível, brevemente usando como aporte os conceitos da opacidade e da

transparência da montagem (Xavier, 2019), o que faz aflorar percepções diversas do espectador. É nesse aspecto que a montagem, o que dá o sentido à produção fílmica (Eisenstein, 2002b), ganha notoriedade por construir determinadas reações, assimilações e sentimentos no espectador. Nesse sentido, a arte cinematográfica não se detém à reprodução de uma realidade, como reflexo do mundo, ela é a própria imagem, a representação por si só da mesma, indo muito além da simples ideia de que as produções são simplesmente o conjunto de técnicas pré-definidas e consolidadas na atualidade. O cinema pensa e se inventa, sem a necessidade de espelhar o real.

É a partir dessas reflexões, mencionadas acima, que ressaltamos a importância, na estética cinematográfica, da obra de Joseph Cedar “Footnote” (2011) – vencedora em Cannes (melhor roteiro) e nomeada ao Oscar (filme estrangeiro). O filme carrega em seus elementos características audiovisuais que vão da montagem invisível, aquela na qual nos imerge dentro da produção, até a montagem opaca, quando somos convidados a enxergar os elementos de feitura da obra (Xavier, 2019).

Ressaltamos que a linguagem Para além dessas questões técnicas e/ou estéticas da obra, compreendemos aqui, de forma abrangente, a técnica como o processo de como foi feito, e a estética como a expressão do que foi feito, ambas também inserindo o contexto social, político da arte (Benjamin, 2019).audiovisual do cinema carrega consigo elementos da realidade ou da ficção que podem influenciar sujeitos sobre pontos de vista, sobre a elaboração de novas concepções de mundo. Assim, a arte cinematográfica cumpre uma função social que está muito além do lazer. Por ela, podemos socializar culturas, externar visões de mundo, romper com estereótipos sociais e usá-la como forma de registrar histórias, fatos do presente, culturas de povos e também formas de contar, montar uma narrativa, como vislumbramos no filme “Footnote” frente não somente à sociedade israelense da atualidade como também um debate às questões judaicas internas e externas (diaspóricas) ao jovem Estado de Israel (1948-).

Entre os estudos sobre a união entre o cinema e a cultura, destacamos a importância “de reflexões globais e radicais para responder às perguntas sobre sua relação entre máquina-cinema e as modificadas categorias centrais da humanidade: o tempo, o espaço, o rito, a vida, [...], o trabalho, o corpo, a morte, as classes

sociais” (Canevacci, 1982 *apud* Reyna, 2019, p.12). Pode-se assim dizer que o cinema expressa as manifestações da vida, de como ela se organiza, como se configura no cotidiano dos indivíduos e dos povos e como é possível pensar um outro modo de vida, outra forma de visualizar, a partir da cinematografia, uma vez que o cinema não se prende ao retrato da realidade. É imperativo destacar o papel importante que a montagem exerce sobre uma obra, podendo dar direções diversas e distintas para uma mesma cena filmada/ registrada. Usando como aporte esse referencial, perguntamos: como o filme “Footnote” nos traz à reflexão?

Mediante a sua fotografia e montagem, a obra carrega reflexões também de cunho composicional e estético, por meio do que vamos trabalhar posteriormente sobre o uso de um dispositivo aparentemente obsoleto, o microfilme.

Por via de sua trama, “Footnote” trabalha sobre o impasse de formas distintas quanto o pesquisar do Talmud, trazendo-nos o conflito entre personagens de uma mesma família, pai e filho, que, como uma grande metáfora, parece transportar-nos aos ditames da cultura judaica. Já por via de sua montagem, “Footnote” nos transporta pelas tecnologias dos pesquisadores acadêmicos do Talmud: de um dispositivo de leitura e à forma de escrever nessa cultura, jogando com as lógicas de idas e vindas da direita para a esquerda e no vice-versa da escrita ocidental. Portanto, o filme nos faz refletir sobre as várias questões que tocam a vida do ser (Reyna, 2019) desde o princípio da montagem como uma potência criativa em dialogar com o espectador (Eisenstein, 2002b)..

É por meio da estética cinematográfica que “Footnote” nos faz pensar como é a relação entre os personagens, como são as vidas dos dois pesquisadores, como são diferentes as suas formas de vivenciar, observar e estudar a cultura judaica; assim como, a percepção de quem assiste - recepção - está de acordo com suas próprias crenças e vida.

Nesse sentido, entende-se que o cinema produz significados culturais que são manifestos por um conjunto de símbolos imagéticos e sonoros, criando e recriando, sucessivas vezes junto ao olhar de cada espectador, as formas de pensar e compreender o mundo, apelando para os sentidos de cada indivíduo, em cada cena construída desde elementos do audiovisual (roteiro, fotografia, direção de arte, som, montagem, etc.).

Mas, interessa-nos aqui a área da montagem. É necessário entender um conceito de montagem que é amplo, com inúmeras possibilidades, com a adição de uma única palavra “padrão” que foca essa diversidade em uma forma unívoca. O que é um filme padrão? O que são artes padrões? São perguntas que, hoje, não possuem as mesmas respostas de ontem, pois o que pode ser padrão para um europeu, um soviético ou um norte-americano, não é para outros povos e sociedades, seja na linguagem, costumes ou cultura.

Frente ao termo “sincronização de sentidos” (Eisenstein, 2002b; p.51), tomamos de empréstimo os padrões promulgados por este realizador e teórico russo que, nos fala sobre o poder dos elementos da montagem em atingir sensações no ser humano; ou seja, por meio do movimento adentra-se à emoção. O exercício de montar no cinema é primordial, não existe obra sem montar, a montagem está presente em todos os momentos. Não falo de montagem somente como um elemento cinematográfico no sentido estrito da edição de imagens, mas da palavra montagem em sentido amplo junto à língua portuguesa: montamos uma ideia, montamos um roteiro, montamos uma produção e até montamos uma exibição. Montamos tudo, até mesmo a própria máquina que faz a gravação e a que realiza a reprodução do filme. A montagem está presente em tudo nas nossas vidas.

Desse modo, provocamos uma reflexão: “Footnote” encaixa-se em um filme individualista ou de cunho coletivo? Apesar de Cedar não centralizar a narrativa em torno do contexto religioso na cultura israelense - como em suas outras produções, acabam muitas vezes tocando -, acreditamos que é significativo compreender que traz uma descentralização “heroica”, várias vezes presente em filmes que possuem essa linguagem mais individualista, que possuem em sua narrativa o foco em um único personagem, em vez de uma causa ou um contexto social maior - como Eisenstein propõe em seu filme *O Encouraçado Potemkin*, de 1925, o qual possuía uma temática que fugia de um personagem principal. Em “Footnote” vemos uma dualidade de protagonismo e um desalinho entre os valores e atitudes presentes na narrativa, direcionando-nos a enxergar esta obra de arte cinematográfica não para um personagem, mas para uma problemática plural: a família, a universidade (formas de pensar distintas entre vários acadêmicos) e a cultura israelense.

Como afirma Xavier (2019), o cinema contém uma estética muito ímpar, um pouco deslocada das artes mais tradicionais, são imagens rapidamente passadas diante dos olhos, formando uma ilusão de movimento pelo uso sequencial de *frames* fotográficos, com movimentos de câmera, composições diferentes em uma mesma produção, mostrando um ponto de vista de quem a produziu (assim como outras artes). Contudo, também é visto, em movimento paralelo, como fonte de capital, o cinema como mercadoria, a padronização do mesmo. Assim como qualquer bem de consumo no sistema capitalista, existe uma sistematização histórica com o objetivo de fabricar mais em menos tempo, por meio de técnicas para padronizar os meios de produção.

A poética e a técnica da montagem cinematográfica poderiam correlacionar com a montagem não de uma obra fílmica, mas de uma sociedade excludente, padronizada em cima da negação do outro. A arte é uma das mais legítimas e arraigadas manifestações de nossa humanidade. Ela atravessou a história e esteve presente nas mais diversas gerações e povos:

Para os teóricos da nova arte, a beleza mecânica não era apenas uma referência à legitimidade estética de novos temas poéticos extraídos dos objetos e da experiência cotidiana. Dizia respeito à própria gênese do cinema enquanto novo elemento de cultura. (Xavier, 2017, p.111).

Ou seja, o cinema como arte (e não unicamente como mercadoria) deve se reinventar como expressão de um povo, como um espaço em que se pode manifestar as formas de ver o mundo, de compreender a história e de se colocar presente nela.

Nesse sentido, a relevância desta pesquisa dá-se pela possibilidade de investigar as técnicas audiovisuais como escolhas estético-políticas na construção do filme “Footnote”, colaborando para destacar elementos utilizados pela produção para compor a sua obra. Assim, cercado-se de inquietações sobre o tema, algumas perguntas nortearam esta pesquisa, ainda que não estejam aqui conclusivas: (a) Qual o percurso histórico por onde a imagem, a fotografia e, principalmente, o cinema caminharam e quais suas relações com a ciência e a arte? (b) De que maneira os elementos cinematográficos e/ou audiovisuais, compõem esteticamente a obra “Footnote”?

Para responder a essas questões, o objetivo geral da pesquisa é analisar as técnicas e estéticas audiovisuais utilizadas no filme “Footnote” de Joseph Cedar. Especificamente, analisamos brevemente a história da fotografia, do cinema e seus progressos, compreendendo-as como arte e tecnologia – dicotomia esta já há muito ultrapassada (Szafir, 2019) – a fim de compreendermos como esses elementos cinematográficos específicos compõem a obra “Footnote”.

Pretendemos que esta pesquisa, para além de responder as nossas inquietações no campo de estudos sobre a importância e a identidade das distintas técnicas e estéticas da montagem audiovisual, ganhe relevo também do ponto de vista intelectual sobre o Outro, no sentido de contribuir com os estudos extra-decoloniais, novos campos que acolham os diferentes - muitas vezes também invisivelmente excluídos - que, como a cinematografia israelense e em particular o filme “Footnote”, trabalham em formatos metalinguísticos retroalimentando-se continuamente, utilizando outras estéticas, tais como *split screens* ou *letterings* da direita para a esquerda, etc.

1.2 Estrutura da pesquisa: dos referenciais teóricos aos elementos metodológicos do estudo

De acordo com Almeida Júnior (1989, p. 110), “a pesquisa bibliográfica é a atividade de localização e consulta de fontes diversas de informação escrita, para coletar dados gerais ou específicos a respeito de determinado tema”. Buscando dar consistência ao estudo, utilizamos diferentes tipos de pesquisa. Assim, para dar densidade teórica, realizamos uma pesquisa bibliográfica, *a priori*, de três categorias centrais: (a) cinema como técnica; (b) cinema como arte; (c) técnicas audiovisuais. Os aportes teóricos subsidiaram o exame dos dados empíricos da pesquisa uma vez que, em acordo com Lakatos e Marconi (1991, p. 183), acreditamos que “a pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, mas propicia o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras”.

No segundo capítulo da presente dissertação, encontra-se minha breve incursão sobre a história da fotografia ao cinema, visando auxiliar-me a compreendermos a linguagem cinematográfica antes de adentrarmos ao desafio de uma possível análise fílmica propriamente dita, presente no capítulo seguinte. Assim,

fundamentamos o estudo em algumas obras de Ismail Xavier – *A experiência do Cinema* (1983), *Sétima Arte: um culto moderno* (2017), *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência* (2019); de Ken Dancyger – *Técnicas de edição para cinema e vídeo* (2007); de André Bazin – *O que é cinema* (2018); de David Bordwell e Kristin Thompson – *A arte do cinema: uma introdução* (2021); e de Sergei Eisenstein, com suas obras primordiais traduzidas ao português em compilações básicas aos estudos da montagem cinematográfica – *O sentido do filme* (2002b) e *A forma do filme* (2002a). Tal fundamentação sobre a trajetória do audiovisual teve por mote trazer brevemente uma base histórica como um todo, da fotografia e da imagem em movimento como ciência até a arte (Xavier, 2017), finalizando com a problemática da padronização cinematográfica e o cinema soviético. Esse segundo capítulo, portanto, busca introduzir o contexto histórico e teórico que me auxiliou a compreender elementos básicos dos estudos audiovisuais.

No terceiro capítulo, vemos quem é o diretor e suas obras, o desenvolvimento da pesquisa e o design (projeto gráfico) do Talmud. Uma espécie de prelúdio do quarto capítulo, buscando introduzir brevemente o autor de “Footnote”, e, por fim, um exercício, uma forma metodológica de pensar verbo-visualmente a análise fílmica, usando como inspiração o *layout* típico do Talmud. Assim, ao produzir tais pranchas imagéticas à análise fílmicas, buscamos trazer à tona três características do design (composição) visual - montagem espacial (Manovich, 2001) - presentes ao longo do filme, os quais são os *split screens*, a blocagem narrativa via cartelas de separação e os *letterings*, partindo do pressuposto de uma escrita da direita para a esquerda (o idioma hebraico).

No quarto capítulo buscamos auferir um estilo metalinguístico presente em “Footnote” – o qual se dá no princípio de uma obra em que os elementos audiovisuais se afirmam. Como, por exemplo, nos momentos de apresentação das personagens principais do filme, Eliezer e Uriel, tomamos de empréstimo conceitos de autores como Lev Manovich (2001), desde sua obra *A linguagem das novas mídias*, e Philippe Dubois (2004), com sua coletânea de ensaios *Cinema, vídeo, Godard*. Dessa maneira, a fotografia, a montagem e a narrativa do filme se conjugam em uma linguagem cinematográfica que descreve a si mesma, ou seja, a montagem espacial a qual denominamos estética-microfilme remete à ideia do pesquisador retratado na obra e seu dispositivo principal de trabalho; a diegese sonora afirma o

pensar narrativo, provocando uma metáfora da cabeça do personagem Eliezer, reforçando esses elementos cinematográficos que provocam uma unidade dos sentidos, explicando-se, argumentando-se e afirmando de forma circular a fotografia, a montagem e o som. Para tanto, trabalhamos, também, com Michel Chion (2008) - em particular sua obra *A audiovisual: som e imagem no cinema* -, referência bibliográfica a partir da qual buscamos analisar o uso do som em "Footnote".

Ainda no quarto capítulo, vemos o uso de três ferramentas metodológicas: o programa *Image-J* - para obtermos uma planificação da obra a fim de vislumbramos de forma ampla as cores presentes ao longo do filme -; e o *Adobe Color* para, nesse momento em sequência, nos debruçarmos em quadros mais específicos - com a finalidade de estudarmos a fotografia do filme, mais precisamente, a sua paleta de cores; e, por fim, implementamos a experiência de uma metodologia verbo-visual de análise fílmica com base no design (diagramação típica) das páginas do Talmud - as pranchas produzidas por mim, com base no modelo primeiro da professora Milena Szafir (2024), encontram-se e inseridas ao longo do capítulo.

Com base nesses autores, além da inserção de vários outros estudiosos que colaboram com as linhas de pensamento do estudo, procuramos trazer análises, no quarto capítulo, que circularam entre a história da imagem, da fotografia e do cinema, percorrendo a legitimação artística, padronizações, até o foco da investigação da obra "Footnote" (2011).

Foram, ainda, realizados encontros aliados a experimentos empíricos junto aos estudantes da Universidade Federal do Ceará, como no marco de encontros do grupo #ir! (Intervalos e Ritmos / PPGARTES / ICA / UFC), disciplinas de linguagem audiovisual do curso de Sistemas e Mídias Digitais e encontro Socine em Foz do Iguaçu, todos citados no terceiro capítulo. Assim, a fim de examinarmos mais a fundo os elementos cinematográficos do filme no qual mergulhamos - a fotografia, o som e a montagem - recorreremos a *frames* (imagens) do próprio filme em foco pertinentes ao tema, entre outras fontes que porventura podem ser importantes como paralelo e/ou comparação na pesquisa fílmica.

2 TRAJETÓRIA DO AUDIOVISUAL: BREVE INCURSÃO DA FOTOGRAFIA AO CINEMA

2.1 Da fotografia ao cinema

Se trabalharmos com uma dissecagem, uma decupagem, dos elementos da cinematografia – no caso a fotografia do cinema –, vemos uma escala que vai do mais complexo até o mais simples: a produção fílmica é constituída de várias sequências, as quais são feitas por muitas cenas, em vários planos que, finalmente, são derivadas de vários fotogramas.

Para compreender os conceitos e debates do presente sobre o cinema, os quais nos auxiliarão no estudo da obra “Footnote” (2011), analisando teorias, características da fotografia e do cinema, precisamos voltar à história, mesmo que de forma breve, para assimilarmos os caminhos do audiovisual, desde seu começo até os dias atuais.

O desafio de captar e, principalmente, registrar - no sentido de armazenar a imagem - começou a se concretizar, veementemente, com a chegada da fotografia. O advento da fotografia possui diversas versões de seus criadores, especialmente considerando o contexto em que ela emergiu. Ou seja, somos impedidos de determinar com certeza quando e por quem essa tecnologia revolucionária foi realmente concebida. Nesse período, vários inventores e cientistas, desde o suíço-brasileiro Hercule Romuald Florence até o francês Joseph Niépce, estavam imersos na busca pela fixação de imagens do mundo real por meio de processos químicos, além de outros pesquisadores².

Florence faz uma observação na página 158 de seu manuscrito, sobre as experiências da fotografia e fixação da imagem por meio da câmera obscura, sensibilizada com nitrato e cloreto de prata e ouro. Em nenhuma dessas anotações, refere-se às pesquisas realizadas, no mesmo período, na Europa, por Nicéphore Niépce, Louis Jacques Mandé Daguerre e William Fox Talbot, ou mesmo relata qualquer conhecimento de pesquisas anteriores com câmera obscura e sais de prata. (Oliveira, 2007, p.12)

No ano de 1826, o inventor francês Joseph Nicéphore Niépce alcançou um feito monumental no campo científico – no qual, depois de uma longa

² Por se tratar de uma dissertação com foco em uma análise fílmica específica, não iremos nos aprofundar.

Figura 2 – Câmera (câmara escura)



Fonte: Um exemplar do daguerreótipo (Westlicht Auction/Reprodução), spdagaroa⁴, 2017.

Vale ressaltar que desde o começo da evolução da técnica de registro, fixação de imagem fotográfica, as câmeras não tinham grandes diferenças no conceito físico da câmara escura, possuindo características muito semelhantes a câmara de daguerrotipia, mostrada anteriormente na Figura 2.

Enquanto isso, na Inglaterra, William Henry Fox Talbot contribuiu com o calótipo⁵ em 1836, sendo registrado em 1841 – um processo que permitia a produção de cópias múltiplas a partir de um negativo.

No Brasil, o francês Antoine Hercule Romuald Florence⁶ conduzia experimentos independentes nessa mesma época. Desenvolvendo um método denominado "Photographie", Hercule Florence buscava fixar imagens em papel com vários elementos químicos ao longo de seus experimentos, principalmente com os sais.

⁴ Disponível em: <https://spdagaroa.com.br/dia-mundial-fotografia-daguerreotipo/>. Acesso em: 21 jan. 2024

⁵ Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo76/calotipo>. Acesso em: 24 dez. 2023. Verbete da Enciclopédia.

⁶ Mais informações sobre Florence. Disponível em: <https://brasilianafotografica.bn.gov.br/?p=10341>. Acesso em: 20 jan. 2024.

A distância geográfica, como já mencionamos antes, o manteve isolado dos contemporâneos europeus, e sua contribuição, muitas vezes, é subestimada diante destes. À medida que o século XIX progredia, novos processos foram introduzidos, ampliando as possibilidades fotográficas. Desse modo, podemos mencionar a importância dos experimentos que iniciaram a fotografia, esta que permitiu a criação do cinema (a imagem em movimento), uma sucessão de *frames* – imagens fotográficas em um curto espaço de tempo que davam a percepção de movimento (Xavier, 2017).

Após algumas invenções que simulavam o movimento das imagens, o cinetoscópio de Thomas Edison foi apresentado em uma convenção em 1891. O aparelho compreendia uma câmera acoplada a um visor ocular. Sobre isso, segundo Bordwell e Thompson (2021, p. 690), “Edison acreditava que o cinema seria uma novidade passageira e não desenvolveu um sistema para projetar filmes em uma tela”.

Figura 3 – Cinetoscópio de Edison



Fonte: Timetoast/Reprodução, Megacurioso⁷, 2021.

7

Contudo, o mais conhecido marco ocorreu em 1895, quando os irmãos Louis e Auguste Lumière exibiram o curta “Sortie de L’usine Lumière à Lyon”, uma produção que retratava o cotidiano da saída dos trabalhadores da fábrica após o dia de trabalho. Esse dispositivo dos irmãos Lumière foi chamado de cinematógrafo e não apenas capturava, mas também projetava imagens em movimento, o que elevava drasticamente a forma de reprodução das imagens em movimento, pois, dessa forma, não só uma pessoa poderia ver o filme como na invenção de Edison, mas várias ao mesmo tempo em uma sala, diante da projeção. Assim, “apesar de os irmãos Lumière não terem inventado o cinema, eles determinaram a forma específica a ser tomada pela nova mídia” (Bordwell; Thompson, 2021, p. 690), inaugurando efetivamente a era do cinema.

Figura 4 – *Frame* do filme dos irmãos Lumière



Fonte: YouTube⁸

O cinema nasceu em 1895. Quando o primeiro filme foi realizado, a montagem não existia. Tamanha era a novidade de ver imagens em movimento que nem mesmo uma história roteirizada era necessário. Os primeiros filmes duravam menos de um minuto e podiam ser tão simples como *A saída dos operários das Usinas Lumière* (1895) ou *A chegada do trem na estação* (1895). (Dancyger, 2007, p. 3)

A transição da fotografia para o cinema não foi apenas uma evolução técnica, mas, também, uma transformação na maneira como as histórias eram

⁸ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=-G_-MmBSsoQ. Acesso em: 20 jan. 2024.

contadas visualmente. A película cinematográfica flexível, desenvolvida no início do século XX, permitiu gravações mais longas e uma maior flexibilidade na produção (Bordwell, 2021), tornando possível gravar e reproduzir imagens em movimento mais extensas, fomentando o desenvolvimento técnico, estético e social da sétima arte (Xavier, 2017).

Durante esse período inicial, o cinema refletia fortemente as influências da fotografia em termos de composição visual, enquadramento e iluminação, como a falta de movimentos de câmera. No entanto, à medida que o cinema se desenvolvia, começava a explorar, forjar sua própria linguagem, incorporando elementos como o movimento, a montagem e o som para criar uma experiência narrativa única (Bernardet, 2017).

Após a evolução técnica e estética do visual, chegamos à gravação e reprodutibilidade do áudio - audiovisual. A tecnologia inicial, utilizando fitas magnéticas, possibilitou a sincronização do áudio com as imagens em movimento, inaugurando uma nova dimensão sensorial para os espectadores e, de acordo com Dancyger (2007, p.41), “eram frequentemente chamados de *filme tocado* ou *rádio ilustrado*”. Por exemplo, o filme “O Cantor de Jazz”, de 1927, é reconhecido como o pioneiro na adoção significativa do som no cinema. A transição técnica sonora (o som no filme) significou a superação de barreiras tecnológicas (Dancyger, 2007). Isso não apenas afetou os equipamentos de produção e reprodução das películas fílmicas, mas também influenciou profundamente a estética cinematográfica. Diretores e roteiristas - agora munidos de diálogos, efeitos sonoros e trilhas musicais - passam a explorar as narrativas fílmicas de outras maneiras.

Em 1928, os diretores Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin e Grigori Alexandrov expressaram suas opiniões em uma declaração soviética intitulada “Sobre o futuro do cinema sonoro”. Eles destacaram a preocupação com o uso naturalista do som - tanto dos objetos quanto da fala dos atores - e defenderam a adoção de uma outra abordagem audiovisual:

apenas o uso polifônico do som com relação à peça de montagem visual proporcionará uma nova potencialidade no desenvolvimento e no aperfeiçoamento da montagem ... O primeiro trabalho experimental com o som deve ter como direção a linha de sua distinta não sincronização com as imagens visuais (Eisenstein, 2002a, p. 226).

Dessa maneira, tais cineastas soviéticos argumentaram que o cinema deveria desafiar o pensamento e não apenas acomodá-lo, considerando a crescente capacidade do som em proporcionar uma ilusão do real cada vez mais. Ou seja, a música antes executada ao vivo nas salas de cinema agora tornou-se uma parte intrínseca da experiência cinematográfica, além da fala. Contudo, naquele primeiro momento, algumas características do cinema foram prejudicadas com a chegada do som e vários expoentes da indústria cinematográfica da época tinham aversão ao cinema falado, como o ator Carlitos (Charlie Chaplin).

A gravação sonora era uma tarefa tão desafiadora que a montagem de imagem ficou em segundo lugar. As cenas de diálogo em disco não podiam ser montadas sem perder a sincronização. [...] Consequentemente, a chegada do som significou uma séria inibição para a montagem e a perda de muitos ganhos criativos do período mudo. (Dancyger, 2007, p. 42)

Apesar de conturbado esse início da tecnologia sonora no cinema, foram encontradas formas de integrar com mais assertividade o som no filme; como, por exemplo, sua padronização em 24 *frames* (quadros) por segundo no lugar dos 16, (velocidade comumente utilizada na época do filme mudo (Dancyger, 2007). O impacto do som no cinema também transformou a linguagem cinematográfica. Ao registrar sons diretos - como diálogos e sons ambiente -, o áudio no cinema proporcionou uma complexidade maior na construção das histórias, tornando-se uma ferramenta expressiva essencial. Desde os filmes clássicos musicais da Era de Ouro de Hollywood até as produções contemporâneas com trilhas sonoras estudadas do zero para a obra⁹, o som continua a ser uma parte inextricável da narrativa cinematográfica.

Assim, a introdução do som no cinema não apenas alterou a paisagem técnica da produção cinematográfica, mas, também, teve implicações profundas na estética e na narrativa, marcando um ponto crucial na evolução do cinema e definindo a forma como as obras cinematográficas são percebidas e apreciadas até os dias atuais. No decorrer do tempo, o cinema começou a buscar seu lugar como arte, para além do caráter comercial:

dizer que o cinema é natural, que ele reproduz a visão natural que coloca a própria realidade na tela, é quase como dizer que a realidade se expressa sozinha na tela. Eliminando a pessoa que fala, ou faz cinema, isto é,

⁹ Posteriormente, veremos que “Footnote” teve um compositor focado em toda a trilha sonora do filme, o que é extremamente interessante para a unidade da obra.

eliminando a classe social ou a parte dessa classe social que produz essa fala ou esse cinema, elimina-se também a possibilidade de dizer que essa fala ou esse cinema representa um ponto de vista. (Bernardet, 2017, p. 20)

Bernardet (2017), ao expor a ideia, defende que o cinema demonstra, em cada tempo histórico, pontos de vista, forma de ver o mundo de quem produz, permitindo ao seu espectador apreender diferentes elementos e concepções, inclusive, com visões distintas daquelas de quem produziu.

Na criação e na evolução do cinema, Xavier (2017) aponta que, inicialmente, especialmente por parte da burguesia, não havia sua aceitação como arte, uma vez que artes como o teatro, a pintura, a escultura e a música erudita eram consideradas como autênticas artes. Assim, a sociedade compreendia o cinema como um tipo de mercadoria tecnológica, tanto no que se refere à técnica de captação como à de reprodução. Entretanto, o cinema adquiriu uma inesperada popularidade, sendo acolhido entre as grandes massas, entre aqueles que não tinham condições de acessar as obras ditas refinadas, exclusivas a uma elite cultural.

A arte foi se constituindo em um instrumento de identidade de classe no conjunto das lutas revolucionárias que inauguraram o século XX: "a emancipação social foi ao mesmo tempo emancipação estética, ruptura com as maneiras de sentir, ver e dizer que caracterizavam a identidade operária na ordem hierárquica antiga" (Rancière, 2012, p. 37). Além desse ponto, dada à sua reprodutibilidade mais acessível (visto uma produção que, após ser filmada, poderia ser reproduzida inúmeras vezes da mesma forma), o filme apresentava um custo significativamente menor de exibição. Nesse sentido, o cinema cumpre uma importante função social no seu decurso histórico, manifestando-se, por meio da imagem em movimento, como uma nova expressão da arte:

Não é de hoje que uma das tarefas mais importantes da arte é produzir uma demanda cujo momento de solução completa ainda não tenha chegado. A história de cada forma artística tem momentos críticos em que essa forma aspira a efeitos que podem ocorrer livremente somente por um padrão técnico modificado, vale dizer, sob uma nova forma artística. (Benjamin, 2019, p. 92-93)

Foi originalmente sem o apoio e prestígio burguês que o cinema seguiu sua jornada como uma arte que se expandia, inclusive, assumindo o papel de

entreter as massas que, dadas suas desiguais condições na sociedade, possuíam poucas possibilidades de lazer:

O desenvolvimento do cinema como espetáculo dirigido para grandes massas estabeleceu determinadas condições e favoreceu a reiteração de certas características nos filmes. Estes se construíam em função de uma demanda social específica, em que os padrões de produção e consumo inscreviam-se numa tradição de cultura não erudita, com base em espetáculos populares de entretenimento e diversão, vindo a coexistir e, muitas vezes, substituir as atrações mais antigas como o circo, certas formas de teatro e *show* de variedades. (Xavier, 2017, p. 34)

O cinema começou a despertar interesse e a ganhar destaque em camadas sociais mais financeiramente favorecidas quando, entre outros fatores, passou a se tornar objeto de estudo das instituições acadêmicas a partir da década de 1920, não só no que se refere à análise técnica de reprodução (Benjamin, 2019), mas, também, no aspecto artístico. Sua consolidação foi se cristalizando pelas influências do Movimento Estético (1868 a 1901), o qual defendia a valorização da fruição artística, conferindo ao cinema o *status* de arte, mesmo com a crescente indústria audiovisual que replicava seus filmes em várias partes do mundo. Nesse sentido,

[...] o cinema percorre um projeto de legitimação, passando a ser objeto da atenção do erudito e parte do *corpus* sacramentado da cultura dominante. É o instante em que deixa de ser simplesmente cinema, diversão popular, e passa a ser sétima arte, pintura da luz, sinfonia visual. (Xavier, 2017, p. 22)

2.2 Cinema como arte e padrão

O cinema é uma forma de arte que combina diferentes elementos, como planos, montagem, narrativa, música etc., a fim de criar uma experiência única. A transição do cinema de uma forma de invenção, de ciência, para uma forma de arte foi um processo extremamente gradual. Tal processo é explicitado e analisado, nos anos de 1930, pelo filósofo Walter Benjamin:

No caso das obras cinematográficas, a reprodutibilidade técnica do produto não é, como por exemplo nas obras da literatura, ou da pintura, uma condição imposta externamente para sua difusão massiva. A reprodutibilidade técnica das obras cinematográficas funda-se imediatamente sobre a técnica de sua produção. Esta não somente possibilita do modo mais imediato a difusão massiva das obras cinematográficas, mas força-a. Ela força, pois a produção de um filme é tão

cara que um indivíduo - o qual poderia, por exemplo, pagar por um quadro - não pode mais pagar por um filme. (Benjamin, 2019, p. 62)

Trinta anos antes, Máximo Gorki em 1896 traz considerações de envergadura moral quanto ao cinema, condenando-o como uma "degeneração" da ciência quando de sua presença "como atração de cabarés e cafés-concertos ... [uma postura] moralista na sua origem e ingênua no seu raciocínio" (Xavier, 2017, p. 30), e que insiste na ambiguidade de um cinema exaltado como instrumento de educação e ciência, mas condenado por uma indústria que explora os instintos humanos ou o "mau gosto" de um público "ignorante" como se os dois aspectos não estivessem intrinsecamente ligados.

D. W. Griffith é conhecido como o pai da montagem cinematográfica no sentido moderno. Sua influência em Hollywood e no filme revolucionário russo foi imediata. Sua contribuição abrange toda uma gama de procedimentos: a variação de planos para criar impacto, incluindo o grande plano geral, o close-up, inserts e o travelling, a montagem paralela e as variações de ritmo. Todos esses procedimentos são atribuídos a Griffith. (Dancyger, 2007, p.5)

Em 1914, Griffith iniciou na direção de longas metragem e, em 1915, ele dirigiu o filme "O Nascimento de uma Nação" (*The Birth of a Nation*), que é considerado um marco na história do cinema americano. O filme foi um enorme sucesso comercial e técnico, com o uso de *close-ups*, movimentos de câmera e edição paralela. Já naquela época o mesmo torna-se bastante controverso, devido ao seu retrato racista e de glorificação da *Ku Klux Klan*, conforme vemos no artigo "O nascimento de uma nação: estética, ideologia, máscaras - uma leitura desconstrutiva de *O Nascimento de uma Nação*, filme de Griffith que projeta luz e sua sombra sobre toda a história do cinema desde 1915" (Ribeiro, 2013)¹⁰. Após "O Nascimento de uma Nação", Griffith dirigiu outro filme influente chamado "Intolerância" (*Intolerance*), lançado em 1916. Com três horas e meia e conhecido por sua impressionante escala e complexidade narrativa, com quatro histórias interligadas que abrangem diferentes períodos históricos, esse filme foi parcialmente uma resposta às críticas que Griffith recebeu por seu filme anterior: não como um pedido de desculpas, mas para

¹⁰Disponível em:

[https://incinerrante.com/textos/o-nascimento-de-uma-nacao-estetica-ideologia-mascaras/#:~:text=As sim%20como%20as%20obras%20de,da%20unidade%20nacional%20dos%20EUA.](https://incinerrante.com/textos/o-nascimento-de-uma-nacao-estetica-ideologia-mascaras/#:~:text=As sim%20como%20as%20obras%20de,da%20unidade%20nacional%20dos%20EUA. Acesso em janeiro de 2023.) Acesso em janeiro de 2023.

“destilar” sua insatisfação com a opinião negativa de outras pessoas e grupos, como a Associação Nacional para o Progresso de Pessoas de Cor (NAACP), etc.

Além de suas contribuições técnicas para o cinema, Griffith também foi fundamental na formação da indústria cinematográfica americana. Fundou a *United Artists* em 1919, juntamente a importantes personalidades de Hollywood como Charles Chaplin, Mary Pickford e Douglas Fairbanks. Por seu pioneirismo em produção e distribuição cinematográfica, a *United Artists* foi um importante passo para a independência dos estúdios de cinema.

Hollywood inventou uma arte que não observa o princípio da composição contida em si mesma e que, não apenas elimina a distância entre o espectador e a obra de arte, mas deliberadamente cria a ilusão, no espectador, de que ele está no interior da ação reproduzida no espaço ficcional do filme (Theory of the film, p. 50, *apud* Xavier, 2019, p. 22)

Griffith foi, portanto, pioneiro no uso de técnicas narrativas que se tornaram fundamentais no cinema clássico que formou um padrão cinematográfico com o uso de *close-ups* e a montagem paralela para criar tensão, construir o suspense e transmitir emoções mais intensas aos espectadores. Essas técnicas de narrativa visual foram adotadas e refinadas posteriormente tanto por cineastas voltados para o cinema clássico quanto pelos soviéticos que buscavam contar histórias de maneira envolvente e cativante junto ao público: “o método é puramente emocional, e hoje já tão usado que chega a aborrecer, mas não se pode negar que, de todos os métodos de construção de desenlaces, este é o mais eficaz” (Pudovkin, 1983, p. 65). Em contraponto, dissertaremos brevemente a seguir sobre o cinema soviético e o contexto histórico que lhe serviu de base, com o intuito de apresentar o contraste entre o ponto de vista do cinema norte-americano com o russo.

Considerado uma das figuras proeminentes do cinema soviético, Vsevolod Pudovkin foi um renomado cineasta russo nascido em 1893, e é lembrado por suas contribuições para a teoria e prática cinematográfica. Ele se empenhou na criação de uma teoria de montagem que visava a transcender a abordagem clássica e intuitiva de Griffith.

Pudovkin tentou desenvolver uma teoria da montagem que permitisse ao cineasta ultrapassar a clássica montagem intuitiva de Griffith e encontrar um processo formal que pudesse transmitir idéias por meio de narrativas. A teoria baseava-se na percepção griffithiana de que a fragmentação da cena

em planos criaria uma força que ultrapassa a característica da cena filmada. (Dancyger, 2007, p. 15)

Como visto, seu objetivo era encontrar um método formal que permitisse aos cineastas comunicar ideias por meio de narrativas de maneira mais profunda e impactante. Essa teoria fundamentava-se na premissa griffithiana de que a fragmentação de uma cena em planos geraria uma força que transcenderia as características intrínsecas da cena original a fim de representar não somente uma realidade mas a ideia embutida nesta:

Os elementos da realidade estão fixados nesses pedaços; combinando-os na sequência selecionada, encurtando-os ou aumentando-os, de acordo com seu desejo, o diretor cria seu próprio tempo e espaço "fílmico". Ele não adapta a realidade, mas a utiliza para criar uma nova realidade; e o mais importante e característico aspecto do processo é que nele as leis do espaço e do tempo invariável e inescapável da realidade se transformam em algo manipulável e obediente. O filme cria uma nova realidade própria a ele mesmo. (Pudovkin *apud* Dancyger, 2007, p. 15)

Especialmente reconhecido por suas contribuições à Teoria da Montagem Cinematográfica, Sergei Eisenstein foi um outro grande pilar no cinema, formulando conceitos que até hoje são de suma importância. Em um de seus pensamentos, Eisenstein introduz o conceito da Montagem Intelectual, uma montagem "não de sons atonais geralmente fisiológicos, mas de sons e tonalidades de um tipo intelectual, isto é, conflito-justaposição de sensações intelectuais associativas" (Eisenstein, 2002a, p. 86). Ele vislumbra o "cinema intelectual" como uma síntese revolucionária de ciência, arte e militância de classe; o exemplo fornecido é a sequência dos "deuses" no filme "Outubro"(1927):

Aplicando a experiência do trabalho com linhas inferiores a categorias de ordem superior, isto permite atacar o próprio coração das coisas e fenômenos. Assim, a quinta categoria é a tonalidade intelectual. Um exemplo disso pode ser encontrado na sequência dos "deuses" em Outubro, onde todas as condições para sua comparação dependem de um som de classe exclusivamente intelectual de cada fragmento em sua relação para com Deus. Digo classe, porque apesar de o princípio emocional ser universalmente humano, o princípio intelectual é profundamente matizado pela classe. Esses fragmentos são reunidos de acordo com a escala intelectual descendente — empurrando o conceito de Deus de volta a suas origens, forçando o espectador a perceber intelectualmente esse "progresso". [...] Para nós a montagem se tornou um meio de adquirir uma unidade de ordem superior — um meio, *através da imagem de montagem, de adquirir uma personificação orgânica de uma concepção ideológica singular, abarcando todos os elementos, partes, detalhes da obra cinematográfica.* (Eisenstein, 2002a, p. 87; p.219)

Enquanto a montagem de Griffith caracteriza-se por buscar o entretenimento - na medida em que observa o alcance dos padrões e uma respectiva “fórmula” de montar uma produção com finalidades mercadológicas -, Eisenstein procura destacar a transição do cinema soviético em direção a uma montagem que não apenas intensifica o modelo griffithiano, mas busca uma unidade de ordem superior, personificando uma concepção ideológica única e expande a discussão para além do cinema:

E entendido deste modo, parece consideravelmente mais amplo do que o conceito de montagem apenas cinematográfico; entendido deste modo, contém muito de fecundo e enriquecedor para a nossa compreensão dos métodos da arte em geral. (Eisenstein, 2002a, p. 219)

Explora-se assim a criação de sentidos no espectador, quando menciona que “a imagem concebida pelo autor [realizador] se tornou carne e osso da imagem do espectador [...] Não apenas o autor criou, mas eu também [... como espectador] participei [e criei]” (Eisenstein, 2002b, p. 30). Finalizando essa sequência sobre o cinema soviético, é importante clarificar que os vários teóricos soviéticos não chegam em um consenso quanto à abordagem ideal para a montagem:

Nem todos os jovens teóricos entram em acordo sobre qual deveria ser a abordagem da montagem soviética. Pudovkin, por exemplo, acreditava que os planos eram como tijolos, que deveriam ser unidos para construir uma sequência. Eisenstein discordava, dizendo que o efeito máximo seria alcançado se os planos não se encaixassem perfeitamente, se provocasse um solavanco no espectador. Muitos cineastas do movimento da montagem soviética seguiram essa abordagem. Eisenstein também favorecia a justaposição de planos a fim de criar um conceito, como vimos anteriormente com sua utilização da montagem em Outubro (Oktyabr). Vertov discordava de ambos os teóricos, preferindo a abordagem do cine-olho para gravar e moldar a realidade documentada. (Bordwell; Thompson, 2021, p. 709-710)

Contudo, vale salientar que, apesar de suas diferenças entre conceitos e teoria do cinema, a maneira como os montadores soviéticos abordam a forma narrativa os distingue do estilo cinematográfico de outros locais. Nos filmes soviéticos, a ênfase na psicologia das personagens (indivíduo) é minimizada em favor da primazia das forças sociais (coletivo) como principais impulsionadoras da trama. Aqui, as personagens ganham interesse na medida em que são afetadas pelas dinâmicas sociais que moldam suas vidas. Essa abordagem contrasta significativamente com o modelo de cinema mais padronizado de Hollywood, no qual a psicologia individual frequentemente desempenha um papel central, muitas vezes

às custas de um exame mais profundo das forças sociais subjacentes: "As personagens são interessantes na medida em que causas sociais afetam suas vidas. [...] Grupos sociais podem criar um herói coletivo, como em muitos dos filmes de Eisenstein" (Bordwell; Thompson, 2021, p. 710).

A montagem cinematográfica pode também ser dividida, caracterizada, em duas linhas de pensamento estéticos ao longo de seu progresso poético-cronológico: a clássica e a moderna (usando como aporte o conceito de montagem geral - da pré-produção a pós-produção). Assim, a montagem cinematográfica é composta por uma combinação cuidadosa de diferentes planos. De acordo com Dubois (2004, p. 76), "a montagem é o instrumento que produz a continuidade do filme", ou seja, não apenas uma narrativa, mas uma construção feita de blocos, uma somatória que busca a homogeneidade da obra. A partir desse conceito, podemos observar certas lógicas e princípios, sendo um deles aquele denominado de "cinema clássico" e que predomina principalmente no cinema de Hollywood, desde uma "montagem invisível": uma técnica de edição que torna-se imperceptível ao espectador através da construção homogênea via uso de movimentos de câmera e transições, visando apagar ao espectador tais conexões entre os planos ao longo da narrativa: "a montagem (clássica) não é senão a extensão ao filme inteiro da lógica de continuidade e da homogeneidade própria ao plano celular" (Dubois, 2004, p. 76). Dessa maneira, o cinema clássico busca se aproximar de uma representação da realidade, no sentido de proporcionar ao espectador total imersão na obra, fazendo com que ele não perceba a presença da montagem no filme tampouco do dispositivo cinematográfico como um todo.

Em contraponto, o chamado "cinema moderno" adota características onde a montagem já não busca a invisibilidade, mas seu oposto: certa explicitação e reflexão dialógica (Szafir, 2015) sobre o que está acontecendo no filme. Assim, o cinema moderno procura destacar as características intrínsecas da montagem em si, afastando-se do ideal de representação formal e adotando uma linguagem de comunicação, diálogo, com o espectador:

O cinema moderno é, em todas as acepções do termo, um cinema do plano. Ali onde a dramaturgia clássica trabalhava a crença de um "segredo atrás da porta", a cenografia moderna prefere suprimir todo mergulho na profundidade; nela, o espaço se fecha sobre si mesmo: não há nada a ver atrás, nenhum suplemento no espaço off; nem cena nem bastidor; apenas uma superfície luminosa (como um quadro-negro ou uma folha branca); o

diretor (*metteur-en-scène*) dá lugar ao “autor”, a mise-en-scène dá lugar à “escrita” plana. É um cinema da frontalidade: tudo está lá, na imagem, na sua superfície, em um só e mesmo plano. (Dubois, 2004, p.148)

De acordo com Xavier (2019), a opacidade refere-se à característica de filmes com estética moderna, em que os elementos da montagem e narrativa podem estar presentes na sua forma e técnica, descolando do padrão imersivo do cinema clássico; enquanto que a transparência no cinema se refere a obras em que a montagem é feita de forma invisível, que busca um maior mergulho na obra. Nesse caso, os elementos do filme são apresentados de forma a permitir ao espectador uma compreensão, imersão mais direta e imediata da história, uma respectiva linearidade, fluidez ininterrupta da narrativa, fotografia e montagem.

Xavier (2019) argumenta que a opacidade e a transparência não são qualidades absolutas e podem variar em diferentes momentos de um filme ou mesmo dentro de uma mesma obra. Esses conceitos estão relacionados às estratégias da montagem e narrativa adotada pelo cineasta e à forma como a história é contada visualmente.

A opacidade cinematográfica logra ser utilizada para criar uma experiência mais complexa e desafiadora para o espectador, exigindo uma participação ativa e reflexiva na construção do sentido da obra. Essa abordagem é capaz de provocar reflexões mais profundas sobre as questões abordadas pelo filme e permitir interpretações múltiplas de quem o assiste, pois agrega, além do fator narrativo, a narrativa presente esteticamente em tela.

Por outro lado, a transparência cinematográfica pode ser empregada para contar histórias de maneira mais direta e eficiente, facilitando a compreensão imediata dos eventos e personagens. Isso pode ser especialmente útil em filmes que buscam cativar o público por meio de narrativas simples e emocionalmente envolventes, como foi o caso dos filmes de Griffith, os quais ganharam notoriedade por essa montagem invisível, sua narrativa digerível.

A partir das discussões conceituais até aqui apresentadas, apresentamos, nos capítulos seguintes, a análise fílmica de “Footnote” fundamentada em elementos teóricos de autores do cinema e audiovisual.

3 COMPREENDENDO A INVESTIGAÇÃO FÍLMICA DE “FOOTNOTE”

3.1 Quem é o diretor e suas obras

Nascido em 31 de agosto de 1968, Joseph Cedar é diretor e roteirista de cinema israelense¹¹. Estudou Filosofia e História do teatro na Universidade Hebraica em Jerusalém (Israel), no qual, posteriormente, desenvolveu um interesse pela arte cinematográfica, aprofundando seus conhecimentos e habilidades na área de cinema na Universidade de Nova Iorque (EUA).

O primeiro longa-metragem de Cedar, “Time of Favor” (2000), foi um sucesso notável em Israel. O filme, que aborda temas sobre a fé, dever e amor, em um cenário militar, ganhou seis Oscars Israelenses, incluindo o de melhor filme. Essa estreia impressionante estabeleceu Cedar como um diretor de destaque no cenário cinematográfico israelense. “Campfire” (2004), seu segundo longa-metragem, aborda a história de uma mulher viúva e seus dois filhos adolescentes que se mudam para uma comunidade religiosa na capital de Israel (Jerusalém). A trama explora a dinâmica familiar, as relações interpessoais e a busca por identidade, além de tocar em pontos fortes relacionados às índoles pessoais, religião e política, recebendo positivas críticas e diversos prêmios. Apesar da ótima aceitação em Israel com as suas primeiras produções, foi com o filme “Beaufort” (2007) que Cedar alcançou reconhecimento internacional. Baseado no livro de Ron Leshem, o filme retrata a vida dos soldados israelenses estacionados em um posto avançado no sul do Líbano durante a retirada do exército israelense em 2000. O longa-metragem recebeu o prêmio Urso de Prata de Melhor Direção no Festival de Berlim (Alemanha) e foi indicado ao Oscar de Melhor Filme Estrangeiro, conquistando a atenção da crítica e do público.

Em 2011, Cedar dirigiu “Footnote” (“Hearat Shulayim”, em hebraico), um drama que aborda a relação complexa entre um pai e um filho, ambos professores de Talmud em uma universidade na capital israelense. O filme venceu o Prêmio de melhor roteiro de Cannes (França) e recebeu grande aclamação da crítica, com 9 indicações e 14 vitórias, como uma indicação ao Oscar de Melhor Filme Estrangeiro.

¹¹ < <https://prabook.com/web/joseph.cedar/1730125> >; < <https://www.filmbug.com/db/343295> >; < <https://www.imdb.com/name/nm0147737/bio> >; < <https://mubi.com/pt/cast/joseph-cedar> > Acessos em: 24 jan. 2024.

Cinco anos depois, Cedar dirigiu “Norman: Confie em Mim”, um drama político estrelado por Richard Gere. Além de sua carreira no cinema, Cedar também trabalhou em séries de televisão, como “Our Boys” (2019). Essa minissérie dramática, codirigida por Cedar, foi aclamada pela crítica e baseada em eventos reais relacionados aos conflitos entre israelenses e palestinos. A seguir, trazemos uma breve sinopse da obra que é trabalhada nesta dissertação, “Footnote”.

“Nota de rodapé” (“Footnote” em português) inspira-se em uma história de Eliezer Shkolnik (Shlomo Bar Aba), que, na condição de acadêmico, estudioso do Talmud, foi citado por um renomado estudioso. Tal citação lhe rendeu um enorme orgulho e grande vaidade profissional, inflando seu ego de pesquisador, de filólogo. O filme mergulha em duas vidas: na de Eliezer, então já na condição de avô, e na de seu filho Uriel Shkolnik (Lior Ashkenazi) – ambos pesquisadores e professores acadêmicos dedicados aos estudos do Talmud. Embora Eliezer seja um especialista respeitado, foi frequentemente negligenciado entre os pares, não alcançando reconhecimento para além de uma nota de rodapé, diferentemente de seu filho. Dessa maneira, o relacionamento entre pai e filho é complicado por diferenças filosóficas e de abordagem do mesmo objeto de estudos no campo acadêmico. A trama gira em torno de um dilema ético e emocional, desencadeando uma série de eventos que exploram temas presentes na área acadêmica - como rivalidade, ego, ambição - e a complexidade das relações familiares.

3.2 Desenvolvimento da pesquisa

O estudo acadêmico do filme “Footnote” teve alguns desdobramentos ao longo da pesquisa para esta dissertação, sendo eles: debate em encontro do coletivo Intervalos e Ritmos (Projet'ares Audiovisuais / PPGARTES / ICA / UFC)¹² com o tema “Entre a montagem audiovisual e a fotografia cinematográfica”, um Trabalho de Conclusão de Curso na especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas da Escola de Belas Artes, da Universidade Federal de

¹² Disponível em: www.projetares.art.br. Acessos em: 24 jan. 2024.

Minas Gerais (UFMG)¹³ e participação no XXVI Encontro da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual (SOCINE), todos realizados em 2023.

Nesse sentido, os achados desta pesquisa não vieram unicamente das análises bibliográficas, mas de várias experiências acadêmicas com o objeto de estudo. Apesar dessas colaborações estarem mescladas, elencamos alguns temas¹⁴ basilares, que fizeram com que a pesquisa tivesse mais profundidade. A primeira que vale destacar¹⁵ é a compreensão da cena em *split screen*, a qual denominamos “antagônico”.

Figura 5 – Slide de apresentação sobre “Split-screen antagônico” – 00:18:26



Fonte: Slides elaborados pelo autor (2023) com base em *frames* do filme “Footnote” (2011).

Esse *frame* (Figura 5) foi utilizado em todos os desdobramentos elencados acima. Em alguns casos, como nas aulas experimentais, instigamos os

¹³ Trabalho, intitulado "Uso da cinematografia da obra “Footnote” em sala de aula", orientado pelo professor da escola de belas artes João Augusto Cristeli de Oliveira que teve como objetivo descrever uma aula experimental que trabalhava a produção “Footnote” em uma disciplina de Linguagem Audiovisual, do curso de graduação em Sistemas e Mídias Digitais (SMD) na Universidade Federal do Ceará (UFC).

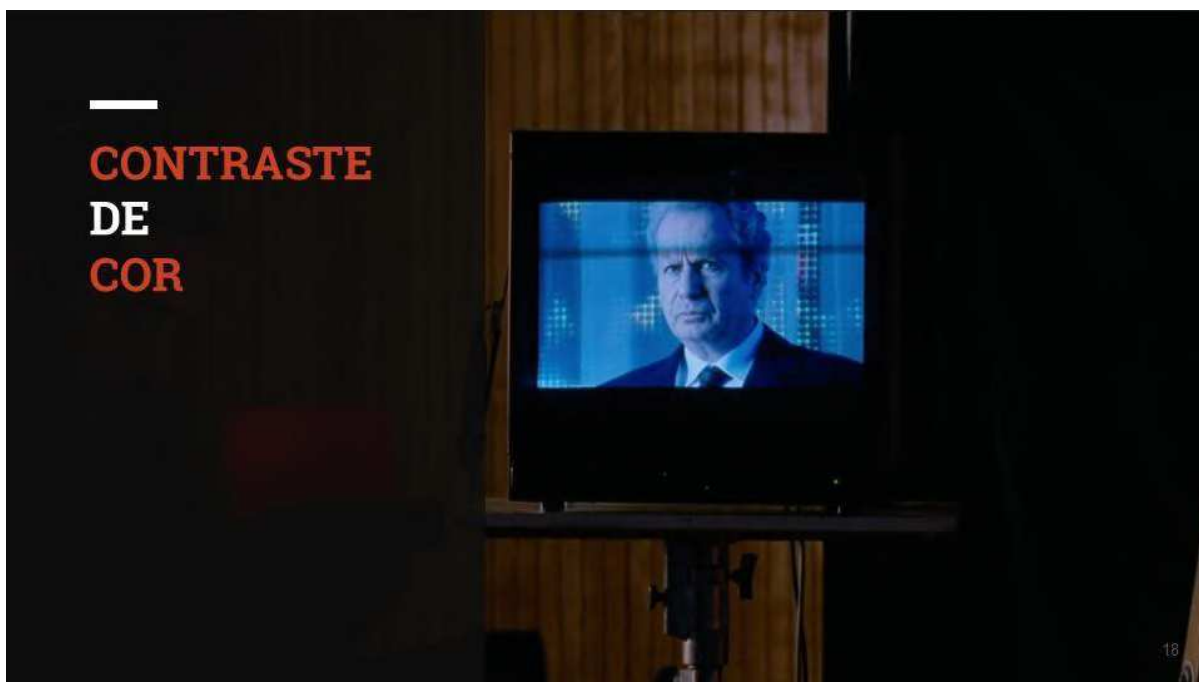
¹⁴ Leia-se, pequenas nuances na pesquisa, da análise fílmica, as quais foram provocadas de alguma maneira a partir do diálogo com as pessoas nos desdobramentos elencados acima e com a orientadora, fazendo com que ocorressem mudanças e/ou aprofundamentos desta.

¹⁵ A que gerou mais comentários nos experimentos.

discentes a externarem o que acontece na cena, o motivo dos personagens estarem daquela forma. O *frame*, por meio da sua montagem espacial, afirma o contexto narrativo, pois se trata de uma conversa tensa entre avô e neto sobre um assunto em relação ao qual existem pensamentos díspares. Nesse momento, a fotografia cinematográfica transformada pela montagem espacial - fazendo com que os personagens estivessem olhando para um extracampo -, reforça a narrativa de disparidade.

A segunda temática basilar à análise fílmica seria sobre a sua paleta de cores, aprofundada principalmente na última aula no final de novembro de 2023, na qual utilizamos o recurso do programa *Image-J*¹⁶ - a fim de gerarmos uma visualização planificada da sequência sob estudo (Manovich, 2020), gerando imagens visando salientar a unidade estética ao longo dos *frames* para demonstrar visualmente a análise da coloração como um todo.

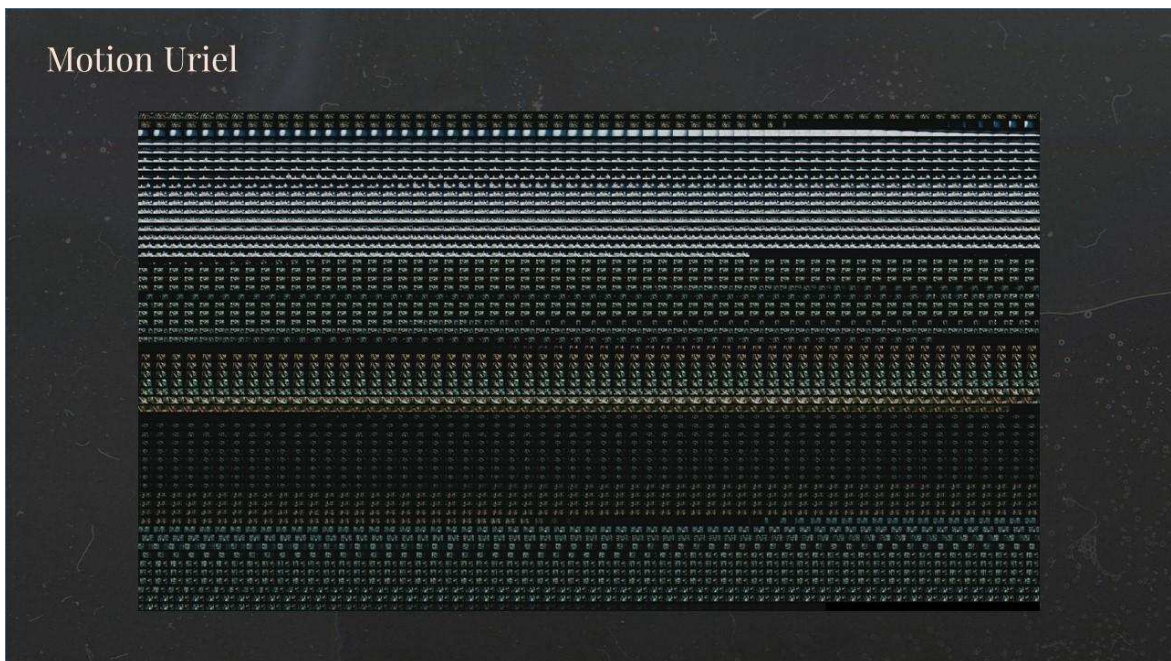
Figura 6 – Slide de apresentação sobre “contraste de cor” – 01:36:40



Fonte: Slides elaborados pelo autor (2023) com base em *frames* do filme “Footnote” (2011).

Figura 7 – Slide de apresentação sobre o uso do Image-J (presentes entre: 00:21:08 até 00:23:30)

¹⁶ Foi utilizado um processo realizado no trabalho audiovisual de Caio Victor Brito, disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=WGK1B1X_KAY&ab_channel=CaioVictorBrito. Acesso em 21.01.2025.



Fonte: Slides elaborados pelo autor (2023) com base em *frames* do filme “Footnote” (2011) e uso do software Image-J.

Apoiando-nos nos estudos de Manovich (2001) e Dubois (2004), outros recursos que chamam atenção no filme para analisar as composições (montagens espaciais) ao longo mesmo, foram *frames* que se utilizam esteticamente de *letterings*, molduras, parallax etc.

Figura 8 – Slide de apresentação sobre “[Des]construção” – 00:17:30



Fonte: Slides elaborados pelo autor (2023) com base em *frames* do filme “Footnote” (2011).

Esse último *slide*, em específico, gerou debates relevantes no que se refere à geração de conceitos que ajudaram na análise da obra, como o de construir e desconstruir, no sentido da montagem e desmontagem, de desconstruções e construções de padrões, entre outros.

3.3 Do design no Talmud

Reservamos este espaço para discorrer sobre nosso processo de criação a um possível layout, baseado na diagramação típica das páginas do Talmud, para análises fílmicas - conforme proposto pela minha orientadora, Milena Szafir, desde o desafio proposto por Bruno Szlak em nossa banca de qualificação. Nas páginas seguintes, portanto, esboço algumas possibilidades (não nos detivemos à análise do processo de design, como método, tampouco dos vários significados da palavra “design” - projetar, resolver, desenhar, entre tantos outros). Assim, neste subcapítulo, traremos à tona possibilidades de como pensamos tal projeto gráfico como proposta de um meio verbo-visual aos elementos em órbita à análise fílmica proposta. Como embasamento a este caminho, utilizo-me de conceitos típicos da prototipação de interfaces e design de interfaces gráficas.

Tomando como norte a prototipação de interfaces, primeiro nos voltamos para o problema e ideação, atentando-nos à forma geral do *design* de página do Talmud. Os livros do Talmud contêm um design editorial extremamente peculiar¹⁷, no qual o arranjo de blocos textuais é bastante orgânico, forma e conteúdo trabalhados página a página. Alguns blocos têm formatos diferentes de outros, conforme o problema e os comentários próprios de cada página, trazendo uma organicidade da forma, que muda levemente a disposição do espaço, mudando conforme as páginas, sendo, por vezes, maiores, menores, às vezes, assemelhando-se a uma espiral. Contudo, observamos um centro contendo o principal, sendo percorrido, comentado em suas bordas, crescendo o volume textual conforme os anos foram se passando¹⁸. A estrutura do Talmud já teve adaptações, a exemplo do trabalho de Rodgers (2009), a qual utilizou o design para aplicação de pesquisas qualitativas. Como a autora

¹⁷ Para mais informações sobre a forma: [https://murals.wbtla.org/uploads/2/4/7/9/24790045/talmud_layout_\(1\).pdf](https://murals.wbtla.org/uploads/2/4/7/9/24790045/talmud_layout_(1).pdf) Acesso em: 24 jan. 2024.

¹⁸ Para mais informações: <https://www.sas.upenn.edu/~jtreat/rs/002/Judaism/talmud.html> Acesso em: 24 jan. 2024.

afirma, “a forma, o estilo de argumentação mostrado pelo Talmud pode ser adaptado para apresentar métodos qualitativos de uma maneira que transcenda os formatos tradicionais” (Rodgers, 2009, p. 1, tradução nossa)¹⁹. Destarte, o Talmud pode ser aqui tomado como uma forma de análise fílmica que parece transcender o estilo tradicional de estudo.

Figura 9 – Exemplo de modelo do Talmud



Fonte: SAS²⁰

¹⁹ No original: The form and the style of argumentation in and engendered by the Talmud can be adapted to present qualitative methods in a way that transcends the limitations of conventional formats.

²⁰ Disponível em: <https://www.sas.upenn.edu/~jtreat/rs/002/Judaism/talmud.html>. Acesso em: 24 jan. 2024.

Olhando como pesquisador ocidental – conhecendo conceitos de composição voltados para a escrita da esquerda para a direita, os alinhamentos geralmente seguindo o padrão, a formulação de palavras conectadas, juntas em pequenos blocos que só fazem sentido quando vistas juntas –, torna-se intrigante procurar compreender esse peculiar design editorial, uma vez que nos deparamos com muitas ideias depois que se entende a ordem da diagramação proposta e, portanto, compreendemos ligeiramente como cada página pode (ou deve) ser lida.

Destarte, vale destacar que esse ponto de vista, sem conhecimento mais aprofundado da cultura judaica tampouco da israelense, pode indicar também uma forma de visão geral de quem observa de fora, sendo interessante de alguma forma para a pesquisa, já que estamos trabalhando com um filme oriundo do único Estado Judeu no mundo, ainda que visemos evidenciar sua montagem e sua fotografia.

Seguindo esse desvio para/com o *design*, pensamos em um conteúdo que esteja tanto no corpo textual²¹, quanto sintetizado na forma diagramática do Talmud. Tem-se, dessa maneira, uma adaptação ao *design* da forma para um contexto diferente do proposto pelo Talmud. Utilizando o programa *Illustrator*²², foi primeiramente pensado em um formato que fosse interessante de ser visto junto da imagem. O formato do filme de 1.35:1²³, mais amplo, é bastante complexo de se agregar ao conceito, visto que o formato do Talmud (assim como de uma dissertação acadêmica às regras atuais na universidade brasileira) é exatamente o oposto, um formato verticalizado.

Em testes²⁴, conforme a figura 10, foi observado que, logo à primeira vista, seria extremamente complexo manter uma forma agradável entre os textos e as imagens se fosse mantido o padrão vertical.

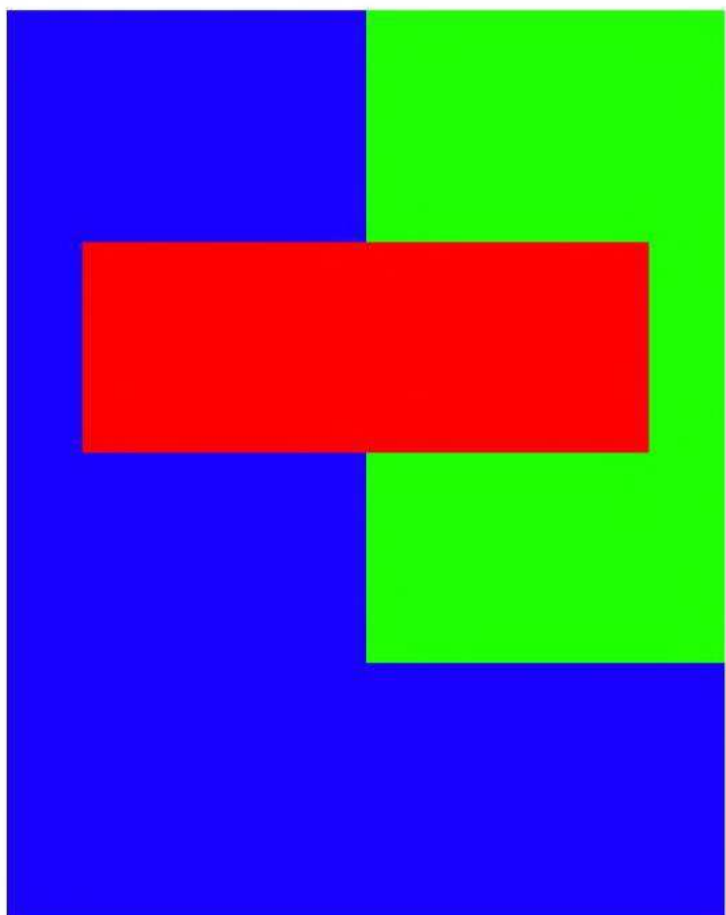
²¹ Até pelo fato de ser uma dissertação de mestrado e necessitar se ater às regras da academia de forma textual, referenciais teóricos e afins.

²² Programa da fabricante Adobe, o mais conhecido e utilizado no mercado de Design, o qual permite uma gama de possibilidades e recursos.

²³ Um formato que está nos blocos mais utilizados no cinema de 1950 para a atualidade, que, por vezes, são chamados de anamórfica (apesar de isso ser mais voltado à lente que está sendo utilizada) ou “cinemascope”, em referência ao processo patenteado pela Panavision na década de 1950.

²⁴ Fiz vários testes, com imagem mais em cima, mais embaixo, com bloco azul e/ou verde menores, maiores etc., entretanto, para não se estender demais nessa primeira experimentação, foi imaginado essa como uma forma de ilustrar o primeiro teste geral na vertical.

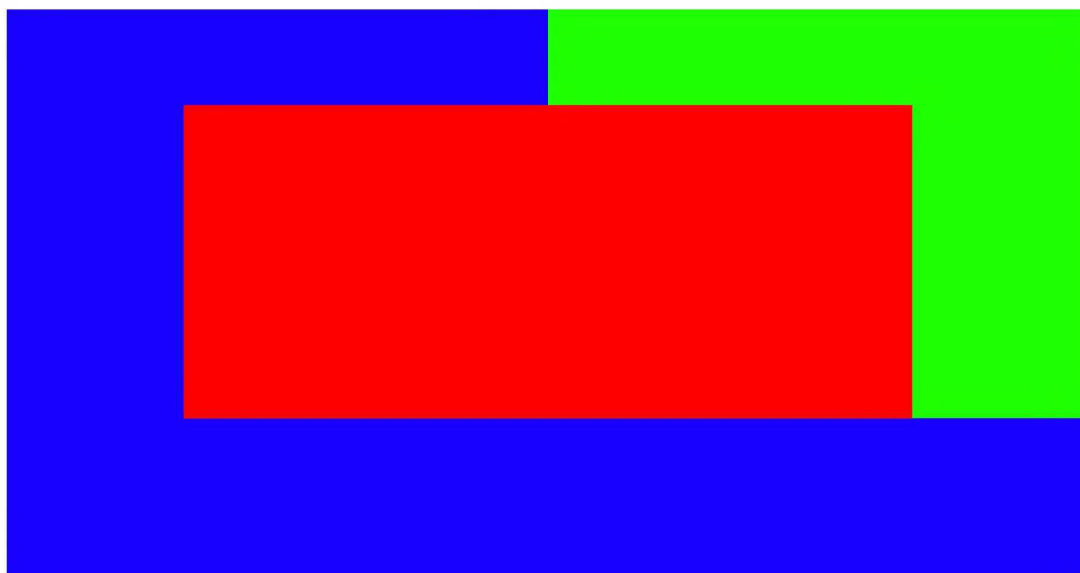
Figura 10 – Primeiro teste do layout



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Dessa forma, ao segundo teste, foi imaginado uma proporção de 16:9 (padrão de telas na atualidade tecnológica dos dispositivos acessíveis no mercado audiovisual como monitores e televisores), que não fosse tão horizontal como a imagem, mas também sem ser verticalizado como uma folha de livro padrão, contemplando o objetivo final, ou seja, de ser voltado para um *frame* cinematográfico.

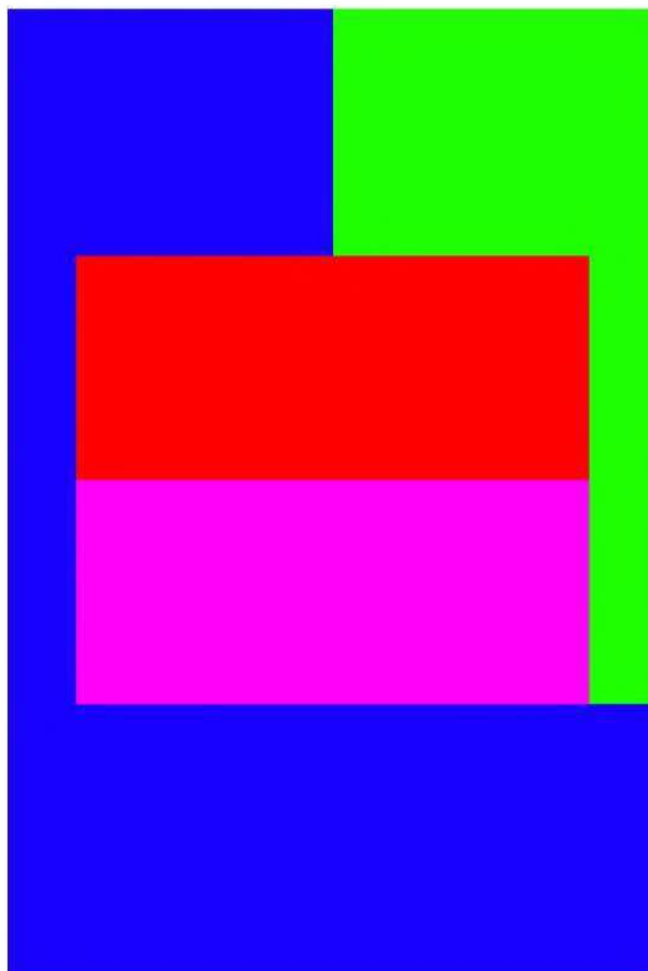
Figura 11 – Segundo teste do layout



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Entretanto, os tamanhos de blocos estavam bastante horizontais e já se distanciando da blocagem do Talmud, conforme a imagem demonstrada na figura 11. Com essa questão, imaginamos que os conteúdos a serem trabalhados no layout seriam os aqui presentes: a blocagem narrativa, *split screen* e *lettering*; frente às *frames* que estariam sob análise. Assim, experimentamos uma forma que contivesse duas imagens em 1.35:1 empilhadas, no qual houvesse uma forma quadrada no coração, centro do assunto, e fosse possível ainda manter um formato geral mais distante do extremamente horizontal da proporção de quadro do filme. A partir desse ponto, voltamos ao layout original, com orientação na vertical.

Figura 12 – Terceiro teste do layout

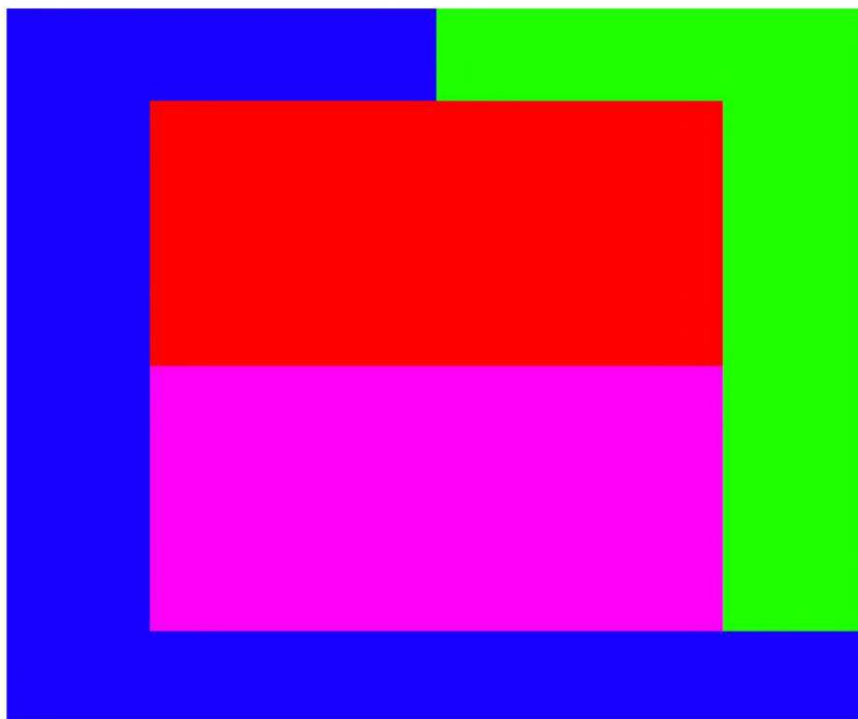


Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Observamos uma melhora, conforme a figura 12, no sentido de o bloco central ficar maior, deixando o projeto gráfico proposto mais harmônico. Contudo, ainda havia um acúmulo textual na parte superior e inferior, fora as laterais extremamente finas, impossibilitando uma escrita para tal leitura tanto visual quanto textual razoavelmente fluida.

Retornamos aos testes de proporções horizontais e depois de um estudo, a proporção escolhida foi a 4:5 (altura e largura, respectivamente) que, apesar de horizontalizada, é muito extremamente distinta da anterior 16:9 e mantém, portanto, uma harmonia com o assunto principal: a imagem sob análise fílmica, o *frame* de “Footnote”.

Figura 13 – Quarto teste do layout



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Discorrendo sobre as cores e padrões desse formato, fizemos uma prototipação de baixa fidelidade com o intuito de puramente explicar como é a disposição espacial do conteúdo, para ser mais bem compreendido conforme fosse sendo mostrado no decorrer da dissertação. Nos dois quadros centrais, vermelho e rosa, estão os *frames* do filme “Footnote” em suas devidas proporções de 1.35:1, empilhados para obter uma melhor harmonia e, também, provocar uma similaridade na análise, visto a unidade da fotografia e montagem da obra, que trazem essas características mais de uma única vez no longa-metragem.

Seguindo para as bordas, vemos, primeiramente²⁵, a aba em “L” invertido, em verde, referenciando o Rashi no Talmud, um dos comentários mais completos e que ajudam os leitores/pesquisadores sobre a compreensão do Talmud. Em questão de conteúdo, pensamos em ser algo base sobre tal assunto contemplado nos

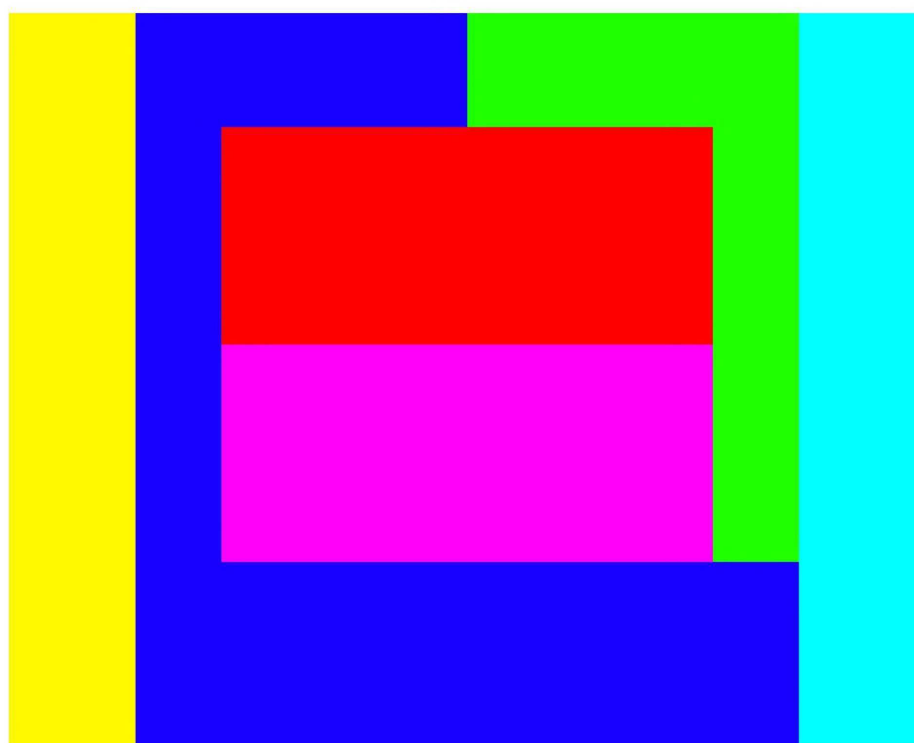
²⁵ Teoricamente, quando falamos “primeiramente”, na nossa perspectiva ocidental cultural, compreendemos ver da esquerda para a direita, porém nesse contexto de Talmud, vamos da direita para a esquerda.

frames, uma introdução que pudesse dar um embasamento forte para a compreensão dos dois fragmentos centrais.

Por último, chegamos no “C” em azul, os Tosafists no Talmud, que assim como o Rashi, foi buscado uma similaridade com o contexto do Talmud, aqui, sendo trabalhado algo mais específico sobre o centro²⁶.

Para além desse modelo principal da figura 13, também ocorreram testes para implementar barras laterais contendo mais comentários, como é presente também no Talmud, contudo, foi abstraído.

Figura 14 – Quinto teste do layout



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Nesse modelo, representado na figura 14, teria de ocorrer uma mudança de proporção para as blocagens que possuem texto nas laterais, para que fossem legíveis, tivessem uma fluidez de leitura no idioma português, código de escrita desta dissertação. Com isto, escolhemos como base para os estudos dos fotogramas de “Footnote”, o design da figura 13.

²⁶ No design atual, feito para essa dissertação, a área rosa seria Gemara no Talmud, geralmente o foco de estudo de Tosafists, junto ao Mishnah, o centro de toda a página e, em vermelho, no design atual, e também Rashi do Talmud, já mencionado anteriormente.

4 A METALINGUAGEM DE “FOOTNOTE”

4.1 A diegese e empatia do movimento sonoro de “Footnote”

A forma como percebemos o som e a imagem em movimento é muito diferente do que geralmente se pensa. A razão pela qual não temos plena consciência disso é porque, no contexto audiovisual (respectivamente áudio e imagem), essas percepções se influenciam e emprestam propriedades uma à outra, devido à contaminação e projeção mútua. A relação dessas duas formas de percepção com o movimento e a imobilidade é fundamentalmente distinta. Enquanto o som está intrinsecamente ligado ao movimento, o aspecto visual não possui essa mesma ligação imediata: “numa imagem de cinema, onde é comum que algumas coisas se movam, muitas outras podem manter-se imóveis. O som implica, necessariamente e por natureza, um deslocamento, ainda que mínimo, uma agitação” (Chion, 2008, p. 15-16). Assim, o som naturalmente tem movimento, velocidade na sua própria construção, com algumas pequenas ressalvas, exceções que são os sons imóveis, caracterizados por não apresentarem qualquer variação no conteúdo.

Partindo para novas compreensões, destacamos conceitos sobre a diegese e empatia dos sons, para contribuir no aprofundamento dos aspectos sonoros do filme “Footnote”. Classificando o caráter de diegese do som da obra, podemos pontuar que um som diegético se refere aos sons que fazem parte da realidade ficcional da cena em que os personagens podem ouvir, como ruídos de trânsito, sons da cidade, cantos de pássaros, música ambiente tocando em um elevador etc.

Todo o universo sonoro que é perceptível pelos personagens em cena, tais como a paisagem sonora (o som dos carros numa cidade, o ruído de uma multidão, os pássaros no campo, a música num bar, etc), ou o diálogo entre personagens. Os sons diegéticos podem decorrer dentro do enquadramento visual da cena ou não (on screen / off screen). (Barbosa, 2000, p. 2)

Outrossim, Bordwell e Thompson (2021) asseveram que:

O som diegético abriga outras possibilidades. Muitas vezes, um cineasta usa o som para representar o que uma personagem está pensando. Ouvimos a voz da personagem falando seus pensamentos apesar de seus lábios não se moverem; presume-se que as outras personagens não possam ouvir esses pensamentos. No caso, a narrativa usa o som para

obter subjetividade, oferecendo-nos informações sobre o estado mental da personagem. (Bordwell; Thompson, 2021, p. 439)

Dessa forma, podemos, inicialmente, já perceber a grande relação dessa referência de Bordwell e Thompson (2021), ao assistir ao filme por completo²⁷, que o som diegético nos clarifica sobre a subjetividade do personagem Eliezer.

Por meio da diegese sonora de “Footnote”, podemos assimilar e melhor compreender a mentalidade de Eliezer, por meio de sua audição aguçada, da sua relação com ruídos.

Além dos conceitos da diegese do som no audiovisual, existe um conceito vastamente trabalhado pelo autor Michel Chion sobre os efeitos empáticos e anempáticos da música. O autor menciona que a música empática desempenha um papel direto na expressão das emoções da cena, fornecendo ritmo. Por outro lado, oposto à empatia, seria o efeito anempático:

Numa das formas, a música exprime diretamente a sua participação na emoção da cena, dando o ritmo, o tom e o fraseado adaptados, isto evidentemente em função dos códigos culturais da tristeza, da alegria, da emoção e do movimento. Podemos então falar de *música empática* (do termo empatia: faculdade de partilhar os sentimentos dos outros). [...] A música [anempática] manifesta uma indiferença ostensiva relativamente à situação, desenrolando-se de maneira igual, impávida e inexorável, como um texto escrito - e é sobre esse próprio fundo de <<indiferença>> que se desenrola a cena, o que tem por efeito não a suspensão da emoção, mas, pelo contrário, o seu reforço, inscrevendo-a num fundo cósmico. (Chion, 2008, p.14-15)

O filme “Footnote” possui um som que se assemelha a uma grande orquestra. A montagem de imagem e som não se limitava apenas à sobreposição física, simples, de imagens, mas, também, envolvia a sobreposição de ideias, conceitos e emoções. É importante entender que esse atrito estético e essa fricção existente geram um gesto dialético, ou seja, o ato de dialogar com quem está assistindo à obra, com potência de “fabricar outras imagens, outras montagens, olhá-las outramente, introduzir a divisão e o movimento a elas associados, a emoção e o pensamento conjugados” (Didi-Huberman *apud* Marques et al., 2020, p. 244).

Narrativamente, o personagem Eliezer tem uma característica de ser bastante calado, assim, o diálogo entre ele e outros personagens é bastante reduzido. Entretanto, dada a trilha sonora, o personagem transcende em desenvolvimentos emocionais, visto que – diante da forma como esta é tida e como

²⁷ Em vários momentos da produção, é ocorrido o som diegético relacionado ao personagem Eliezer, por isso é extremamente recomendado assistir a produção como um todo para compreender.

são consolidados os efeitos auditivos do filme (como os baixíssimos ruídos que o personagem se incomoda) – é possível levar quem assiste a uma percepção completamente diferente do que provavelmente seria do personagem inserido na sua própria ficção. O uso do som não diegético torna-se extremamente importante na produção, o personagem ganha uma voz que não está na cena, mas que é representada para quem assiste ao filme. Amit Poznansky, responsável por toda a trilha sonora de “Footnote”, apresenta-nos um trabalho composicional-sonoro a fim de exteriorizar os sentimentos de Eliezer, além da atuação do personagem. O trabalho musical é impactante na medida em que o som conversa empaticamente com as ações, emoções da montagem e narrativa em tela.

Pequenos detalhes auditivos, difíceis de se observar nesta escrita literária, são primordiais para a interpretação da cena. A produção é uma grande orquestra²⁸, tanto instrumental quanto pelo caráter de orquestra de sincronia, de vários elementos estarem trabalhando em conjunto, coexistindo em um mesmo espaço em prol de um mesmo objetivo. A excelência não está só nas escolhas e adaptações dos conteúdos musicais presentes no filme, mas, também, na forma como foram articulados à narrativa fílmica proposta. A empatia musical é intrínseca, sendo não só interessante, mas primordial para o entendimento das emoções do personagem. A organicidade da trilha sonora está vigente na medida em que, até no próprio ato de produzir a música, existe uma intencionalidade de aumento de intensidade narrativa²⁹.

“Footnote” não conta com uma montagem sonora genérica, a equipe de mixadores e designers de som, juntamente a Poznansky, fizeram parte da produção. Quando expomos a participação da produção, salientamos que, em entrevista à Universidade de Yeshiva (2012)³⁰, Joseph Cedar mencionou que desde o início da produção do filme a música deveria ser um personagem na produção, que ela valorizasse a obra cinematográfica, elevando cenas menores por meio dessa

²⁸ Trecho 11. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1idVzw6g-H9T9tVKzY_geXlelFZUgta2Y/view?usp=sharing. Acesso em: 26 jan. 2024.

²⁹ Presente no mesmo trecho 11. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1idVzw6g-H9T9tVKzY_geXlelFZUgta2Y/view?usp=sharing. Acesso em: 26 jan. 2024.

³⁰ Visto a entrevista dada na universidade de Yeshiva: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IrvMxmXyFO8> Acesso em: 24 jan. 2024

empatia musical, fazendo com que a sonoridade fílmica tivesse um impacto bastante presente junto ao espectador.

4.2 A forma fílmica de “Footnote”

Esse subcapítulo busca ter um contato com a obra fílmica sem adentrar em aspectos mais pontuais, como nos subcapítulos seguintes, focando em uma decupagem, isto é, um estudo dos elementos fílmicos a partir da desmontagem do filme no qual são observadas características a serem estudadas. No caso dessa dissertação, voltamo-nos para análises da fotografia, da montagem e do som. Segundo Xavier (2019, p. 27), devemos compreender “a decupagem como o processo de decomposição do filme (e portanto, das sequências e cenas) em planos”, e esta, composta desta fragmentação (des)fragmentação da obra, é primordial para compreendermos a unidade da obra.

Como observamos, o cinema possui vastas características e potenciais estéticos. Uma mesma produção é capaz de trazer díspares elementos do cinema, sendo carregados intrinsecamente na sua narrativa, fotografia e montagem. Essa união de elementos cinematográficos é trazida por Joseph Cedar (roteirista e diretor da obra) como uma integração de pensamentos desde a pré-produção até a pós-produção, tendo em vista de que a obra é fruto de uma mescla de acontecimentos pessoais do realizador com ficcionais, compreendendo uma poética do autor que integra, em harmonia, todos os elementos cinematográficos à narrativa proposta.

Por se tratar de um longa-metragem, as análises presentes neste subcapítulo, por mais que estejam atentas à cronologia do filme, não abarcam todo o conjunto de cenas e sequências da obra, visto que delimitamos algumas delas para dissertarmos sobre a forma fílmica que nos afeta/ afetou nessa particular obra de Cedar. Assim, vale salientar que os títulos das figuras são com base no *timecode* original de “Footnote” e, para uma melhor compreensão de meu recorte de análise, *timecode* inicial e final frente ao tempo total da obra, seguido de um título por nós escolhido a cada determinado trecho:

Trecho 01:³¹ 00:01:00 a 00:12:10 Premiação de Uriel

Trecho 02:³² 00:14:19 a 00:15:45 Chegada de Eliezer em sua casa

Trecho 03:³³ 00:15:33 a 00:19:40 Apresentação do personagem Eliezer

Trecho 04:³⁴ 00:19:42 a 00:21:10 Conversa de Uriel e sua companheira

Trecho 05:³⁵ 00:21:05 a 00:23:29 Apresentação do personagem Uriel

Trecho 06:³⁶ 00:28:37 a 00:29:24 Uriel escondido observando Eliezer

Trecho 07:³⁷ 00:40:09 a 00:55:24 Reunião com Uriel

Trecho 08:³⁸ 01:02:09 a 01:13:03 Entrevista Eliezer e escrita de Uriel

Trecho 09:³⁹ 01:23:53 a 01:34:16 Eliezer descobrindo a verdade

Trecho 10:⁴⁰ 01:34:21 a 01:36:24 Eliezer entrando no prédio

Trecho 11:⁴¹ 01:36:24 a 01:41:25 Eliezer prestes a receber o prêmio

No início do filme, no tempo de 1 minuto e 11 segundos do longa-metragem (iniciando aos 32 segundos do Trecho 01), contamos com um *raccord* de som, unindo as cenas dos preparativos do pai Eliezer para sair junto à

³¹ Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/115ReH4XA3yM7GmKg8X8hOgK1lymglJ4e/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024

³² Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1EY7ptw4h8IVhdVIOI9MjycNB4cVa-hU9/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024

³³ Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/16rnDs4OUVbbNcNYCzc2xbbodyzuZV1KYm/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024

³⁴ Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1YhwfPx3onf2_KvS-IXhaNsXqP5bKU8KM/view?usp=sharing. Acesso em: 26 jan. 2024

³⁵ Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1ng8s9ppBnSXvfFlxPI6Zldcsuch6jkVt/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024

³⁶ Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1xUpVsjV2ip5AW41N_9gUWw3yhgHrWJX/view?usp=sharing. Acesso em: 26 jan. 2024

³⁷ Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1aJqaSpCvEI5GURAAJ5_QYucczKGYulQK/view?usp=sharing. Acesso em: 26 jan. 2024

³⁸ Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1apfHzlq1z9qdesyqlEDyG0HmbJKDYIT6/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024

³⁹ Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1VnuXRLu7xLONz6Y5BfAkilFvBoGOtorl/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024

⁴⁰ Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1ms67YaSSPd8BqdAQZdSEKqYKHOkur2A/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024

⁴¹ Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1idVzw6g-H9T9tVKzY_geXlelFZUgta2Y/view?usp=sharing. Acesso em: 26 jan. 2024

companheira, até a premiação do filho Uriel. É notória uma assimilação de desconforto, a partir da utilização de planos médios, entre os dois personagens retratados na cena (Eliezer e sua companheira).

Já em nosso segundo recorte, ainda no Trecho 01 (1min5seg até os 1min11seg), ocorre uma mudança espacial invisível do carro até o local do evento a partir do uso de planos detalhes das mãos e pés de Eliezer. A nossa mente busca assimilar, ao assistir do início até o fim dessa mudança de ambiente, que Eliezer entrou no carro e está junto de sua companheira; porém, logo após, a cena corta para um plano médio que, bastante horizontalizada (graças à proporção em 2.35:1, 1920x816), abarca visualmente pai e filho: Eliezer e Uriel, respectivamente, a partir de uma leitura da imagem da direita para esquerda (como a escrita do hebraico, idioma oficial no Estado de Israel).

Enfatizamos essa mudança de cena inicial, pois, aos aproximadamente dois minutos de filme, torna-se possível observarmos uma mudança na sua forma estética: o uso de cortes secos através de planos detalhes e, assim, o filme “Footnote” utiliza essa montagem, de um plano para o outro, de forma invisível típica do cinema clássico. O que afirmamos com isso é que o cinema clássico preza pelos chamados cortes invisíveis na montagem, para que quem assista não tenha confusão sobre espaço, que não tenha jogos de câmera a fim de tirar a total imersão da obra (Xavier, 2019). No entanto, no geral, uma montagem clássica apoia-se bastante no uso de uma respectiva escada de planos, dos mais descritivos, abertos (planos gerais), até os mais detalhados, fechados (planos detalhes). Basicamente, em um cinema clássico é comum a utilização de planos gerais para simbolizar a mudança espacial, do ambiente, e ir fechando cada vez mais os planos, jogando entre planos um pouco mais abertos e um pouco mais fechados.

Figura 15 – Transição de espaço por planos detalhe – 00:01:42



Fonte: Diagrama realizado pelo autor a partir do trecho 01⁴², retirado do filme “Footnote”.

Como vemos na Figura 15, no começo de “Footnote” (Trecho 01), acontece uma mescla de distintos tipos de planos, uma transição desde cortes secos em que ocorre uma mudança de espaço por meio de planos mais fechados, médios e detalhes, ao mesmo tempo em que desconecta da ideia do uso de planos descritivos, gerais, para contextualizar quem está assistindo à produção fílmica ao novo local que está acontecendo a ação. Também utiliza ao longo da mudança de planos o equilíbrio de cor e zonas de luz. É uma mudança de espaço que nos dá essa percepção de incômodo, ainda que fluido para nossos olhos - trata-se de um trabalho primoroso de imersão do espectador na história, na proposta sensorial da narrativa entre a fotografia, o som e a montagem.

Outro traço que logo após vai tomando forma, aproximadamente aos três minutos de filme, corresponde às ausências de usos de planos e contraplanos, artifício esse bastante corriqueiro do cinema clássico para apresentar uma conversa entre dois ou mais indivíduos na cena. O conjunto da construção desta cena é uma câmera estática, em plano fechado, mostrando frontalmente pai e filho enquanto uma voz diegética, pré-iniciada na sequência anterior, situa-nos na cena e no novo espaço (o Museu de Israel, conforme informado pela companheira de Eliezer no carro) até o momento em que este último, Uriel, é anunciado e se levanta saindo de

⁴² Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/115ReH4XA3yM7GmKg8X8hOgK1IymglJ4e/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024.

cena. Vemos o público, desfocado ao fundo, levantando-se em seus lugares com uma salva de palmas, enquanto seu pai, ainda em foco, continua em sua cadeira para então, calmamente, levantar-se também batendo palmas mas sentando-se logo em seguida, ainda antes do restante dos demais. Com a câmera focada somente na expressão do personagem Eliezer, temos a impressão de que o filme vai ocorrer em função de suas percepções. Em nenhum momento, até então, é mostrado um plano maior descrevendo como é o ambiente. Até mesmo enquanto Uriel caminha e sobe no palco, se pronuncia aos presentes em aproximadamente quatro minutos, a fotografia segue o enquadramento inicial, ainda posicionada mostrando as expressões de Eliezer ao escutar tais palavras do filho recebendo o prêmio. Então, no trecho final da fala de Uriel, temos um leve movimento de câmera saindo de um plano médio, via um *zoom in*, para um plano mais fechado, enfatizando nas expressões faciais do personagem pai a partir da escuta da fala do personagem filho. É dessa maneira, em sete minutos da narrativa da obra, que somos apresentados às personagens principais que nos guiarão ao longo do filme.

Figura 16 – Insatisfação de Eliezer com a fala do filho Uriel – 00:03:14



Fonte: Diagrama realizado pelo autor a partir do trecho 01⁴³, retirado do filme “Footnote”.

⁴³

Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/115ReH4XA3yM7GmKg8X8hOgK1lymgIJ4e/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024.

O filme faz questão de começar a partir de uma postura desconfortável, incomodada do pai: o roteiro, a atuação, a fotografia e a montagem sugerem isso. Vemos a perspectiva dele, somente dele. Em toda essa grande cena não há o habitual jogo de plano e contraplano, é por meio de um som *off*⁴⁴, que escutamos o filho discursar, falando sobre a sua vida e referenciando seu pai. É a partir daí que a trama nos é apresentada: entendemos que o filme não quer trazer um diálogo entre estas duas personagens, a produção deseja que observemos unicamente a reação do pai com a premiação do filho, como o pai se sente vendo o filho sendo reconhecido. Compreendemos, em um jogo entre imagem e som, o quanto a premiação de um não gera orgulho no outro, mas uma certa raiva ou melancolia. Tal escolha no filme nos leva a uma sensação de indeterminação, no sentido de que a obra nos proporciona uma situação inicial sendo contada diegeticamente por um ponto de vista da voz de um personagem (filho) e, ao mesmo tempo, pelo ponto de vista imagético do outro personagem (pai), provocando-nos dúvidas quanto ao que o filme quer dizer com isso.

Segundo Ember (2012, p. 112), “no campo dos estudos de cinema, a questão da determinação está intimamente ligada à teoria do ponto de vista”. “Footnote”, por meio de sua montagem de planos, nos leva a um ponto de vista de Eliezer, apesar de que, via sincronização dos sentidos, o centro das atenções na diegese narrativa é dada pela montagem sonora - apresenta-nos assim a proposta da relação entre pai e filho.

⁴⁴ Esse tipo de som é extremamente presente no filme. Segundo Bordwell e Thompson (2021, p. 433), “o som *off* pode restringir a narrativa, guiando-nos para o que a personagem está percebendo.

Figura 17 – Palmas de Eliezer e seu relógio quebrado – 00:07:09



Fonte: Diagrama realizado pelo autor a partir do trecho 1⁴⁵, retirado do filme “Footnote”.

A cena segue: vemos as palmas do público, ocorre um plano detalhe nas mãos batendo palmas de Eliezer (*frame* 1), a câmera é estática, porém o movimento do personagem, que se levanta da sua cadeira, faz com que saia o rosto da cena e mostre as suas mãos. Um corte seco nos leva para um plano médio, lateral a 60 graus, mostrando uma composição interessante, uma linha que dá continuidade na leitura da imagem. Graças a essa composição e à abertura da lente um pouco mais fechada, conseguimos observar o público pouco desfocado, borrado. Se lermos de uma forma da esquerda para a direita, navegamos em uma diagonal crescente, a qual nos leva até o centro do quadro, em foco, onde está Eliezer. Ele interrompe as palmas e trata de seu relógio, utilizando-se aqui o princípio da “arma de Tchekhov”. Tal princípio narrativo no contexto dramático, indica que os elementos presentes em uma história desempenharão um papel significativo posteriormente. Esse conceito orienta e auxilia o roteiro, a direção e a edição a evitar introduzir detalhes irrelevantes, vazios em suas narrativas, garantindo que tudo tenha uma relevância que se desdobre posteriormente:

O “Arma de Tchekhov” é uma expressão que se refere a um elemento ou detalhe apresentado no início de uma história que parece sem importância, mas que mais tarde se revela crucial para a trama. O termo foi cunhado pelo

⁴⁵

Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/115ReH4XA3yM7GmKg8X8hOgK1lymgIJ4e/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024.

escritor Anton Tchekhov, que é conhecido por sua habilidade em incluir detalhes significativos em suas histórias de maneira sutil. (Marques, 2023, p.1)

Eliezer, sentado, de cabeça baixa olhando para o chão, manifesta uma expressão de preocupação, de tristeza, de indignação. Enquanto isso, é possível ver, ainda no mesmo plano na diagonal, o filho Uriel cumprimentando as pessoas ao fundo, novamente, graças à profundidade de campo não tão reduzida, permitindo ver além do assunto principal. Segue-se, por um corte seco, para um plano geral que mostra Eliezer saindo do prédio e indo a um local aberto.

Figura 18 – Eliezer saindo da cerimônia e se sentando do lado de fora – 00:07:31



Fonte: Diagrama realizado pelo autor a partir do trecho 01⁴⁶, retirado do filme “Footnote”.

A cena contém uma composição muito interessante, a qual utilizamos bastante em aula para falar sobre as formas, repetição. Os postes formam unidades do ambiente e provocam uma sensação de localização no espaço, que é completamente vazio. Vale ressaltar que Eliezer anda da direita para a esquerda, senta-se em um banco, virado da esquerda para a direita.

A composição do *frame* 2, de Eliezer sentado, provoca uma ideia, para o autor, de que lê texto e imagem da esquerda para a direita e de que o personagem está olhando para uma zona neutra na qual o olho vai e não volta. Contudo,

⁴⁶

Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/115ReH4XA3yM7GmKg8X8hOgK1lymgIJ4e/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024.

conjecturando em uma ideia de leitura da direita para a esquerda – o que sempre estará presente, visto ser uma produção que tem como foco uma leitura e escrita da direita para a esquerda, pensamos em um *take* (novamente, o *frame* 2), que dá uma ideia de continuidade. O personagem, ao olhar para uma direção, naturalmente nos faz também olhar naquela direção, duelando com a nossa forma ocidental de ler da esquerda para a direita. Ou seja, reforçando, a leitura da direita para esquerda duela com o olhar, fazendo com que tenhamos um ciclo de mapear mentalmente a imagem, prendemo-nos mais do que a leitura da esquerda para a direita, que contribui, sem duelar, com a direção do olhar do personagem.

Além dessa questão de leitura, podemos também mencionar que, culturalmente, por esses padrões de esquerda para a direita e direita para a esquerda (tendo em vista ser uma obra israelense), também acabamos por internamente trazer uma assimilação de continuidade. Se estamos acostumados com a ideia de ler da esquerda para a direita e um personagem anda da esquerda para a direita, pode dar, à ideia de continuidade, algo positivo, do caminhar da história, da narrativa, do personagem. Enquanto, na mesma ideia de leitura, se o personagem se locomover da direita para a esquerda, como brasileiros temos uma sensação de estar voltando.

Creio que essa posição que adotamos na análise é extremamente complexa de ser afirmada, visto que é algo muito empírico e sobre o filme. Como vimos no início do capítulo, pode ser que seja uma escolha à parte da direção, do roteiro, da edição, pois, por exemplo, pode ser que a composição, o fundo que aparece nos *frames* 1 e 2 da figura 18 seja mais interessante que o oposto. São muitos fatores, entretanto, achamos necessário levantar esse ponto sobre composição, pois isso é presente no pensar cinematográfico tanto pelos *raccords* e continuidade narrativa do olhar quanto internamente ao plano.

Finalizamos com os *frames* 3 e 4, os quais nos mostram uma espécie de plano e contraplano, não de conversa entre personagens, mas, pensando metaforicamente, de uma conversa metadieética do personagem com o mundo. A cena mostra a visão de Eliezer, em uma câmera subjetiva e, logo após, o rosto do personagem, mostrando sua feição, infeliz, como se estivesse até com dor.

Este recurso audiovisual de mostrar o personagem e o que está observando é uma característica clássica, bastante utilizada no cinema e faz com

que quem está assistindo entre na perspectiva do personagem, fazendo-nos mergulhar ainda mais na história.

Figura 19 – *Frames* da cena "fotos de familiares" – 00:11:53



Fonte: Diagrama realizado pelo autor a partir do trecho 01⁴⁷, retirado do filme "Footnote".

Outra sequência, interessante no sentido da fotografia e da montagem, está na figura 19, fomentando a ideia de como é a interação entre os membros familiares. Esse conjunto de 4 *frames* foi cortado, porém, mostra quase todas as expressões em plano fechado de quem está saindo na fotografia, excluindo somente as duas garotas, segunda e terceira da direita para a esquerda. Esses 3 planos mais fechados de personagens são do pai Eliezer (02), do filho Uriel (04) e do neto Josh (03). Como podemos perceber pelo *frame* 1 da Figura 19, em um plano aberto⁴⁸, Eliezer é o mais afastado da família, seguido (da esquerda para a direita) pelo neto, filho de Uriel (a um suposto centro composicional do enquadramento fotográfico entre as mulheres da família). Quanto aos planos detalhes dos rostos, vemos primeiramente a expressão de Eliezer, bastante desconfortável - tentando atender ao pedido do fotógrafo de "sorrir" -, o neto com um dos olhos roxo - parecendo estar um

⁴⁷

Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/115ReH4XA3yM7GmKg8X8hOgK1lymgIJ4e/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024

⁴⁸ Bordwell (2021), Dancyger (2007), Martin (2005) e Pisani (2013) mencionam que a nomenclatura de enquadramentos dos planos "são raramente unívocos". Nesta dissertação, nós nos baseamos em uma compreensão quanto às regras cinematográficas e suas nomenclaturas tanto mercadológicas quanto acadêmico-teóricas para a análise fílmica.

pouco deslocado, contudo, ainda assim o personagem sorri. Finalmente, vemos Uriel, que acabou de receber o prêmio, bastante sorridente.

Percebemos uma falha de continuidade, algo bem simples e que é bastante difícil de ver⁴⁹, não alterando em nada a obra: o fundo da fotografia de plano fechado do neto contém um pedaço da bandeira azul, que no plano mais aberto, está longe. Essa bandeira teria de estar mais perto dele para realmente aparecer no plano médio fechado. Mesmo cogitando a ideia de distorção de planos proveniente de uma lente teleobjetiva – algo em torno de 200mm de distância focal (o que é muito difícil de aparecer em produções de cinema, visto o fator de corte de sensor e também distância focal muitíssimo grande e complexo de trabalhar, apesar de existir) –, ainda seria muito difícil de fazer a bandeira ao fundo aparecer. E, se nos atermos à narrativa e pensarmos que o personagem se deslocou de um plano ao outro, trata-se de uma falha de continuidade pois a sequência de montagem dos planos é dada a uma situação que ocorre ao mesmo tempo.

Figura 20 – Chegada de Eliezer em casa – 00:14:22



Fonte: Diagrama realizado pelo autor a partir do trecho 02⁵⁰, retirado do filme “Footnote”.

⁴⁹ Só foi visto depois da quarta vez examinando. Esta pesquisa de análise fílmica nos provoca enxergar questões que, até nem são tão importantes para o conjunto da obra final, mas que para o exercício da crítica, do estudo, são interessantes.

⁵⁰ Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1EY7ptw4h8IVhdVIOI9MjycNB4cVa-hU9/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024

No momento de 14 minutos e 22 segundos acontece uma cena, precursora de um dos momentos mais interessantes, a meu ver, da análise fílmica de “Footnote” – que é mais bem explorada em subcapítulo posterior. Essa cena é a de Eliezer entrando em sua residência (trecho 02).

A câmera é posicionada de forma lateral, perpendicular ao movimento do personagem; e, enquanto ocorre a ação, ela, simultaneamente, caminha com o personagem, fazendo um *travelling* lateral. Pelo movimento de câmera, se analisarmos atentamente, é possível observar uma técnica clássica com *dolly*⁵¹ lateral, configurando-se um movimento muito estável e suave, sem respiro de lente⁵² ou perda de horizonte, e com utilização de uma *pan*⁵³, permitindo pequenos movimentos horizontais na cena.

Apesar de, à primeira vista, ser uma cena simples, reforça a lógica do movimento da direita para a esquerda como estética, tendo em vista de ser um filme israelense. Como vimos na Figura 20, o personagem entra pela porta, *frame* de número 1, câmera parada, segue o seu caminho até o cabideiro, *frame* número 2, no qual o personagem coloca suas vestimentas para sair. A câmera fica estática, o personagem novamente segue da direita para a esquerda com a câmera indo junto, até entrar no final do movimento, *frame* de número 3 da figura 20, enquadrando em uma composição central, usando a porta como moldura e focando rapidamente na sua companheira, que está colocando o colírio no olho com vestimentas de dormir.

Notamos, nesse momento, que existe um uso de cores complementares de azul e amarelo alaranjado, o qual influencia também indiretamente na percepção de quem assiste a ver uma certa dicotomia, o que abordamos melhor posteriormente, no subcapítulo 4.3, com o breve estudo da paleta de cores por meio do *Adobe Color* e *Image-J*.

Reforçando a ideia de opostos, um certo confronto, desavença, vemos, no final do *frame* 4, a companheira fechando, com uma certa agressividade, a porta.

⁵¹ Dolly pode ser tanto um movimento de câmera, como o Dolly In, que é o movimento da câmera para a frente sem uso de zoom ou Dolly Out, que é o oposto do In, quanto também o Dolly pode ser o equipamento de trilhos e suportes que abrigam a câmera e as vezes o operador de câmera com até o focuista.

⁵² Termo técnico usado quando a característica/falha de lente não conseguir permanecer no mesmo enquadramento quando efetuado o zoom. Um vídeo explicando para ilustrar. Disponível em: <https://www.dpreview.com/videos/8010417625/dpreview-tv-what-is-focus-breathing-and-why-should-you-care> Acesso em: 24 jan. 2024.

⁵³ Pan é um movimento de câmera lateral/horizontal, em que esta gira no seu próprio eixo.

Figura 21 – *Frame* de Eliezer escutando a pancada da porta – 00:14:55



Fonte: Fotograma a partir do trecho 02⁵⁴, retirado do filme “Footnote”.

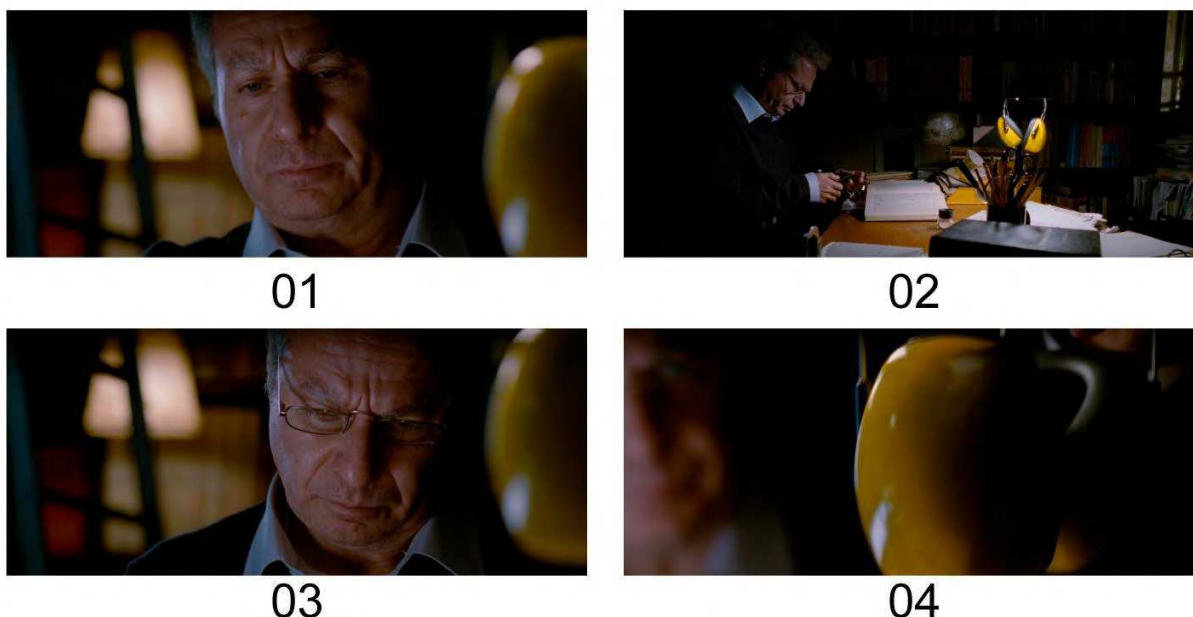
Corta-se para o próximo ambiente, seu escritório, no qual, por meio de uma "ponte sonora" (Bordwell; Thompson, 2021, p.448) - quando o som da cena anterior perdura à cena seguinte -, compreende-se que estão na mesma residência, portanto, próximos. Temos também um jogo de composição, entre a paleta de cores e um plano americano semelhante ao anterior: personagem centralizado e uma porta branca igual nas duas cenas com uma iluminação *low key*, a qual “cria contrastes mais fortes e sombras mais nítidas e escuras. Muitas vezes, a iluminação é concentrada, e a luz de preenchimento é reduzida ou eliminada completamente” (Bordwell; Thompson, 2021, p. 227).

Logo em seguida, Eliezer se arruma, senta-se, troca de calçado em um plano inteiro, descrevendo o lugar e, neste momento, o mesmo senta-se em sua cadeira e ambiente de trabalho.

54

Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1EY7ptw4h8IVhdVIOI9MjycNB4cVa-hU9/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024.

Figura 22 – Eliezer se organizando para consertar seu relógio – 00:15:06



Fonte: Diagrama realizado pelo autor a partir do trecho 02⁵⁵, retirado do filme “Footnote”.

Existem vários planos nessa sequência: *close-up* com um desfoque em um objeto amarelo (que até então não é distinguível do que seja), corta-se para um plano mais aberto, *frame 2*, descritivo do ambiente - com um foco de luz na mesa, iluminando sobremaneira o até então objeto desconhecido (um abafador de ruído).

O plano 3 da figura 22, retorna ao *close-up* - que provavelmente nas filmagens deve ter sido feito junto aos planos 1 e 4 - mostrando Eliezer desconfortável com um ruído. Ocorre um corte seco, muda um pouco o enquadramento, em composição extremamente semelhante, provavelmente procurando manter a invisibilidade (visto que poderia ter tido somente um movimento, um *pan*, *travelling* lateral com mudança de foco), dando foco ao abafador de ruído. O personagem pega rapidamente o objeto e o coloca no ouvido.

Essa cena, em específico, trouxe à tona a importância do som e da assimilação de identidade com o personagem. O ruído que o personagem escutava diegeticamente era tão baixo que, na análise, foi preciso utilizar um som bastante alto, em níveis de 80-100% para compreender um pouco melhor não o conteúdo, mas que este existia, que era o de uma televisão – luz azulada lateralmente na cena anterior, vindo muito provavelmente do quarto de sua companheira. Ao observarmos

55

Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1EY7ptw4h8lVhdVIOl9MjycNB4cVa-hU9/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024.

esse jogo de cenas e planos, tornou-se possível atrelarmos a montagem sonora do filme à construção de identidade do personagem que, mesmo em um ruído tão insignificante ao espectador, o irrita a ponto de necessitar de um abafador ao mesmo. Trata-se de uma metáfora do funcionamento da cabeça (personalidade) de Eliezer e essa característica do personagem está em todo o filme.

Figura 23 – Plano do *slowmotion* de Eliezer consertando o relógio – 00:15:37



Fonte: Fotograma a partir do trecho 02⁵⁶, retirado do filme “Footnote”.

A cena segue para um plano detalhe (figura 23), câmera subjetiva na qual a configuração da câmera é alterada: seja no momento da captação (usando uma velocidade de 360 graus, com muitos *frames* por segundo), seja na edição⁵⁷. É difícil saber, quase impossível de maneira certa, quais técnicas foram utilizadas –, mas é como a velocidade dessa sequência é trabalhada: a fim de trazer gradativamente um *slow-motion*, um movimento lento, ficando cada vez mais lento, porém rapidamente em um intervalo de 5 segundos, com o uso do *slow-motion*, encerrando o plano quando congela tudo.

É, no mínimo, interessante essa assimilação do relógio, objeto que o acompanha desde o início (durante a premiação do filho) e a ser retomado aqui: quando quebrado, revela-se como uma peça determinante metaforicamente na transposição de uma montagem invisível (clássica) a uma montagem metadieética.

⁵⁶ Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1EY7ptw4h8IVhdVIOI9MjycNB4cVa-hU9/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024.

⁵⁷ Ou em ambos, pois, embora seja curto, apresenta-se organicamente, podendo ter tido um trabalho de uso de velocidade mais lenta com FPS mais alto e na edição ter acentuado isso.

O tempo diegético para e a narrativa passa a ser construída através de uma montagem espacial, com uso intenso de estéticas do design em movimento.

Figura 24 – Início da montagem espacial de Eliezer – 00:15:39



Fonte: Diagrama realizado pelo autor a partir do trecho 3⁵⁸, retirado do filme "Footnote".

Ao colocar o abafador – simbolicamente objeto que nos remete à perspectiva do personagem, em que o som que escutamos passa a ser o som que o personagem na cena escuta –, congela-se o movimento e corta a cena para um plano médio. Começa uma música clássica com um contrabaixo proeminente, ritmado com instrumental acelerado, porém, mantendo aproximadamente 70 batidas por minuto (BPM). Utilizando-se de uma técnica denominada *dolly zoom* (ou popularmente conhecido como "efeito vertigo") - a qual consiste em afastar a câmera por meio de trilhos (*dolly*), e aplicar um *zoom in* na mesma intensidade, com finalidade de conservar o enquadramento, mas usar a característica de distorção de planos da ótica, para causar um movimento na cena entre os planos mais próximos e distantes -, a câmera se afasta até a posição de *frame* 4, no qual vale pontuar aqui (Figura 24) que não foram alteradas quaisquer imagens dos *frames* captados no

58

Disponível em:
<https://drive.google.com/file/d/16rnDs4OUVbbNcNYCzc2xbbodyzuZV1KYm/view?usp=sharing>
 Acesso em: 26 jan. 2024

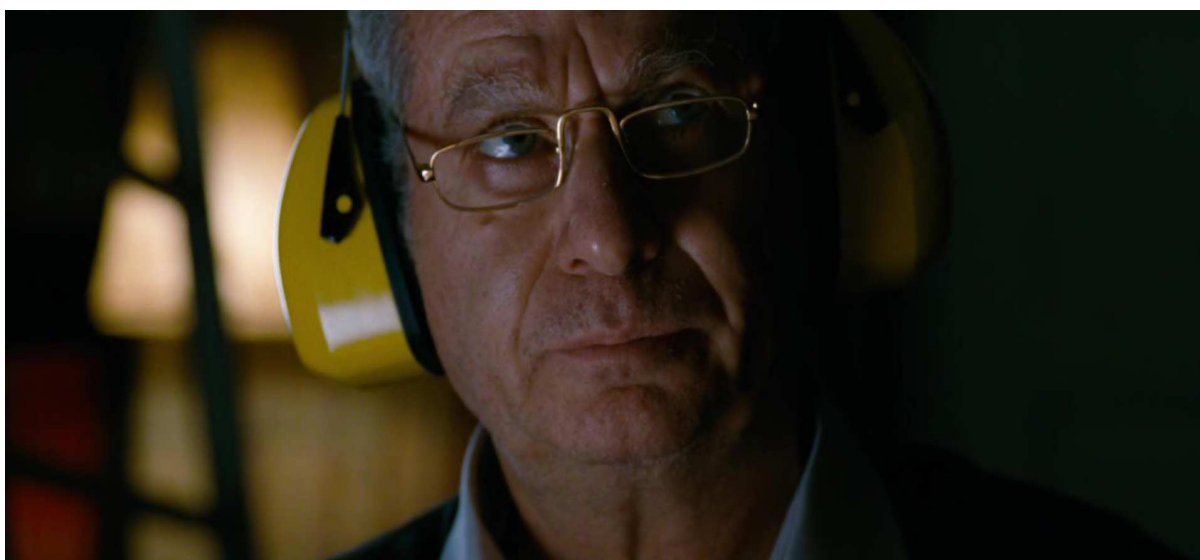
em:
 =sharing.

filme. Dessa maneira, traz o sentido de um tempo congelado, uma distorção do espaço e do tempo na narrativa através da integração da fotografia e da montagem.

Nos *frames* 3 e 4, observamos duas características, primeiro seria o uso do *lettering*, aparecendo organicamente da direita para a esquerda e depois a aplicação de um filtro azulado como uma espécie de tela de projeção de algo. Aqui, como mencionamos, inicia a montagem espacial (Manovich, 2001), esta que apresenta o personagem Eliezer com alguns fatos curiosos que nos mostram um pouco de sua personalidade. O estudo dessa sequência é feito no subcapítulo 4.4, sobre as “especificidades da montagem de ‘Footnote’”.

Após ocorrer essa apresentação de Eliezer, é cortado para o personagem ainda em seu relógio, no mesmo plano anterior. A nova sequência descreve o ambiente de trabalho, ou seja, o espaço com a mesa. O plano muda para um médio fechado, no qual Eliezer olha para cima e lateralmente. Um corte seco nos transporta para o filho Uriel em sua residência, conversando com sua esposa. Trata-se de uma montagem paralela, compreendendo que, quando ocorre a apresentação de Eliezer e logo após a de Uriel (nos mesmos moldes, montagem espacial), os planos diegéticos são congelados em virtude de planos metadieгéticos em diálogo e, quando acaba, retornamos à Eliezer em seu escritório terminando o ajuste no relógio que estava fazendo anteriormente.

Figura 25 – Transição paralela A Eliezer – 00:19:43



Fonte: Fotograma recortado pelo autor a partir do trecho 03⁵⁹, retirado do filme "Footnote".

Figura 26 – Transição paralela B Uriel – 00:19:43



Fonte: Fotograma recortado pelo autor a partir do trecho 04⁶⁰, retirado do filme "Footnote".

A produção segue com a conversa entre Uriel e sua esposa, mesclando, entre planos mais gerais, descrevendo o ambiente, planos médios fechados, mostrando a esposa, outros, mostrando Uriel e alguns *over shoulders*⁶¹. Cumpre destacar que, por Uriel estar deitado no colo da sua esposa, há um jogo de plano e contraplano interessante em termos de enquadramento: ela em um *contre-plongée*⁶² e ele em uma espécie de *god-eyes/bird-view/overhead shot*⁶³.

Aqui acontece uma pequena falha de continuidade de iluminação, a qual demonstramos nas duas próximas figuras.

⁵⁹ Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/16rnDs4OUVbbNcNYCzc2xbodyzuZV1KYm/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024.

⁶⁰ Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1YhwfPx3onf2_KvS-IXhansXqP5bKU8KM/view?usp=sharing. Acesso em: 26 jan. 2024.

⁶¹ Plano muito utilizado em conversas, principalmente em planos e contraplanos, dois *over shoulders* são bem comuns em um diálogo, respeitando muitas vezes a regra dos 180 graus.

⁶² Termo em francês comumente utilizado no cinema que significa uma câmera que é posicionada de baixo para cima.

⁶³ Posicionamento de câmera vindo totalmente de cima para baixo.

Figura 27 – Plano A falha de continuidade – 00:20:23



Fonte: Fotograma recortado pelo autor a partir do trecho 04⁶⁴, retirado do filme "Footnote".

Figura 28 – Plano B falha de continuidade – 00:20:24



Fonte: Fotograma recortado pelo autor a partir do trecho 04⁶⁵, retirado do filme "Footnote".

Novamente, esse é um problema de continuidade que não altera em nada a fluidez da produção como um todo, no entanto, achamos interessante ressaltar aqui esse jogo da fotografia e como se dá a iluminação plano-contraplano na sequência. A primeira câmera, plano, mostrando Uriel, está acima do ombro esquerdo da sua esposa; por sua vez, a segunda posição, mostrando a esposa de

⁶⁴

Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1YhwfPx3onf2_KvS-IXhaNsXqP5bKU8KM/view?usp=sharing. Acesso em: 26 jan. 2024.

⁶⁵

Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1YhwfPx3onf2_KvS-IXhaNsXqP5bKU8KM/view?usp=sharing. Acesso em: 26 jan. 2024.

Uriel em um *contra-plongée*, tem uma perfeita continuidade espacial, usando corretamente a regra dos 180 graus.

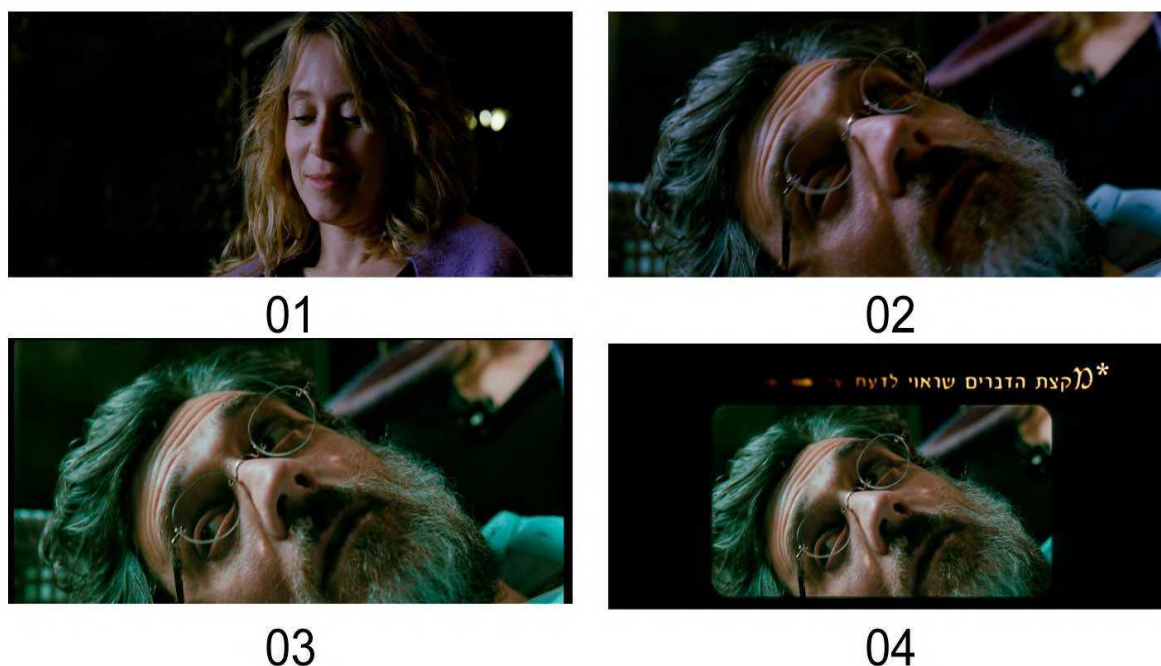
No estilo de continuidade, o espaço de uma cena é construído juntamente com o que é chamado eixo de ação, linha de centro ou linha de 180°. Presume-se que a ação da cena - uma pessoa andando, duas pessoas conversando, um carro correndo na estrada - tem lugar ao longo de um vetor claramente definido. Esse eixo de ação determina um meio-círculo, ou área de 180°, onde a câmera pode ser colocada para apresentar a ação. Consequentemente, o cineasta planejará, filmará e mostrará os planos de modo a respeitar essa linha de centro. (Bordwell; Thompson, 2021, p. 367)

A questão está na iluminação de lados opostos da cena. Se observarmos bem, a luz que ilumina Uriel vem de uma fonte superior posicionada na esquerda inferior⁶⁶, com um outro ponto servindo como recorte, posicionada em cima, vinda do canto superior direito no *frame*, bastante presente no cabelo da sua esposa e um pouco no seu cabelo e rosto.

Cumprir destacar que essa luz não é a mesma presente no segundo *frame*, aquele que mostra a esposa, pois ela vem da esquerda levemente superior, sem recorte algum na direita. Este é um problema que está presente em uma volumosa quantidade de produções, porém são praticamente imperceptíveis, principalmente quando a luz tem a mesma qualidade - dura ou suave -, e mesma temperatura de cor.

⁶⁶ Para ter certeza do posicionamento do ponto de luz, basta observar o contraste da imagem, as altas luzes e principalmente as sombras projetadas. Além da direção, podemos também averiguar a qualidade da luz, no caso, sobre ser dura ou suave.

Figura 29 – Início da montagem espacial de Uriel – 00:21:08



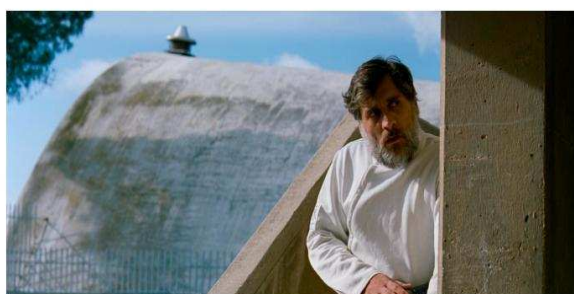
Fonte: Diagrama realizado pelo autor a partir do trecho 04⁶⁷, retirado do filme "Footnote".

Novamente, seguindo o mesmo conceito de Eliezer, o filme mostra brevemente alguns fatos sobre o personagem Uriel, antecédidos da conversa, entre a esposa e ele. Diferente do efeito *dolly zoom*, presente na apresentação do personagem anterior, este congela a imagem e aplica um efeito, um filtro que altera as cores para tons mais amarelados e esverdeados como uma projeção. Do mesmo modo da apresentação anterior de Eliezer, aparece o *lettering* da direita para a esquerda, introduzindo a apresentação do personagem. Também há uma moldura como uma película logo de início, nessa sequência, a seguir, de Uriel, diferente da vinheta protuberante na apresentação do pai, Eliezer. Novamente, no subcapítulo 4.4, "Especificidades da montagem de 'Footnote'", destacamos melhor essa estética na obra.

67

Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1YhwfPx3onf2_KvS-IXhaNsXqP5bKU8KM/view?usp=sharing. Acesso em: 26 jan. 2024.

Figura 30 – Câmera subjetiva de Uriel – 00:28:48



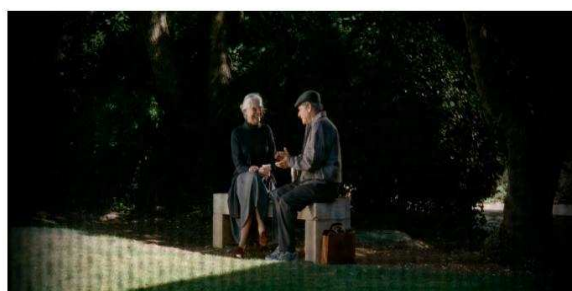
01



02



03



04

Fonte: Diagrama realizado pelo autor a partir do trecho 06⁶⁸, retirado do filme "Footnote".

Reiterando, o filme "Footnote" utiliza-se da perspectiva do personagem como forma de imersão na obra. Usando planos e contraplanos, notamos o ambiente e o que está sendo observado. Na figura 30, é possível identificar, no *frame 1*, um plano médio aberto, com uma zona neutra na esquerda, e o personagem, posicionado na direita, olhando para o extracampo, proporcionando um *raccord* de olhar, "isto é, o plano A apresenta alguém olhando para algo fora de campo; o plano B nos mostra o que está sendo olhado" (Bordwell; Thompson, 2021, p. 371). Notamos que até a luz faz essa mesma direção, da esquerda para a direita em um ângulo de aproximadamente 30 graus.

Segue para a perspectiva, no *frame 2*, do olhar de Uriel (câmera subjetiva). Logo após, este coloca a máscara esportiva e, em *close-up*, corta-se para então novamente a uma visão subjetiva - agora pelo efeito da imagem "quadriculada" em breve escurecimento, o que talvez possa remeter às estéticas de vinhetas presentes ao longo do filme.

68

Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1xUpVsjV2ip5AW41N_9gUWw3yhqHrWJX/view?usp=sharing. Acesso em: 26 jan. 2024.

A montagem reafirma, dá força à narrativa, à compreensão de quem assiste. A direção e a montagem poderiam ter feito o *take*, presente no *frame* 2, sem a coluna que está nos *frames* 1 e 3, que é exatamente um objeto da composição que dá base de continuidade, espacialidade da cena. A produção deixou, de propósito, para o plano com a máscara, *frame* 4, que é mais próximo, um outro enquadramento mais detalhado da conversa, além de trazer o objeto em cena para esconder o personagem (visto que, narrativamente, Uriel está escondendo-se do pai, Eliezer), para que não houvesse qualquer confusão quanto ao motivo daquele plano mais escurecido. Esses são "pequenos detalhes" que mostram como a forma fílmica é trabalhada sonoro-visualmente a fim de imergir o espectador na obra, na narrativa proposta (a qual, nessa sequência, observando a situação na qual Uriel se encontra e como é montado os planos e trilha sonora, torna-se hilária).

Uma das principais sequências do longa-metragem ocorre aos 37 minutos e 48 segundos: trata-se do *plot-point* do filme: Uriel está dirigindo e atende ao telefone, informa-se sobre existir uma certa urgência de uma notícia que não poderia esperar. Após a insistência, Uriel se vê obrigado a comparecer no local onde foi marcada essa reunião.

Figura 31 – Grande plano geral – 00:40:14



Fonte: Fotograma recortado realizado pelo autor a partir do trecho 07⁶⁹, retirado do filme "Footnote".

Existe um grande plano geral, situando onde ele está, no qual Uriel se encontra posicionado na área da direita, caminhando para a esquerda - diagonalmente para o centro do quadro.

O que é interessante, vendo pelo lado da fotografia, são o posicionamento de câmera, contraste e composição: o posicionamento da câmera está bem abaixo, fazendo um contra *plongée*, mostrando a imensidão do prédio, entretanto, graças ao estilo de caminhada do personagem, o contraste da cena, com o prédio mais claro e Uriel bastante escuro, quase uma sombra, podemos assimilar um pouco de Uriel ser muito inferior à grandiosidade da construção. Metaforicamente, uma peça deste grande quebra cabeça empoderado. Além disso, pela composição, as linhas do prédio e a *Gestalt* que provoca essa continuidade, somos levados à direção do personagem. A linha da construção, janelas e portas de vidros padronizadas e o contraste do personagem contribuem para a caminhada, é como se, pelo próprio *frame*, conseguíssemos imaginar a sua trajetória até a porta de entrada do edifício, exatamente no centro da imagem.

Na sequência, um plano em contra-*plongée* de Uriel parado olhando para cima e um *raccord* de olhar onde, câmera subjetiva, na fachada do prédio lemos "Israel, Ministério da Educação". Novo corte seco, Uriel já dentro e em um plano inteiro, centralizado em um corredor cheio de portas, adentra a uma delas (à direita do personagem, mas à esquerda do quadro, ao espectador). A câmera segue estática. Ele bate na porta e um breve diálogo se inicia. Ele a abre e entra parcialmente, mas volta. Pega uma cadeira em outra porta no corredor e, finalmente, penetra totalmente na sala - novo *raccord*, um plano mostrando a sala de fora para dentro, da perspectiva da porta: uma saleta com cinco pessoas dentro, a porta não se fecha.

Com a câmera ainda na posição de fora, somos introduzidos ao ambiente apertado, azulado, porém com pessoas aparentemente bem-humoradas, tirando um personagem (localizado exatamente no centro do quadro) - trata-se do professor que é um dos mais importantes acadêmicos na narrativa, Yehuda Grossman (Micah Lewensohn). Uma breve conversa se inicia até o ponto que é mencionado o fechar da porta. A câmera se volta para um *over shoulder* de Grossman, mirando na curiosa atuação dos personagens, os quais, naquele ambiente extremamente apertado, precisam se movimentar bastante para conseguir fechar a porta do local.

Figura 32 –Transições de planos – 00:42:46



Fonte: Diagrama realizado pelo autor a partir do trecho 07⁷⁰, retirado do filme "Footnote".

Destaco o cuidado para situar espacialmente quem está assistindo. Dessa vez, por meio do uso de um *pan* da direita para a esquerda. A sala na qual está acontecendo a cena é pequena e repleta de pessoas que se comunicam bastante, visto estar acontecendo uma reunião extremamente delicada. Existe um problema técnico a ser solucionado sobre o eixo de ação, já citado anteriormente. Esse eixo, a regra dos 180, pode ser quebrado sem grandes problemas, contudo, precisa ser bem-feito para que a continuidade seja fluída na história. Por se tratar de uma câmera que está sob o ombro de Uriel, no centro da sala, precisa, em certa medida, ocorrer um jogo de planos, movimento de câmera e montagem para a produção não parecer confusa espacialmente ao espectador; no caso, sobre a localização de cada personagem. Acontece primeiramente uma grande comunicação com o lado direito da imagem, no qual acontece um plano mais descritivo, junto a um contraplano médio de Uriel. Isso ocorre, até um certo período, mesclando planos na narrativa. Entretanto, a câmera vista no *frame 2*, quando acontece uma fala no lado oposto, à esquerda, faz um movimento, um *pan* da direita para a esquerda, presente no *frame 3*, e, quando volta, ocorre um corte seco para novamente o mesmo enquadramento

70

Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1aJqaSpCvEI5GURAAJ5_QYucczKGYulQK/view?usp=sharing. Acesso em: 26 jan. 2024.

do frame 2, acontecendo agora um jogo de planos até finalizar com o de Grossman, centralizado, em um contra *plongée* empoderado.

Essa escolha de movimento de câmera da direita para a esquerda nos traz uma ambientação espacial dos personagens e da origem da fala. Assim como no caso da câmera subjetiva de Uriel, a primeira parte nos orienta perante o espaço e, depois de assimilado, pode ocorrer planos mais fechados, sem que o espectador se perca na cena.

A sequência é bastante longa, e, após o uso de vários planos e contraplanos (a maioria em *close-ups* bastante fechados), intensos *raccords* de olhar, ocorre uma pausa na reunião. Um plano geral e corta-se para uma cena de Uriel já nervoso e de volta ao corredor, à porta da sala, em um *close-up* lateralmente do personagem. Corta-se a um plano detalhe do bebedouro e então a mão de Uriel apertando o botão de água, que nada jorra. Novo corte seco, corredor novamente e Uriel de corpo inteiro ao lado do bebedouro, à esquerda do espectador. Novo corte seco com Uriel abrindo a porta da sala. Ocorrendo aos 45 minutos e 42 segundos, o plano escolhido para a entrada de Uriel é novamente um mais descritivo da saleta, mostrando as pessoas à mesa e Uriel entrando perpendicularmente à direita. Ocorre novo corte seco para um plano descritivo semelhante ao anterior, com um enquadramento também perpendicular, porém invertido.

Com a nova entrada, o eixo principal de conversa inverte em comparação com a parte anterior. Antes, era vindo do ombro direito de Uriel e agora é do ombro esquerdo, seguindo os dois planos iniciais de apresentação do local, ao Uriel entrar na sala depois da pausa da reunião.

Figura 33 – Planos e contraplanos – 00:52:04



Fonte: Diagrama realizado pelo autor a partir do trecho 07⁷¹, retirado do filme “Footnote”.

Como já mencionado, a reunião é bastante delicada e longa. Em nível de narrativa, encontramos não um problema, mas uma característica a se lidar na produção da obra, pois, pelo roteiro ser longo, em um ambiente mais estático, pequeno e sem muita ação de personagens, uma reunião, a fotografia e a montagem precisam de uma sinergia para poder trazer esse roteiro de forma ainda a ser potente, no sentido de ser repleto de falas pesadas, delicadas na história, mas, também, sem cansar quem assiste, manipular bem o tempo. Semelhante ao “tempo dramático e o ritmo”, trabalhado por Dancyger (2007, p. 109).

Trazemos o contraste de planos e contraplanos presentes entre as relações de fotograma 1 e 2, e fotograma 3 e 4. Os *frames* 1 e 2; 3 e 4 possuem planos *close-ups* semelhantes, porém com posicionamentos, enquadramentos diferentes, fazendo-nos respirar, sem perder ainda a tensão que crescentemente vai sendo elevada na conversa. O clima azulado também ajuda nessa construção de tensão e frieza, e a profundidade de campo média curta, pelo foco estar muito

⁷¹

Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1aJqaSpCvEI5GURAAJ5_QYucczKGYulQK/view?usp=sharing. Acesso em: 26 jan. 2024.

próximo⁷², e, obviamente, a atuação e o roteiro também ajudam a fomentar essa percepção.

Figura 34 – Planos, contraplanos e perspectiva de Eliezer – 01:03:26



Fonte: Diagrama realizado pelo autor a partir do trecho 08⁷³, retirado do filme “Footnote”.

Aos 63 minutos e 26 segundos, ocorre uma cena na qual Eliezer dá uma entrevista para uma jornalista. “Footnote” novamente nos carrega o ponto de vista de Eliezer. Dessa forma, usando planos detalhes – pensados como uma câmera subjetiva, o foco, a atenção do olhar de Eliezer. Existe uma ambientação de espaço do plano, algo mais descritivo, depois alguns planos detalhes, exemplificados por um frame escolhido, de número 2, depois uma troca de foco, a atenção de Eliezer que divaga, um pouco desconfiado, entre o que o rosto da moça entrevistadora e o que ela está tirando da bolsa e operando - no caso, um gravador de áudio (presente no *frame* 2 da figura 34), e também um caderno. Posteriormente, após o *frame* 4, ela liga o gravador, com um plano detalhe igual ao 2, e retorna ao mesmo enquadramento do *frame* 4.

⁷² Visto que, fisicamente falando, quanto mais perto seja o alinhamento focal de uma lente, menor a profundidade de campo ela vai possuir.

⁷³ Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1apfHzlq1z9qdesyqIEDyG0HmbJKDYIT6/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024.

Logo após essa sequência de planos, aos 63 minutos e 49 segundos, a moça pede a Eliezer para resumir a sua vida naquele momento. O personagem começa a gesticular as mãos, mexendo compulsivamente os dedos, em um sinal de tensão, logo após, se encerra, cruza os dedos e começa a falar. A câmera começa por um enquadramento idêntico ao *frame* 1, e vai se fechando por meio de um *dolly* e também um *tilt*⁷⁴ bem suave até um plano médio, no qual Eliezer sai de uma expressão – uma das poucas vezes que está aparentemente feliz – até um ar de indignação, interrompendo a sua fala e confrontando a jornalista sobre qual o motivo de precisar resumir a sua vida.

Figura 35 – Planos, contraplanos e perspectiva de Eliezer – 01:04:17



Fonte: Diagrama realizado pelo autor a partir do trecho 08⁷⁵, retirado do filme "Footnote".

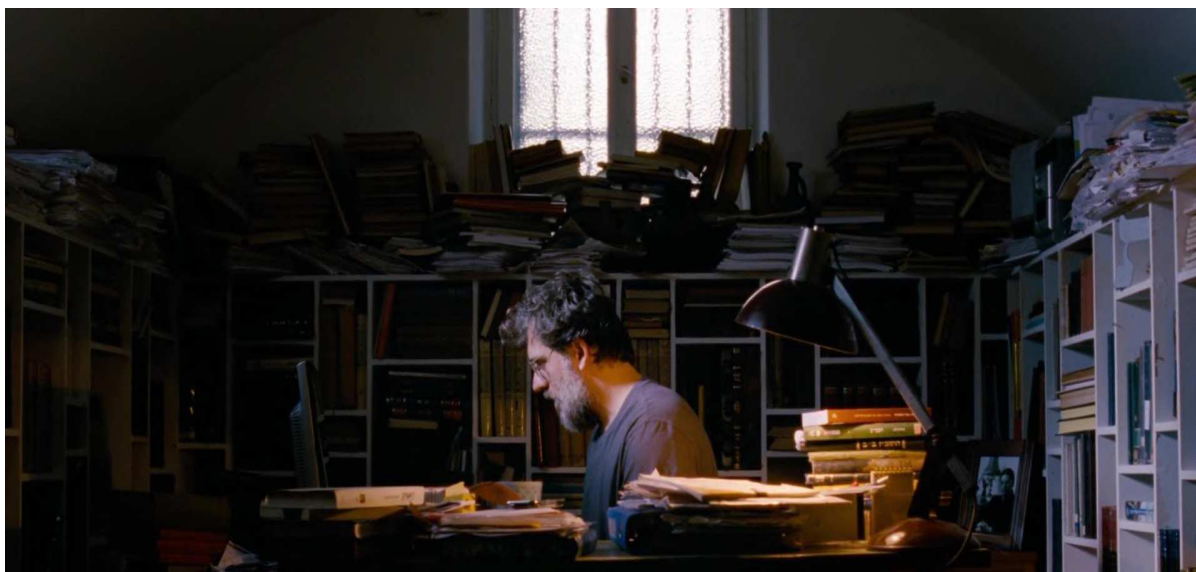
Após o confronto com a entrevistadora, vemos o *frame* 1 da Figura 35 e, então, acontece um corte seco ao plano detalhe que vemos no frame 2 da Figura 35: inicia-se uma montagem alternada. Segue-se um *tilt*, continuando o mesmo plano detalhe, focando no rosto de Uriel. A cena de Uriel segue, com um corte seco do plano detalhe do rosto, *frame* 3, para a tela, *frame* 4 (câmera subjetiva), no qual

⁷⁴ Técnica semelhante ao *pan*, no caso, a câmera gira no seu próprio eixo, porém, em vez de ser na horizontal, o *tilt* é na vertical.

⁷⁵ Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1apfHzlq1z9qdesyqIEDyG0HmbJKDYIT6/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024.

observamos que o personagem está escrevendo sobre o pai. Começa-se, assim, um intenso jogo de planos em montagem paralela, indo e vindo, entre a entrevista de Eliezer e a escrita de Uriel. É presente também uma questão metafórica do enquadramento sobre os dois personagens, pois, enquanto o pai está dando a entrevista em uma sala ampla, iluminação mais presente, vemos Uriel, em um ambiente mais claustrofóbico.

Figura 36 – Ambiente de trabalho de Uriel – 01:05:06



Fonte: Fotograma recortado pelo autor a partir do trecho 08⁷⁶, retirado do filme "Footnote".

Uma composição centralizada, mostrando a solidão do local, um *dolly in*, que vai nos aproximando cada vez mais de Uriel, uma fala cansada, que verbaliza enquanto escreve, seguindo com planos detalhes de folhas na mesa, e a tela do monitor do computador enquanto o texto é digitado. Essa sequência em montagem paralela apresenta-nos claramente a relação pai e filho. O encerramento da sequência ocorre aos 73 minutos e 7 segundos, com um *fade-out* e volta com um corte seco para a porta da casa de Uriel, com sua esposa indo pegar o jornal, no qual estava a entrevista de Eliezer. Apesar de teoricamente ser uma manhã, a companheira de Uriel com pijamas e indo tomar seu café, a iluminação está mais fria (azulada), o que na psicologia das cores (Bellantoni, 2005) nos passa a impressão

76

Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1apfHzlq1z9qdesyqIEDyG0HmbJKDYIT6/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024.

de algo calmo, solitário, negativo, triste em oposição a um tom quente (amarelado) que pode estar associado ao sol, alegria, positividade. Aos 78 minutos e 28 segundos, em que ocorre o diálogo “se tem um problema com seu pai autista, vá gritar com ele, não com o Josh” (Cedar, 2011), capturamos as escolhas que a produção teve quanto à fotografia, montagem e áudio de “Footnote” na caracterização de Eliezer, personagem que possui autismo.

O último bloco narrativo da obra, que inicia aos 84 minutos e 1 segundo com uma cartela de título “Fortaleza do professor Shkolnik” (e é finalizado com o hino nacional de Israel), discorre da sequência da descoberta de Eliezer - com intensa montagem em *flashbacks* (terminando aos 92 minutos e 30 segundos com um *fade to black*) - à sequência do dia da premiação.

Figura 37 – Local da primeira sequência do passado com a adição de Eliezer do presente – 01:31:38



Fonte: Fotograma recortado pelo autor a partir do trecho 09⁷⁷, retirado do filme “Footnote”.

⁷⁷

Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1VnuXRlu7xLOnz6Y5BfAkilFvBoGOtorl/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024.

Figura 38 – Sequência 01 do dia da premiação – 01:32:43



01



02



03



04

Fonte: Diagrama realizado pelo autor a partir do trecho 09⁷⁸, retirado do filme “Footnote”.

Aqui, podemos observar o início da sequência final de “Footnote”. O início contém um plano fechado de Eliezer e sua companheira deitados. Ocorre um corte seco para um plano médio geral⁷⁹ no *frame* 2, com um enquadramento *contra-plongée* de Eliezer caminhando da direita para a esquerda, na qual, no meio do caminho, ele para e olha para o prédio do Ministério da Educação do Estado de Israel e suas bandeiras, em toda sua imponência. Novamente, um equilíbrio de composição, a forma geométrica do prédio nos direciona ao Eliezer que olha para a esquerda superior. Corte seco para um *travelling* lateral seguindo os personagens (*frame* 3). Na composição central, a silhueta dos dois personagens, em meio ao fundo de céu, cidade e vegetações bem expostas.

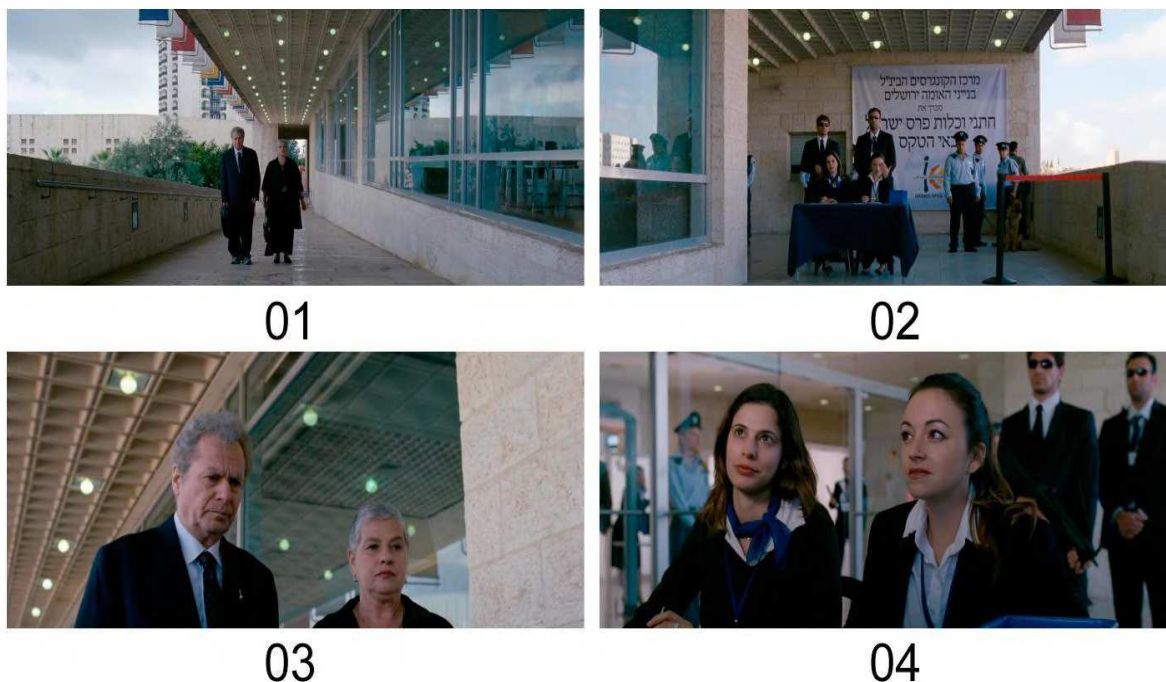
⁷⁸

Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1VnuXRIu7xLonz6Y5BfAkilFvBoGOtorl/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024.

⁷⁹ Apesar de geralmente nos baseamos na figura humana para falar sobre planos, também acho interessante a ideia de se basear pelo assunto, que neste caso, é uma “troca de olhares” entre Eliezer e o grande prédio de fundo, visto a longa profundidade de campo.

Finalmente, a câmera subjetiva retorna, presente no *frame* 4, um movimento de câmera lento, bastante suave e levemente movimentado, a fim de trazer uma organicidade ao espectador, finalizando em uma parada e corte seco para o próximo quadro.

Figura 39 – Sequência 02 do dia da premiação – 01:33:23



Fonte: Diagrama realizado pelo autor a partir do trecho 09⁸⁰, retirado do filme "Footnote".

Neste próximo quadro, *frame* 1, vemos um *raccord* de movimento de ação (do *frame* 4 da figura anterior ao *frame* 1 da figura 39). No caso, existe uma sincronização de sentidos do plano passado, no qual a câmera estava se movimentando, passando a ideia da caminhada dos personagens, e depois para. Quando há o corte, no *frame* 1, os dois personagens estão de frente parados. Corte seco para uma câmera subjetiva (*frame* 2).

Eliezer e sua companheira continuam a andar, até chegar à mesa, sendo feito um corte seco para o *frame* 3, que, de início, não possui ainda os personagens, os quais vão aparecendo gradativamente até preencher o quadro todo (momento em que capturamos esse *frame* 3). É feito um jogo de plano-contraplano para mostrar a

80

Disponível

em:

https://drive.google.com/file/d/1VnuXRlu7xLonz6Y5BfAkilFvBoGOtorl/view?usp=s_haring. Acesso em: 26 jan. 2024.

troca de olhares entre personagens na cena – novamente, uma câmera posicionada na esquerda das duas recepcionistas e na direita de Eliezer e sua companheira, sem quebrar o eixo de continuidade.

Essa sequência final é extremamente guiada pelo movimento sonoro de “Footnote”, o qual carrega consigo, vários *raccords* entre planos, buscando trazer ao espectador o sentimento que Eliezer está tendo naquele momento, como apontamos no subcapítulo “a diegese e empatia do movimento sonoro de ‘Footnote’”.

Figura 40 – Eliezer chegando na apresentação com tambores – 01:35:18



Fonte: Diagrama realizado pelo autor a partir do trecho 10⁸¹, retirado do filme “Footnote”.

Aqui se instaura o início da ansiedade do personagem Eliezer. “Footnote” o mostra andando pelos salões do evento, até chegar nesse espaço, no qual está acontecendo uma apresentação com vários tambores, muito ruído, plano geral de uma câmera subjetiva (*frame 1* da figura 40). Corta-se para um plano detalhe dos olhos de Eliezer (*frame 2*) e, em seguida, o grito de um dos integrantes da música no palco (*frame 3*), plano detalhe via câmera subjetiva - o que supostamente ele está

81

Disponível em:
<https://drive.google.com/file/d/1ms67YaSSPd8BqdAQZdSEKgYKHOkur2A/view?u>
 Acesso em: 26 jan. 2024.

em:
 sp=sharing.

focado no seu olhar (como um *zoom in* de Eliezer). Corta-se para um plano fechado de Eliezer bastante assustado com a situação.

Um ponto de extrema valia se dá não pela temperatura da luz, mas pela direção. Nesse local, Eliezer é iluminado de baixo para cima, é um tipo de iluminação complexa, artificialmente criada, que nos causa uma certa estranheza ao ver uma forma humana sendo atingida por tal: configura-se, simbolicamente, em trazer ao espectador uma ideia de medo, pavor, tensão, ansiedade - é inclusive uma luz muito usada no gênero de filmes de terror. Nesse momento, é nessa direção de luz, na fotografia, por um *frame*, que percebemos essa tensão, aliada à atuação do ator.

Figura 41 – Sequência 03 do dia da premiação – 01:36:00



01



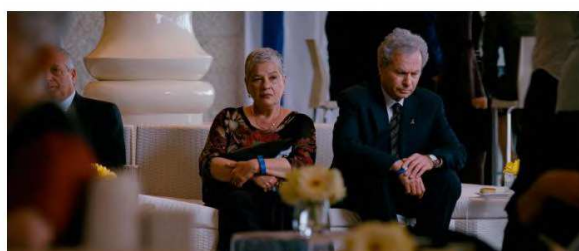
02



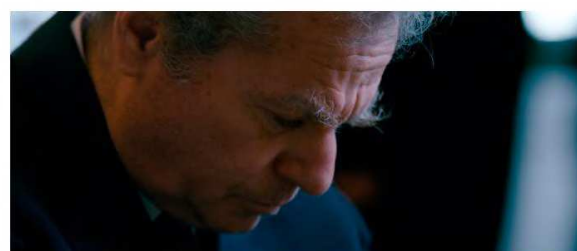
03



04



05



06



07

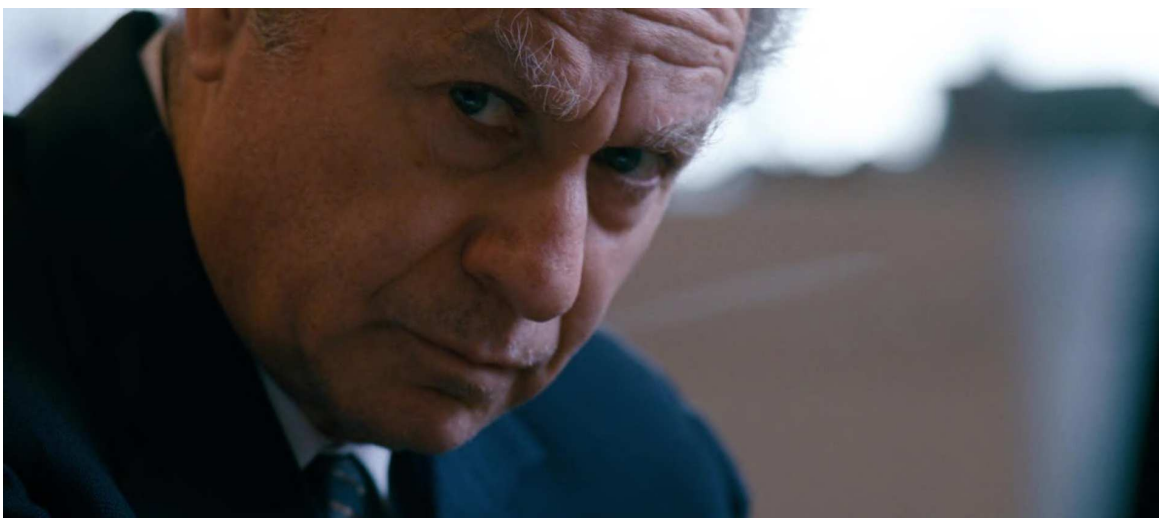


08

Fonte: Diagrama realizado pelo autor a partir do trecho 10⁸², retirado do filme “Footnote”.

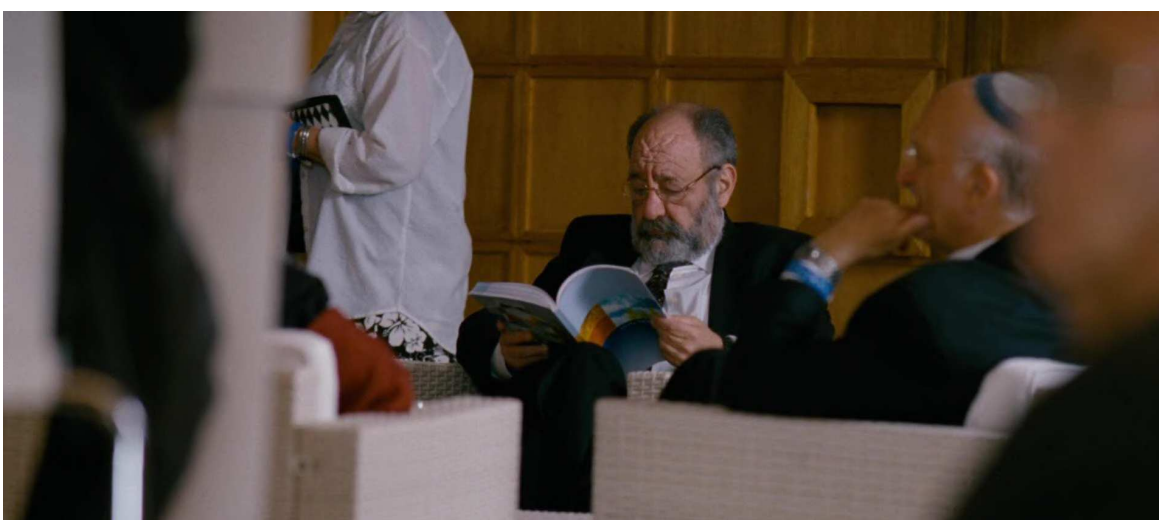
A sequência seguinte traz, além do som, uma mescla entre movimentos frenéticos (como *flashbacks* do momento anterior), ritmo acelerado através da combinação entre planos mais curtos e muitos planos-detelhe. O diagrama acima (Figura 41), com o dobro de *frames* do anterior, espelha o ápice da tensão, preocupação e ansiedade de Eliezer. Vemos, no *frame* 1, Eliezer chegando no espaço de convivência. As imagens do ambiente anterior estão ainda presentes. Vemos intercalados os planos de Ezequiel no local de convivência e os planos detalhes de câmera subjetiva ora dele ora dos outros personagens que o observam, que caracterizam, por meio de imagens, o momento sensorial: de um lado Eliezer e via três *frames* - dorso masculino deitado, ofegante, como se estivesse desfalecendo (*frame* 2), rosto e corpo femininos suando (*frames* 4 e 7). Evidenciamos, também, detalhes de transição entre os planos 5 e 6, que, com uma passagem de uma pessoa na frente da câmera, de forma a tapar por completo a composição da imagem, é feito um trabalho de transição invisível. Finalmente, vemos Eliezer mexendo em sua pulseira, pelo plano detalhe 8, até a música acabar, com Eliezer encarando Grossman. Essa sequência toda bebe de um conceito trabalhado por Eisenstein (2002a) relativo a uma fragmentação do espaço tempo, inclusive, utilizado como exemplo para tal, a sequência da escadaria de Odessa, na produção de Eisenstein “O Encouraçado de Potemkin” (1925), visto que aparenta existir uma elasticidade temporal no momento em que Eliezer começa a surtar, assim também como no início do último bloco fílmico.

Figura 42 – Plano A - Eliezer encarando Grossman – 01:36:23



Fonte: Fotograma recortado pelo autor a partir do trecho 10⁸³, retirado do filme “Footnote”.

Figura 43 – Plano B - Visão de Eliezer encarando Grossman – 01:36:24



Fonte: Fotograma recortado pelo autor a partir do trecho 10⁸⁴, retirado do filme “Footnote”.

Ocorre esse olhar de Eliezer (figura 42) quase como se estivesse quebrando a quarta parede, por quase estar olhando para a lente, uma câmera

⁸³

Disponível em:
<https://drive.google.com/file/d/1ms67YaSSPd8BqdAQzTdSEKgYKHOkur2A/view?usp=sharing>
 Acesso em: 26 jan. 2024.

⁸⁴

Disponível em:
<https://drive.google.com/file/d/1ms67YaSSPd8BqdAQzTdSEKgYKHOkur2A/view?usp=sharing>
 Acesso em: 26 jan. 2024.

subjetiva de Eliezer (figura 43), observando Grossman sentado lendo o livro. A música se encerra e chegamos na parte final da produção.

Figura 44 – Eliezer em choque – 01:38:09



Fonte: Fotograma recortado pelo autor a partir do trecho 11⁸⁵, retirado do filme “Footnote”.

Eliezer, nesse momento final, está parado, como se estivesse em choque. Ele faz roboticamente os movimentos ensinados pela organizadora do evento. Aqui, novamente observamos câmeras subjetivas de Eliezer olhando para cima, um plano da luz que ele está observando, corte para a área externa, na qual seu filho Uriel, com expressão extremamente insatisfeita, e sua família entram no auditório. Depois de vários planos mostrando o local, há um encontro sem fala entre Uriel e Grossman, planos mostrando Uriel olhando, arrependido; o filho distante no qual ele, anteriormente, com raiva da situação, havia gritado; os familiares se sentando, até então, vemos Eliezer em uma fila para ser chamado ao palco.

⁸⁵

Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1idVzw6g-H9T9tVKzY_geXleIFZUgta2Y/view?usp=sharing. Acesso em: 26 jan. 2024.

Figura 45 – Eliezer no plano final de “Footnote” – 01:41:22



Fonte: Fotograma recortado pelo autor a partir do trecho 11⁸⁶, retirado do filme “Footnote”.

Em 101 minutos e 24 segundos, “Footnote” termina sua narrativa, encerrando com um final em aberto, sem nós sabermos se Eliezer recebeu o prêmio ou não o recebeu; se ele saiu correndo, como a sequência na qual o mesmo sai da entrevista de vídeo; se alguém intervém; nada no final do filme ajuda a esclarecer essas dúvidas. Encerra exatamente com essa possibilidade de fazermos nossas próprias assimilações finais. Ter a sensação do que Eliezer sentiu nessa premiação.

A montagem, com esse último plano e encerramento, fechou a metalinguagem da obra, isto é, os elementos audiovisuais se explicando, se afirmando na produção. A posição da câmera, o som por baixo, a luz e, principalmente, o corte seco feito na montagem sem um final conclusivo alimentam a narrativa, explicando-se, como se Eliezer estivesse naquele momento querendo encerrar, evaporar, sair daquele local, um desespero que nos deixa sem saída, pensando em tudo e nada ao mesmo tempo. “Footnote” é isso, uma série de notas de rodapé que se entrelaçam entre si, principalmente, e entre a vida do personagem principal, Eliezer, por meio de uma montagem emocional, com justaposição de planos (Eisenstein, 2002b).

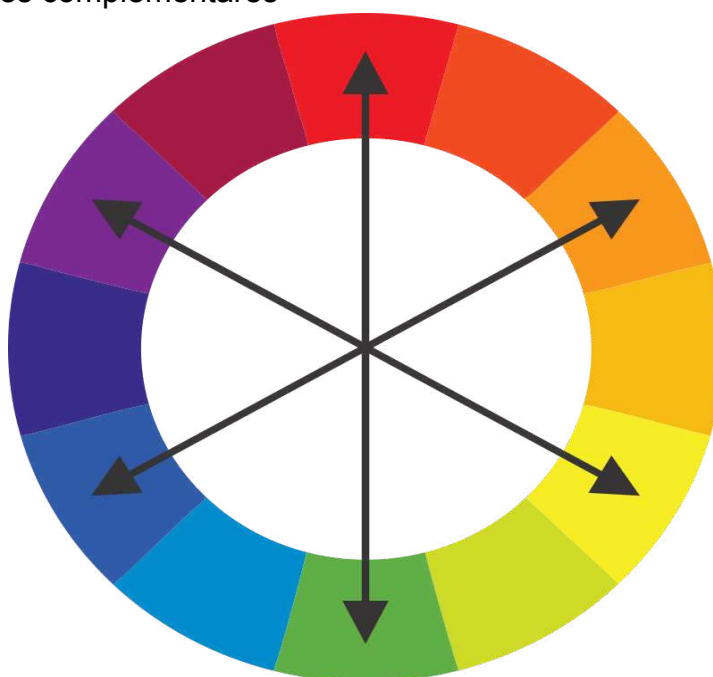
86

Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1idVzw6g-H9T9tVKzY_geXlelFZUgta2Y/view?usp=sharing. Acesso em: 26 jan. 2024.

4.3 Paleta de cores de “Footnote”

“Footnote” carrega cores bastante contrastantes entre tons frios – azulados ou cianos – e tons quentes – amarelados ou alaranjados –, por vezes em conjunto na composição – como cores complementares – ou em unidades, em cores análogas ou monocromáticas.

Figura 46 – Círculo cromático com identificação de setas sobre as cores complementares



Fonte: Gráfica Cartex⁸⁷

Observando o círculo cromático de Newton⁸⁸ da figura 46, podemos ver, pelas cores complementares, os tons que mais se contrastam, sendo eles vermelho e verde, roxo e amarelo, azul e laranja. Essas setas são ilustrativas, visto que existem tons e semitons, variações dessas cores, entretanto, seguindo esses padrões de serem contrárias no círculo cromático.

Além do uso de cores complementares em cenas, “Footnote” também se utiliza sobremaneira de composições com paleta análoga, ou monocromática.

⁸⁷ Disponível em: <https://graficacartex.com.br/teoria-das-cores-no-design-grafico/>. Acesso em: 8 jan. 2024.

⁸⁸ Em referência a Isaac Newton, o qual percebeu, no século XVII, a existência de um espectro de cores na luz branca, formando-se esse círculo. Disponível em: <https://graficacartex.com.br/teoria-das-cores-no-design-grafico/>. Acesso em: 8 jan. 2024.

Figura 47 – Círculo cromático com identificação de ligações sobre as cores análogas



Fonte: Gráfica Cartex⁸⁹

Analisando o círculo cromático, podemos observar o emprego de cores semelhantes, dos azuis mais claros ou escuros, do vermelho ao laranja etc.

Além dessas duas, a paleta monocromática também é presente, entretanto, é um pouco mais difícil de se achar e compreender por ser análoga no cinema, visto que a maior diferença é que a monocromática usa mais as variações de saturação dentro da própria cor, o que, se tratando de uma produção, no momento que existe o tom de pele, é complexo de se inserir na cena, pois acarreta perda de contraste mais pesado na imagem e cola o personagem no ambiente, perdendo destaque na cena. Dessa maneira, “Footnote” poderia se encaixar mais nas análogas já vistas na figura 47.

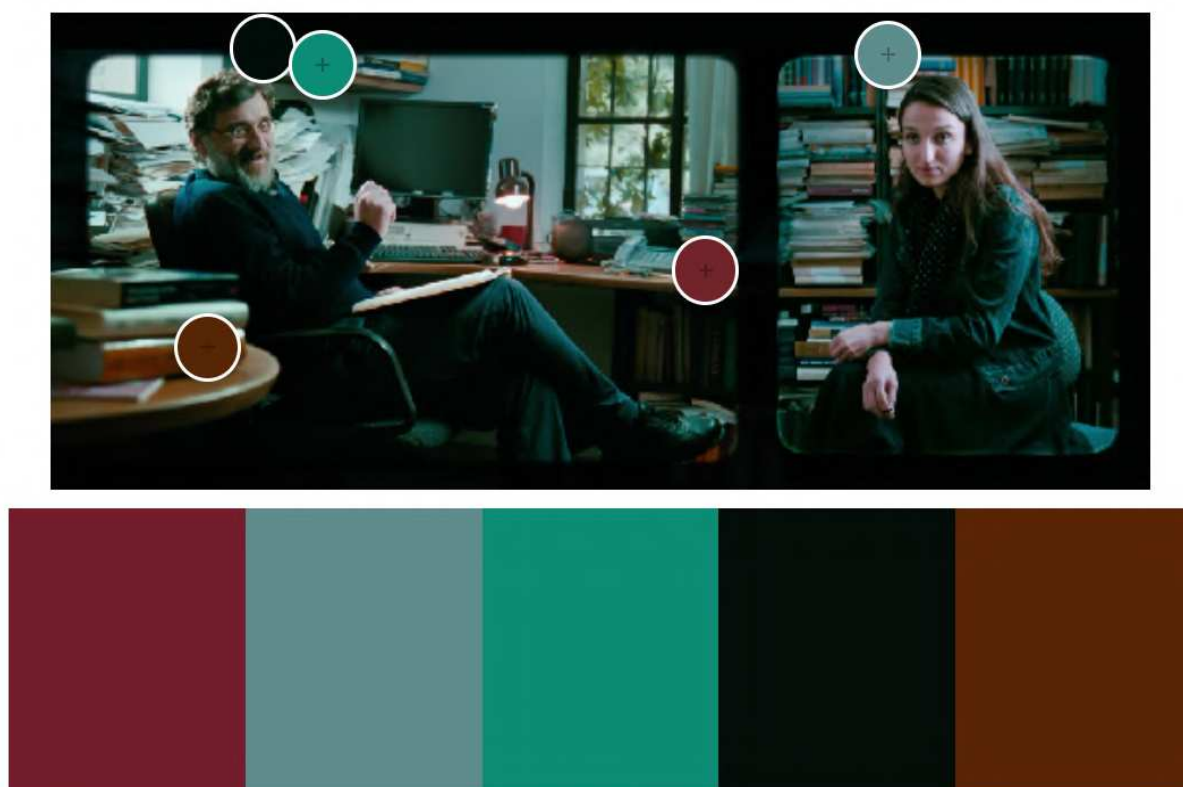
Utilizando a ferramenta Adobe Color, o *software*, pensamos em estruturar uma paleta a partir de uma imagem⁹⁰. É possível observar que existem variações

⁸⁹ Disponível em: <https://graficacartex.com.br/teoria-das-cores-no-design-grafico/>. Acesso em: 8 jan. 2024.

⁹⁰ Gera uma paleta baseada em uma imagem que fornecemos ao sistema. Disponível em: <https://color.adobe.com/pt/create/image>. Acesso em: 8 jan. 2024. A ferramenta Adobe Color também permite modificar o ponto de ancoragem do conta gotas. Contudo, para o estudo, deixamos sempre a ferramenta escolher onde é o ponto. Detalhe que foi feito também um teste para saber se ocorria alguma mudança se colocasse a mesma imagem várias vezes. Isso foi verificado 5 vezes, inserindo a mesma imagem e, em todas, foram exatamente os mesmos locais no qual foram tiradas as provas de cor.

nas cores utilizadas no filme, entretanto, em sua grande maioria, seguem os tons quentes alaranjados até os muito frios, geralmente não sendo usado o meio termo, com balanço de branco central e color grading⁹¹ padrão. No sentido de ampliar a análise, abordamos, agora, alguns estudos de cor a partir de *frames* em momentos distintos, não nos atrelando ao tempo no filme, somente à paleta.

Figura 48 – Paleta 1 – 00:22:11



Fonte: Fragmento do filme “Footnote”⁹²

Essa paleta acima ocorre majoritariamente nos momentos de apresentação do personagem Uriel. Trata-se de uma grande presença de tons amadeirados com o restante verde água.

⁹¹ Nome da técnica, uso na edição de colorização de imagem.

⁹² Disponível em: <https://color.adobe.com/pt/create/image>. Acesso em: 25 jan. 2024.

Figura 49 – Paleta 2 – 00:17:05



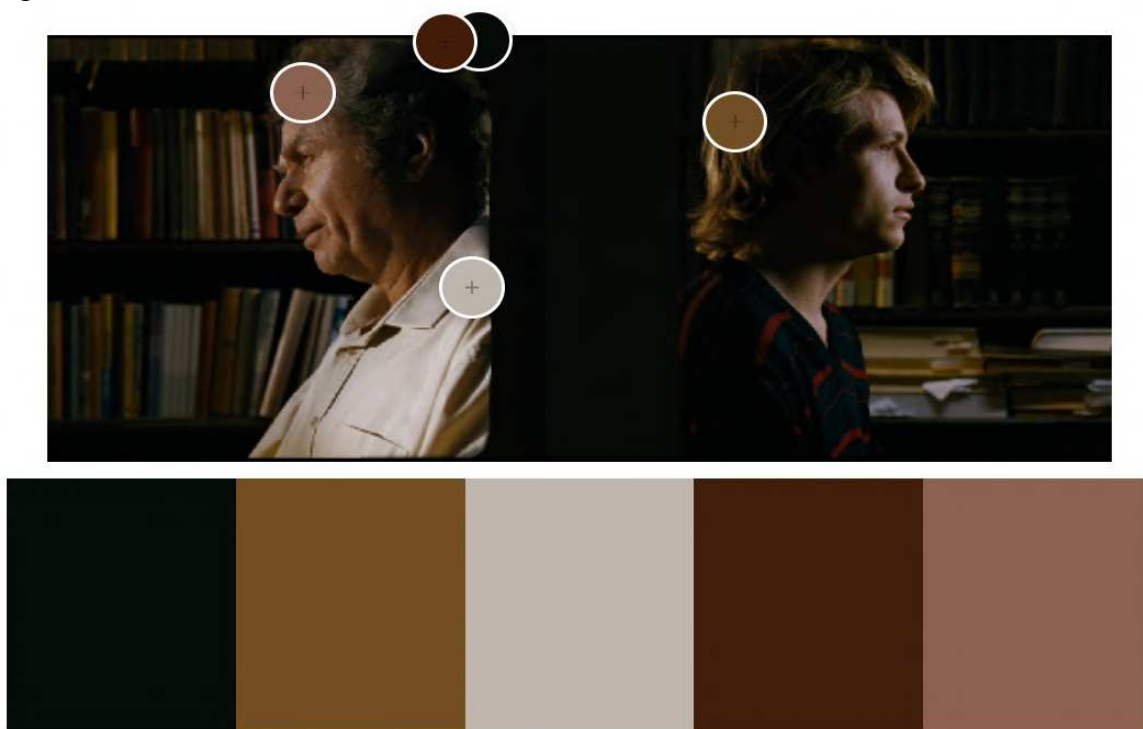
Fonte: Fragmento do filme “Footnote”⁹³

Aqui, *frame* apresentado na introdução do personagem Eliezer, observamos uma paleta análoga, a qual, dentre os exemplos, buscamos aproximar bastante ao monocromático, visto que o *skintone*, expressão que significa “tom de pele”, o que se relaciona à cor, ao contraste, à saturação e à luminância da pele, é bastante reduzido, por se tratar de um plano geral e o personagem não estar tão bem iluminado, pela falta de uma luz de rebatimento.

⁹³

Disponível em: <https://color.adobe.com/pt/create/image>. Acesso em: 25 jan. 2024.

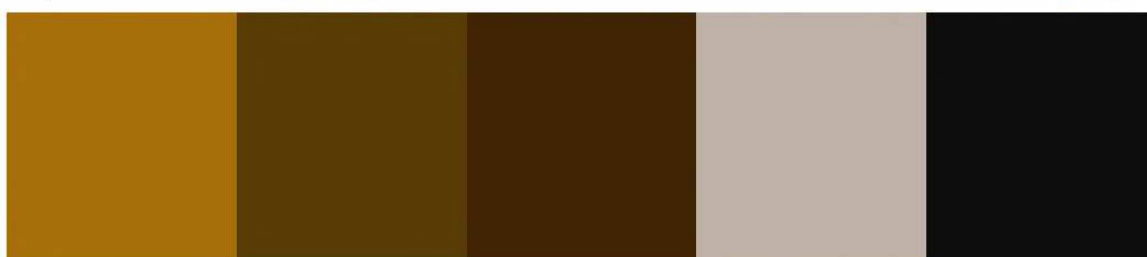
Figura 50 – Paleta 3 – 00:18:27



Fonte: Fragmento do filme "Footnote"⁹⁴.

Já nesse *frame*, momento de apresentação de Eliezer, observamos novamente uso de cores análogas, as quais estão na área dos tons amadeirados, semelhantes ao *skintone*.

Figura 51 – Paleta 4 – 01:04:50



Fonte: Fragmento do filme “Footnote”⁹⁵

Aqui, seguimos com o momento de entrevista de Eliezer, também tons amadeirados, semelhantes ao monocromático.

Figura 52 – Paleta 5 – 00:15:39



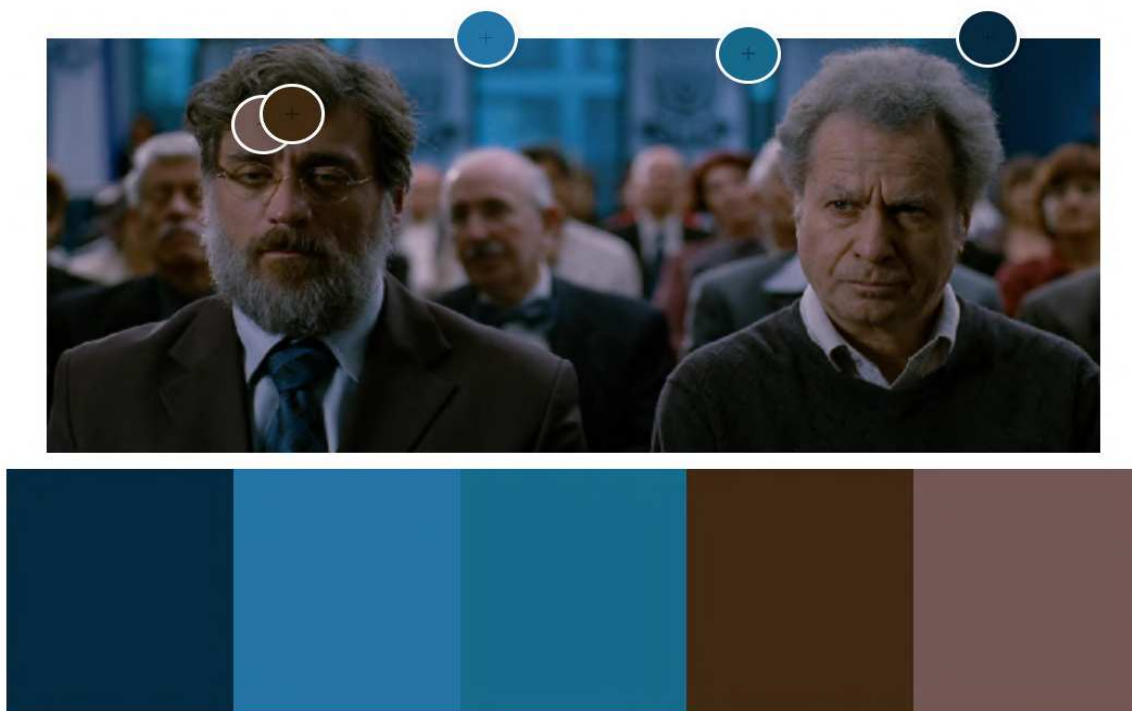
Fonte: Fragmento do filme “Footnote”⁹⁶

⁹⁵ Disponível em: <https://color.adobe.com/pt/create/image> Acesso em: 25 jan. 2024.

⁹⁶ Disponível em: <https://color.adobe.com/pt/create/image> Acesso em: 25 jan. 2024.

Cena inicial na apresentação de Eliezer, observamos também cores amadeiradas nos tons de mostarda e marrom.

Figura 53 – Paleta 6 – 00:02:11



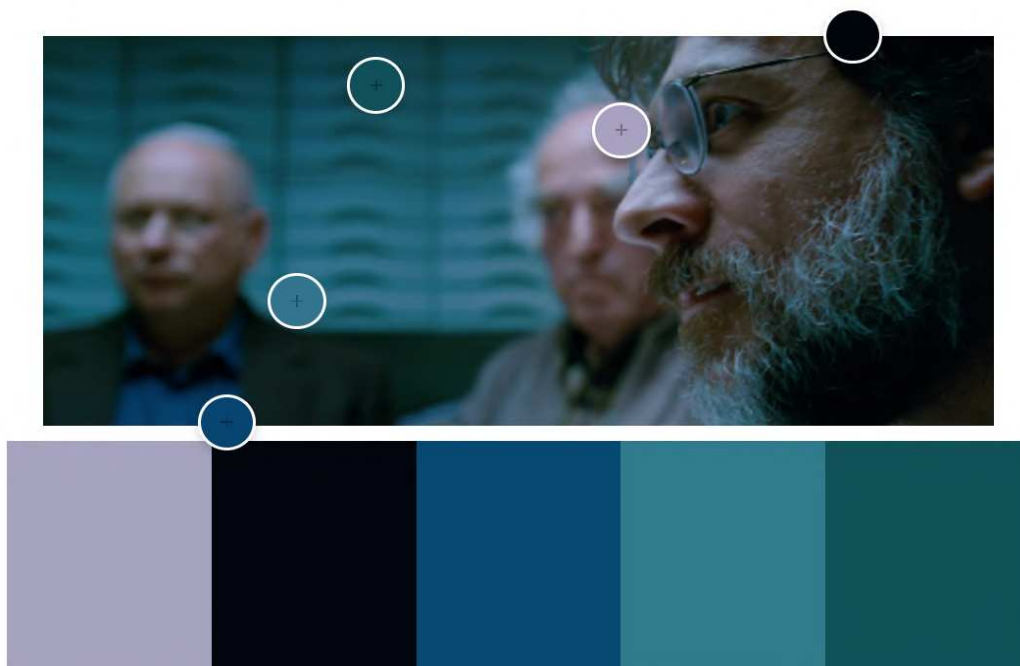
Fonte: Fragmento do filme "Footnote"⁹⁷

Nesse *frame* acima, observamos uma coloração mais azulada com *skintone* levemente pigmentado para o magenta. Uma configuração de *color grading* que segue por toda a produção, desde essa cena inicial, até a final, como vemos posteriormente.

⁹⁷

Disponível em: <https://color.adobe.com/pt/create/image>. Acesso em: 25 jan. 2024.

Figura 54 – Paleta 7 – 00:52:12



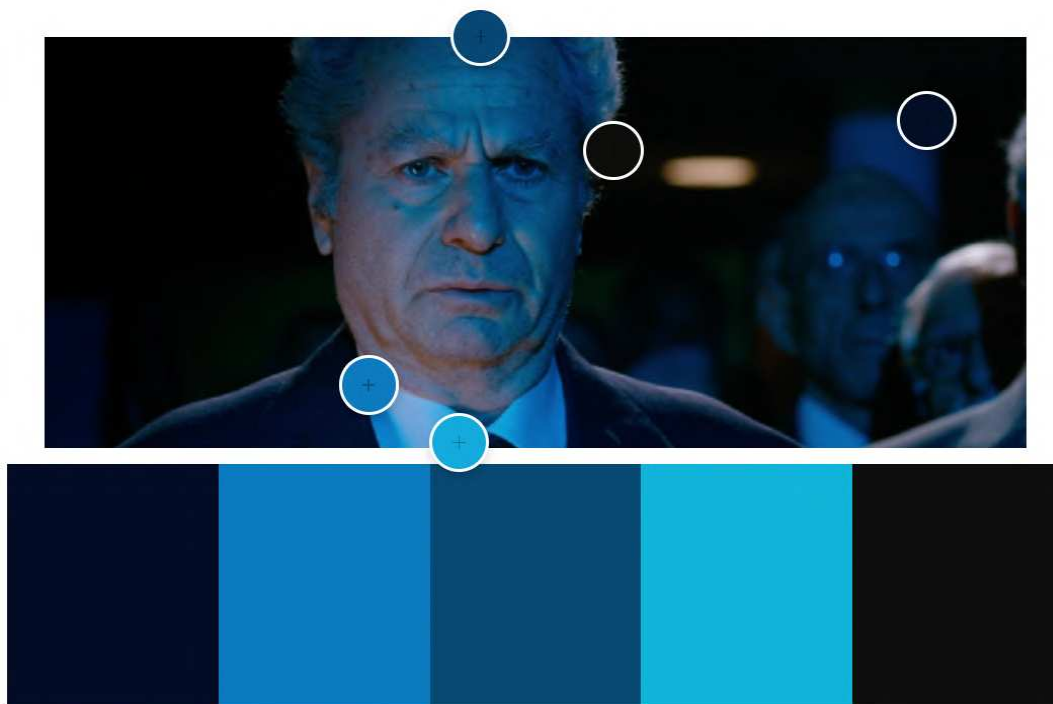
Fonte: Fragmento do filme “Footnote”⁹⁸

Uso de cores análogas. O que é bastante interessante é que, com o *color grading*⁹⁹, vemos o *skintone* notoriamente magenta.

⁹⁸ Disponível em: <https://color.adobe.com/pt/create/image>. Acesso em: 25 jan. 2024.

⁹⁹ Já que essa mudança de cor muito provavelmente não está ligada ao balanço de branco da luz em cena, e sim à manipulação na pós-produção das cores.

Figura 55 – Paleta 8 – 01:41:23



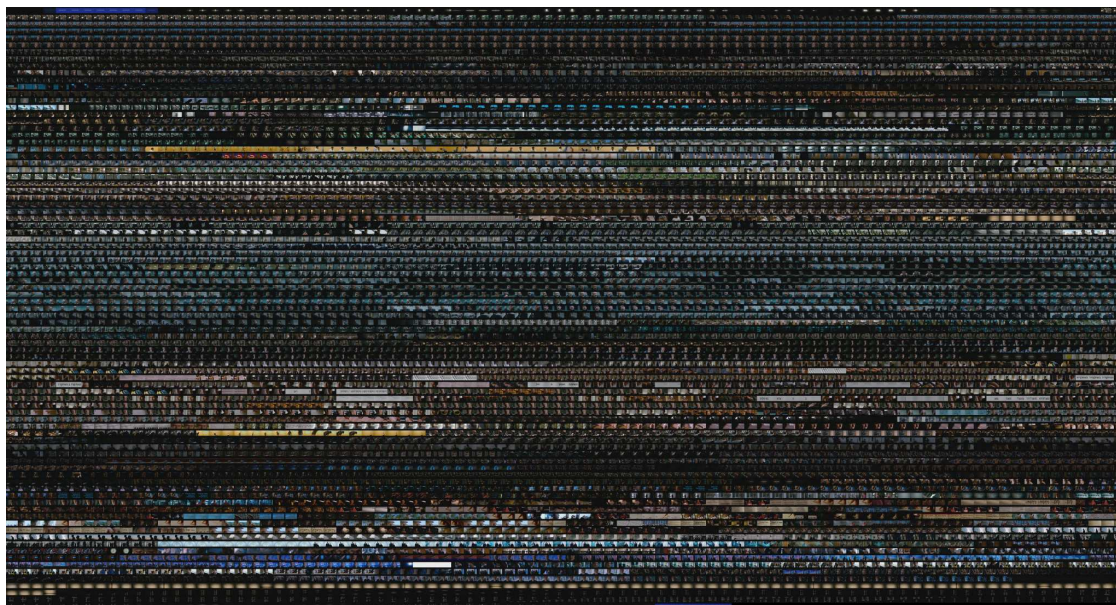
Fonte: Fragmento do filme “Footnote”¹⁰⁰

Nesse *frame* logo acima, apresentado no plano final do filme, podemos observar a paleta totalmente em tons azulados, a qual, como mencionamos, contribuiu bastante com a assimilação do personagem estar tenso, está sem esperanças, pálido devido à atuação, à luz, ao som, ao tipo de plano médio fechado e, não menos importante, à cor.

¹⁰⁰

Disponível em: <https://color.adobe.com/pt/create/image>. Acesso em: 25 jan. 2024.

Figura 56 – Paleta da produção completa com uso do Image-J¹⁰¹



Fonte: Elaborada pelo autor (2023) com base no filme “Footnote”.

Esse processo, mencionando brevemente, teve início para o XXVI Encontro da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual (SOCINE), e elucidou uma parcela de dúvidas quanto à unidade por completo da produção no que se diz à fotografia.

Externamos que essa experimentação, no Image J¹⁰², foi muito proveitosa no sentido de solidificar alguns pensamentos, porém, é bastante complexo de se demonstrar neste tipo de produção, visto que a imagem gerada na figura acima, possui um formato de 42240x23490, contendo mais de 100 megabytes de tamanho só deste arquivo de imagem em formato JPG/JPEG¹⁰³, contendo 7625 *frames* de todo o filme; um arquivo muitíssimo interessante de se trabalhar, já que, com o original, é possível utilizar o zoom e ver perfeitamente cada plano.

A partir dessa imagem (planificação do filme), conforme vemos na Figura 56, foi possível ver por completo que “Footnote” utiliza majoritariamente uma paleta extremamente azulada com alguns momentos quentes, de tons alaranjados terrosos.

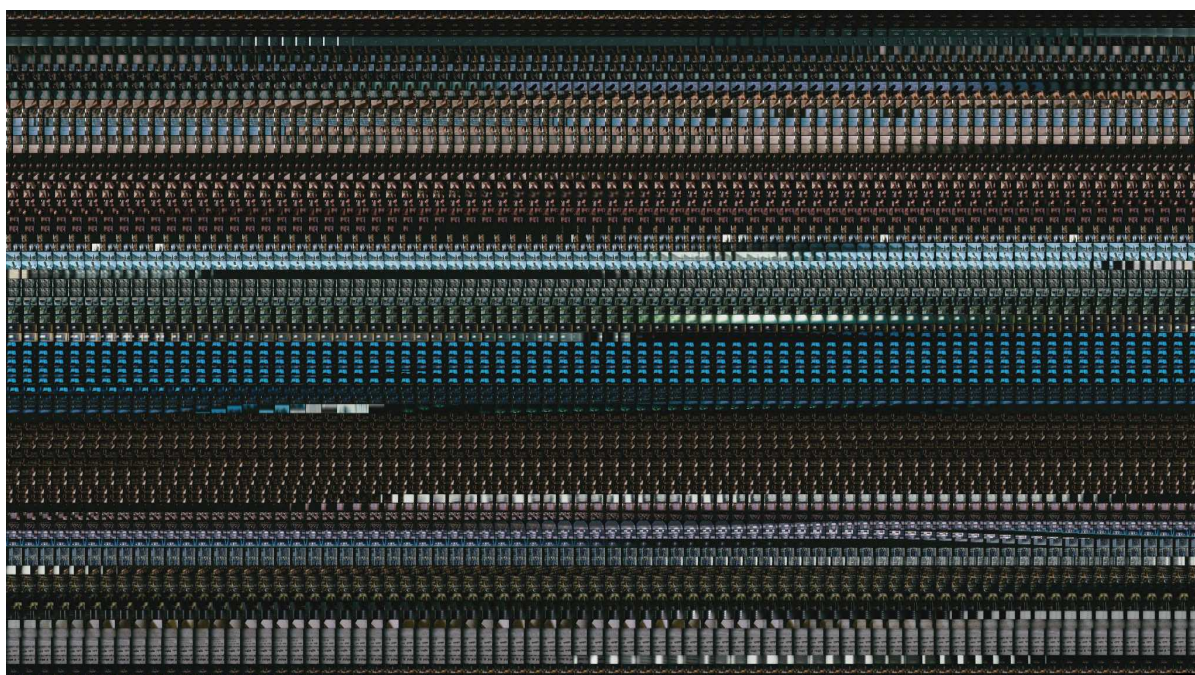
¹⁰¹ Veja online com mergulhos zoom in e zoom out, tilts + pans etc: https://drive.google.com/file/d/1yA_DPC9e1IKntzF5IZESvvzcXvwFe9w0S/view?usp=sharing. Acesso em: 26 jan. 2024.

¹⁰² Para fazer esse tipo de imagem, é preciso primeiramente utilizar o software Image-J, um programa baseado em Java, no qual usa muito processamento e memória do dispositivo. É um programa difícil de se trabalhar, visto o design nada responsivo, que, por vezes, remete ao clássico Windows 95, além de exigir muito da máquina na qual está sendo trabalhado.

¹⁰³ Inclusive, é um dos formatos mais leves de imagem, diferente, por exemplo, de um PNG ou DNG.

Adentrando nas duas apresentações de personagem, ocorre uma unidade de cor muito mais proeminente, nas quais não só na montagem, mas também nessa composição de tons, é levada uma identidade de cada personagem.

Figura 57 – Paleta da apresentação de Eliezer com uso de Image-J¹⁰⁴

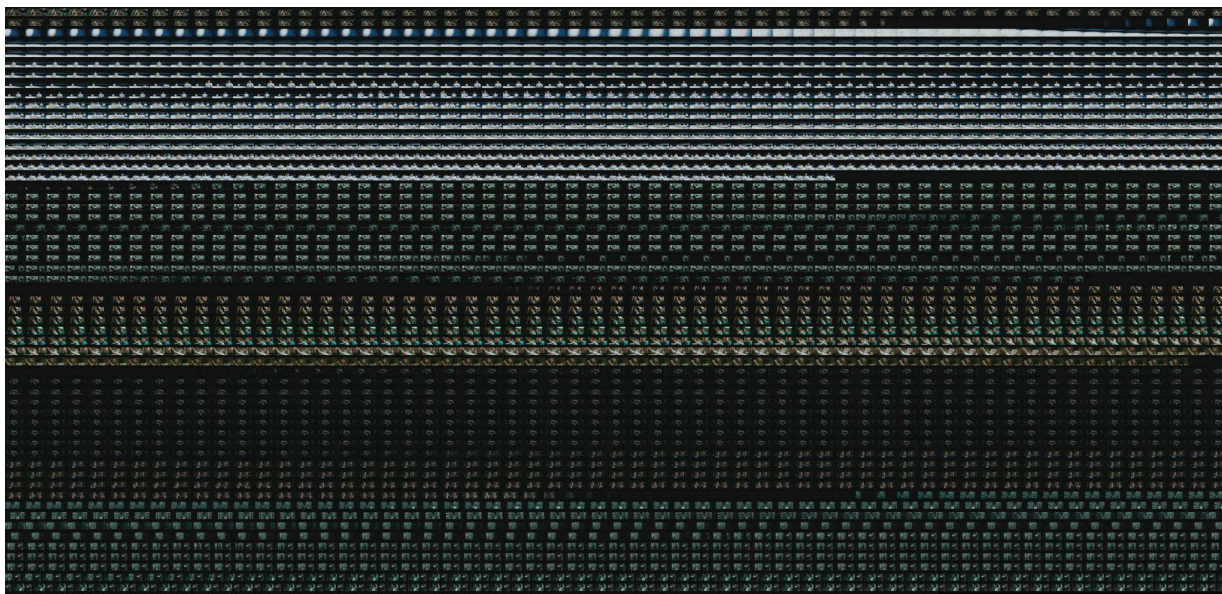


Fonte: Elaborada pelo autor (2023) com base no filme "Footnote".

Observamos, por aqui, pequenos blocos, formados por linhas de cores, começando no azulado, depois em um mais terra, azulado novamente, depois mais alaranjado, posteriormente azulado e depois encerramos com o terroso. Tons que vão do contraste entre laranja, marrom, azul e ciano.

¹⁰⁴ Veja online com mergulhos zoom in e zoom out, tilts + pans etc:
https://drive.google.com/file/d/1F_OcABRtuODm1CsvQ3BvNDDj_9oJaKiw/view?usp=sharing
 Acesso em: 26 jan. 2024.

Figura 58 – Paleta da apresentação de Uriel com uso de Image-J¹⁰⁵



Fonte: Elaborada pelo autor (2023) com base no filme “Footnote”.

Ao planificarmos a apresentação de Uriel, encontramos o emprego quase que totalmente do tom azulado voltado para o verde azulado, verde água, turquesa, combinando sobremaneira com a estética de microfilme que estudamos a seguir.

4.4 Especificidades da montagem de “Footnote”¹⁰⁶

Neste subcapítulo, analisamos áreas como o *design*, a blocagem narrativa e o uso de *split screen*. Diante da análise desses pontuais momentos do filme, é de suma importância trazer brevemente o conceito de "montagem espacial [ou seja, que] pode envolver uma série de imagens, potencialmente de tamanhos e proporções diferentes, aparecendo na tela ao mesmo tempo, isto é, “a montagem espacial representa uma alternativa à montagem temporal cinematográfica tradicional, substituindo seu modo sequencial tradicional por um espacial” (Manovich, 2001, p. 322 – tradução nossa)¹⁰⁷

¹⁰⁵ Veja online com mergulhos zoom in e zoom out, tilts + pans etc: https://drive.google.com/file/d/11dEUqxS71KN2_972DSs_U6RTJRY2nWt/view?usp=sharing. Acesso em: 26 jan. 2024.

¹⁰⁶ Este subcapítulo busca preencher a lacuna dos dois momentos que foram somente citados, não desenvolvidos na apresentação dos dois principais personagens de “footnote”.

¹⁰⁷ Aqui se encontra uma maior referência, na língua original: “In general, spatial montage could involve a number of images, potentially of different sizes and proportions, appearing on the screen at the same time. [...] spacial montage represents an alternative to traditional cinematic temporal montage, replacing its traditional sequential mode with a spatial one” (Manovich, 2001, p.322)

Contribuindo para o conceito de espacialidade do autor russo, radicado nos Estados Unidos da América, Lev Manovich (2001), acrescentamos aqui também o contemporâneo autor francês Phillipe Dubois (2004), o qual possui um estudo sobre a composição espacial da obra, destacando as sobreimpressões:

A sobreimpressão visa sobrepor duas ou várias imagens, de modo a produzir um duplo efeito visual. Por um lado, efeito de transparência relativa: cada imagem sobreposta é como uma superfície translúcida através da qual podemos perceber outra imagem, como em um palimpsesto. Por outro lado, efeito de espessura estratificada, de sedimentação por camadas sucessivas, como num folheado de imagens. (Dubois, 2004, p. 78)

Dubois também fala sobre as janelas, com seus recortes e justaposições, menciona que “permite uma divisão da imagem autorizando francas justaposições de fragmentos de planos distintos do seio do mesmo quadro” (Dubois, 2004, p. 80). Introduz o conceito de incrustações (*key*), no qual afirma que “a incrustação consiste, como na figura das janelas, em combinar dois fragmentos de imagem de origem distinta” (Dubois, 2004, p. 82), e o mesmo, ao sintetizar sobre a imagem como composição, estende em comparativos sobre os conceitos cinematográficos e videográficos, quando coloca lado a lado a profundidade de campo e a espessura de imagem, montagem dos planos e mixagem de imagens.

Não só este subcapítulo tem como base esses autores e pensamentos, mas a análise como um todo teve impacto, diretamente ou indiretamente, no momento em que, quando analisamos a forma do filme, observamos uma temporalidade sendo alterada nos períodos de pensamento de Eliezer, uma montagem que nos provoca a extensão de espaço e tempo.

O papel da montagem audiovisual é causar emoções no espectador (Szafir, 2019). Ela nos passa como Eliezer vê o mundo, por meio de sua fotografia, movimento, som, fazendo-nos sentir na pele dele, angustiado, triste, tenso, ansioso, além do ponto de vista de Uriel, revoltado com os membros do júri, passando-nos, em determinado momento, a ideia de visível insatisfação. Além disso, podemos observar que “Footnote” procura utilizar uma montagem nos momentos de apresentação de personagem, procurando nos colocar como montadores, descolando a imersão do filme por meio de suas transições, *split screen* e afins.

Prosseguindo com a análise, procuramos estudar brevemente essas características com outras obras, outros frutos, para, assim, trazer similaridades fundamentais à compreensão e sincronização de sentidos.

Partindo para a unidade estética, o filme “Footnote” trabalha com uma perspectiva de se apropriar da aparência da tecnologia de microfilme¹⁰⁸ – esta que aprofundamos no subcapítulo 4.4.1, sobre “a estética em película e a potência do *motion design* na obra” – dentro da montagem audiovisual, na qual adentramos posteriormente. É preciso compreender não só o uso dessa estética na cinematografia, mas que ela faz parte da fotografia da produção e da montagem, visto a montagem de planos, o chamado *mise-en-cadre*. Eisenstein assevera que, “como a *mise-en-scène* é a inter-relação de pessoas em ação, do mesmo modo a *mise-en-cadre* é a composição pictórica de cadres (planos) mutuamente dependentes na sequência da montagem” (Eisenstein, 2002a, p. 24), destacando também a integração desses elementos com a própria narrativa – discorro sobre o meu processo à seguir.

Precisamente, “Footnote” não implementa essa estética de microfilme meramente por um quesito estético. É efetivada essa estética unindo a montagem à narrativa, amarrando visualmente o que está sendo trabalhado narrativamente. Não que o foco da produção seja o uso da tecnologia de microfilme, mas que o coração da narrativa tem foco no drama pessoal e profissional entre pai e filho. O pai utiliza da ferramenta de pesquisa, essa tecnologia de microfilme, fomentando uma metalinguagem da obra como um todo, na qual a unidade da obra explica a obra, no caso, considerando a unidade como os elementos da narrativa, fotografia e montagem/edição. Nesse sentido, outras obras que foram buscadas para comparação a “Footnote”, a serem pesquisadas, deveriam seguir essa premissa de uma estética unida pela narrativa, unida pelo todo.

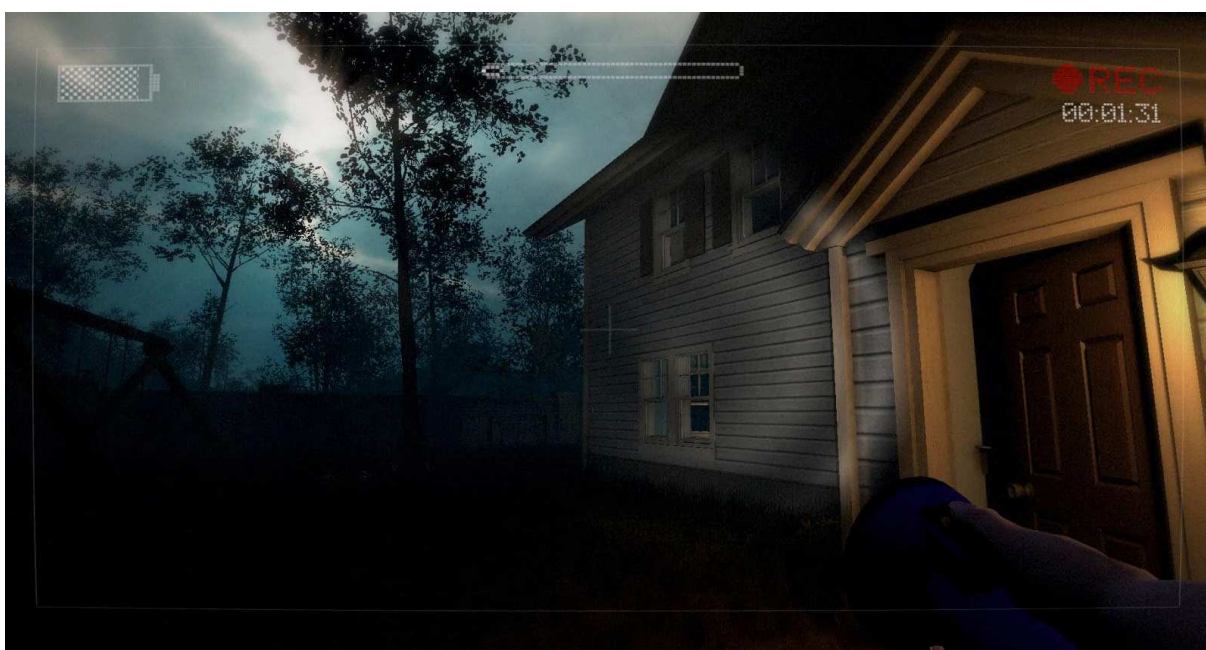
Na verdade, nossa linha de pensamento, em suas divagações, percorreu um trajeto de que “Footnote” usa uma tecnologia como uma moldura, um *layout*, uma interface. Nossa formação, que abraçou não só a área audiovisual, mas o equilíbrio entre programação, *design*, educação e jogos, nos faz propor uma linha de pensamento na qual muitas produções, que procuram tratar de algo semelhante aos jogos ou computadores, poderiam estar se utilizando de artifícios semelhantes ao de

¹⁰⁸

Basicamente, o microfilme é um tipo de armazenamento de dados/documentos, os quais são gravados em uma mídia física, uma película semelhante a de uma fotográfica ou de filme, porém com formatos diferentes e sistema de projeção também um pouco diferente aos desses dois últimos. Este contexto é mais bem desenvolvido no subcapítulo 4.4.1.

“Footnote”. A HUD¹⁰⁹ – representação dos objetos/ações a serem disponibilizados na tela do jogador em uma interface –, se assemelha, de certa maneira, com a estética visual proposta em “Footnote”. Previamente, não afirmamos categoricamente que seja igual, longe disso, mas vemos que, muitas vezes, aquela presença de uma HUD, em sobreimpressão (Dubois, 2004), está presente de forma a levar a ideia de uma respectiva tecnologia existente no mundo físico para dentro da tela, da exibição do mundo virtual, como é o caso de jogos em primeira pessoa com uso da estética de *handycam*.

Figura 59 – Jogo eletrônico Slender: The Arrival



Fonte: IGN¹¹⁰

Não obstante, podemos também citar produções que procuram se utilizar de molduras como sobreimpressões, ou seja, como a utilização da estética de uma filmadora (com linhas de enquadramento, REC, até mudanças de formato de imagem, como uso de ruído, cores diferentes do restante do filme, uso de efeitos como *line skipping*¹¹¹ ou até de TV de tubo com suas falhas relativamente orgânicas

¹⁰⁹ HUD é uma sigla em inglês que significa “heads-up display”, uma “tela de alerta”, extremamente presente em jogos virtuais.

¹¹⁰ Disponível em: <https://www.ign.com/games/slender-the-arrival/gameplay>. Acesso em: 8 jan. 2024

¹¹¹ Basicamente, o “line skipping” é uma forma de reduzir o processamento de imagem de câmeras de vídeo que resulta em perda de qualidade. No caso, sabendo que o sensor é composto de uma matriz de pixels, o método de *line skipping* vai fazer uma seleção, excluindo linhas e colunas

na exibição da imagem (como vimos na Figura 59). O seu uso é diferente do de “Footnote”, pois o intuito da implementação das molduras, das janelas (Dubois, 2004), é de passar também uma espécie de câmera subjetiva (POV/FPS)¹¹², de quem está assistindo, observar pelos olhos da câmera, mas, também, logicamente, essa estética integra a narrativa da produção, que possui essas câmeras filmadoras como artifícios de gravação.

Não obstante, o uso da estética de película, a blocagem narrativa por meio de cartelas numeradas, com títulos, semelhantes ao de um filme mudo, formando capítulos em uma mesma produção, se assemelha à leitura de um livro, que, muitas vezes, é dividida igualmente por capítulos, logo, novamente, nos direciona a algo também presente na produção: as leituras, os livros trabalhados pelos dois pesquisadores, sendo o principal, o Talmud.

Ademais, a fragmentação e a enumeração de blocos narrativos, além de estarem presentes em toda a produção, estão também intrínsecos nos momentos de apresentações dos dois personagens principais, o que, novamente, deixa um dever da pesquisa e do pesquisador de trazer obras que se relacionem com essa blocagem, uma blocagem que faça sentido também narrativamente.

Retomando a blocagem por cartelas no decorrer do filme “Footnote”, foram imaginadas produções que não sejam tão antigas, pois a linguagem audiovisual passou e ainda passa por várias mudanças. Além disso, esse tipo de uso de cartelas pode facilmente ser encontrado em inúmeros filmes mais antigos – principalmente os “filmes silenciosos” há cem anos – exatamente pela linguagem da época buscar também passar uma compreensão, no cinema ainda não sonoro, sobre como uma linguagem evolui, se reinventa e se mistura. Hoje, temos muito mais artifícios audiovisuais para trazer essas passagens de cenas, artifícios já mencionados quando trabalhado no texto o uso dessa blocagem narrativa.

desta matriz, com intuito de produzir uma imagem mais leve para ser processada e também armazenada. Com esta técnica, a imagem fica mais leve para o *buffer* e processamento da câmera, fica reduzida em tamanho, entretanto, por perder várias linhas e colunas da matriz de pixels, o arquivo perde bastante qualidade de imagem. Outras tecnologias também estão presentes, estas que conservam muito mais a qualidade de imagem, como o *pixel binning* e o atual *oversampling*, ambos que não irei entrar em explicação em uma nota de rodapé, mas deixo aqui um link para compreender brevemente as diferenças: <https://www.dpreview.com/forums/thread/3922435>

¹¹² POV significando “*point of view*”, ou “ponto de vista” e FPS significando “*first person shooter*”, ou “tiro em primeira pessoa”, ambos passando um ponto de vista em primeira pessoa, como uma câmera subjetiva.

Buscamos, como exemplo, produções mais recentes, pois, dessa forma, já teríamos como asseverar que o uso da blocagem narrativa por meio de cartelas não seria por uma “moda da época”, mas por realmente uma escolha na montagem.

Figura 60 – Blocagem com uso de cartela da produção “The Creator”, de 2023

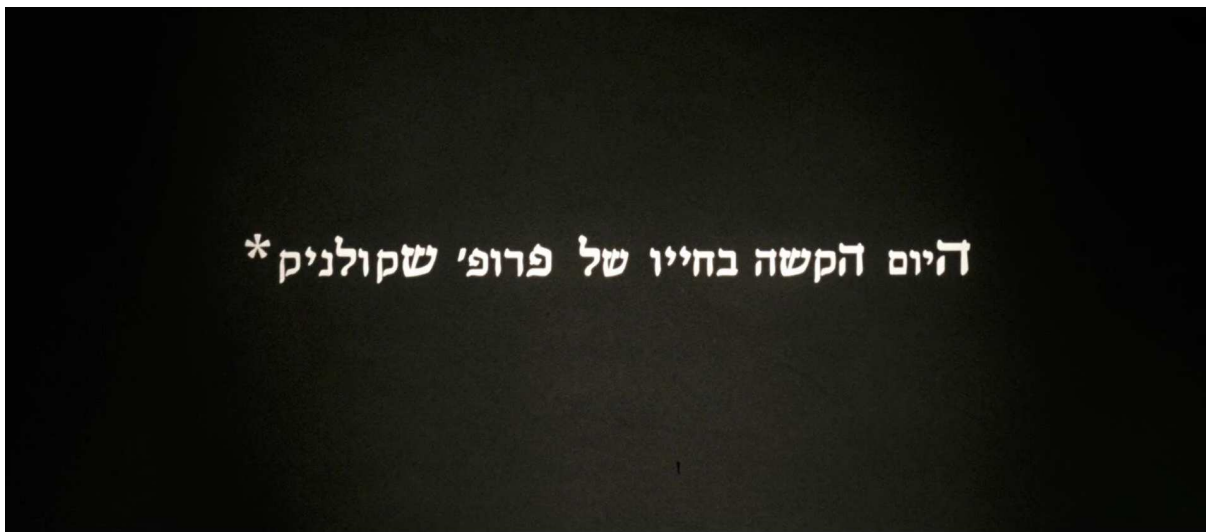


Fonte: Fragmento do filme “*The Creator*” (2023).

Um filme que me veio à mente, o qual é bastante recente, lançado no segundo semestre de 2023, chama “Resistência”, ou o título em inglês “*The Creator*”. Assim como “Footnote”, fiquei bastante intrigado com esse filme, pois ambos têm sentidos semelhantes quanto ao uso. As cartelas, como observamos na análise anterior, buscam um título para o acontecimento previsto no bloco narrativo, e em “Resistência”, vemos isso acontecer da mesma forma. O uso das cartelas, fundo preto e título, está ali em função de formar capítulos em diálogo visual-textual com o espectador.

Transportando-nos para a obra “Footnote”, podemos observar que o filme carrega algumas nuances quanto ao seu próprio uso de cartelas. Aqui, vemos seus 2 estilos.

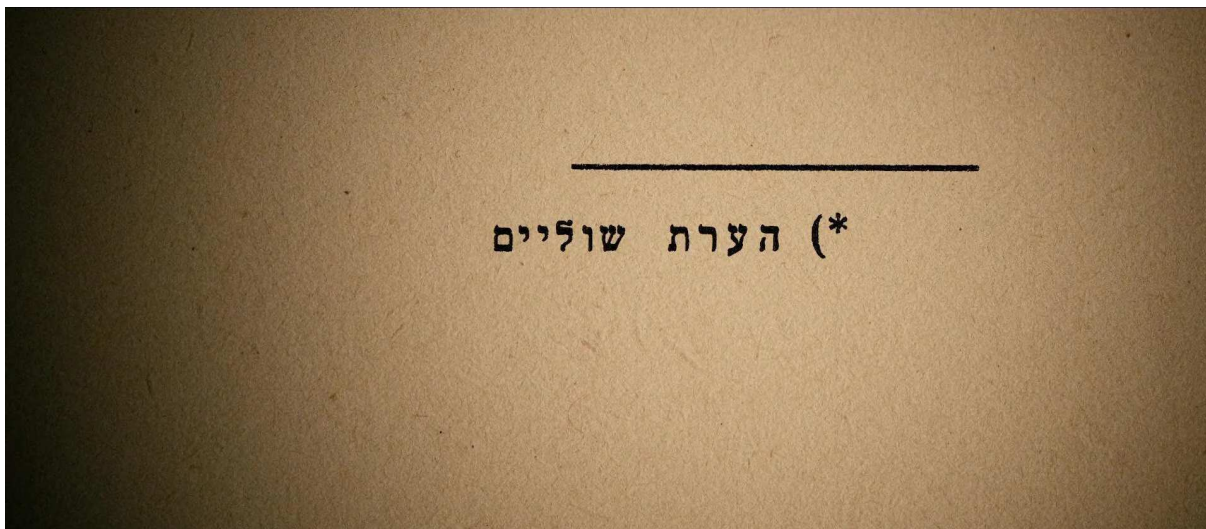
Figura 61 – Cartela 1 de “Footnote”



Fonte: Fragmento do filme “Footnote” (2011).

Esse é o estilo de cartela mais presente no filme, que aparece em 4 das 5 vezes na produção. Observando a cartela, podemos notar um fundo com um ruído em tom esverdeado, com palavras em tela em um estilo de projeção, visto que não possui uma nitidez de borda, como se fosse um foco da lente do projetor que não entregava uma grande performance de nitidez, porém, permitindo uma leitura extremamente tranquila. Para somar com essa ideia de projeção, podemos observar que existe uma vinheta em torno do *frame*, o que nos remete novamente ao uso tecnológico de alguma máquina, ferramenta que se utilize de luz e lentes para a reprodução de algo. Veremos adiante, que essa blocagem não possui uma identidade visual solta no filme, mas sim faz parte da estética que se assemelha à tecnologia do microfilme, o qual analisaremos mais à frente.

Figura 62 – Cartela 2 de “Footnote”



Fonte: Fragmento do filme “Footnote” (2011).

Já essa cartela acima possui uma mudança brusca para a outra, não só na sua estética, quanto também na sua própria aparição no filme. Surgindo uma única vez nos 5 blocos de cartelas, “Notas de Rodapé”, é o único bloco que possui padrão distinto. O que é interessante, apontando primeiramente, é sua fotografia que ainda possui a vinheta, porém, com fundo notoriamente em papel, visto a sua textura e também as letras, as quais, nesse momento, aparecem não como projeções, mas como tinta, como uma máquina de escrever, uma impressão, algo do tipo. Nesse momento, agregando a unidade da obra e a montagem e o fato da fotografia estar afirmando a própria narrativa, consideramos que tanto a estética de projeção quanto os papéis são parte da história do filme, visto integrarem ambos trabalhos dos personagens pesquisadores, além do fato que a própria aparição dessas cartelas vem de uma montagem de imagem e também de som que remete ao foco de lente, vista de uma folha de papel.

Curiosamente, ainda há o fato que a blocagem é extremamente espaçada igualmente, com intervalos entre aproximadamente 20 minutos para cada bloco. Talvez, roteiro e filme desenhem-se na lógica de linguagem de séries televisivas (e/ou, hoje, em plataformas de *streaming*), já que cada episódio em obras seriadas contemporâneas possui entre 20 e 23 minutos de duração, operando no formato que consiste em deixar pontas narrativas para induzir espectadores a assistirem os próximos episódios. Assim, “Footnote” é construído nos seguintes 5 episódios ou blocos/ blocagens narrativas (títulos das cartelas com o *timecode* do filme completo):

1. O dia mais difícil na vida do professor Shkolnik (inicia-se em 00:01:07);
2. O dia mais feliz na vida do professor Shkolnik (inicia-se em 00:23:34);
3. Notas de Rodapé (inicia-se em 00:37:48);
4. A vingança do professor Shkolnik (inicia-se em 01:02:15);
5. A fortaleza do professor Shkolnik (inicia-se em 01:24:01).

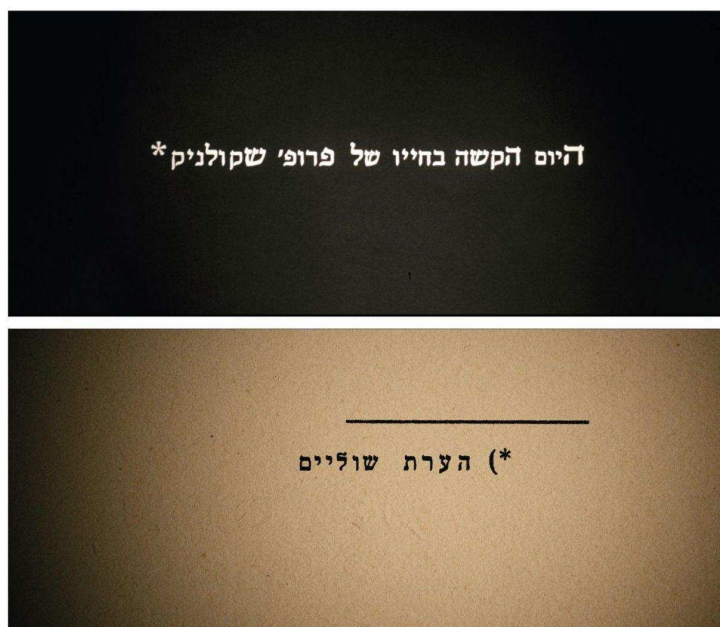
Peculiar é saber que “o professor Shkolnik” está em 4 das 5 aparições de blocagem, sendo que a única a não estar presente é a que possui estética diferente, de folha de papel, episódio no qual apresenta-se o argumento fílmico.

Culminando no final desta análise sobre a blocagem, também é interessante provocar a ideia de que existe uma indefinição sobre a qual é o professor a ser mencionado nas cartelas, visto que ambos possuem o mesmo sobrenome, pai e filho, e alguns fatos nas cartelas remeterem mais à ideia de Eliezer e outras ao Uriel. Talvez unindo todo o contexto analítico do filme que sempre acaba na unidade da obra, essa confusão ocorrida nas cartelas do filme é o coração da trama, visto que, por conta desta confusão de nomes, foi comunicado de forma errada o ganhador do prêmio na história do filme.

Figura 63 – Layout inspirado no Talmud sobre a blocagem narrativa

Partindo para o uso estético, Footnote revela em suas blocagens uma unidade visual na obra como um todo, no momento em que trabalha com o uso de fundos que remetem a uma película, podendo ser relacionada com o microfilme, repleta de ruídos, além da folha de papel com textura bem característica. Para transmitir o texto, é imagneticamente utilizada a estética de uma projeção de luz de uma leitura de microfilme ou similar, com suas bordas sem muita nitidez e vinheta, dando a ideia de terem elementos ópticos para projetar tais textos, além de também uma

estética de impressão em papel, como uma máquina de escrever ou uma impressora, visto a nitidez de bordas da escrita, sua cor preta por cima de um fundo de papel. As duas formas aparecem na história, uma vez que ambas as visualizações estão presentes na vida dos personagens.



Footnote utiliza uma característica muito presente na estética do cinema mudo: o uso de cartelas.

Diferente da época dos filmes que não possuíam sons de falas e afins, Footnote provoca uma ideia

de blocagem narrativa da obra, culminando em uma divisão de fatos da trama e nos dá fôlego e compreensão sobre o segmento dos fatos em cena, estando presente homogeneamente. Em aproximadamente intervalos de 20 minutos, as cartelas informam títulos dúbios, reforçando a trama, a narrativa dos personagens Eliezer e Uriel.

Fonte: Elaborada pelo autor (2023).

Impulsionando neste momento uma das características presentes nos momentos de apresentação dos personagens, observamos a presença do *Split Screen*¹¹³, que é uma técnica cinematográfica em que a tela é dividida em duas ou mais partes, exibindo diferentes cenas ou perspectivas simultaneamente. Cada parte da tela mostra uma composição visual separada, permitindo ao espectador acompanhar múltiplas ações, narrativas, conceitos e imagens ao mesmo tempo.

A importância do *split screen* reside na sua capacidade de fornecer informações adicionais ou contrastantes ao espectador. A técnica permite a exibição de múltiplas linhas narrativas ou perspectivas em um único quadro, podendo criar um efeito de simultaneidade. Isso pode ser usado para aprofundar a trama, explorar

¹¹³ Fonte de informações vinda do artigo "The Fragmented Frame: The Poetics of the Split-Screen, de Bizzocchi (2009)"

a psicologia dos personagens, destacar contrastes, criar tensão dramática na obra, entre outras utilidades narrativas e estéticas.

Ao longo do tempo, o uso do *split screen* foi se tornando mais diversificado, com variações no *design* de como a tela é dividida, organizada, e nas maneiras pelas quais as cenas são conectadas ou relacionadas entre si. Essa técnica foi empregada em diversos gêneros cinematográficos, trazendo várias novas perspectivas.

Figura 64 – Split-screen em *Man with a movie camera*, 1929¹¹⁴



Fonte: YouTube¹¹⁵

¹¹⁴ Um *splitscreen* é peculiar, por se tratar de uma técnica sem utilização de borda. A tela não é dividida de forma abrupta por uma moldura, mas é perceptível a existência de um esmaecimento da figura de um bebê para o outro. Vertov (1983) utiliza-se bastante desta técnica em sua produção, uma sobreposição de películas, executando, já no momento de captação, tapando um lado da captação de luz e reexpondo novamente a película do filme no lado oposto. Apesar de talvez não se encaixar de forma indiscutível na técnica de *splitscreen*, resolvi inseri-lo por ser algo que remetesse de alguma forma.

¹¹⁵ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Cl_ujd5c6EY. Acesso em: 9 jan. 2024.

Figura 65 – Split-screen em *Carrie*, 1976¹¹⁶



Fonte: YouTube¹¹⁷

Figura 66 – Split-screen em *Kill Bill*, 2003¹¹⁸



Fonte: YouTube¹¹⁹

¹¹⁶ Uma produção já demonstrada quando analisamos a forma de Footnote, pois o mesmo, além de nos trazer o splitscreen, nos traz também a perspectiva do olhar do personagem, algo muitíssimo presente na obra Footnote.

¹¹⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NnkYzPSmgUM&t=17s>. Acesso em: 9 jan. 2024

¹¹⁸ Uma grande referência também na questão da montagem, pois é um splitscreen que contém planos detalhes, pequenas ações acontecendo e movimento da barra de separação dos frames.

¹¹⁹ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=yj_48w1pflk. Acesso em: 9 jan. 2024.

Figura 67 – Split-screen em 500 days of Summer, 2009¹²⁰



Fonte: YouTube¹²¹

Como visto, atualmente, o *split screen* continua a ser utilizado em filmes, séries e até na televisão¹²², auxiliando narrativas complexas que envolvem várias linhas temporais, múltiplos personagens, pensamentos antagônicos, eventos que ocorrem simultaneamente, dentre outros.

No trabalho de escolha de planos, deparamo-nos com o fato do quanto era importante falar sobre o conceito de *split screen*. A partir daí, nasceu a ideia de analisar um plano do filme em específico, o qual demonstra um uso além do conceito de *split screen* de duas perspectivas diferentes postas em tela ao mesmo tempo.

¹²⁰ Um dos semelhantes ao spliscreen de “Footnote”, não no sentido de união da estética com o que ocorre na história do filme, mas na questão da imagem, do estilo empregado que remete a uma ideia de frame, de moldura com um leve fade arredondamento das bordas. Contudo, sem movimento, sem mudanças mais orgânicas de uma cena para a outra.

¹²¹ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=yj_48w1pflk. Acesso em: 9 jan. 2024.

¹²² Um exemplo extremamente corriqueiro é a tela contendo o apresentador e o assunto no qual o mesmo está falando.

Figura 68 – *Splitscreen* da conversa entre Eliezer e seu neto



Fonte: Fotograma recortado pelo autor a partir do trecho 03, retirado do filme “Footnote”.

O desenvolvimento da história circula em um desentendimento entre pai e filho. A produção, desde o início, aponta, por meio de sua cinematografia e montagem, que o pai, Eliezer, e o filho, Uriel, apesar de serem da mesma área acadêmica – estudam o *Talmud* –, possuem pontos de vistas extremamente diferentes, opostos, antagônicos (da maneira como pesquisar ao formato de distribuição do conhecimento em desenvolvimento).

Essa cena¹²³, expondo a conversa entre Eliezer e seu neto (Josh, filho de Uriel), é sobre uma linha de raciocínio que o neto aprendeu com o pai Uriel, e que, quando apresentado para o avô, Eliezer, este acaba desqualificando-o, enquanto o neto mantém-se calado escutando o avô.

O que impressiona é que, ao nos debruçarmos sobre esse plano, esse fotograma não passava somente um diálogo plano-contraplano em *split screen*, mas, também, junto a isso, o sentido de que os personagens em tela têm pensamentos opostos.

Por exemplo, levamos para a sala de aula tal material e, colocando para análise empírica de pessoas que não tinham assistido ao filme, questionamos qual o possível motivo que levou a produção a optar por fechar a cena com essa fotografia, ao invés de um simples plano em conjunto: avô de um lado e neto do outro se

¹²³ Presente entre 2 minutos e 20 segundos até os 2 minutos e 52 segundos deste fragmento: https://drive.google.com/file/d/17Cv_s9bsQgw18-eLA7PdOnGEO4-2jaPj/view?usp=sharing. Acesso em: 12 jun. 2023

olhando cara a cara. Isso também constatado pelos próprios discentes (SMD/UFC, 2023.2), ou seja, que existia um apelo aos personagens estarem conversando com o extra campo, como se os pensamentos fossem completamente opostos.

Essa única imagem foi capaz dos discentes compreenderem que a potência audiovisual, que as escolhas de planos, movimentos, montagem, não se dão em função somente da lógica de imersão clássica, mas que também podem oferecer respectivas compreensões pela união ou descolamento de elementos. A montagem do plano, por si só, já assevera a relação conturbada entre personagens, entre pensamentos, sem necessariamente construir uma narrativa longa para explicar o motivo dos acontecimentos.

Uma questão curiosa sobre o *split screen* como um todo é que, geralmente, a ideia é trazer duas perspectivas.

Criação de uma imagem compósita através da divisão do ecrã em duas ou mais partes, produzindo um “mosaico” de imagens susceptível de desnortear o espectador ao ponto de também nele se produzir uma divisão, uma indecisão, que tem de levar a uma escolha. (Mendonça, 2013, p. 1)

Como visto na composição “antagônica” entre Eliezer e seu neto, podemos descolar da ideia de que a imagem posta em tela, a qual apresenta um *split screen*, nos passa a noção de “divisão, uma indecisão”, como mencionado por Mendonça (2013); muito pelo contrário, “Footnote”, não só nesse plano e montagem, mas em vários, nos clarifica que o *split screen* pode funcionar como artifício estético de composição da obra, o qual, em vez de trazer uma indecisão, nos faz compreender a tela como um todo, como se os dois *frames* do *split* estivessem conversando, fizessem parte de uma coisa só, uma montagem que pode nos remeter aos conceitos da adição de planos, gerando uma nova compreensão (Eisenstein, 2002b).

Assim, “Footnote” carrega em seus momentos de apresentação de personagem, nos trechos 3¹²⁴ e 5¹²⁵, *split screens* com muitas variações, entre formatos e movimentos, assemelhando-se ao de filmes, sendo trabalhadas junto à estética na película da obra como um todo. Tratamos disso no subcapítulo a seguir.

¹²⁴

Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/16rnDs4OUVbbNcNYCzc2xbbodyzuZV1KYm/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024.

¹²⁵ Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1ng8s9ppBnSXvfFlxPl6Zldcsuch6jkVt/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024.

Figura 69 – Layout inspirado no Talmud sobre o split screen

Apesar da ideia de divisão dos pensamentos do splitscreen, o filme Footnote carrega aspectos interessantes quanto à fotografia, e também aos aspectos da montagem. Usando os conceitos traba-

lhados por Dubois (2004) e também Manovich (2001), a montagem de footnote adentra em aspectos que rompem os conceitos do cinema tradicional.

Observamos na primeira imagem (superior) e segunda imagem (inferior) o uso da técnica de splitscreen que não carrega consigo a ideia de escolha, mas, a de integração entre sentidos trazidos entre os dois

frames. Desconsiderando o movimento trazido pela montagem, observando unicamente os fotogramas ao lado, Footnote trabalha com a ligação de sentidos entre telas. Uma composição espacial (Manovich, 2001), trabalhando com a ideia de fragmentos, incrustações (Dubois, 2004) da fotografia fílmica.

O uso do splitscreen está presente no cinema há vários anos, estando em inúmeras obras cinematográficas. Segundo Mendonça (2013), é a “criação de uma imagem compósita através da divisão do

ecrã em duas ou mais partes, produzindo um “mosaico” de imagens susceptível de desorientar o espectador ao ponto de também nele se produzir uma divisão, uma indecisão, que tem que levar a uma escolha. Ou seja, o splitscreen carrega consigo uma característica de dividir a composição da obra e a atenção de quem a observa.



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

4.4.1 A estética em película e a potência do motion design na obra

A etimologia da palavra unidade vem do latim *unitas* e pode significar aquilo que é uma forma individual, não plural, além disso, pode ter significado de homogeneidade ou identidade. Navegando pela psicologia da forma, mais precisamente usando o conceito da *Gestalt*, “a unidade é todo elemento possível de ser compreendido como um só e segregado daquilo que o cerca, mesmo que ele seja composto de várias outras partes” (Paula, 2015, p. 2). Unidade é uma das bases de interpretação da forma como um todo, e uma unidade pode ser formada de várias unidades.

“Footnote”, como já mencionado, encontra em sua produção uma unidade estética, que alia o som, a fotografia e, finalmente, a montagem, em prol de uma

singular experiência audiovisual que mescla estilos do cinema clássico, do cinema moderno e contemporâneo.

Essa obra usa, em sua montagem, uma estética das máquinas leitoras de microfilme. Previamente, é importante mencionar o caráter desse dispositivo para, então, falar como este se relaciona com a obra.

Microfilme é um formato de armazenamento de informações utilizado para preservar e compactar documentos, imagens e outros tipos de mídia¹²⁶. Articulando tecnicamente sobre as especificidades da tecnologia, o microfilme consiste em uma película de base de acetato ou poliéster revestida com uma emulsão fotossensível, estrutura semelhante a de uma película fotográfica, na qual as informações são registradas em miniaturas. O processo de criação de microfilmes envolve a redução do tamanho original do documento ou imagem por meio de microfotografia/microfilmagem, que é o registro fotográfico do documento em escala reduzida. O conteúdo é, então, fotografado ou digitalizado em uma escala menor, o que permite armazenar muitas páginas em um único rolo ou cartucho de microfilme. Assim como o filme fotográfico, por menor que o registro seja, ao ampliar e projetar, a qualidade é bastante conservada.

Existem diferentes tipos de microfilmes, como o microfilme de rolo, que é uma película contínua enrolada em um carretel, com larguras entre 16 e 36 milímetros, e o microfilme em fichas ou cartuchos, no qual várias imagens são dispostas em uma espécie de cartucho que pode ser inserido em um leitor específico.

¹²⁶ Informações retiradas de 3 sites: Overnight scanning: <https://overnight-scanning.eu/blog/what-is-microfilm-begginer-guide/> Acesso em: 26 jan. 2024. Purchase College Library: <https://purchase.libanswers.com/faq/36771#:~:text=Microfilm%20is%20a%2035mm%20film,printed%20information%20in%20miniaturized%20form>. Acesso em: 26 jan. 2024. BMI Imaging systems: <https://bmiimaging.com/blog/microfilm/history-of-microfilm/> Acesso em: 26 jan. 2024.

Figura 70 – Microfilme



Fonte: Datavel¹²⁷

Figura 71 – Microficha



Fonte: Datavel¹²⁸

A mídia de microfilme por si só não é passível de fácil visualização, é por essa característica que existe o leitor de microfilme¹²⁹, o qual é um dispositivo que

¹²⁷ Disponível em: <https://www.datavel.com.br/digitalizacao-de-microfichas/index.html>. Acesso em: 11 jun. 2023.

¹²⁸ Disponível em: <https://www.datavel.com.br/microfichas/index.html>. Acesso em: 11 jun. 2023.

¹²⁹ Destacamos o uso de “um” em vez de “o”, pois existem vários tipos de máquinas reprodutoras de microfilmes, não só uma. Apesar de ter o mesmo princípio, existem algumas variações entre elas, assim como os próprios microfilmes, já mencionados anteriormente, que possuem tamanhos, formatos e usos distintos.

permite, logicamente, a visualização e a leitura de microfilmes – manuseio por vias mecânicas e ampliações.

O leitor de microfilme é um dispositivo utilizado para acessar e visualizar o conteúdo armazenado nos microfilmes. Tecnicamente, é composto por um mecanismo de transporte, deslocamento, o qual permite que a película de microfilme seja inserida e movida por meio de uma área de visualização. O leitor de microfilme pode ser equipado com conjuntos óticos de aumento, sistema de projeção para ampliar e exibir o conteúdo do microfilme em um tamanho legível. Além disso, pode possuir recursos, como ajuste de foco, controle de brilho e até mesmo recursos de digitalização para capturar imagens ou converter o conteúdo do microfilme em formato digital, em máquinas mais modernas.

Figura 72 – Leitor de Microfilme sendo usado para ler jornais originalmente impressos



Fonte: Commons¹³⁰

Os leitores de microfilme foram amplamente utilizados no passado, especialmente antes da era digital, quando o armazenamento em papel era

¹³⁰ Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Microfilm_reader_for_articles_and_daily_papers.jpg. Acesso em: 22 maio 2023.

volumoso e menos durável. Segundo informações do Arquivo do estado de São Paulo, um microfilme armazenado corretamente pode durar mais de 100 anos.

Tanto o leitor quanto o microfilme desempenharam um papel crucial no acesso e na preservação de informações importantes em bibliotecas, arquivos e outras instituições, permitindo a consulta e a reprodução de documentos históricos, registros civis, jornais, revistas e outras fontes de informação.

No entanto, com o avanço da tecnologia digital, muitas instituições têm migrado para formatos digitais mais acessíveis e de fácil pesquisa, o que tem diminuído o uso dos leitores de microfilme. A digitalização e a disponibilização *online* de arquivos têm se tornado cada vez mais comuns, proporcionando um acesso mais rápido e prático às informações anteriormente disponíveis apenas em microfilmes.

Apesar dessa transição, da digitalização das mídias analógicas para as digitais, os leitores de microfilme ainda são utilizados em várias situações em que registros arquivados em microfilme são únicos e seu acesso é necessário. Estes desempenham um papel importante na preservação e no acesso a documentos históricos, garantindo que o conhecimento e a informação da atualidade nesses documentos sejam mantidos e disponibilizados para presentes e futuras gerações de pesquisadores e interessados.

Clarificado o que é microfilme, voltamos à obra “Footnote”. No filme, o uso dessa tecnologia é uma marca estética da produção – narrativa, fotografia e principalmente na montagem –, fazendo com que determinadas características, tanto do microfilme, quanto da leitora de microfilme, sejam notórias a quem esteja assistindo. Ou seja, cria-se uma respectiva unidade estética na obra.

Figura 73 – Frame de “Footnote”, demonstrando o espaço de trabalho dos pesquisadores, com o uso de leitores de microfilmes – 00:55:43



Fonte: Filme “Footnote” (2011)

Para compreender como esse aparelho funciona¹³¹, discorreremos por meio de decupagens descritivo-analíticas a fim de trazer relações paralelas do que denominamos como “estética-microfilme” em “Footnote”. Na leitora de microfilme, observamos vários mecanismos, como o de inserir o microfilme, seu mecanismo óptico, de focar e aplicar o zoom, de movimentar a ficha, para frente e para trás, de escolha de plano em dois eixos X e Y, de rotacionar, aumentar e baixar a luminosidade, botões de fazer registro, ligar e desligar, de puxar a base para a microficha, dentre outros.

Toda essa engenharia produz um funcionamento muito característico dos microfilmes, na parte visual, reprodução na tela, geralmente apresentando bordas sem muita definição, desvio de eixo, vinheta proveniente de um conjunto óptico que não foi produzido para ser realmente fiel, com a máxima qualidade, como uma lente de fotografia ou cinema.

Além disso, existem elementos bastante comuns nesses tipos de equipamento, os quais são os ruídos visuais, resultantes de entradas de poeira por fissuras comuns da montagem da máquina que, com o tempo, vão sendo armazenadas e sendo cada vez mais notórias, além de que, no funcionamento da maioria dessas máquinas, uma parte da rolagem dos filmes fica abertas, sujeita a

¹³¹ Sugerimos um vídeo no qual é mostrado como o aparelho de leitura de microfilmes e microfichas, de modelo um pouco mais atual, funciona. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HxXhLhTHkD0>. Acesso em: 21 maio 2023.

entrar ainda mais interferências externas que iriam influenciar na exibição final na tela de projeção.

Figura 74 – Tela de um leitor de microfilme, com suas características de exibição, contendo vinhetas, ruídos e afins



Fonte: Stack¹³²

Para além das características visuais que as leitoras de microfilme possuem, igualmente produzem atributos sonoros extremamente particulares, já que temos um conjunto formado por vários elementos físicos, metálicos, plásticos, ópticos vibrando e mexendo no decorrer de sua execução de função que consiste em transmitir o conteúdo, como sons de filmes passando, teclas sendo apertadas, foco sendo ajustado, entre outros.

O motivo de sermos tão específicos em falar da engenharia e da estética reproduzida nesses tipos de máquinas foi justamente para entendermos o quanto essa opção de estética da montagem leva, a quem está observando, uma obra singular ao ver esses detalhes. É relativamente comum observarmos efeitos na montagem com estéticas de filmes de película, tanto fotográficos quanto cinematográficos, efeitos “*vintage*”, usados, geralmente, na pós-produção, o recurso de ruídos e vinheta, ou na própria produção, alterando a sensibilidade do

¹³²

Disponível em: <https://i.stack.imgur.com/pWuTa.jpg>. Acesso em: 21 maio 2023.

filme/sensor para um valor mais alto, aliado a grandes aberturas que podem gerar vinhetas, a depender, em todos os casos, do tipo de equipamento usado.

Além do uso único na montagem com o efeito de película, observamos que existe uma unidade entre a unidade narrativa, unidade fotográfica e unidade de edição, não só por meio de arranjos de cenas, mas, também, na estética da obra final.

São detalhes peculiares que fazem a produção como um todo de “Footnote” ser particular. O próprio uso da estética em microfilme faz uma metáfora, uma espécie de alegoria na montagem com a própria história contada na produção. O estudo dos personagens é, muitas vezes, auxiliado por essas máquinas, ou seja, os personagens principais e muitos secundários, pesquisadores acadêmicos, utilizam-se dos dispositivos de leitura de microfilmes, consultando diversos conteúdos históricos registrados nas mídias, para poder construir seu próprio estudo, sua própria narrativa, seus pontos de vista. A montagem da produção usa não só a máquina, mas, também, o contexto da obra para atravessar essa linha, amarrando, como uma volta do fiador¹³³, uma pré-produção até a pós-produção.

Nós não vemos uma produção somente pela visão dos personagens principais, mas, também, pelos trabalhos deles, pelas máquinas que eles passam horas dos seus dias usando. Um olhar díspar do padrão, um olhar da projeção, da tela, da câmera, da montagem, do cinema.

Compreendendo, assim, o que denominamos como a “estética do microfilme”, retomamos a linha da história de “Footnote”. Logo após a premiação do filho Uriel no início do filme, vemos tanto o pai Eliezer quanto o filho Uriel chegando em suas respectivas residências. O filme sempre procura mostrar esses dois pontos de vista, fazendo com que sejamos oniscientes na trama. Temos dois protagonistas, ambos com direitos de telas semelhantes. A partir da chegada de ambos, é visto um dos principais pontos fortes da montagem do filme: o *motion design* (Szafir, 2016). Por exemplo, vejamos a sequência que se inicia quando Eliezer coloca seu abafador

¹³³ “Volta do fiador”, ou por vezes chamado de “nó em oito”, é um nome de nó náutico bastante popular para bloquear um único segmento de corda. Pensei na metáfora desse tipo de nó, pois reflete uma correlação entre um único segmento de corda (a obra) com as linhas que juntas se sustentam, da narrativa e montagem. Elas passam igualmente de fora para dentro e de dentro para fora, elas dependem uma das outras para construir uma estrutura forte. Além disso, o formato em “8” do nó representa também um ciclo infinito, uma relação que está sempre se relacionando, entre a narrativa da produção da obra e a sua montagem final.

de ruído e a câmera mostra rapidamente um plano detalhe de suas mãos consertando um relógio¹³⁴.

Simultaneamente, vemos o tempo ficando mais lento até parar, a câmera volta para o plano geral, mostrando Eliezer congelado, sentado em sua cadeira com vários objetos em sua mesa. A câmera faz um movimento de *dolly out*, permitindo que observemos o filme não mais como uma obra filmica de estilo clássico, mas como uma obra cinematográfica contemporânea, utilizando-se das linguagens do *design* em movimento. O *frame* vira uma imagem inserida em uma outra maior que, aos poucos, é preenchida em parte com um texto, lettering, em hebraico: “algumas coisas que valem a pena saber sobre Eliezer Shkolnik” (legenda em português na versão distribuída pelo *Google Play*).

Figura 75 – Início do *motion design* de Eliezer



Fonte: Fotograma recortado pelo autor a partir do trecho 03¹³⁵, retirado do filme “Footnote”.

A partir do trecho 3¹³⁶, agora não só pela estética de microfilmes, percebemos que o filme não é contado a partir de um ponto de vista de um ou mais personagens, mas a partir de narrador onipresente por meio de uma composição

¹³⁴ Disponível em: https://drive.google.com/file/d/17Cv_s9bsQqw18-eLA7PdOnGEO4-2jaPj/view?usp=sharing. Acesso em: 12 jun. 2023.

¹³⁵ Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/16rnDs4OUVbbNcNYCzc2xbbodyzuZV1KYm/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024.

¹³⁶ Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/16rnDs4OUVbbNcNYCzc2xbbodyzuZV1KYm/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024.

espacial (Manovich, 2001). Vejamos então duas questões que colocam isso em evidência: a estética na pós-produção que leva a uma visão a partir de quem está vendo pequenos filmes, películas, aliada agora com técnicas e linguagens de *motion design*, transformando a transparência imersiva em opacidade (Xavier, 2019).

Figura 76 – Transição inicial



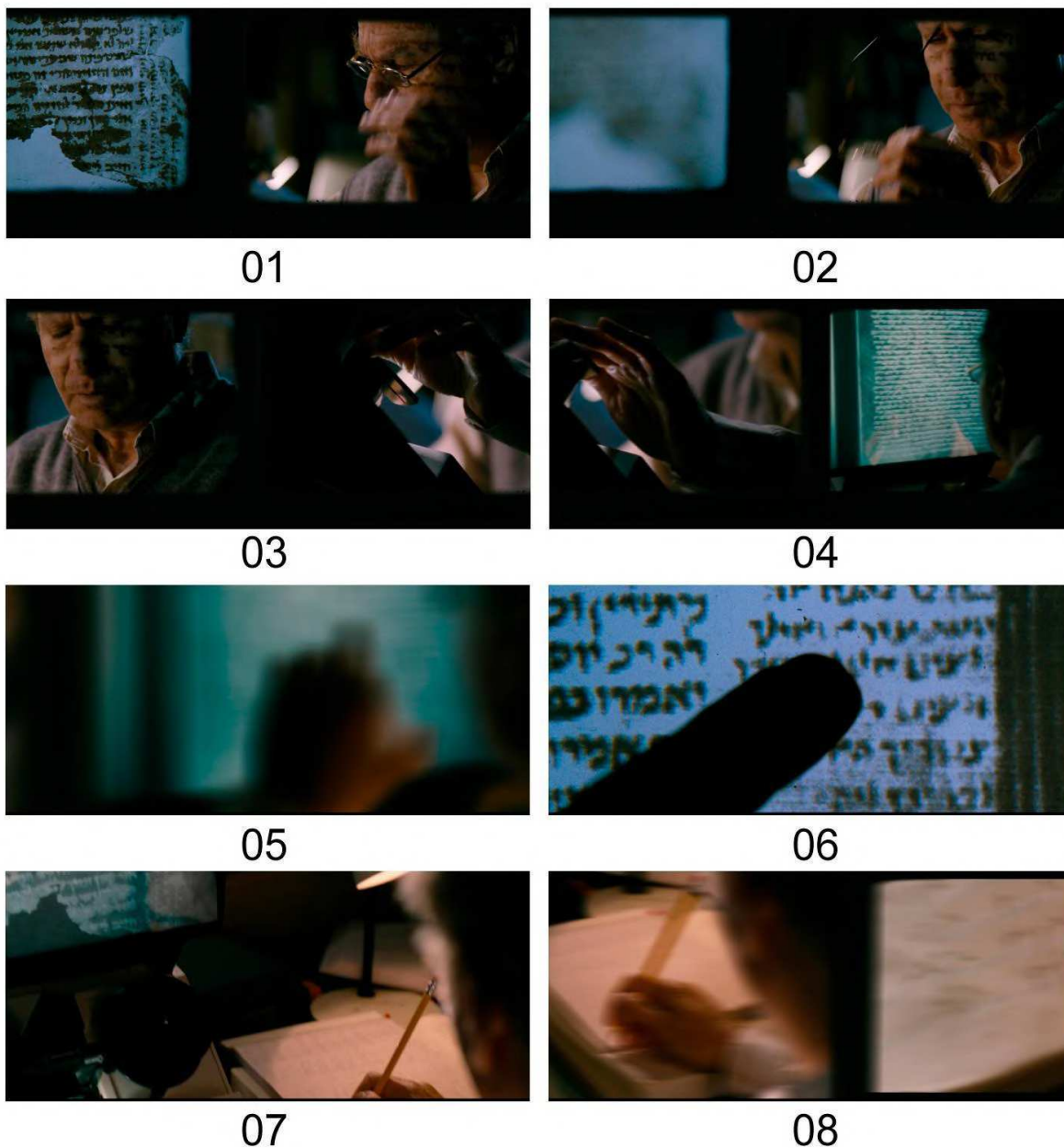
Fonte: Diagrama realizado pelo autor a partir do trecho 03¹³⁷, retirado do filme "Footnote".

Essa transição inicial segue um padrão textual na lógica da direita para a esquerda, em sua grande maioria, com mudança de cor e movimentos operacionalizados via estética de microfilme.

¹³⁷

Disponível em:
<https://drive.google.com/file/d/16rnDs4OUVbbNcNYCzc2xbodyzuZV1KYm/view?usp=sharing>
 Acesso em: 26 jan. 2024.

Figura 77 – Fragmento da cena de apresentação de Eliezer



Fonte: Diagrama realizado pelo autor a partir do trecho 03¹³⁸, retirado do filme "Footnote".

Trouxemos esse pequeno fragmento para demonstrar, por meio de *frames*, alguns conjuntos de fatores que funcionam juntos na cena e na estética. O *frame* 1, por conta de ser um *split screen*, possui dois planos distintos: um que traz o detalhe daquilo que Eliezer está observando; e o outro, um *close*, que mostra Eliezer

138

Disponível em:
<https://drive.google.com/file/d/16rnDs4OUVbbNcNYCzc2xbbodyzuZV1KYm/view?usp=sharing>
 Acesso em: 26 jan. 2024.

em:
 usp=sharing.

movendo a mão para retirar seus óculos. Ao mesmo tempo, congelado no *frame* 2, o plano detalhe da esquerda entra em desfoque, porém, o que é peculiar, já compreendendo o uso de som do filme, é escutar um ruído característico de foco automático de lente. É como se a máquina de leitura de microfilmes estivesse integrada com o olhar de Eliezer e se movimentassem juntos.

Podemos também observar a transição de planos se movimentando da direita para a esquerda e trazendo artifícios da fotografia por meio do desfoque, para transicionar de uma espécie de *close*, para um detalhe, como observamos do *frame* 5 para o 6.

Finalmente, vemos a transição dos *frames* 7 e 8, no qual o 7 foi capturado no momento mais estático do plano, enquanto, no 8, vemos já um borrado da transição do plano médio mostrando a mesa, lápis, caderno, para somente a escrita, bem de perto, no caderno.

As transições com *split screens* na estética de microfilme continuam ocorrendo durante todo o período de apresentação de Eliezer, com uma narração de um personagem que, na história, conhece Eliezer e Uriel, e a adição em vários momentos nos quais são presentes *letterings*, textos que surgem da direita para a esquerda e vão se apagando. Isso se dá na mesma estética de uma projeção que vimos na blocagem, cartelas da obra “Footnote”, segundo elemento trabalhado no subcapítulo 4.4, sobre as “especificidades da montagem de ‘Footnote’”.

Figura 78 – *Lettering* 1 de “Footnote”



Fonte: Fotograma recortado pelo autor a partir do trecho 03¹³⁹, retirado do filme "Footnote".

Figura 79 – *Lettering 2* de "Footnote"



Fonte: Fotograma recortado pelo autor a partir do trecho 03¹⁴⁰, retirado do filme "Footnote".

Figura 80 – *Lettering 3* de "Footnote"



Fonte: Fotograma recortado pelo autor a partir do trecho 03¹⁴¹, retirado do filme "Footnote".

¹³⁹

<https://drive.google.com/file/d/16rnDs4OUVbbNcNYCzc2xbbodyzuZV1KYm/view?usp=sharing>
Acesso em: 26 jan. 2024.

Disponível

em:
usp=sharing.

¹⁴⁰

<https://drive.google.com/file/d/16rnDs4OUVbbNcNYCzc2xbbodyzuZV1KYm/view?usp=sharing>
Acesso em: 26 jan. 2024.

Disponível

em:
usp=sharing.

¹⁴¹

<https://drive.google.com/file/d/16rnDs4OUVbbNcNYCzc2xbbodyzuZV1KYm/view?usp=sharing>
Acesso em: 26 jan. 2024.

Disponível

em:
usp=sharing.

Esses *letterings* não só solidificam uma ideia dentro do filme, mas também acabam agregando na fotografia da obra, visto que fazem parte da composição dela, possuindo uma forma pensada para a reprodução e, também, um movimento no filme. “No caso do lettering, que é um texto em movimento, deve ser considerada a restrição de tempo da interação do interlocutor com a mensagem, o que é um diferencial em relação à tipografia impressa” (Mattos; Inocência, 2020, p.14-15).

“Footnote”, em sua fotografia, adiciona um esmaecimento escuro, um degradê da direita para a esquerda, presente nas Figuras 79 e 80, o que mostra um pensar na leitura do texto, porém sem afetar por completo o enquadramento da cena, deixando-o ainda aparente, porém mais escuro.

Figura 81 – Layout inspirado no Talmud sobre o lettering

Footnote, com seu uso de lettering, provoca uma leitura de texto como algo que faz parte a composição da imagem, agregando na estética da obra como um todo. Segundo Mattos e Inocência (2020), o lettering deve estar seguindo o fluxo de leitura, provocando uma disparidade de características em relação à tipografia tradicionalmente impressa.

O filme Footnote provoca esse movimento textual da direita para a esquerda em uma estética que assim como a blocagem por cartelas, no remete a projeção óptica de luz, com uma composição de imagem

trabalhada para receber tal intervenção estética, com uso desta contendo uma área neutra proeminente e se utilizando de artifícios na pós produção como o degradê, esmaecimento para o preto, que vai se mesclando com a própria imagem, fomentando uma composição integrada entre texto e imagem.

No cinema, o lettering é a junção entre palavras, textos em movimento na composição da imagem audiovisual. As palavras estão no cinema desde a época das cartelas de filmes mudos, porém com o

passar do tempo, foram surgindo novas necessidades, nos quais demandavam mais atenção e imersão textual nas produções, derivando em novas formas de pensar e exibir textos nas produções audiovisuais. (Mattos; Inocência, 2020). Footnote usa de lettering para passar informações sem a necessidade de um narrador na história.



Fonte: Elaborada pelo autor (2023).

Transportando-nos para a apresentação de Uriel.

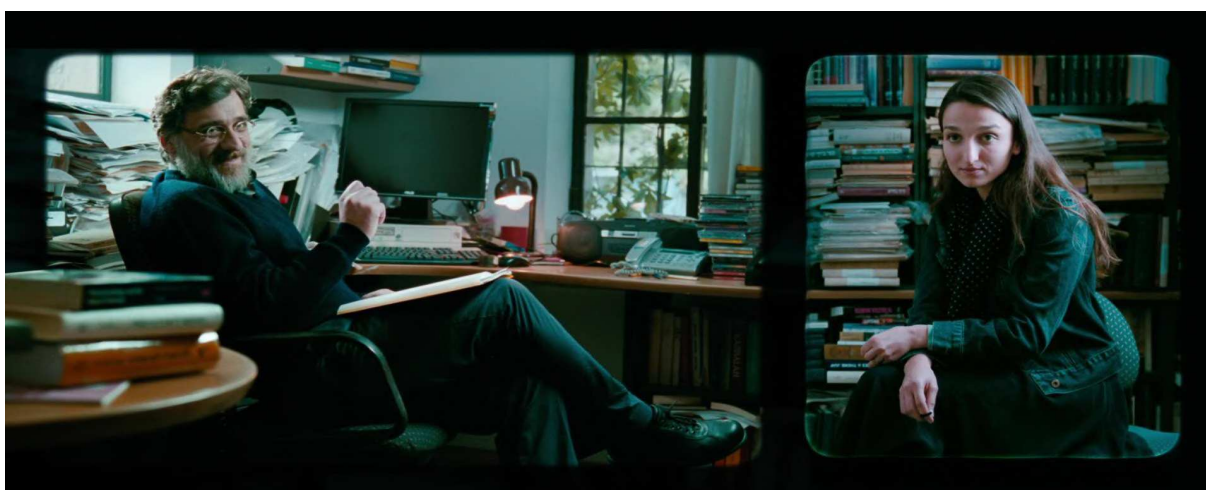
Figura 82 – Motion design na apresentação de Uriel – 00:21:47



Fonte: Fotograma recortado pelo autor a partir do trecho 05¹⁴², retirado do filme “Footnote”.

Uma das diferenças entre as apresentações dos dois personagens, Eliezer e Uriel, está no uso desse tipo de técnica, por meio da qual vemos um plano contendo um mapa, uma ilustração de prédios distintos com nome dos locais, um fundo com esmaecimento para o preto e azul escuro como a noite, e vários *takes* de Uriel em apresentação. Procuramos nos desprender da ideia de “plano” do cinema e nos atrelarmos à ideia de “plano” literal, da palavra, visto ser uma montagem com espacialidade, na qual existem muitos elementos presentes em camadas.

Figura 83 – Splitscreen 1 Apresentação de Uriel – 00:22:11



142

Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1ng8s9ppBnSXvFIxPI6Zldcsuch6jkVt/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024.

Fonte: Fotograma recortado pelo autor a partir do trecho 05¹⁴³, retirado do filme "Footnote".

Figura 84 – Splitscreen 2 Apresentação de Uriel – 00:23:24



Fonte: Fotograma recortado pelo autor a partir do trecho 05¹⁴⁴, retirado do filme "Footnote".

Os dois exemplos de *split screens* que ocorrem na apresentação de Uriel são também tidos para reforçar a ideia trazida anteriormente sobre *split screen* não ser unicamente para gerar uma divisão, uma escolha. Nos dois exemplos, vemos a direção de olhar dos personagens que nos faz compreender a tela como um todo, com a divisão, em uma grande composição da obra. No caso, Uriel olhando para a sua orientanda, e esta olhando para ele; Uriel mais novo, na segunda imagem, olhando, da direita para a esquerda, para o seu pai, Eliezer, sentado, estudando. Este segundo é tão unido pela composição que é até difícil de compreender que são dois quadros, se não fosse o plano diferente (Uriel maior na imagem) e o movimento provocado pela montagem na hora da exibição.

Finalmente, visto tudo o que foi mencionado neste subcapítulo no decorrer dos acontecimentos e de como foram montados, é perceptível que a produção passa um ponto de vista que somos montadores das vidas dos personagens, a perspectiva ora entra, ora sai, imerge na vida dos personagens e,

¹⁴³

Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1ng8s9ppBnSXvF1xPI6Zldcsuch6jkVt/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024.

¹⁴⁴

Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1ng8s9ppBnSXvF1xPI6Zldcsuch6jkVt/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 jan. 2024.

logo em seguida, volta para a mesa de trabalho, seja acadêmica em Talmud, seja em uma mesa de edição.

Além de mencionar a “estética do microfilme”, no que se refere à montagem, acredito também que, em outra técnica, chamada de telecinagem, possamos mergulhar aqui nesta análise fílmica. Esse processo de telecinagem se resume a uma película cinematográfica ser transformada, convertida, em um sinal digital, por meio de inúmeras formas, como a gravação de um filme analógico por uma câmera digital, até o mais complexo, com mecanismos de passagem do filme e leitura por um dispositivo de cargas acopladas, que capta as zonas de luz e converte em sinais elétricos, gerando imagens digitais dos fotogramas. Podemos dizer que “Footnote” trouxe uma telecinagem da projeção e reprodução de mídias analógicas, como fotogramas de um microfilme, para a própria montagem contemporânea? Algo analógico sendo transportado digitalmente por meio da montagem por meio de linguagens do *motion design*?

O artifício mais comum no cinema de se mostrar uma história do personagem é a partir do uso de *flashbacks*, geralmente vestidos de efeitos audiovisuais, como inserção de trilhas sonoras metadieéticas, imagens em *slow motion*, filtros de imagem distintos dos empregados no filme como um todo, uso de efeitos práticos ou em pós-produção de *black mist*, deixando a imagem mais opaca, com luzes invadindo os espaços, transformando-a em algo turvo, como um sonho, como uma lembrança, tudo isso geralmente para não tirar a imersão de quem está assistindo ao filme. “Footnote” nos provoca a entrar e a sair do filme, pois, ora nos vemos imersos pelo ponto de vista de Eliezer, ora nos vemos fora, em sua apresentação de personagens.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As análises conclusivas desta dissertação apontam para os diversos caminhos percorridos para o escrutínio de nosso objeto.

Consideramos, a partir dos estudos realizados, que “Footnote” apresenta intrigantes gestos de montagem e fotográficos, sobretudo pelo uso de uma estética semelhante à de microfilme na transição entre diferentes cenas, emprego de várias especificidades da cinematografia e videografia (Dubois, 2004) e, principalmente, a unidade da obra, na qual afirma um diálogo explicativo entre a narrativa, a fotografia e a montagem. “Footnote” propiciou um denso conteúdo a ser explorado, pois, além de sua produção ser em um período no qual o cinema mercadológico (que sempre existiu, desde os irmãos Lumière), é extremamente forte em alcance e visibilidade.

Para atingir os objetivos da pesquisa, analisamos brevemente o percurso histórico do audiovisual, no qual percorremos desde as descobertas da fotografia – visto que, apesar de ter um nome em específico como central, existiram vários outros cientistas que estavam a pesquisar a nova tecnologia de captura e gravação permanente da imagem estática em um mesmo período cronológico – às do cinema. Concluimos que suas características foram sendo moldadas ao longo do tempo e da própria evolução da área, como foram se desenvolvendo as técnicas de produção e reprodução da fotografia e do filme. Todo esse início teve por objetivo embasar as análises da forma que caracterizam a estética fílmica em “Footnote”, seus elementos audiovisuais, seus estilos de montagem, sua cinematografia e também um pouco das características sonoras presentes.

Dessa maneira, trouxemos vários elementos do filme “Footnote” referentes aos planos, fotografia, som e montagem. Ao analisarmos a diegese e a empatia sonora do filme, vimos que “Footnote” utiliza-se muito de uma trilha sonora e de sons não diegéticos ou meta diegéticos para passar uma emoção ao espectador. Assim, colocamo-nos na pele ora de Eliezer ora de Uriel. Também brevemente vimos como a paleta de cores do filme é trabalhada junto à narrativa pretendida. Tal empreitada analítica deu-se com auxílio de duas ferramentas metodológicas, o software Image-J, com uma vista ampla dos vários quadros, e da página *Adobe Color*, ferramenta para explorar a paleta de cores de uma imagem. Essas duas formas de pesquisa foram de extrema importância, pois nos deu uma visão

detalhada, por *frames*, unidades, e também uma visão da obra como um todo, fazendo ter uma sincronização de sentidos da análise, afirmando, com mais precisão, como o filme “Footnote” (2011) utiliza-se da cor para fomentar o sentido de determinadas cenas, tons que nos deixam mais leves, tons que nos carregam tensão.

Observando o trabalho percorrido na análise do longa-metragem “Footnote”, de Joseph Cedar, com os núcleos sobre a forma fílmica e suas nuances da fotografia, som e montagem, vimos que a produção israelense conta com características de extrema valia para o cinema mundial.

A pesquisa bibliográfica, como escolha metodológica, nos permitiu apoiar as análises documentais (análise do filme) em autores renomados que adensaram a compreensão dos temas. Assim, foi possível elucidar conceitos da arte, mais propriamente da fotografia e do cinema, visitando autores que trabalham desde a área da fotografia, montagem e som, elementos como um todo das obras, até autores que versam sobre questões mais específicas. Autores com os quais aprendemos acerca dos pontos de vistas díspares sobre a sétima arte, de brasileiros a franceses, de soviéticos aos norte-americanos.

Paralelamente ao estudo de conceitos e da obra, também trabalhamos o design de Talmud. Este que foi utilizado como uma respectiva metodologia de pesquisa, tanto o estudo do próprio design, de como adaptar, quanto também em como disponibilizar o tipo de conteúdo audiovisual para aquele modelo de *layout*. Esse método trouxe uma vida para além da análise textual tradicional, demonstrando as possíveis formas de interpretar e pesquisar o conteúdo da sétima arte. Foi um desafio gratificante que alimentou o que Joseph Cedar nos proporcionou neste filme, que é a integração, o seu estilo de escrita audiovisual (e aqui, a acadêmica), unindo características, como a narrativa, fotografia, som e montagem do todo.

Além da pesquisa documental e bibliográfica, também foram de grande importância os experimentos empíricos provenientes de vivências acadêmicas no nosso percurso, já que houve uma formação com trabalho de conclusão de curso voltado ao mesmo filme (Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas, na Universidade Federal de Minas Gerais), a apresentação no XXVI Encontro da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual (SOCINE), que junto às aulas nas disciplinas de Linguagem Audiovisual e Fotografia

Digital do curso de Sistemas e Mídias Digitais, da Universidade Federal do Ceará (UFC), e de encontros riquíssimos do coletivo Intervalos & Ritmos (#ir! / Projet'ares Audiovisuais/ PPGARTES/ ICA / UFC), propiciaram várias ascensões de conceitos, teorias e referências para a pesquisa como um todo, induzindo reflexões perante ao que foi e como foram observados os traços audiovisuais, os gestos da montagem do diretor.

A pesquisa sobre o autor, Joseph Cedar (1968), nos permitiu compreender melhor o próprio filme analisado, já que a obra espelha não somente o universo israelense, mas, em particular, um tipo de ortodoxia nacional. Ademais, acatamos o desafio – proposto durante a banca de qualificação – em esboçarmos, ainda que timidamente, a análise fílmica junto a um *layout* (diagramação) inspirado nas páginas dos livros do Talmud – , adentrando, também, na possibilidade dos jogos de metalinguagem em circulação na obra.

Apesar do filme ser mais voltado para um estilo clássico de montagem narrativa, são vistas cenas nas quais observamos uma respectiva montagem espacial (Manovich, 2001) nos momentos de apresentação dos personagens, estes que são bastante complexos no sentido da edição, visto a estética em microfilme, seus *split-screens*, entre outros. Podemos observar características de uma produção tanto linear, transparente, trazendo-nos continuidade de cenas alinhadas com a temporalidade dos fatos – planos, proporcionando-nos adentrar na produção, inserindo-nos no meio da trama –, quanto também com artifícios de opacidade, trazendo-nos à tona que aquilo é um filme, é uma produção artística a qual somos convidados a juntos refletirmos sobre esta a todo momento.

A montagem da obra entra nesse momento, quando, nas apresentações dos personagens, o escritor e diretor Joseph Cedar e seu editor Einat Zarhin, além de todo o restante da produção, nos transporta a uma mesa de trabalho dos personagens principais. Sentamos e observamos a apresentação dos personagens por meio de sua estética de microfilme, tecnologia antiga de armazenamento de imagem na qual ambos os personagens trabalham; provamos de uma composição espacial (Manovich, 2001) repleta de recortes, justaposições, incrustações, espaços da tela (Dubois, 2004), estas que nos entregam *split-screens* singulares, em um sentido de não proporcionar uma escolha, mas, sim, uma montagem que une os dois planos, formando um único quadro que conversa duplamente com o sentido

proposto na narrativa. Vemos um estilo de montagem que é criado não só pelo autor, mas também pelo espectador (Eisenstein, 2002b), no momento em que essas características da fotografia, som, montagem, se chocam, culminando em uma produção metalinguística e que inspirou a seguir com essa mesma metalinguagem na dissertação, usando o Talmud como uma maneira de fomentar esse ciclo da linguagem que explica a linguagem.

“Footnote” carrega consigo uma unidade na sua produção. Em uma metalinguagem em que os elementos do audiovisual se explicam, se afirmam dentro da produção, vemos pilares do roteiro, fotografia, som e montagem, tudo culminando em uma unidade. Esse filme nos mostra que a montagem está na arte como um todo, e saber que fazemos parte dentro e fora de uma obra é extremamente satisfatório em um mundo repleto de padrões mercadológicos. “Footnote”, com sua forma, nos mostra também que o cinema, que nasceu tecnologicamente como uma arte de reprodução (Benjamin, 2019), é imprescindível de estar presente em nossas vidas como forma de arte que transmite pontos de vistas múltiplos, da história, de quem produziu e de nós mesmos.

Por fim, encerro com uma abordagem mais poética. “Footnote”, cuja tradução é “nota de rodapé”, nos permite também abrir muitas notas de rodapé. Essas são utilizadas em textos acadêmicos como elementos explicativos de algo e servem para ampliar a compreensão de determinada parte de um texto. As 172 notas de rodapé utilizadas nesta dissertação tiveram esse propósito, a unidade e entrega ao objeto de estudo. No entanto, para além da formalidade acadêmica, é possível dizer que o cinema, ao nos fazer acessar uma produção, nos permite abrir muitas notas de rodapé para nossas vidas, para a compreensão da sociedade, das relações humanas etc. E o filme “Footnote” propiciou isto: pensar elementos da vida a partir de seus gestos de montagem (Szafir, 2019), da sua forma de produção e, assim, abrir muitas notas de rodapé para quem o assiste, para melhor explicar e conviver com as coisas do mundo.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA JÚNIOR, João Batista. Extensão ou comunicação. In: CAVALHO, M. C.(Org.) **Construindo o saber**: técnica de metodologia científica. Campinas, SP : Papirus, 1989.
- BARBOSA, Álvaro. **O som em ficção cinematográfica**: análise de pressupostos na criação de componentes sonoras para obras Cinematográficas/Videográficas de Ficção. Porto: Universidade Católica Portuguesa, 2000.
- BARROS, Manoel de. **Memórias inventadas**. 1. ed. Rio de Janeiro: Alfaguara, 2018.
- BAZIN, André. **O que é cinema**. Trad. Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Ubu, 2018.
- BELLANTONI, Patti. **If it's purple, someone's gonna die**. Burlington: Focal Press, 2005.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM, 2019.
- BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2017.
- BIZZOCCHI, Jim. The fragmented frame: The poetics of the split-screen. In: MIT6 STONE AND PAPYRUS STORAGE AND TRANSMISSION INTERNATIONAL CONFERENCE, 2009, Cambridge. **Proceedings**. Cambridge Marriott, Cambridge, MA. 2009.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. São Paulo: Editora Unicamp, 2021.
- CANEVACCI, Massimo. **Antropologia del Cinema**. Milano, Feltrinelli, 1982.
- CHION, Michel. **A audiovisual**: som e imagem no cinema. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008.
- DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**. São Paulo: Campus, 2007.
- DELEUZE, G., Guattari, F. **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia. 34. ed. Rio de Janeiro, 1997.
- DUBOIS, Phillippe. **Cinema, vídeo, godard**. São Paulo: Cosac e Naif, 2004.
- EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002a.
- EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002b.

LAKATOS, Eva. MARCONI, Marina. **Fundamentos de metodologia científica**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1991.

MANOVICH. **The language of new media**. [S. l.]: MIT Press, 2001.

MANOVICH, Lev. **Vertov sob visualização**. Tradução do Coletivo Intervalos & Ritmos (#ir!). Revista Vazantes, v. 4, n. 1, p. 228-266, 10 dez. 2020.

MARQUES, Ângela *et al.* Fabular imagens intervalares e montar imagens sobreviventes: aproximações e diferenças entre os métodos de Rancière e Didi-Huberman. **Logos**, Rio de Janeiro, v. 27 n. 52, 2020.

MARQUES, Sarah. **Entenda o que é a “arma de Tchekhov”**. 9 de jan de 2023. <https://marciosoares.net/2023/01/09/ja-ouviu-falar-da-arma-de-tchekhov/>. Acesso em 20 de mar de 2024

MATTOS, Carolina; INOCÊNCIO, Luana. **O lettering no design audiovisual como recurso narrativo**: uma análise do filme Zumbilândia. Intercom n.43, 2020

MENDONÇA, Luís. **Split screen e a escolha na divisão**. À pala de Walsh, 17 de jun de 2013. <https://apaladewalsh.com/2013/06/split-screen-e-a-escolha-na-divisao/>. Acesso em 20 de mar de 2024

OLIVEIRA, Erivam. O pioneiro da fotografia no Brasil. **Revista de Recensões de Comunicação e Cultura**, São Paulo, v. 12, n. 37, 2007.

PAULA, Heller. **Gestalt**: Um resumo das oito leis da psicologia da forma. 23 de fev de 2015 <https://faberhaus.com.br/gestalt/>. Acesso em 20 de mar de 2024

PUDOVKIN, Vsevolod. Métodos de tratamento do material. In: XAVIER, Ismail. (org.). **A Experiência do Cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

REYNA, Carlos. Antropologia e cinema: algumas considerações teóricas-metodológicas. **Dossiê “Cinema & Contemporaneidade**: políticas e poéticas audiovisuais. [S. l.], v.7, 2019.

RODGERS, Diane. **The Use of the Talmudic Format for the Presentation of Qualitative Research**, Symbolic Interaction, 32: 260-281, 2009.

SANTOS, Deribaldo. Trabalho, cotidiano e arte: uma síntese embasada na Estética de Georg Lukács. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 31, 2017.

SZAFIR, Milena. Composição: Ensaio em 03 Movimentos. **OuvirOUver**, [S. l.], v. 14, n. 2, p. 340-360, 2018. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/ouvirouver/article/view/45691>. Acesso em: 26 jan. 2024.

SZAFIR, Milena. **Montagem audiovisual: Reflexões e experiências**. São Paulo: Socine, 2019.

SZAFIR, Milena. **Projet'ares Audiovisuais v.5. montagem, sci-fi & motion**. São Paulo: Socine, 2016.

VERTOV, Dziga. Nós. In: XAVIER, Ismail. (org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983. P.247-251.

XAVIER, Ismail. **Sétima arte, um culto moderno: idealismo estético e o cinema**. São Paulo: Sesc, 2017.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.

ANEXO A - NOTA DA ORIENTADORA

A presente dissertação é fruto de intensa pesquisa e debate acerca da arte audiovisual frente às questões transdisciplinares em curso no Programa de Pós Graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará (PPGArtes/UFC). Dessa maneira o pesquisador debruçou-se no embasamento da arte cinematográfica a partir de muitos dos caminhos percorridos junto ao PPGArtes/UFC, como a decolonialidade e o design em movimento.

Frente aos debates decoloniais - a relação de povos originários e seus direitos ao território que os constitui culturalmente; espaço, vida e língua "pátria" (mátria) - partiu-se do projeto original quanto a uma escola de cinema indígena no Ceará para o foco em uma obra audiovisual israelense que mescla o cinema clássico ao cinema moderno a partir da aplicação de motion graphics em sua narrativa.

É por estas premissas que o pesquisador pôde aplicar suas buscas de formação na área das artes audiovisuais a uma análise fílmica da obra proposta e, então, vindo a participar do encontro da Sociedade de Estudos em Cinema e Audiovisual (SOCINE), principal instituição de pesquisa e compartilhamento na América Latina - Sul Global.

Essa breve nota busca orientar a leitora e o leitor a uma possibilidade de vislumbre artístico de um povo (etnia) sobrevivente há mais de 5.000 (cinco mil) anos, uma minoria sob perseguições e que neste início do século XXI luta pela sua sobrevivência entre uma vertente filossemita - que lhe usurpa signos também aqui no Brasil - e o fatídico 07 de outubro de 2023 (estupros, mutilações de mulheres e crianças, incinerações de corpos vivos e raptos realizados pelo Movimento de Resistência Islâmica ao invadir as terras do Estado de Israel). Tal "levante" (Butler, 2024) apresenta-se na esteira não apenas de uma israelofobia generalizada como no renascimento público e operante do antissemitismo mundial para além das redes sociais: poluindo de preconceitos as universidades (tanto públicas quanto privadas) e as instituições de arte em países (Estados-Nação) constitucionalmente democráticos frente a uma sangrenta guerra local - na região da Palestina - que não consegue aderir a um "cessar-fogo" tampouco à devolução dos 133 reféns israelenses (entre velhos, mulheres e bebês), tornando transparente uma guerra simbólica global previamente em curso.

A importância dessa dissertação se encontra, dessa maneira, em consonância aos ambientes das Artes: da Bienal Internacional de São Paulo, de 2014, à Documenta de Kassel, de 2022, e atualizada à Bienal de Veneza, de 2024 sob curadoria brasileira, onde uma artista israelense recusou-se a abrir sua exposição com uma placa solicitando imediato cessar-fogo e retorno dos reféns a seus lares em Israel.

Portanto, esta dissertação - iniciada em março de 2022 - trata politicamente a estética cinematográfica e a poética audiovisual a partir da necessária escuta do Outro (desde seu idioma materno e sua ancestralidade tanto cultural quanto territorial).

São Paulo, abril de 2024.