



INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)

CINEMA E AUDIOVISUAL

**A CONSTRUÇÃO DA TEMPORALIDADE NARRATIVA EM *MONSTER*
(HIROKAZU KOREEDA, 2023) E *A CHEGADA* (DENIS VILLENEUVE, 2016)**

GUSTAVO YUDI KURIBARA FERNANDES

Foz do Iguaçu
2026

**A CONSTRUÇÃO DA TEMPORALIDADE NARRATIVA EM *MONSTER* (HIROKAZU
KOREEDA, 2023) E A *CHEGADA* (DENIS VILLENEUVE, 2016)**

GUSTAVO YUDI KURIBARA FERNANDES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Fábio Allan Mendes Ramalho

Foz do Iguaçu
2026

GUSTAVO YUDI KURIBARA FERNANDES

A CONSTRUÇÃO DA TEMPORALIDADE NARRATIVA EM *MONSTER* (HIROKAZU KOREEDA, 2023) E A *CHEGADA* (DENIS VILLENEUVE, 2016)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. Fábio Allan Mendes Ramalho
UNILA

Prof. Dra. Virgina Osorio Flores
UNILA

Prof. Dr. Eduardo Dias Fonseca
UNILA

Foz do Iguaçu, 20 de Maio de 2026.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, ao meu orientador, Fábio Ramalho, por sua disposição, contribuição e constante acompanhamento nesta monografia, além de sua articulação fundamental junto à banca examinadora. Também estendo meus agradecimentos aos membros da banca, Eduardo Dias e Virginia Flores, pela disponibilidade e pelas valiosas contribuições a este trabalho e à minha trajetória na UNILA. Agradeço, ainda, a todo o corpo docente da instituição, que participou da minha formação e despertou em mim a paixão pelo cinema. Posso afirmar, com toda certeza, que graças a todos vocês hoje vejo o mundo de uma forma completamente diferente.

Faço um agradecimento especial à minha família, que sempre fez o melhor para minha educação e formação, apesar de todas as limitações. Em especial, agradeço à minha mãe, ao meu pai e às minhas avós, Cristina e Rita, que tiveram um papel fundamental na minha construção como indivíduo, além do vô Tony e da Paula, por todo o apoio durante esse processo. E, claro, meus irmãos, Noah Mitsuo e Yasmin Ayumi que, mesmo após tanto tempo longe e diante das adversidades do caminho, ainda me cumprimentam com um sorriso que alegra o meu coração.

Agradeço aos meus amigos e companheiros, tanto os que conheci na UNILA quanto os que já me acompanhavam antes disso. Compartilho momentos especiais com vocês: Sophia, por sempre me ouvir; Bia, uma conterrânea que encontrei em Foz e foi uma grande companheira nas idas e vindas, e durante todo esse percurso dentro da instituição; Jhi, Wagner e Íris, grandes amigos, sendo os dois últimos pessoas que me entendem quando digo que “é assustador envelhecer”; Duda e Ingrid, outras duas grandes amigas que fiz em Foz e que estiveram por perto em momentos difíceis e memórias felizes. Por fim, agradeço a todos os outros amigos e colegas com quem compartilho lembranças incríveis. Deixo a ressalva de que mesmo os não citados diretamente não são menos importantes, pois possuem um grande espaço no meu coração e há apenas um pequeno espaço na folha.

RESUMO

No cinema contemporâneo, há histórias que quebram a ordem cronológica e estabelecem uma ordem própria dentro da narrativa, uma ordem não-linear. A presente pesquisa, por meio de uma análise dos filmes *Monster* (Hirokazu Koreeda, 2023) e *A Chegada* (Denis Villeneuve, 2016), busca entender como o tempo é inscrito na narrativa e como é passado para o espectador por meio de técnicas cinematográficas. Como fundamentação teórica utilizo os conceitos dos estudos narratológicos de Bordwell (2005), fábula e *syuzhet*, e Gaudreault e Jost (1995), que discorrem sobre como a construção da temporalidade narrativa é diferente nos âmbitos da gramática e do cinema, para compreender os mecanismos dos meios audiovisuais para narrar esses diferentes tempos. Também trabalho com as ideias apresentadas por Jacques Aumont (2012) e Munsterberg (2018) para entender como a construção do espaço do filme afeta a percepção de tempo. A imagem do filme se transforma em um espaço tridimensional pela disposição da ordem dos cortes que moldam como o espectador percebe esse espaço e o tempo, fazendo com que essas imagens pareçam espacialmente próximas, mas temporalmente distintas. Os principais conceitos trabalhados são a narração, focalização e não-linearidade.

Palavras-chave: cinema contemporâneo; tempo; não-linearidade.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Janela de Louise.....	20
Figura 2 - Sequência de Hannah e Louise.....	22
Figura 3 - Louise, Ian e alguns soldados do exército se preparam para entrar na nave.....	23
Figura 4 - Louise, Ian e os agentes durante o primeiro contato com os <i>aliens</i>	24
Figura 5 - Louise tenta se comunicar pela língua escrita.....	24
Figura 6 - Louise, Ian e os Heptapods se apresentam por nomes.....	25
Figura 7 - “Memória” que Louise tem de Hannah.....	25
Figura 8 - Os Heptapods escrevem uma sequência de palavras.....	27
Figura 9 - Louise entra no espaço dos Heptapods.....	28
Figura 10 - Nave desaparecendo como fumaça.....	29
Figura 11 - Janela de Louise.....	29
Figura 12 - Linha do tempo de <i>A Chegada</i>	32
Figura 13 - Saori e Minato observam o incêndio.....	33
Figura 14 - Sequência de Saori.....	34
Figura 15 - Saori e Minato cantam parabéns; Saori e Minato distantes.....	35
Figura 16 - Saori limpa a garrafa.....	35
Figura 17 - Saori sai para procurar Minato.....	36
Figura 18 - Saori conversa com Minato.....	37
Figura 19 - Saori fala com a diretora.....	37
Figura 20 - Saori brinca com Minato.....	38
Figura 21 - Saori conversa com os educadores.....	39
Figura 22 - Saori discute com Hori no corredor.....	39
Figura 23 - Saori encontra o isqueiro.....	40
Figura 24 - Chegada de tufão.....	41
Figura 25 - Minato e Saori opostos.....	42
Figura 26 - Desenhos caídos no chão.....	42
Figura 27 - Início da visão de Hori.....	43
Figura 28 - Hori conhece a diretora.....	44
Figura 29 - Hori conta sua versão à diretora.....	45

Figura 30 - Diretora arruma a mesa.....	45
Figura 31 - Hori encontra Yori preso no banheiro.....	46
Figura 32 - Hori é pressionado contra a parede.....	47
Figura 33 - Hori cercado.....	47
Figura 34 - Reunião de pais.....	48
Figura 35 - Diretora limpando a escola.....	48
Figura 36 - Saori e Hori chegam ao vagão.....	49
Figura 37 - Transmissão ao vivo do incêndio.....	50
Figura 38 - Garotos derrubam Yori no chão.....	50
Figura 39 - Yori pega no cabelo de Minato.....	51
Figura 40 - Minato e Yori brincam.....	52
Figura 41 - Minato e Yori na floresta.....	52
Figura 42 - Minato e Yori no túnel.....	53
Figura 43 - Minato e Yori olham a passagem do trem fechada.....	53
Figura 44 - Minato e Yori queimam o corpo do gato.....	54
Figura 45 - Minato sai do banheiro.....	54
Figura 46 - Hori faz curativos em Minato e Yori.....	55
Figura 47 - Minato vê Yori na entrada do túnel.....	55
Figura 48 - Yori liga para Minato.....	56
Figura 49 - Minato deixa copo a ponto de transbordar.....	57
Figura 50 - A diretora e Minato tocam instrumentos.....	57
Figura 51 - Minato e Yori se abrigam no vagão.....	58
Figura 52 - Sequência final.....	58
Figura 53 - Trechos do incêndio.....	60
Figura 54 - Diferentes perspectivas do carro.....	61
Figura 55 - Complemento da história dos sapatos.....	61
Figura 56 - Barulho de vidro em diferentes visões.....	61
Figura 57 - Barulho dos instrumentos em diferentes visões.....	62
Figura 58 - Linha do tempo de <i>Monster</i>.....	63
Figura 59 - Linhas do tempo de <i>A Chegada</i> e <i>Monster</i>.....	66

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. A NARRAÇÃO, A NÃO-LINEARIDADE E O PONTO DE VISTA.....	13
2.1 NÃO-LINEARIDADE: <i>PUZZLE FILMS</i> E <i>MIND-GAME FILMS</i>	13
2.2 NARRAÇÃO E FOCALIZAÇÃO.....	17
3. O TEMPO EM <i>A CHEGADA</i> (DENIS VILLENEUVE, 2016).....	19
4. O TEMPO EM <i>MONSTER</i> (HIROKAZU KOREEDA, 2023).....	33
4.1 PONTOS EM QUE AS DIFERENTES VISÕES SE ENCONTRAM.....	59
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	64
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	68
7. FILMOGRAFIA.....	70

1 INTRODUÇÃO

Como base deste trabalho, utilizo os autores Bordwell (2005), Gaudreault e Jost (1995) para investigar os fundamentos do processo de divisão de uma história em diferentes tempos, uma vez que o cinema não possui verbos, no sentido gramatical, para deixar explícito o tempo em que ocorrem os fatos. Além disso, recorro a Munsterberg (2018) e Aumont (2012) para compreender os modos como os recursos da linguagem cinematográfica ajudam a construir esse processo. Apresento os filmes que serão analisados com o objetivo de entender como a construção é feita dentro de cada um e deixar evidente essa pluralidade de tempos, dentro das obras analisadas. Acredito que, por serem filmes que comportam a mobilidade do tempo de uma forma diferente, colocar as análises de ambos juntas deixará os recursos utilizados mais evidentes. Embora as temáticas dentro da diegese sejam diferentes, de forma mais abstrata, ambos os filmes falam sobre a relação com o outro e a necessidade de se colocar no lugar do outro para entender a complexidade de seu mundo ou situação pela qual o sujeito está passando.

Dentro de uma história contada através do audiovisual, há diversos elementos que vão orientá-la de forma dinâmica para que ela continue sua progressão até o ponto de conclusão. Portanto, existe alguma forma que pré-determina como esses elementos devem ser introduzidos dentro da narrativa? Há uma ordem em que esses elementos devem ser apresentados para que essa história tenha seu sentido compreendido e captado pelo espectador?

Num formato mais convencional, a história se moveria do que consideramos “o começo”, algo acontece, o que faz com que tenha um objetivo a ser concluído. Em vista disso, a conclusão do objetivo seria o final, a história seguiria do começo mostrando o que foi feito até chegar à conclusão, ou seja, uma estrutura linear.

No entanto, no cinema existe uma forma de construção de narrativa que não acontece de forma cronológica. Então, como essa história se organiza? Como saber a ordem de arranjo das imagens para que a história continue se movendo? De que modo essa história mexe com os sentidos do espectador e, dentro dessa subversão, um fato que aconteceu no passado pode ser mostrado e ainda há o elemento da surpresa? Há algum modo de mostrar passado, presente e futuro em tela e fazer com que esses momentos sejam discerníveis, mesmo que próximos na organização dos cortes?

Diante disso, Bordwell (2005) descreve dois termos do formalismo russo que

ocorrem dentro da história, a fábula, os eventos de forma cronológica, e o *syuzhet*, como esses eventos são apresentados.

-Fábula: Termo do formalismo russo para os eventos narrativos em sequência cronológica causal. (Por vezes traduzido como 'história'.) Termo que envolve um constructo do espectador.

-*Syuzhet*: Termo do formalismo russo que designa a apresentação sistêmica dos eventos da fábula no texto. (Por vezes traduzido como 'trama') (Bordwell, 2005, p. 278)

Gaudreault e Jost (1995), por sua vez, discorrem que, diferente da gramática, o cinema não tem verbo para dar a indicação de que tempo está se passando na tela, e por isso acontecer em frente ao espectador, a impressão de tempo presente está sempre imposta. Contudo, os autores defendem que o cinema dispõe de meios para se fazer perceber o tempo passado, presente e futuro. Para eles existem dois tempos, o tempo dos acontecimentos e o ato do relato.

Dentro disso, a proposta é analisar os filmes *A Chegada* (Denis Villeneuve, 2016) e *Monster* (Hirokazu Koreeda, 2023), para entender como essa formulação ocorre nessas narrativas.

A Chegada (Denis Villeneuve, 2016) fala sobre naves alienígenas que vêm à Terra, uma professora universitária linguista é chamada pelo exército dos EUA para tentar contato com essa espécie alienígena com a tarefa de descobrir suas intenções. O filme aborda as questões de tempo e tenta discutir como a língua pode influenciar a forma como percebemos o tempo.

Monster (Hirokazu Koreeda, 2023) é um filme que mostra a perspectiva de três personagens sobre uma série de acontecimentos, e ao apresentar essas diferentes perspectivas há uma regressão desse tempo conforme essas perspectivas mudam, e esses acontecimentos recebem um significado diferente, por serem vistos de um outro ponto de vista.

Em termos da fábula, a aposta no personagem como agente de causa e efeito e a definição da ação como a perseguição de um objetivo são aspectos salientes do formato canônico. No plano do *syuzhet*, o filme clássico respeita o padrão canônico de estabelecimento de um estado inicial de coisas que é violado e deve ser restabelecido. Na verdade, os manuais de roteiro hollywoodianos há muito insistem em uma fórmula que é resgatada pela análise estrutural mais recente: a trama é composta por um estágio de equilíbrio, sua perturbação, a luta e a eliminação do elemento perturbador. (Bordwell, 2005, p. 279)

Por *Monster* alterar o significado desses eventos dependendo do olhar que estamos acompanhando, faz com que essa causa e efeito que move a história sofram alterações conforme são apresentados ao espectador?

Hugo Munsterberg fala sobre a potencialidade da montagem de atrair a

atenção do espectador para o que se deseja mostrar: “a disposição formal das imagens sucessivas pode controlar a atenção” (Munsterberg, 2018, p. 31). Munsterberg também discorre sobre como o cinema pode incorporar as situações como a nossa imaginação, por conta das técnicas cinematográficas que podem juntar ideias distantes de uma forma próxima, através da montagem e vice-versa, pois não está preso aos limites dos espaços físicos:

Em resumo, o cinema pode agir de forma análoga à imaginação: ele possui a mobilidade das idéias, que não estão subordinadas às exigências concretas dos acontecimentos externos mas às leis psicológicas da associação de ideias. Dentro da mente, o passado e o futuro se entrelaçam com o presente. (Munsterberg, 2018, p. 38)

Essa ideia de Munsterberg conversa com Jacques Aumont e o espaço fílmico, onde há o campo e o fora-de-campo e essa junção cria um espaço em que reagimos a essas imagens, como um espaço tridimensional que podemos acessar por meio dessa “imaginação”:

É claro que a experiência, mesmo que a mais breve, de assistir a um filme, basta para demonstrar que reagimos diante dessa imagem plana como se víssemos de fato uma porção de espaço de três dimensões análogo ao espaço real na qual vivemos. (Aumont, 2012, p. 20-21)

Assim, é permitido ao cinema juntar dois acontecimentos que estão distantes temporalmente gerando uma conexão entre eles, como se esse fato fosse desencadeado em razão do outro.

Na construção clássica da fábula, a casualidade é o princípio unificador primário. As analogias entre personagens, cenários e situações fazem-se certamente presentes, mas no plano denotativo qualquer paralelismo é subordinado ao movimento de causa e efeito. [...] A casualidade também motiva princípios temporais de organização: o *syuzhet* representa a ordem, frequência e duração dos eventos da fábula de uma forma que revela as relações causais mais salientes. (Bordwell, 2005, p. 280)

Ou então, acontecimentos que ocorrem em visões diferentes podem se encontrar em determinado ponto pelo desencadeamento das imagens. A sucessão das imagens, mesmo que de diferentes pontos, guia o espectador a um ponto de encontro entre esses dois ou mais pontos de vista.

A trama pode finalizar uma das linhas antes da outra, mas é comum as duas coincidirem no clímax: a resolução de uma deflagra a resolução da outra. [...] Uma linha de ação, ao menos, deve ser deixada em suspenso para servir de motivação à próxima cena, que retoma a linha deixada pendente (frequentemente por meio de um “gancho de diálogo”). Daí a famosa “linearidade” da construção clássica. (Bordwell, 2005, p. 281 - 282)

Dentro das ideias abordadas por Bordwell, o *syuzhet*, ou essa trama, está nos ordenamentos dos eventos dentro da fábula, sendo essa o constructo do espectador, a forma como o espectador percebe os eventos dos filmes e os

compreende.

Portanto, é importante entender os ganchos deixados na história que geram as tensões das ações e impulsionam essa ligação entre as diversas temporalidades. Ademais, procura-se entender se a perspectiva de diversos personagens sobre uma mesma situação podem gerar diversas histórias contadas e se essas histórias podem se ligar conforme recebem seu desenvolvimento.

Sendo *A Chegada* e *Monster* dois filmes que alteram a ordem do tempo em que os acontecimentos são apresentados, é possível estudar a estrutura dos filmes e entender como cada um deles engloba esse tempo utilizando os recursos da linguagem cinematográfica.

Gaudreault e Jost (1995) argumentam que, diferente da gramática, a linguagem cinematográfica não dispõe de verbos para contar em que tempo da história o espectador se situa. Todas as imagens se passam no presente porque as ações se desenrolam em frente ao espectador.

Así pues, contrariamente al verbo, que nos sitúa inmediatamente en el plano temporal, la imagen cinematográfica sólo conoce un único tiempo, y deberíamos admitir, tal como hizo principalmente Laffay (y tantos otros después de él), que <<en el cine todo está siempre en presente>> (Laffay, 1964, p. 18 apud Gaudreault; Jost, 1995, p. 109).

Porém, os autores destacam que o cinema possui outras formas de construir esse tempo para o espectador.

Os autores apontam que existem duas temporalidades dentro de um filme, o tempo dos acontecimentos, onde eles se localizam na história e a duração desses acontecimentos diante do espectador:

Todo relato plantea dos temporalidades: la de los acontecimientos relatados y la relativa al acto mismo de relatar. En el contexto del universo construido por la ficción, la diégesis, un hecho puede definirse por el lugar que ocupa en la supuesta cronología de la historia, por su duración y por el número de veces en que interviene. (Gaudreault; Jost, 1995, p. 112)

Logo, é importante definir em que tipo de narrativa se encaixam esses filmes que rompem com a ordem da história e qual a razão que motiva essa escolha. Esse rompimento significa a quebra da linearidade? Como essa quebra afeta a construção do filme no sentido da narração e das técnicas utilizadas?

2 A NARRAÇÃO, A NÃO-LINEARIDADE E O PONTO DE VISTA

Neste capítulo, pretendo explorar o conceito de não-linearidade para entender como os filmes *Monster* (2023) e *A Chegada* (2016) podem se encaixar. Discorro sobre termos recentes como *puzzle films* e *mind-game films*, que descrevem uma série de filmes com narrativas que quebram com a cronologia e que trabalham com diferentes pontos de vista e narradores, com base em autores como Chinita (2014), Sorolla-Romero (2018), Trevisan e Porta (2019). Relaciono esses autores com alguns pontos levantados por Bordwell (2005), Gaudreault e Jost (1995), e abordo a questão de narração e focalização de acordo com Gaudreault e Jost (2009).

Antes de tudo, para articular alguns dos conceitos, é necessário trazer a ideia de diegese. Étienne Souriau em “*L’univers Filmique*” define diegese como:

Diegese, Diegético: Tudo o que pertence, <no âmbito da inteligibilidade> (como afirma o Sr. Cohen-Séat), à história que está sendo contada, ao mundo imaginado ou apresentado pela ficção do filme. Por exemplo: a) Duas sequências projetadas consecutivamente podem representar duas cenas separadas, dentro da diegese, por um longo intervalo (por várias horas ou vários anos de tempo diegético). b) Dois cenários colocados lado a lado no estúdio podem representar edifícios supostamente separados por centenas de metros, dentro do espaço diegético. c) Às vezes acontece que dois atores (por exemplo, uma criança e um adulto; ou uma estrela e um dublê — um acrobata, por exemplo) interpretam sucessivamente o mesmo personagem diegético. (Souriau, 1953, p. 7, tradução própria)¹

Ainda, Vanoye e Goliot-Lété (2002, p. 40) dizem que a diegese, como termo mais amplo, reflete a história e o universo fictício que ela propõe. Sendo assim, a diegese está ligada à verossimilhança, ou seja, está associada ao fazer o universo ser entendido pelo espectador como um todo coerente.

2.1 NÃO LINEARIDADE: PUZZLE FILMS E MIND-GAME FILMS

Tendo apresentado as ideias de Bordwell (2005) e Gaudreault e Jost (1995) sobre a ordenação e reordenação dos fatos dentro de uma história, procuro entender se essa reordenação pode ser lida como uma não-linearidade. Também abordarei alguns pontos de como o espectador pode diferenciar os diferentes tempos dentro disso.

Embora haja a quebra de estrutura, é preciso definir se esses filmes apenas

¹ *Diégèse, Diégétique: tout ce qui appartient, <dans l'intelligibilité> (comme dit M. Cohen-Séat) à l'histoire racontée, au monde supposé ou proposé par la fiction du film. Ex: a) Deux séquences projetées consécutivement peuvent représenter deux scènes séparées, dans la diégèse par un long intervalle (par plusieurs heures ou plusieurs années de durée diégétique). b) Deux décors juxtaposés au studio peuvent représenter des édifices supposés distants de plusieurs centaines de mètres, dans l'espace diégétique. c) Il arrive parfois que deux acteurs (par exemple un enfant et un adulte ; ou une vedette et une doublure - acrobate par exemple) incarnent successivement le même personnage diégétique.*

invertem a ordem dos eventos ou agem dentro do que se considera uma estrutura não-linear. Por isso, o que é não-linearidade? De que forma o espectador interage com obras que trabalham com essa ideia do “não-linear”? O que essa estrutura altera na forma como ele experimenta o filme?

Nesse caso, para fins de entendimento desses conceitos é possível discutir com o artigo de Sorolla-Romero (2018), que analisa alguns filmes da cinematografia espanhola com temas como a memória subjetiva, a desconfiança da realidade e afins e discorre que existem diversas nomenclaturas como *puzzle films*, *mind-game films*, *forking-path narratives*, entre outros, para definir o que seria um movimento pós-clássico desde 1990 de filmes caracterizados por uma narrativa não-linear e instabilidade narrativa.

Sorolla-Romero (2018, p. 32) afirma que a não-linearidade pode ser vista como sequências que não seguem uma cronologia constante, enquanto a instabilidade narrativa está associada a pontos de vista.

Introduzindo também Trevisan e Porta (2019), que estudam em seu artigo o filme *Dunkirk* (Christopher Nolan, 2017), a não-linearidade dentro do filme e o associam com o conceito de *puzzle film*, os autores apresentam o conceito de não-linearidade segundo Gosciola:

A característica da construção de uma narrativa não linear se dá no acesso direto a qualquer parte do roteiro, em navegação aberta, sem cronologia narrativa prevista e sem que o espectador perca a continuidade da obra. [...] Este tipo de narrativa pode aparecer de forma confusa, fazendo com que o espectador tenha a impressão de que está ajudando a montar uma espécie de quebra-cabeças da trama. (Gosciola, 2008, p. 99 apud Trevisan; Porta, 2019, p. 36)

Embora Gosciola se refira ao roteiro, que não será um objeto de análise desse trabalho, o autor também se refere à quebra da cronologia, mantendo a continuidade da obra. Sendo assim, mesmo que a ordem dos eventos seja alterada dentro dessa apresentação para o espectador, a posição desses eventos mantém o sentido como um todo, todos os seus elementos são essenciais para o entendimento da trama. Articulando as ideias do autor com as de Sorolla-Romero, pode-se definir a não-linearidade como uma cronologia não constante que, no sentido geral da obra, mesmo com a alteração da ordem dos fatos, mantém o seu sentido.

Considerando isso, discorrendo com as ideias de Bordwell sobre o *syuzhet*, essa inversão dos fatos narrados pode ser caracterizada como uma não-linearidade, visto que diferentes partes da história, ou diferentes tempos da história, são

acessados em determinados momentos para mover a narrativa. Dentro do âmbito dos *puzzle films* e *mind-game films*, Chinita (2014), autora que discorre em seu artigo sobre narrativas labirínticas na cinematografia de Nolan, define:

Para que este encanto se produza, em termos narrativos, algumas condições base têm de ser cumpridas pelo filme: conter histórias/temáticas que favoreçam o múltiplo visionamento, possuir pistas escondidas, ter uma narrativa circular ou em espiral, ser cronológico. (Chinita, 2014, p. 42)

Baseado nisso, essas condições poderiam ser aplicadas em *Monster* e *A Chegada*? Visto que *Monster* trabalha com três perspectivas diferentes, a narrativa se comporta de forma circular, mostrando os mesmos eventos três vezes. E *A Chegada* guarda informações do espectador que são reveladas mais à frente na narrativa. Dentro do campo diegético dessas histórias isso também acontece, uma vez que o público descobre junto dos personagens o que seria de certa forma a “verdade” ou o que está acontecendo.

No clássico, a narrativa obedece a um código preestabelecido e, na disnarrativa, o código é construído para, a todo momento, ser questionado. Segundo Elsaesser (2009), são exemplos de narrativa *puzzle*, filmes que possuem narradores não confiáveis, apresentados normalmente em primeira pessoa, que têm sua incredibilidade insinuada, podendo acontecer através de protagonistas da história (Trevisan; Porta, 2019, p. 39).

Segundo Trevisan e Porta (2019, p. 38), essa disnarratividade é discutida primeiramente por Alain Robbe-Grillet, no jornal *Le Monde* (1975), e é apresentada por Parente (2000), que se compreende como um rompimento com a premissa de que deve haver um motivo para ligar dois acontecimentos dentro da narrativa, a relação entre o presente e o passado, e a noção de que tudo o que se passa no quadro seja a verdade.

Sendo assim, para os autores, em conjunto com as ideias de Elsaesser, os *puzzle films* constroem uma ideia de que a narrativa contada não é confiável, como se aquela perspectiva aplicasse um filtro de que nem tudo o que se passa é verdade. Outra situação proposta pela autora Chinita (2014, p. 41-42) é de que há dois modos de agir dentro dessa estrutura (*mind-game film*): o filme se comporta como um jogo onde a manipulação é colocada em destaque (seja por meio da perspectiva de um personagem ou narrador) ou jogos mentais (estados psíquicos, realidades alternativas). Em ambos os casos, os filmes são consistentes dentro da sua diegese.

Nos *puzzle films* já se espera que a visão do personagem seja mentirosa ou alterada, porém há um "pacto" de que a visão onisciente relatará a verdade, e é por

meio dessa visão onisciente do espectador invisível que conseguimos alcançar todas as partes da história. Dentro das análises será discutido se em *Monster* e *A Chegada* essa sensação é objeto da narrativa. Tanto em *A Chegada* quanto em *Monster* há uma presença de repetição de ciclos, entretanto, essa repetição serve para trazer esclarecimento sobre os fatos? A perspectiva dos personagens é divergente do fato? O modo como a visão do espectador é orientada revela a verdade?

Considerando a ideia da troca do posicionamento dos eventos dentro da história, como ela pode ser percebida pelo espectador de modo que essa não-linearidade não pareça confusa? Além das repetições de ciclos, que tornam essas condições mais evidentes, Ismail Xavier, sobre a decupagem clássica, disserta que a montagem clássica segue o movimento de tentar passar despercebida, e uma dessas tentativas é por meio da continuidade da *mise-en-scène*:

As famosas regras de continuidade funcionam justamente para estabelecer uma combinação de planos de modo que resulte uma sequência fluente de imagens, tendente a dissolver a 'descontinuidade visual elementar' numa continuidade espaço-temporal reconstruída. [...] a opção aqui é, primeiro estabelecer entre os fenômenos mostrados nos dois planos justapostos uma relação que reproduz a 'lógica dos fatos' natural e, no nível da percepção, buscar a neutralização da descontinuidade elementar. (Xavier, 2008, p. 32)

Desse modo, faz parte da intenção das obras com narrativas não-lineares quebrar a continuidade visual, fazendo com que os planos ainda se encaixem, dependendo da intenção, mas não dentro de uma lógica de: este fato segue depois do outro (linearidade), ou isso está acontecendo ao mesmo tempo em outro lugar (montagem simultânea).

Gaudreault e Jost dispõem alguns elementos que podem ajudar o espectador a identificar a volta da história para um momento que já havia passado:

La forma más corriente del flashback va acompañada de las transformaciones semióticas siguientes:

- paso del pasado lingüístico al presente de la imagen y, generalmente, del perfecto al imperfecto;
- diferencia de aspectos entre el personaje narrador y su representación visual (modificaciones de la vestimenta, de la apariencia visual, de la edad, etc.);
- modificación del ambiente sonoro;
- transposición del estilo indirecto (relato verbal) en estilo directo (diálogos).

Con todo, puede ocurrir que las imágenes, las palabras y los sonidos mantengan relaciones mucho más complejas, motivando una temporalidad específicamente cinematográfica. (Gaudreault; Jost, 1995, p. 118)

Em suma, os *flashbacks* e *flashforwards* serão recursos utilizados nesse tipo

de filme, pois trazem essa ciclicidade da narrativa e esclarecimento dos fatos apresentados. No caso de *Monster*, a presença dos *flashbacks* é maior devido às diversas perspectivas, mas em *A Chegada* a presença de *flashforwards* será mais repetitiva, porque é um filme que mostra o presente com vislumbres do futuro ainda não vividos pela personagem, e esse futuro se entrelaça com o presente nessa narrativa. No quesito das nomenclaturas entre *puzzle films* e *mind-game films*, não fica muito evidente as distinções entre esses dois, visto que ambas englobam as mesmas características, porém Sorolla-Romero (2018) propõe em seu artigo que:

En este sentido, preferimos utilizar el apelativo *puzzle film* en relación a los casos en los que no hay una explicación diegética para la no linealidad, ni desde el argumento como lo serían universos múltiples o viajes temporales ni desde el punto de vista mediante narraciones focalizadas en personajes con percepciones disonantes. Por otro lado, identificamos como *mind-game* a las narraciones filtradas por un punto de vista engañoso, aferradas al saber de un personaje amnésico, enfermo, mentiroso, o loco [...] (p. 33)

Nessa perspectiva, *A Chegada* pode se encaixar em *mind-game films* e *Monster* em *puzzle films*.

2.2 NARRAÇÃO E FOCALIZAÇÃO

Para entender como essa estrutura não-linear opera apresentando a história, discorro sobre o termo focalização, discutido por Gaudreault e Jost (2009), que utiliza alguns conceitos da literatura por Genette e explora como eles podem se encaixar dentro do âmbito do cinema.

Dentro da focalização, o papel do observador invisível é essencial, ele mostra os acontecimentos da história por meio de uma mobilidade no espaço e no tempo do filme (Bordwell, 2005, p. 9). Segundo Bordwell (2005), há três fenômenos que dirão a respeito da temporalidade: a ordem dos acontecimentos, a duração e a frequência.

A ordem dos acontecimentos diz respeito à ordem da história e como ela pode ser posta dentro da narrativa; a duração ao tempo dos planos, o encurtamento ou extensão; e a frequência às repetições dos acontecimentos na narrativa (Gaudreault; Jost, 2009, p. 134).

O ponto de vista dentro da ideia de focalização, diferente do ponto de vista do enquadramento, diz respeito à perspectiva em que será tomada a história. Gaudreault e Jost destacam três formas: Narrador > Personagem, o narrador sabe mais que o personagem; Narrador = Personagem, o narrador só diz o que o personagem sabe; Narrador < Personagem, quando o narrador sabe menos que o

personagem (Gaudreault; Jost, 2009, p. 166).

Gaudreault e Jost (2009, p. 166) argumentam que Genette (1972) propôs o termo focalização como o núcleo da narrativa, ou seja, o ponto de vista que será adotado pelo narrador. Consoante com os autores, ocorrem três tipos de focalização: a narrativa não focalizada ou com zero, quando o narrador é onisciente; com focalização interna, sendo dividida entre fixa, quando mostra os acontecimentos na visão de um personagem, e múltipla, quando o acontecimento aparece várias vezes pela visão de diferentes personagens; e a com focalização externa, quando não são informados os pensamentos e sentimentos dos personagens (Gaudreault; Jost, 2009, p. 166-167).

Ainda, encontra-se a ocularização e auricularização. A ocularização é a relação entre o que a câmera mostra e o que o personagem vê (Gaudreault; Jost, 2009, p. p. 168). A ocularização interna primária sugere o olhar; na secundária a subjetividade é gerada pela construção dos *raccords*; e a ocularização zero, quando não é vista por nenhum personagem (Gaudreault; Jost, 2009, p.171-172).

A auricularização interna secundária é quando o que é ouvido se faz por meio da montagem ou do que é mostrado; a interna primária é quando não fica claro se a escuta está sendo filtrada por um personagem; e a auricularização zero é quando a escuta está filtrada pelo personagem e sua distância com a fonte sonora ou pela questão de inteligibilidade, pois pode remeter ao narrador implícito (Gaudreault; Jost, 2009, p. 174-175).

Além disso, Gaudreault e Jost (2009) separam a focalização em três: a interna, quando está restrita ao personagem; a externa, que relaciona o nosso saber com o do personagem para produzir efeitos narrativos; e a espectral, que revela informações ao espectador que o personagem não sabe.

Também sobre o narrador espectral:

[...] A focalização não pode ser deduzida do que o narrador (seja ele explícito ou não) supostamente conhece, mas sim da posição temporal que toma em relação ao herói cuja história está relatando. Se os acontecimentos estiverem no passado, supõe-se que o narrador em voz *over* conheça tudo o que está relatando. Portanto, três posições são possíveis: ou ele narra o que viveu do próprio jeito em que foi vivido como personagem, na ordem [...] ou então antecede a continuação e se aproveita do saber adquirido após o acontecimento que está vivendo como personagem visualizado. (Gaudreault; Jost, 2009, p. 182)

Considerando isso, é possível analisar como *A Chegada* e *Monster* se comportam dentro desses termos, uma vez que eles estão intrinsecamente ligados a como o tempo pode se comportar para mover a história.

3 O TEMPO EM A CHEGADA (DENIS VILLENEUVE, 2016)

Por meio da análise do filme *A Chegada* (Denis Villeneuve, 2016), procura-se entender como é possível captar as diferenças de tempo, mesmo quando na ordem dos planos os diferentes tempos estejam próximos. Assim, é necessário estar atento à ordem dos planos, sua duração e frequência, também a quem está contando a história e de que modo ela é contada.

A Chegada é um filme de ficção científica que fala sobre 12 naves alienígenas que permanecem em diferentes lugares da terra. Os alienígenas falam uma língua diferente das terrestres, então Louise, uma professora linguista universitária é chamada pelo exército dos EUA para ajudar a desvendar as intenções dos visitantes.

Para discorrer sobre os pontos da análise, apresento uma descrição da narrativa, pois se faz necessário para entendermos como o tempo é apresentado, para ficar evidente de que modo isso é apresentado e como é possível captar a distinção dos diferentes tempos.

Na história de *A Chegada* alguns personagens são importantes para nossa contextualização: Dr. Louise Banks (Amy Adams), doutora de linguística e responsável pela comunicação com os alienígenas por parte dos EUA e personagem principal; Ian Donnelly (Jeremy Renner), Dr. físico que acompanha Louise nas sessões de contato com os alienígenas; Hannah (Jadyn Malone, interpreta Hannah com 6 anos; Abigail Pniowsky, Hannah com 8 anos; Julia Scarlett Dan, Hannah com 12 anos), a filha de Louise e Ian; Coronel Weber (Forest Whitaker), figura mediadora entre os cientistas e as partes de poder; Agente Halpern (Michael Stuhlbarg), age como um representante das partes de poder; General Shang (Tzi Ma), general chinês que assume uma posição antagonista que causa uma relação a uma possível guerra com os alienígenas.

O filme começa com uma voz *over* de Louise, enquanto alguns momentos são exibidos:

Eu pensava que esse era o começo da sua história. A memória é algo estranho. Ela não funciona como eu imaginava. Estamos tão presos ao tempo. À sua ordem. [...] Eu me lembro de momentos no meio. E esse foi o fim. Mas agora não tenho tanta certeza se acredito em começos e fins. Há dias que definem sua história além da sua vida. Como o dia que eles chegaram. (*A Chegada*, Denis Villeneuve, 2016)

O primeiro quadro é da janela da casa de Louise com a vista para fora (Imagem 1), seguido de cenas de Louise com uma bebê (Hannah).

Imagem 1 - Janela de Louise.



Fonte: Fotograma de *A Chegada*

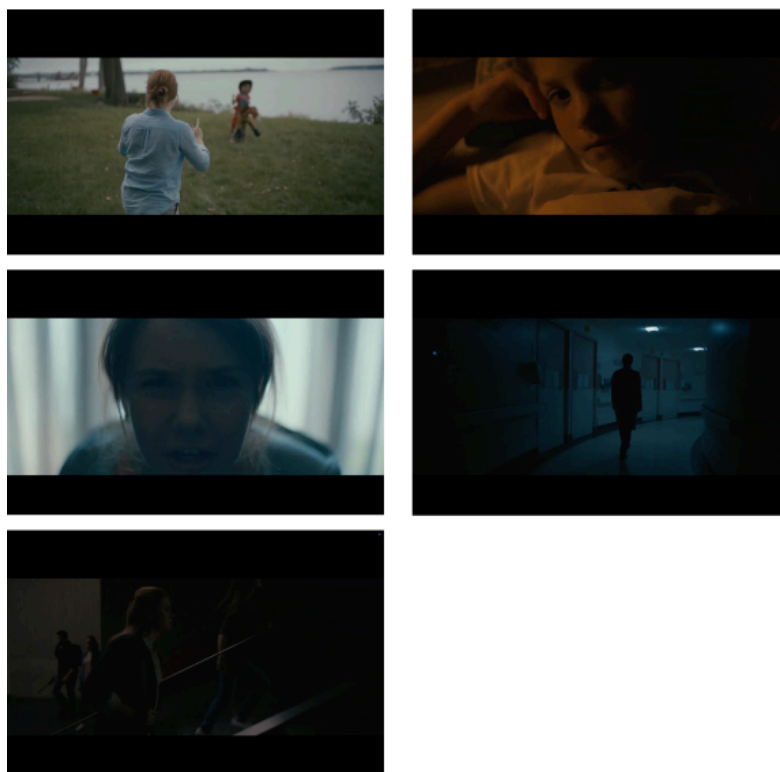
A montagem alterna entre o estágio de bebê com Louise segurando Hannah no colo e quando a enfermeira pega Hannah ela começa a chorar, então Louise pega Hannah dizendo “Volta pra mim”; depois vamos para a fase de Hannah criança brincando com Louise (Imagem 2, quadro 1); Louise bota Hannah criança para dormir (Imagem 2, quadro 2); um corte brusco de Hannah pré-adolescente dizendo “Eu te odeio” num primeiro plano olhando para a câmera (Imagem 2, quadro 3); outro corte com Hannah já adolescente junto com Louise sentadas no sofá; Hannah recebendo o diagnóstico de sua doença; e por último o corte de Hannah morta na maca do hospital, Louise deixa o quarto e caminha pelo corredor do hospital dando fim a essa sequência (Imagem 2, quadro 4). Logo, a cena passa de uma fade out (Imagem 2, quadro 5) para Louise andando no corredor da universidade e entra na sala de aula.

Nessa situação o filme já nos apresenta a sua proposta: a relação entre a memória, o tempo e um começo e fim não bem definidos. A construção da montagem influencia o olhar a acreditar, em um primeiro momento, numa construção de tempo linear. Do nascimento de Hannah até a morte, a elipse produzida pela montagem, faz o papel de supressão dos momentos e reduz a duração da vida de Hannah a apenas alguns quadros. A voz *over* ajuda a conectar esses quadros. Segundo Chion (2011, p. 13), se a voz fala numa língua acessível, o espectador procurará o sentido das palavras, e a voz *over* fala sobre a memória, que sugere que as ações ocorreram no passado. Sendo assim, esse conjunto inicial forma um

prólogo, ele introduz o espectador, de um modo curto, a um contexto do momento da vida de Louise, a perda de sua filha. Utiliza-se da ideia de duração de Bordwell (2005), que, aliado à fala de Louise em primeira pessoa, Narrador = Personagem, ele diz o que o personagem sabe. É possível ao espectador deduzir que estamos acompanhando as memórias de Louise, a montagem cumpre esse papel de síntese da vida de sua filha, por meio do encurtamento, agindo no conjunto dos *flashbacks*, alterando a idade dos personagens, vestimentas, ambientes e mantendo a narração em voz *over*, que liga todos esses quadros dentro de uma linearidade temporal.

As cores dos quadros também ajudam a montar essa linearidade. De acordo com Patti Bellantoni (2005), as cores auxiliam o espectador a identificar o tom das cenas e evocam certas emoções ao espectador, desde o primeiro quadro na Imagem 2 que tem tons mais neutros, puxado para um dia mais cinza, frio; a cena no quadro 2 tem tons de laranja mais quente, que remetem a um momento caloroso entre mãe e filha; os quadros 3 e 4 são tons de azul frio, que pode indicar a melancolia e o sofrimento das personagens diante dos momentos difíceis, por retratarem as dificuldades na relação de Hannah e Louise até a sua morte; enquanto no quadro 5 há a volta desses tons mais neutros, com uma coloração mais neutra, sem vida. Então essa mudança brusca de atmosfera também age dentro da esfera dos *flashbacks* e difere esses momentos uns dos outros.

Imagem 2 - Sequência de Hannah e Louise.



Fonte: Fotogramas de *A Chegada*

Na universidade, Louise é informada sobre a chegada de 12 naves alienígenas à terra, dispersas por diversos lugares. As aulas são dispensadas e Louise volta para casa, onde ela assiste às notícias sobre as naves. No dia seguinte, ela vai para a universidade e fica em sua sala. Quando o coronel Weber chega, a conversa se desenrola com ele mostrando uma gravação de uma conversa entre agentes do exército e os *aliens*, o que seria uma espécie de primeiro contato. Louise pede para ter contato direto com os *aliens* para poder traduzir, pois, por ser uma língua não-humana seria necessário essa aproximação, o que é negado por Weber.

Momentos depois, Weber volta para buscar Louise. Louise conhece Ian no helicóptero que está levando os dois para a base, ambos entram em uma discussão sobre o que seria a base da humanidade, enquanto Ian diz que é a ciência, Louise argumenta que é a língua. Nesse debate entre os dois, Louise levanta o ponto de que, para que as pessoas consigam fazer ciência, trabalharem juntas e produzirem enquanto organização social, elas precisam primeiro se comunicar, pois, neste contexto, a comunicação não se trata apenas de entender o que o outro diz, mas de como ele vê o mundo.

Chegando na base militar, ambos se preparam para ter seu primeiro contato com os visitantes (Imagem 3).

Imagem 3 - Louise, Ian e alguns soldados do exército se preparam para entrar na nave.



Fonte: Fotograma de *A Chegada*

Nesse primeiro contato, os agentes levam alguns equipamentos para transmitir a conversa da sessão com os *aliens*, para a sala comum do acampamento militar, medidores de radiação e um pássaro numa gaiola para medir o oxigênio da sala. Eles também vestem equipamentos de proteção, para o caso de haver a presença de radiação (Imagem 4). Louise analisa as gravações de áudio depois da sessão, mas não consegue encontrar nada. A maneira como Louise tem o primeiro contato representa a forma de sua relação com os *aliens*: o espaço em que ela está é todo preto e eles são separados por uma barreira invisível, que, mesmo com a barreira, Louise se mantém distante deles. No espaço dos *aliens* tem uma névoa, a névoa impede a profundidade de campo do lado dos *aliens*. Bordwell (2005) também diz que a familiaridade do tamanho, o quão próximo ele é da figura humana e de animais conhecidos ajuda na percepção de algo próximo, o que não é o caso. Então, de um modo geral, nesse primeiro contato essa luz que vem do lado dos *aliens* se perde no espaço todo preto, que pode agir como a falta de conhecimento dos humanos em relação aos *aliens*. Aproximar-se significa entender o outro mais de perto, enquanto se manter afastado é esse lugar escuro em que pouco se compreende das intenções do outro, aliado à névoa que carrega o mistério que se tem sobre os *aliens*, que pode representar a incapacidade de Louise de entender esse outro que está na frente dela. Ela não os vê com nitidez, assim como não enxerga suas intenções e tão pouco entende sua língua, e há barreira invisível que não permite que haja um real contato entre humanos e *aliens*.

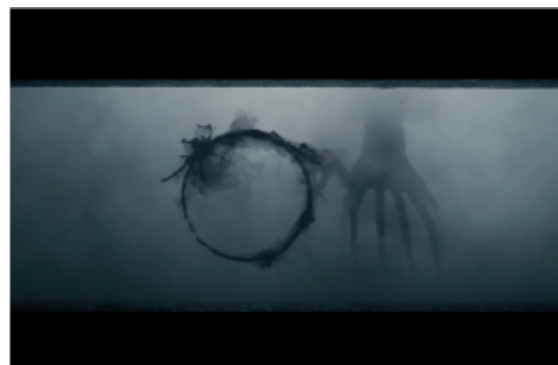
Imagem 4 - Louise, Ian e os agentes durante o primeiro contato com os *aliens*.



Fonte: Fotograma de *A Chegada*

Na segunda sessão, Louise leva um quadro branco para tentar se comunicar através da escrita. Durante a sessão ela escreve “Humano” (Imagem 5, quadro 1) e um dos alienígenas (chamados de Heptapods) responde com um recurso visual próprio deles (Imagem 5, quadro 2).

Imagem 5 - Louise tenta se comunicar pela escrita.



Fonte: Fotogramas de *A Chegada*

Nesse momento, é importante ressaltar a escrita das duas línguas. Enquanto na língua humana se escreve de forma linear, em linha reta e com começo, meio e fim bem definidos, na língua dos Heptapods se escreve em forma circular, não é possível dizer onde está o começo e o fim da frase. Os alienígenas não têm uma ordem para escrever a frase, ele precisa saber a frase inteira para poder escrever, conceito esse que é explicado mais à frente dentro do filme.

Na terceira sessão, Louise retira o traje de proteção e se aproxima da barreira que separa os alienígenas deles. Ela toca a barreira e o alienígena corresponde tocando a barreira também (Imagem 6, quadro 1), assim eles podem se apresentar utilizando seus nomes, tanto Louise e Ian quanto os Heptapods (Imagem 6, quadro 2).

Imagem 6 - Louise, Ian e os Heptapods se apresentam por nomes.

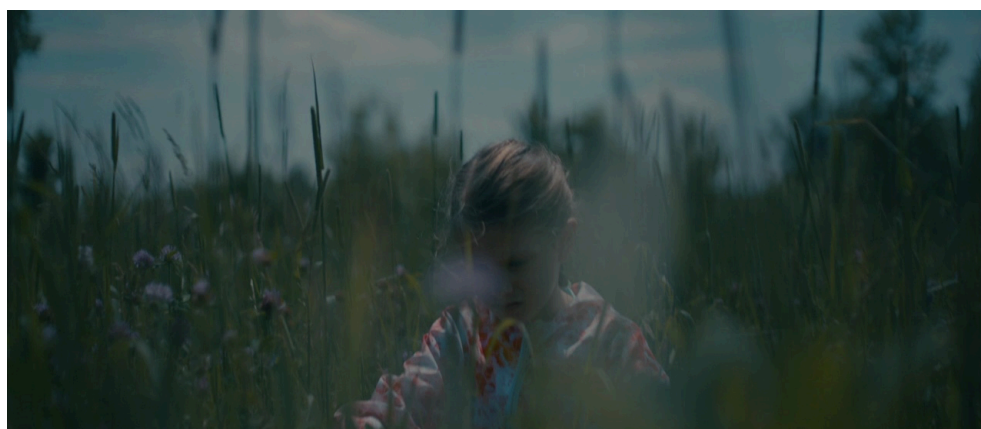


Fonte: Fotogramas de *A Chegada*

Essa aproximação de Louise em termos de imagem diz muito de um modo simbólico: abandonar essa “proteção” que separa eles do outro, esse medo do outro, e se aproximar do outro na intenção de mostrar sua verdadeira identidade e se conectar com a forma em que essa troca irá acontecer, se abrir para o outro.

Depois desse terceiro contato, Louise tem memórias com Hannah (Imagem 7).

Imagem 7 - “Memória” que Louise tem de Hannah.



Fonte: Fotograma de *A Chegada*

À medida que o contato entre Louise e os alienígenas passa, é possível perceber uma introdução maior na diegese do filme entre as memórias de Louise e o momento presente, eles se conectam. Em alguns momentos, a narração em voz *over* entra no quadro do tempo presente como parte da diegese, Louise consegue ouvir o que está sendo dito e o quadro dessa memória entra em cena, deixando de ser uma voz *over* e se tornando um som interno da cena. Esse é um dos elementos que ajudam a ligar e diferir o presente e o futuro na diegese, sendo o som utilizado para ligar as imagens (Chion, 2011, p. 21). Já que elas são distintas pela personagem que faz parte delas (Hannah) e pelo lugar em que se insere

(geralmente a casa de Louise), não haveria como ligá-las apenas pela imagem, pois não haveria como supor que eles estariam próximos espacialmente, mas o som unifica essas imagens tornando mais plausível como forma de memória.

Um sistema de computador é utilizado para se comunicar nas sessões seguintes com os *aliens*.

Ian se torna voz *over* por um determinado momento do filme, sua narração assume um papel de encurtar o tempo da narrativa, é um Narrador = Personagem, que diz o que Ian sabe durante essa progressão, com uma ocularização interna secundária, já que não é um primeiro plano, mas está subjetiva a Ian, que alterna entre cortes para fazer ela progredir a um passo que já tenha vocabulário suficiente para conversar com os Heptapods, ao mesmo tempo que explica alguns conceitos da diegese para que o espectador possa acompanhar. Embora não haja uma evolução de temporalidade clara entre esses cortes, apenas sua evidenciação na narração, os eventos seguintes também nos levam a crer no avanço no tempo. Após alguns momentos desenvolvendo vocabulário com os Heptapods, Louise tem um sonho com Ian, nesse sonho ela olha para duas direções, como se falasse com duas pessoas. Ian pergunta a ela sobre a hipótese de Sapir-Whorf que diz que a língua que você fala determina como você pensa e como vê as coisas. Ian pergunta também se Louise tem sonhado na língua deles, e o barulho do pássaro surge ao fundo, Louise olha para o lado oposto de Ian e um dos Heptapods está no quarto, ou seja, nesse trecho recebemos uma dica de que a língua está diretamente conectada com o fato de Louise estar tendo essas memórias. Ela está pensando de forma não-linear, como a língua dos Heptapods. O som do pássaro entra em cena como uma forma de vetorização, dramatização dos planos e criação de um sentimento de iminência e expectativa (Chion, 2011, p. 19).

Louise e Ian fazem mais uma sessão com os *aliens*, nessa sessão eles perguntam qual a intenção deles na terra e a resposta diz “Oferecer arma”. Após receberem uma mensagem dos *aliens* de que a intenção deles na terra é oferecer uma arma, a tensão aumenta. A China declara guerra contra os *aliens* e alguns países decidem segui-la. A conexão entre os 12 países é cortada.

Louise e Ian voltam para falar novamente com os visitantes, os alienígenas pedem para Louise escrever na barreira, na língua deles usando as próprias mãos. Ao tocar na barreira ao mesmo tempo que um dos Heptapods, ela tem visões com Hannah, o Heptapod ajuda ela a escrever, começando de um lado do círculo,

enquanto Louise escreve do outro, até formar uma palavra, então os Heptapods começam a escrever uma sequência de palavras (Imagem 8). Ocorre uma explosão dentro da nave e Louise e Ian são empurrados para fora, a nave altera sua altitude.

Louise e Ian tentam descobrir o que os alienígenas escreveram, Louise tem um vislumbre de um momento com Hannah em que ela pergunta para Louise sobre um termo em que dois lados fazem um acordo para os dois lados ganharem alguma coisa, a garota quer um termo científico e Louise diz para ela perguntar ao pai. Quando Ian percebe um padrão numérico no que foi escrito “1/12”.

Imagem 8 - Os Heptapods escrevem uma sequência de palavras.



Fonte: Fotograma de *A Chegada*

Louise e Ian vão para a sala de conferência para explicar ao Coronel Weber e ao Agente Harper que precisam colaborar com os outros países para juntar as 12 partes. Louise tem vislumbres com a nave alienígena e vai até o lado de fora, onde entra em uma cápsula (Imagem 9, quadro 1) que a leva até a nave sozinha, e dessa vez entra no mesmo espaço que o Heptapod (Imagem 9, quadro 2), o que indica que ela já é capaz de compreender a forma como eles pensam. Ela entra no espaço do outro em igualdade, ela não está mais no espaço escuro e sim no lado luminoso, entretanto a névoa ainda é um elemento presente, como um sinal de que Louise não entendeu completamente a mensagem que os Heptapods querem passar. Ademais, é possível ver que o Heptapod é bem maior do que era possível ver através da barreira invisível, como na imagem 6, o que pode indicar que essa barreira invisível fazia um recorte no limite do que Louise e Ian eram capazes de compreender sobre os alienígenas. Ela conversa com um dos alienígenas que diz “Louise tem arma. Use arma”, ela vê momentos com Hannah e diz que não entende quem é aquela criança, o *alien* diz “Louise vê futuro. Arma abre tempo”. Diante disso, ela percebe que a “arma” que eles estão oferecendo para a humanidade é a língua deles. Essa

língua permite a quem sabe usá-la acessar qualquer ponto no tempo, por isso Louise tem essas “memórias”, que são vislumbres de um futuro que ela ainda não viveu.

Depois de sair da nave, uma equipe vai resgatá-la e Ian ajuda Louise. Ela vê cenas com Hannah antes de entrar no carro e diz “acabo de entender porque o meu marido me deixou”, se referindo ao futuro.

Imagem 9 - Louise entra no espaço dos Heptapods.

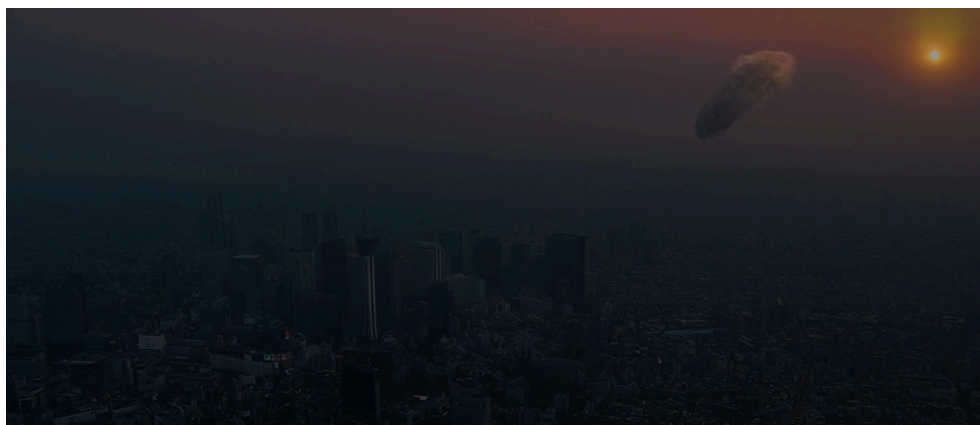


Fonte: Fotogramas de *A Chegada*

Eles estão evacuando o acampamento, Louise tenta explicar ao coronel Weber que, quando compreende a língua dos alienígenas, pode ver o tempo como eles, mas não há nada que o general possa fazer. Louise começa a ter acessos do futuro, ela vê momentos de uma comemoração de paz entre as nações e os Heptapods, e o General Shang fala com Louise. Ele diz que a comemoração está ocorrendo por causa dela, que o fez mudar de ideia sobre a guerra contra os Heptapods. Ele revela a Louise que ela ligou para ele no seu número particular. A montagem volta para o momento presente, onde Louise procura algum dispositivo para que ela possa ligar para o número dele, ela consegue um telefone via satélite. A montagem retorna para a celebração onde Shang revela o que Louise disse a ele. A montagem se desenvolve como uma montagem alternada do presente, dos militares procurando quem está fazendo uma ligação para a China do acampamento, e do futuro, gerando essa tensão narrativa da perseguição de Louise e a necessidade de urgência de concluir a mensagem que deveria ser passada ao General Shang. Após Louise terminar a ligação, corta para cenas de jornais televisivos anunciando o fim da guerra, as 12 partes decidem trabalhar juntas. As naves desaparecem no ar como fumaça (Imagem 10). Metaforicamente, o filme nos guia para a dificuldade da barreira da linguagem, a barreira invisível que separa essas 12 partes de se compreenderem totalmente, o fato da nave desaparecer no ar

após essa solução no desentendimento e a falta de comunicação dos países também colabora para essa lógica.

Imagem 10 - Nave desaparecendo como fumaça.



Fonte: Fotograma de *A Chegada*

A montagem começa novamente com o mesmo trecho do início do filme que mostra a vista da janela da casa de Louise para fora (Imagem 11), com uma narração da voz de Louise em voz over que diz: “Então, Hannah aqui é onde sua história começa: no dia em que eles partiram. Apesar de conhecer a jornada e aonde ela leva eu a acolho e saúdo cada momento dela”. Agora seguidas de cenas com Louise e Hannah, porém essas cenas revelam Ian em quadro, personagem que estava fora-de-quadro anteriormente se insere como a peça que estava faltando para que o espectador pudesse entender esse tempo como futuro. Essa cena alterna com o quadro de Louise abraçando Ian após a partida dos alienígenas, no presente.

Imagem 11 - Janela de Louise.



Fonte: Fotograma de *A Chegada*

Posto isso, é possível identificar dois tempos em *A Chegada*: o tempo presente e o tempo futuro. O tempo presente começa com a chegada dos alienígenas na terra, enquanto o tempo futuro começa após esse conflito, com o início do relacionamento de Louise e Ian. No começo, a presença do voz *over* assume o papel de Narrador > Personagem, revelando que já estava ciente de todos os fatos, desde a morte de Hannah, a focalização alterna entre com zero, com um narrador onisciente, acompanhando todos os personagens e seus conflitos, além do conflito geral, a possível guerra, mas escolhe focalizar de forma interna e múltipla, tanto para progredir a narrativa e explicar ao narrador coisas específicas da diegese, como acontece quando acompanhamos a visão de Ian sobre os progressos com os Heptapods, como quando acompanhamos a perspectiva de Louise, quando ela tem os vislumbres do futuro, que são fatos diegéticos. Eles invadem a cena, o som entra anterior à cena, como uma tentativa de colocar a ideia de sucessão das imagens (Chion, 2011, p. 43), pois, já que são explicitamente diferentes, por contarem com a presença de Hannah e o cenário na casa de Louise, o som faz o papel de colar essas cenas de modo diegético, sendo possível entender em um primeiro momento como memórias de Louise. Conforme o filme avança essa percepção muda, como um futuro que interage diretamente com o passado, não estando no mesmo limite de espaço físico, mas trazendo respostas para o conflito do presente.

Em suma, relacionando a análise com a base teórica, como características dos *mind-game films* há a presença das pistas escondidas e uma narrativa acronológica e de certa forma circular, pois o filme termina da mesma forma que começa, ambos com a narração de Louise em voz *over* e as cenas do futuro com Hannah e Louise no começo, e a inclusão de Ian no final, como parte dessas pistas escondidas.

O fato de Ian não ser mostrado no início serve para “confundir” o espectador e fazê-lo pensar que as cenas com Hannah, no começo, fazem parte de um passado de Louise. No entanto, conforme a história se desenvolve e mais pistas são reveladas, como a língua que permite Louise perceber o tempo de uma forma diferente ou ela não saber quem é Hannah, é possível compreender o tempo futuro. Mas, o que distingue o que é futuro e o que é presente quando ocorre as sequências de montagem alternada? Principalmente quando essas alternâncias se conectam na diegese?

Como mencionado anteriormente, a respeito de Gaudreault e Jost (1995), o

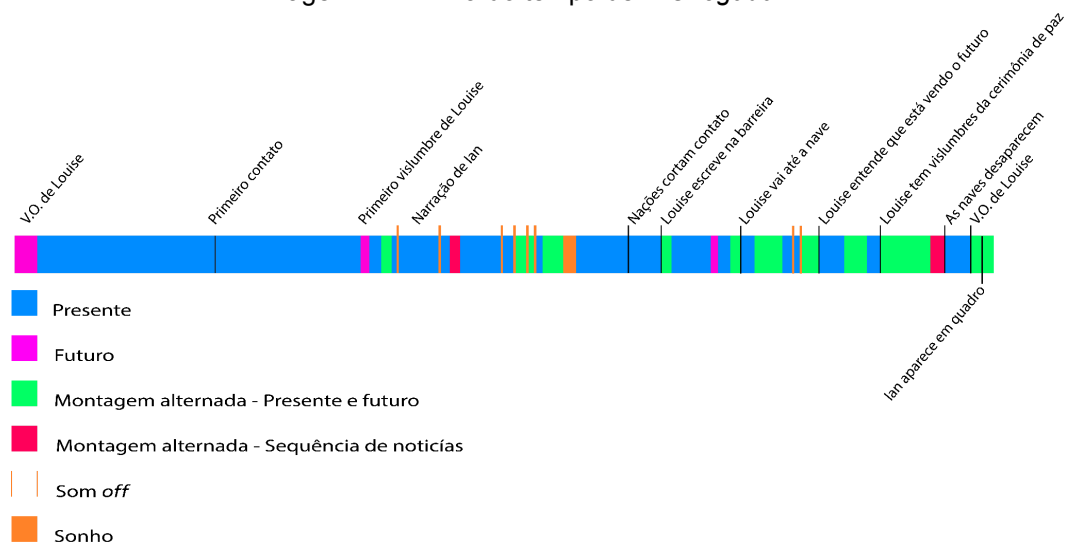
flashback pode ser percebido pela troca de roupas, aparência, idade, troca do ambiente sonoro, e outros elementos da *mise-en-scène*. O mesmo pode-se dizer do *flashforward*. A crescente idade de Hannah indica a diferença de tempo entre os diferentes trechos em que ela aparece, além disso, o cenário ajuda a diferenciar os momentos de quadro que realmente fazem parte do presente e o que faz parte de um outro tempo. A construção tridimensional do tempo presente, que seria dentro do acampamento militar, faz com que seja incompatível as cenas de Hannah na casa de Louise estarem no mesmo lugar, ou ocorrerem ao mesmo tempo, já que Louise estava presente nos dois espaços. Também a construção da montagem, mesmo que em primeiro momento não revelasse que as cenas com Hannah se tratavam do futuro, essa construção do prólogo que leva até a morte de Hannah, faz com que seja incompatível que ela esteja dentro de campo naquele momento. A transposição do som das cenas em voz *over* para o diálogo direto também reforça as ideias de Gaudreault e Jost a respeito do *flashback*, a voz *over* invade a cena do presente como se também fizesse parte dela.

A montagem de *A Chegada* trabalha muito com a introdução sonora das cenas da filha de Louise antes de mostrar efetivamente a cena, então começa com um voz *over* e passa para a imagem, que, segundo Ismail Xavier, quando fala da decupagem clássica, um corte pode ser melhorado com o prolongamento do som durante os dois planos (p. 234).

Então, a partir disso é possível perceber que a forma da montagem está diretamente ligada à forma como a língua dos Heptapods age. O filme começa com Louise dizendo que não sabe se acredita em começos e fins, e o filme começa com os momentos com Hannah, que acontecem depois dos contatos com os Heptapods, o que necessariamente implica na ideia de saber o fim antes que tenha chegado lá. Além disso, o filme termina com alguns dos trechos mostrados no início, porém revela detalhes que foram escondidos antes, pelo fato de fazer parte do mistério que compõe a ordem do filme. Dentro das ideias de Bordwell (2005), a ordem dos acontecimentos é completamente alterada, tendo eventos do futuro sendo mostrados no presente como um tempo passado, também é usado para gerar tensão narrativa, articulando esses momentos em cortes rápidos em que a resolução de um resulta na resolução de outro momento, como sugerido por Bordwell (2005). A duração faz muito uso do encurtamento para avançar a narrativa, aliado à narração que faz uma espécie de síntese do que acontece nesses momentos que

estão sendo reduzidos. E a frequência, que deixa claro ao espectador que esses momentos de Hannah que invadem a cena são “memórias”, sua recorrência o tempo todo, junto com a volta de todas essas memórias com a introdução de Ian deixam claro o seu papel dentro dessa trama.

Imagem 12 - Linha do tempo de *A Chegada*



Fonte: Autoria própria (2025)

4 O TEMPO EM *MONSTER* (HIROKAZU KOREEDA, 2023)

O filme *Monster*, de Hirokazu Koreeda, pode se encaixar dentro de uma categoria de filmes descrito como “efeito Rashomon”, que segundo o artigo de Aline Aparecida dos Santos e Ana Silva Lopes Davi Médola sobre o efeito Rashomon, “há um consenso em defini-lo como uma combinação de diferentes perspectivas sobre um fato com a ausência de evidências que comprovem ou refutem qualquer uma das versões, convergindo para um final inconclusivo” (p. 192, 2021).

Nessas diversas visões, porém, não há só a mudança de perspectiva, como também o sentido e significado que esses eventos recebem dentro dessas perspectivas. Por isso, a ideia é analisar *Monster* medindo o peso que os eventos que se repetem nessas diferentes visões recebem na ótica de cada um desses personagens.

Monster começa com um garoto andando no mato, barulho de sirene surge ao fundo e o garoto acende um isqueiro, não vemos seu rosto. Há um prédio pegando fogo. Saori, mãe de Minato, observa os bombeiros tentando conter as chamas. Minato se junta a ela, e nesse momento há alguns quadros que deixam claro que existem conflitos no relacionamento de Minato e Saori.

Imagem 13 - Saori e Minato observam o incêndio.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

No primeiro quadro da imagem 13, Saori abre a porta apenas pela metade, a

centralidade do enquadramento está nessa parte fechada da porta que, semelhante a um quadro que se observa, destaca um certo vazio. No quadro seguinte, Minato abre essa parte da porta e ocupa o espaço, mas é puxado pela mãe e vai para o outro lado. A centralidade do posicionamento da câmera mantém destacado esse vazio e acrescenta outro ponto, o fogo que é colocado entre Saori e Minato, como nos quadros 3 e 4 da Imagem 13, que acrescenta maior destaque a esse ponto. É importante acentuar, para discussões mais à frente deste trabalho, que o 4º quadro é inserido após Minato perguntar para a mãe se uma pessoa com um cérebro de porco continua sendo um humano ou não e a mãe diz que não.

Nos quadros seguintes fica perceptível que, da perspectiva da focalização, estamos acompanhando a jornada da mãe, se trata de uma focalização interna. Acompanhamos sua rotina, preparando o lanche da escola de Minato, indo para o trabalho e afins. Os planos de Saori são sempre muito fechados, com muitos elementos ao redor da personagem, causando uma sensação quase claustrofóbica.

Imagem 14 - Sequência de Saori.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

Saori chega em casa e vê apenas um dos sapatos de Minato próximo à porta. Eles comemoram o aniversário do pai de Minato, que está morto, fazendo a cerimônia de parabéns em frente ao *butsudan*. Novamente há a presença do fogo entre Saori e Minato, a foto do pai também está posicionada entre eles, mais

próximo da mãe, acentuando sua ausência dentro da visão de Saori. Saori e Minato aparecem constantemente distantes um do outro (Imagem 15).

Imagem 15 - Saori e Minato cantam parabéns; Saori e Minato distantes.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

No dia seguinte, Minato acorda se sentindo mal. Quando sua mãe vai limpar a garrafa, folhas e terra caem na pia (Imagem 16, quadro 2).

Imagem 16 - Saori limpa a garrafa



Fonte: Fotogramas de *Monster*

Saori está esperando Minato voltar para casa, ela vai atrás dele e encontra sua bicicleta num lugar de mata. A iluminação do enquadramento se assemelha a um filme de terror, o ambiente também sustenta essa ideia. Saori entra no mato e vê uma ponte velha. Ela ouve Minato dentro de um túnel velho falando: “Quem é o monstro?”. A casa, um ambiente mais preenchido, iluminado e definitivamente familiar, conta com a ausência de Minato nesse momento, então sua mãe tem que buscá-lo nesse lugar escuro. Os planos que antes eram mais fechados, se tornam nesse momento mais abertos, entretanto bem menos visíveis, a única luz nesse ambiente vem de Saori. O ambiente quase apocalíptico e o túnel em que Minato se encontra demonstram imagetivamente o problema que Saori enfrenta nessa relação com Minato, como na imagem 17, quadro 9, em que ele está distante, apático, como um fantasma. A cor dentro das cenas fortalece o contraste. Enquanto a casa, o

ambiente familiar, está numa cor mais voltada para o laranja/amarelo, remetendo ao carinho, o lugar escuro, na cor azul, relaciona-se com a frieza na relação.

Imagem 17 - Saori sai para procurar Minato.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

Saori e Minato têm uma conversa no carro, e quando Minato diz que não poderá ser como o pai, Saori fala um pouco mais do pai de Minato quando mais novo. Nesse momento, Minato se atira para fora do carro.

Saori leva Minato ao hospital para fazer alguns exames após a queda, e na

saída do hospital a distância entre os dois ainda é posta em evidência.

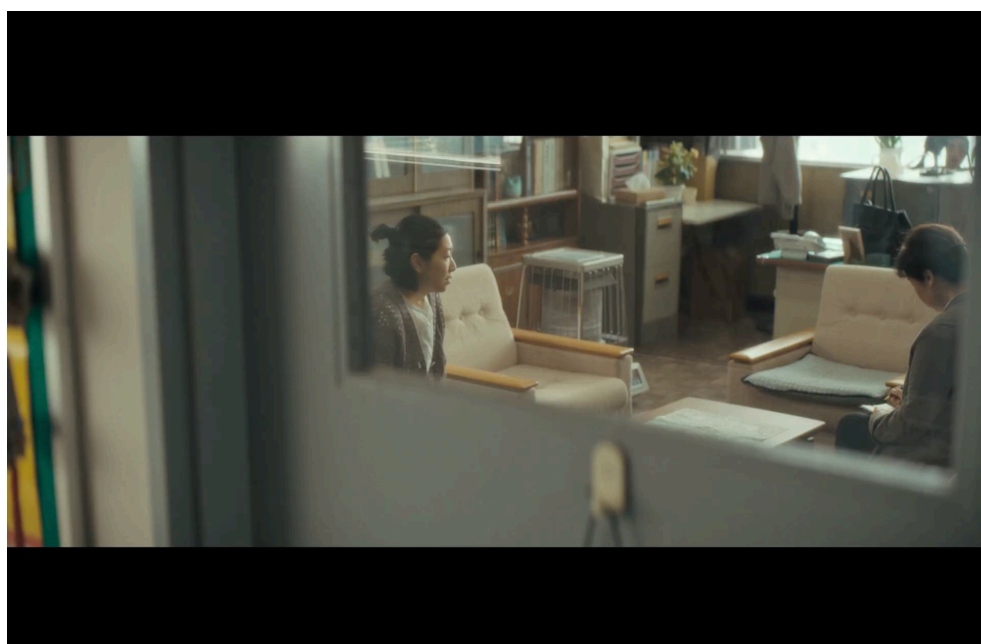
Imagem 18 - Saori conversa com Minato



Fonte: Fotogramas de *Monster*

Na imagem 18, quadro 2, Saori está brincando de se equilibrar, ela se sobrepõe a Minato na imagem. Minato pergunta se ela viu a tomografia, em seguida ele para e Saori se vira para ele. Há uma luz amarela entre eles e uma placa que os separa. Minato diz que o seu cérebro foi substituído pelo de um porco e corre.

Imagem 19 - Saori fala com a diretora.



Fonte: Fotograma de *Monster*

Saori vai até a escola conversar com a diretora. A sequência da conversa inicia com um plano que observa a situação do lado de fora da porta. Fica evidente a

distância proposital que separa as duas, com duas poltronas vazias que estão mais próximas uma da outra, e as personagens se encontram nas margens dessa “moldura” (Imagem 19).

À medida que a narrativa avança, mesmo que as cenas de Minato com a mãe pareçam mais divertidas e com mais interações entre eles, a imagem não acompanha o mesmo processo. Minato e Saori aparecem de costas um para o outro e, de certa forma, Minato está de costas até mesmo para o espectador. Fica claro, que dentro da visão de Saori, estamos distantes de entender o que está se passando com seu filho.

Imagem 20 - Saori brinca com Minato.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

Saori volta à escola e se encontra com diversos professores, inclusive Hori, que foi acusado de maltratar Minato. Hori pede desculpas para Saori, mas é coagido pelos colegas a ignorar as solicitações de Saori para explicar a situação. Os planos não deixam espaço para respiro, vemos diretamente o rosto de Saori rodeado pelos corpos dos educadores.

Imagem 21 - Saori conversa com os educadores.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

Além disso, Saori é colocada numa posição inferior em relação aos outros. Enquanto estão sentados ela está sempre curvada, buscando os olhos deles atrás de respostas, mas de uma maneira que a deixa na posição de quem implora.

Saori volta para a escola e vê o professor Hori passar na janela com uma aluna. Ela vai até a sala da diretora e tenta esclarecer a situação. A ineficiência dos educadores faz com que Saori vá até Hori. Hori debocha de Saori pedindo desculpas e quando é confrontado diz que Minato anda fazendo bullying com Yori.

Imagem 22 - Saori discute com Hori no corredor.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

A presença da diretora é colocada entre Saori e o professor Hori. No quadro 1

da imagem 22, o foco está nela, tanto porque ela é o motivo de Saori não entender o que está acontecendo com o filho, porque todos os outros educadores se omitem, porque a diretora se omite da situação, quanto porque a diretora se sente incapaz de resolver, distante da situação. Na imagem 22, quadro 2, ela está pequena em relação à presença de Saori no quadro, em relação à perspectiva da câmera. Nesse quadro, a omissão continua clara com a presença das cercas e a distância com que a diretora olha o contexto geral sem intervir. Ela está como um elemento à parte de tudo isso, também por sua presença estar borrada, ela é um mero observador, como uma sombra. Ainda, sua presença exerce uma certa opressão em todos os outros, que no quadro 2, estão pequenos em relação à perspectiva da câmera, que deixa a diretora maior, como a sombra que vigia.

Na sequência seguinte, em casa, Saori vai até o quarto de Minato, o quarto está visivelmente bagunçado e Minato está no chão com a cabeça abaixada. Saori encontra o isqueiro na cama de Minato e o acende.

Imagem 23 - Saori encontra o isqueiro.



Fonte: Fotograma de *Monster*

O isqueiro, incorpora novamente o fogo que separa Minato o Saori. Esse elemento surge ainda do impasse do não entendimento de Saori da situação de Minato. Mesmo com todo esse carinho de mãe, há algo que os separa.

Saori visita Yori em casa, após o professor Hori acusar Minato de estar fazendo bullying com Yori. Durante a visita, Saori vê que o braço de Yori está queimado e pergunta se ele está sofrendo bullying.

Yori é chamado na sala da diretora, na presença de Saori e Hori, e diz que o professor Hori anda batendo em Minato. Há um barulho de vidro quebrando.

Uma reunião é feita para anunciar a saída de Hori da escola, nessa reunião ele admite ter batido em Minato.

Saori é chamada na escola porque Minato havia caído da escada, após correr de Hori. Quando chega na sala da direção, onde Minato deveria estar, a sala está vazia. Há barulhos de instrumentos ao fundo.

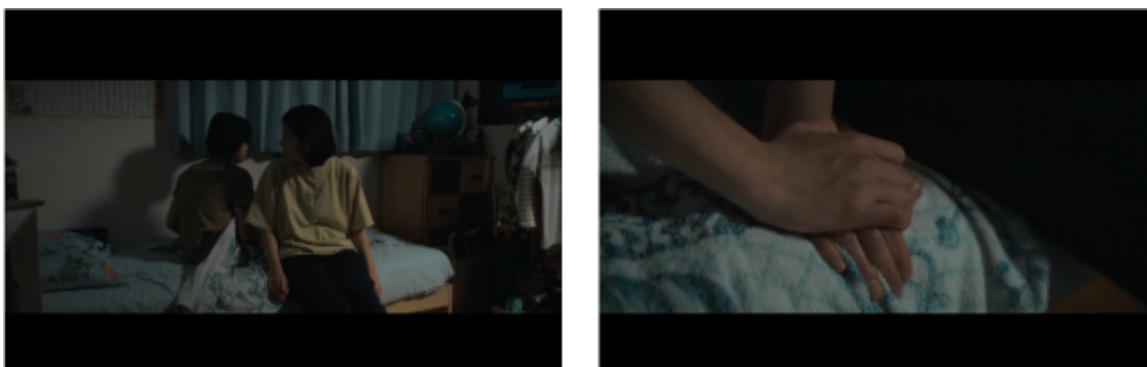
Imagem 24 - Chegada de tufão.



Fonte: Fotograma de *Monster*

Um som fora-de-quadro de um jornal anuncia que está acontecendo um tufão. Durante a noite, Minato e Saori protegem a casa. Quando Minato está deitado, ele e Saori conversam sobre o pai, e Minato diz que se pergunta como vai renascer. Na imagem 25, quadro 1, Minato e Saori estão em posições opostas um ao outro. Enquanto Saori está iluminada e de frente para o espectador, não conseguimos ver o rosto de Minato, e a luz não o alcança direito. Esses recursos refletem a falta da compreensão de Saori, e do espectador, sobre as intenções de Minato, não há conexão real entre os dois. A cena termina com um primeiro plano da mão de Minato sob a mão de Saori a confortando (Imagem 25, quadro 2).

Imagem 25 - Minato e Saori opostos.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

Na manhã seguinte, Saori vai até o quarto de Minato e ele não está, ela escuta Hori gritando na janela e verifica. Nesse momento, os desenhos que estão em cima da mesa voam por causa do vento, e após ela olhar pela janela ela corre para fora do quarto. A sequência fecha com um primeiro plano dos desenhos no chão (imagem 26), o desenho com a escrita “*kaibutsu*” (monstro) é o centro do quadro, enquanto o desenho ao lado 人 (hito), que significa pessoa(s), está posicionado mais à direita, o foco também faz um pequeno movimento deixando “*kaibutsu*” em destaque.

Imagem 26 - Desenhos caídos no chão.



Fonte: Fotograma de *Monster*

Há um corte no som ambiente, somos introduzidos lentamente a um novo ambiente sonoro, com sirenes ao fundo, enquanto alguns quadros são apresentados. Vemos a barreira que antes estava tomada por uma correnteza forte

agora mais calma (Imagem 27, quadro 1), um caminhão de bombeiros (Imagem 27, quadro 2) e então o professor Hori (Imagem 27, quadro 3). Ele vê o prédio pegando fogo, o mesmo prédio do início do filme, alguns dos alunos da escola passam por ele e o gravam. A cena corta para o apartamento de Hori. Nesse momento, é possível ao espectador compreender que houve uma regressão na história, e a partir de agora, pela focalização, estamos acompanhando a perspectiva de Hori da história. Esse movimento é perceptível, ao nível do espectador, pela repetição dos acontecimentos, compreendido por Bordwell (2005) como frequência, e assim como Saori, a sequência continua acompanhando Hori em seus momentos de intimidade.

Imagem 27 - Início da visão de Hori.

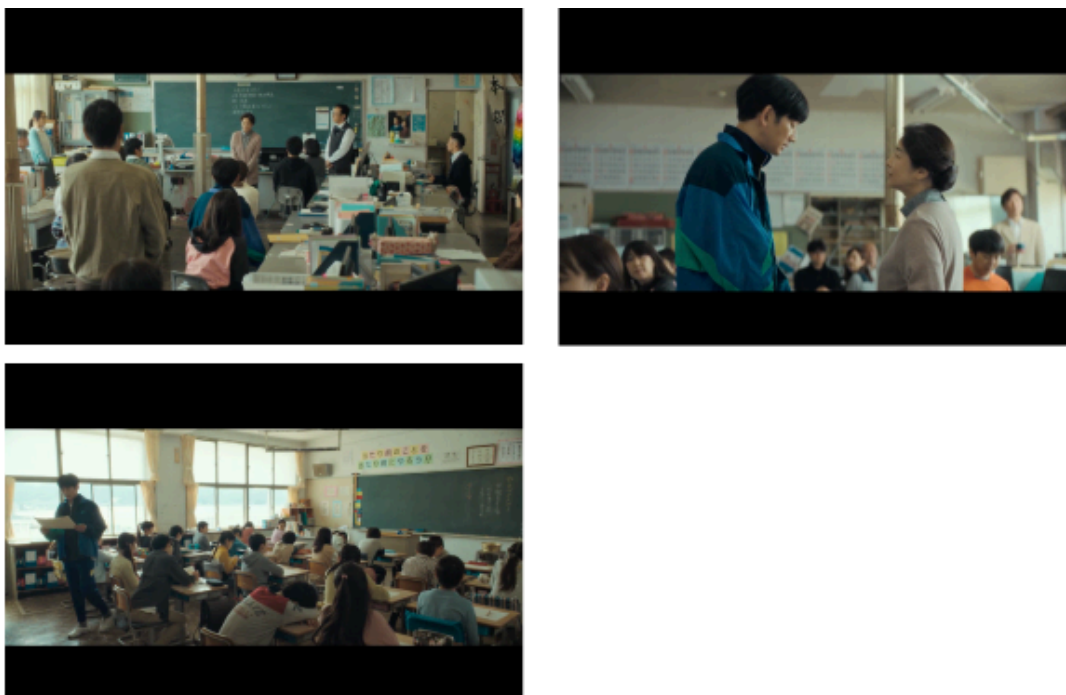


Fonte: Fotogramas de *Monster*

No apartamento de Hori, em que ele está com a namorada, ela compara ele a um dos peixes do aquário que tem uma doença e, diferente dos outros peixes, não consegue nadar (Imagem 27, quadro 4).

No caminho para a escola, Hori encontra Yori colocando o tênis e o ajuda. Hori recebe as saudações de boas-vindas à escola pela diretora. Diferente da visão da mãe, a visão de Hori é mais centrada na organização, tanto social, quanto a do ambiente. Seus quadros são mais abertos, e embora tenham mais respiros, ainda são opressores.

Imagem 28 - Hori conhece a diretora.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

Hori está chegando à sala de aula quando vê mochilas sendo jogadas para fora pelo aluno Minato, ele tenta intervir e acaba acertando o nariz do garoto.

Hori está numa sala pegando algumas coisas, quando outros professores chegam e o empurram de volta para dentro. Nesse momento, o quadro é posicionado de tal forma que os professores formam um cerco em volta de Hori, e o quadro se torna mais sufocante (Imagem 29, quadro 1). Mais tarde, Hori é chamado para esclarecer a situação na frente da diretora (Imagem 29, quadro 2). O posicionamento dos professores nesse quadro ainda o cerca, a diretora está sentada à sua frente, como uma juíza que ouve o acusado. A cor do quadro tende para o azul, o que deixa a atmosfera fria e até tensa, também pela iluminação da luz dura e constante que vem de cima deles.

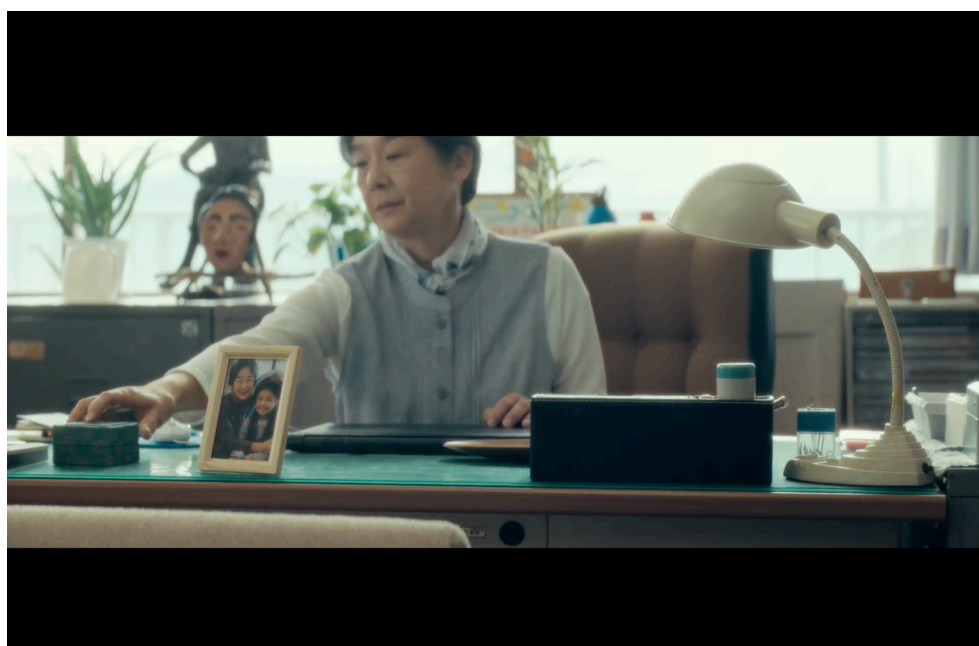
Imagem 29 - Hori conta sua versão à diretora.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

Hori está ensaiando um pedido de desculpas à mãe. Ele vê a diretora arrumar a sala, posicionando a foto virada para o assento em que Saori ficará, foto essa com sua neta. Nesse momento da história já nos foi revelado, e aos personagens também, que sua neta morreu recentemente num acidente de carro.

Imagem 30 - Diretora arruma a mesa.



Fonte: Fotograma de *Monster*

Nessa imagem, o que espanta e entra em choque com o personagem de Hori, e conseqüentemente com o espectador, é a frieza em manipular a sala para se aproveitar da compaixão de terceiros com a sua situação. A mesa, que a separa de Hori, ainda a mantém como uma posição de juíza em relação a ele, além da iluminação no fundo, que chega a ser quase “angelical” de tão forte que entra na sala.

Mais tarde, Hori está contando a uma colega de trabalho o que a diretora

havia feito, e então a colega diz que supostamente a diretora teria atropelado a própria neta e o marido dela assumiu a culpa.

Hori está ajudando Yori a procurar seus sapatos, ele os acha no lixo. Ele visita a casa de Yori para falar com seu pai, mas durante a conversa o pai de Yori diz que o garoto tem o cérebro de um porco.

Hori encontra Yori preso na cabine do banheiro, logo após Minato ter saído de lá e vê o garoto observando ele ajudar Yori. A partir disso é possível ao espectador compreender porque o professor Hori acredita que Minato é quem anda fazendo bullying com Yori. E ao espectador também pode lhe parecer, já que o conjunto da *mise-en-scène* com o *raccord* da montagem sugere isso.

Imagem 31 - Hori encontra Yori preso no banheiro.



Fonte: Fotograma de *Monster*

Uma aluna leva Hori até o corpo do gato morto e afirma ter visto Minato brincando com o gato.

Yori e os professores estão saindo da sala da diretoria. Quando Hori vai atrás, ele vê a mesma menina e pede para que ela diga à diretora que Minato pode ter matado o gato e a garota responde: “Eu nunca disse isso”. A fala do professor Hori indica que ele já interpreta certa maldade nas ações de Minato, mesmo quando a situação não deixa explícito que realmente Minato fez algum mal. Outro professor intervém e afasta Hori da garota, pressionando-o contra a parede. Aqui entra o barulho de vidro quebrando, como na visão anterior de Saori com a diretora.

Imagem 32 - Hori é pressionado contra a parede.



Fonte: Fotograma de *Monster*

Uma reunião é organizada para Hori admitir que ele havia agredido Minato. Subindo as escadas Hori não quer assumir a culpa, mas é pressionado por seus colegas para “proteger a escola”.

Imagem 33 - Hori cercado.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

Embora o primeiro quadro seja mais aberto, fica nítido que não há como Hori escapar da situação, seus colegas de trabalho agem como a juíza, que está à frente

e guia o caminho até a “força”, e os de trás como agentes carcerários que o impedem de fugir. E o cerco diminui na imagem 33, quadro 3.

Imagem 34 - Reunião de pais.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

E por fim, a sequência se encerra com Hori abaixando seu pescoço, em meio a uma multidão que o sufoca e assiste ao seu “fim”.

Hori vai embora da escola e passa pela diretora, que está limpando o chão, da mesma forma que estava quando a mãe de Minato chega à escola pela primeira vez para reclamar do professor Hori. No fim, simbolicamente, ela não está apenas limpando a escola, mas a imagem da escola, nas pessoas que ela dispensa e as situações ruins que prejudicariam a imagem da escola, como a morte de sua neta, assumida pelo seu marido, e agora a polêmica do professor Hori, e as manda para serem julgados. O professor Hori, por outro lado, é representado pelo peixe de seu apartamento, não porque ele era disfuncional de alguma forma, mas porque ele não se encaixa no ambiente da escola. Enquanto todos os outros estão presos a normas e etiquetas sociais, Hori tem uma postura ingênua em relação às questões da escola, e também porque é azarado.

Imagem 35 - Diretora limpando a escola.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

Hori vai até a escola atrás de Minato, eles correm pela escada até que Hori

deixa Minato descer, mas o garoto cai da escada. Hori sobe no telhado da escola e pensa em se jogar, mas ouve um barulho de instrumento, o mesmo que Saori quando chega para buscar Minato.

Hori, quando corrige o dever dos garotos, percebe que Minato e Yori estavam escrevendo com as letras ao contrário, pois estavam escrevendo de maneira codificada.

Hori está gritando do lado de fora da casa de Minato. Saori e Hori vão até o vagão de trem. Ao chegar, veem que houve um deslizamento de terra e o vagão já está tombado. Eles gritam por Minato e Yori, não há resposta, e quando abrem a janela, Minato e Yori não estão lá.

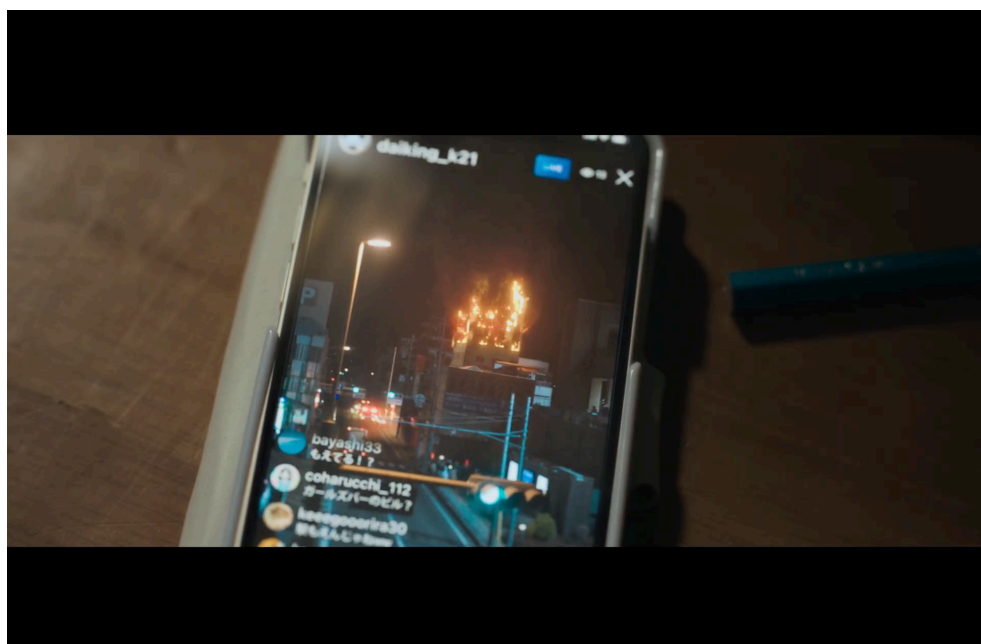
Imagem 36 - Saori e Hori chegam ao vagão.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

Minato em seu quarto está assistindo a transmissão ao vivo de um dos garotos da escola sobre o incêndio, que tinha passado por Hori, como vimos na visão do professor.

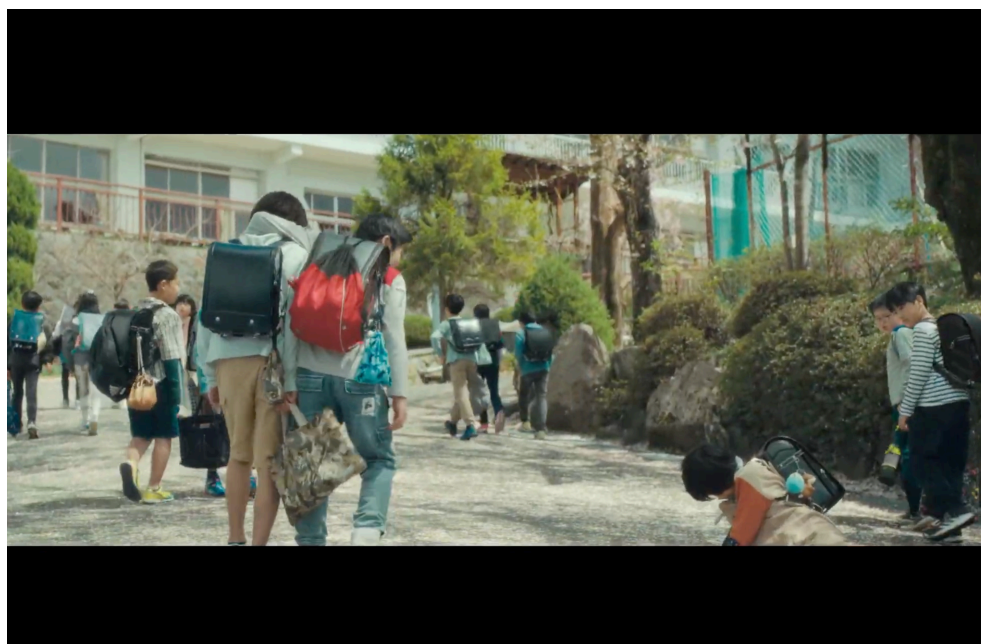
Imagem 37 - Transmissão ao vivo do incêndio.



Fonte: Fotograma de *Monster*

Passamos a acompanhar o dia de Minato: ele caminha até a escola e, próximo dela, enquanto conversa com Yori, temos a recorrência da cena que vimos anteriormente na visão de Hori, porém agora com um complemento. Quem derruba Yori no chão são alguns garotos da escola.

Imagem 38 - Garotos derrubam Yori no chão.



Fonte: Fotograma de *Monster*

Enquanto limpam a sala, professor Hori toca no cabelo de Minato para chamar sua atenção e pede para ele levar a caixa para a sala de música, Yori o

ajuda. Na sala de música, Yori faz carinho na cabeça de Minato. Um primeiro plano é feito na mão de Minato, que mostra ele apertando a mão, o que demonstra certo desconforto. O que diferencia a situação de quando o professor Hori toca no cabelo de Minato, para Yori, é a importância que se dá ao ato na visão do personagem, já que estamos dentro de uma focalização interna na visão de Minato. Ambos acontecem em momentos próximos, temporalmente falando, mas o primeiro plano na mão de Minato enfatiza que o problema está relacionado ao fato de Yori ter tocado no cabelo dele. E em casa, Minato corta o cabelo.

Imagem 39 - Yori pega no cabelo de Minato.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

Os garotos, que antes empurraram Yori, estão bagunçando a mesa dele e pedem para que Minato participe. Quando Yori chega e limpa sua mesa, os garotos começam a implicar com ele, Minato começa a jogar as mochilas, como já vimos na visão de Hori, para distrair a atenção para ele.

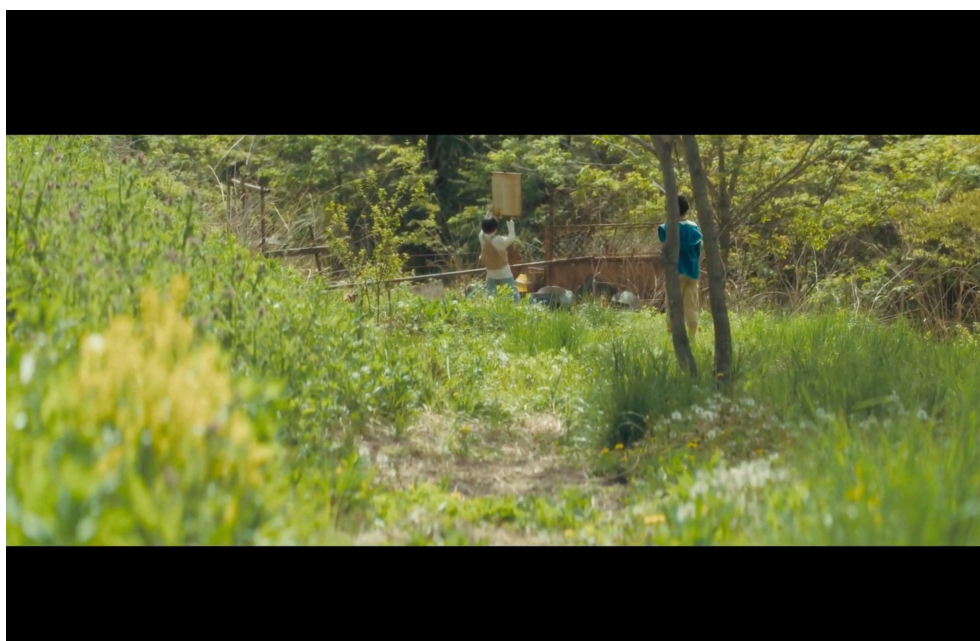
Imagem 40 - Minato e Yori brincam.



Fonte: Fotograma de *Monster*

Minato e Yori estão voltando para casa, por lados contrários, até que Minato se aproxima de Yori e empresta um par de seu sapato, algo que já tinha ocorrido na visão de Saori.

Imagem 41 - Minato e Yori na floresta.



Fonte: Fotograma de *Monster*

Minato e Yori vão de bicicleta até esse lugar na floresta, abandonado e com muitas barreiras, e entram num túnel escuro do qual não se sabe o que há do outro lado.

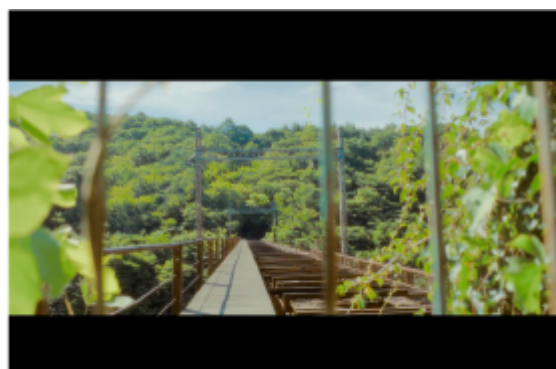
Imagem 42 - Minato e Yori no túnel.



Fonte: Fotograma de *Monster*

Do outro lado, Yori apresenta para Minato um vagão de trem abandonado, os garotos brincam e correm até um trilho de trem fora de uso. O caminho para o trilho do trem está bloqueado.

Imagem 43 - Minato e Yori olham a passagem do trem fechada.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

Na escola, Yori mostra para Minato o corpo de um gato morto, o mesmo que o professor Hori tinha visto. Os garotos levam o gato para um buraco para enterrar, Yori bota fogo no gato e Minato com medo da floresta pegar fogo, apaga com sua garrafa.

Imagem 44 - Minato e Yori queimam o corpo do gato.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

Os garotos que fazem bullying com Yori colocam algo na porta para que Yori não consiga abrir, Minato entra no banheiro e vê que é Yori dentro da cabine, ele deixa o garoto lá, nesse momento Hori vê Minato saindo do banheiro.

Imagem 45 - Minato sai do banheiro.



Fonte: Fotograma de *Monster*

Em cima do vagão de trem Minato e Yori têm uma discussão em que Yori diz para ele que seu cérebro é de um porco. Os garotos arrumam o vagão com algumas decorações e brincam com alguns desenhos tentando descobrir que bicho pegaram.

Na escola, os garotos que praticam bullying com Yori zombam dele e Minato, quando os garotos começam a caçoar dele, agride Yori. Depois que a briga foi dissolvida, o professor Hori pede para as crianças fazerem as pazes.

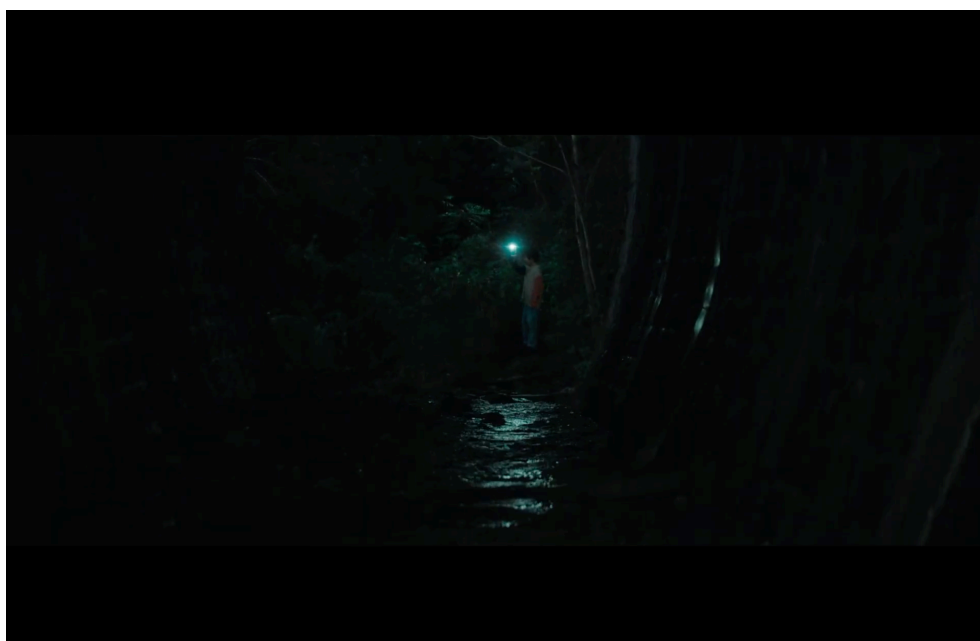
Imagem 46 - Hori faz curativos em Minato e Yori.



Fonte: Fotograma de *Monster*

Minato espera Yori no vagão do trem, já está anoitecendo e ele vai até o túnel gritando “Quem é o monstro?”. Saori chega e o abraça, na entrada do túnel vemos Yori.

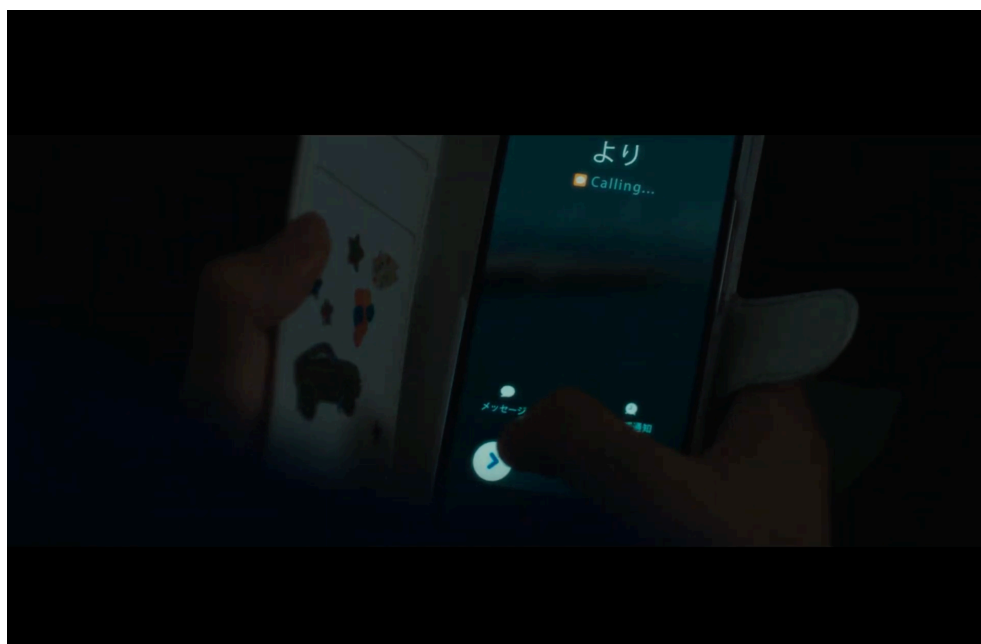
Imagem 47 - Minato vê Yori na entrada do túnel.



Fonte: Fotograma de *Monster*

Nessa visão de Minato, ele, no carro, está constantemente olhando para trás e seu celular toca, aparecendo o nome de Yori na tela, até que ele se joga do carro.

Imagem 48 - Yori liga para Minato.



Fonte: Fotograma de *Monster*

Alguns cortes dos momentos em que Minato está no hospital aparecem e vemos ele ir até a casa de Yori, o pai de Yori obriga Yori a dizer que está “curado”.

No dia seguinte, Yori falta na escola. Quando Minato está saindo da escola ele vê o professor Hori, que corre atrás dele. A cena corta para Minato na direção esperando sua mãe chegar, ele chega perto da janela, com o copo que estava na mão e inclina o copo numa posição que deixa o líquido na beirada, quase transbordando, esse quadro, embora não diga literalmente, relaciona-se com os sentimentos internos de Minato, não é apenas o copo que está para transbordar, mas seus sentimentos.

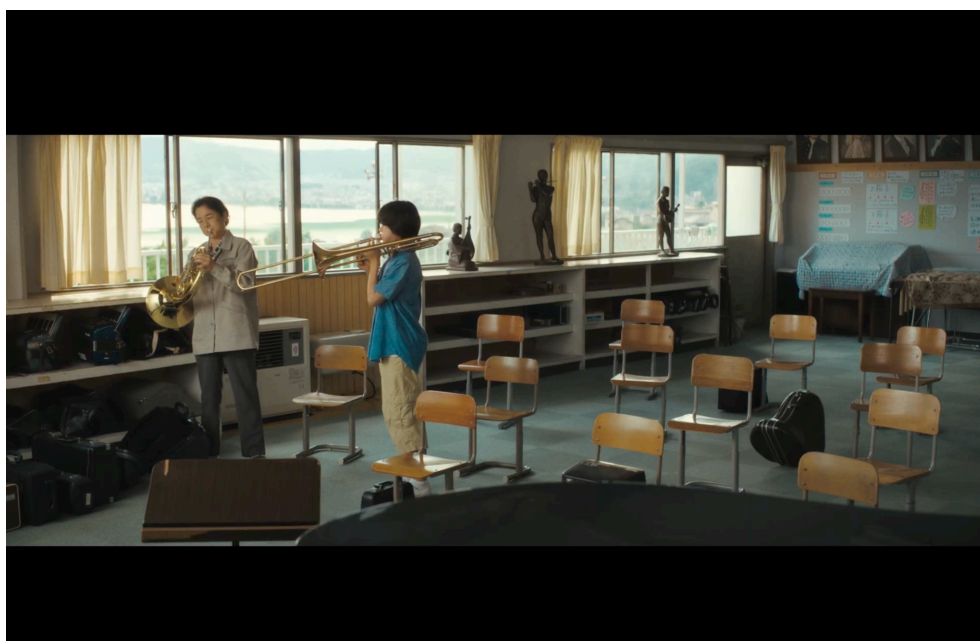
Imagem 49 - Minato deixa copo a ponto de transbordar.



Fonte: Fotograma de *Monster*

Minato e a diretora estão em uma sala, ela monta o instrumento para Minato, ela diz para ele soprar o que não pode falar então ele consegue tocar o instrumento, os dois começam a soprar.

Imagem 50 - A diretora e Minato tocam instrumentos.



Fonte: Fotograma de *Monster*

Minato está andando de bicicleta de noite. A cena corta para Minato correndo na chuva, ele entra na casa de Yori e resgata o garoto. Os dois vão até o vagão do trem. Quando passam pelo túnel, um galho cai no caminho.

Imagem 51 - Minato e Yori se abrigam no vagão.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

Uma sequência de quadros começa a passar. Mostra um dos garotos que faz bullying saindo de uma loja e indo para a chuva, o pai de Yori sendo arrastado pela chuva, a diretora está tomando chuva quase que anestesiada, não há reação alguma, e Saori e Hori, que estão tentando alcançar os garotos.

Minato e Yori conseguem sair do vagão por um túnel, quando os garotos saem, já não há mais chuva, está sol. Os garotos correm pela floresta até o trilho do trem que agora está com a passagem aberta.

Imagem 52 - Sequência final.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

O vagão do trem, que antes representava um certo enclausuramento de como os garotos se entendem e se identificam, enquanto o galho no caminho do túnel

representa que nesse momento já não tem como voltar. A chuva entra em contraponto com o fogo, assim como Minato usa a água para apagar o fogo que Yori tinha acendido, a chuva surge como esse elemento para ressignificar essas relações. Para Minato e Yori, já é um novo mundo, eles saem do vagão, agora destruído pelo deslizamento, e a chuva parou, está sol, o espaço enclausurador e “seguro” não existe mais, até porque ele não é mais necessário. A água vem para apagar o incêndio que existia no começo de todas essas histórias. Além de lavar seus preconceitos, ela age apagando o que separava Minato e Saori, agora ela entende o que realmente causava o distanciamento entre ela e o filho. O professor Hori entende que Minato não estava fazendo bullying com Yori. No entanto, o pai de Yori, que resiste a mudar é levado pela chuva e a diretora que tinha seu conflito iniciado antes do fogo, não sente nada, ela toma a chuva apática.

4.1 PONTOS EM QUE AS DIFERENTES VISÕES SE ENCONTRAM

Dentro da ordem de *Monster*, por essa construção de efeito cíclico, utilizando da frequência, ou seja, repetição dos eventos, momentos dessas diferentes narrativas vão se encontrar. Ao finalizar uma perspectiva, Kore-eda deixa um ponto suspenso, no caso de Saori, porque o professor Hori está gritando por seu filho, e Hori, porque descobriu que o problema dos garotos era outro, assim o espectador continua a acompanhar a próxima visão porque crê que a seguinte irá trazer a conclusão dessa história.

O primeiro ponto de conexão, é claro, é o fogo que marca o início do conflito na jornada de todos, com exceção da diretora que já havia começado antes desses eventos. O modo como cada uma dessas visões enquadra o elemento do fogo também é diferente: para Saori, o fogo se coloca entre ela e Minato; para Hori, é um problema terceiro, que como o boato da casa de prostituição, esbarra nele por acidente, por conta de um aluno; e para Minato, o problema está numa tela, com pessoas que tecem comentários e julgam, inclusive comentários sobre Yori.

Imagem 53 - Trechos do incêndio.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

Enquanto estamos passando pelo ponto de vista de Saori, Kore-eda, em alguns desses momentos, utiliza o primeiro plano para chamar atenção a esses detalhes que serão vistos nos outros pontos de vistas e condicionam o espectador a interpretar que esse momento na visão desse personagem tem tal carga emocional que na visão de outro será diferente.

O mesmo acontece com a cena do carro: a atenção dos personagens está direcionada para coisas completamente distintas. Na visão de Saori, além de Minato quase não aparecer em quadro, o foco não está nele, quase não conseguimos ver o que ele está fazendo, ele diz coisas que, para a mãe, não fazem sentido, e parece pular do carro porque algo, que nesse momento não sabemos o que é, está errado. Na visão de Minato, é quase que o completo oposto, o foco está completamente nele, Minato olha constantemente para trás, ele recebe a ligação de Yori e se joga do carro porque queria se encontrar com ele.

Imagem 54 - Diferentes perspectivas do carro.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

Imagem 55 - Complemento da história dos sapatos.

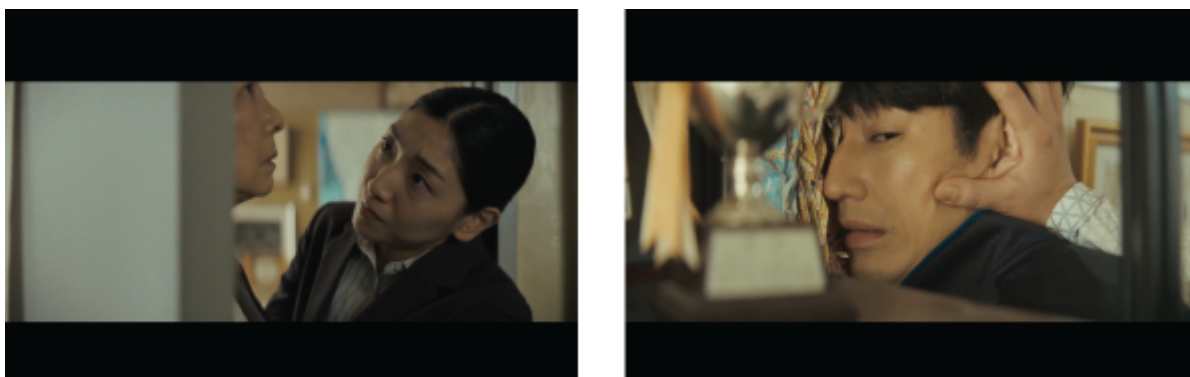


Fonte: Fotogramas de *Monster*

O plano em que Saori vê apenas um par do sapato de Minato tem uma iluminação mais escura, com um tom mais pesado, enquanto na cena em que Minato empresta o par para Yori é bem iluminada, num tom mais feliz.

Há também os planos que não se ligam temporalmente pelo fator visual, mas sim pelo som, ações que aconteceram em uma visão e geram tal som, que em outra visão pode não receber significado algum para o personagem, mas interromper a sequência de suas ações.

Imagem 56 - Barulho de vidro em diferentes visões.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

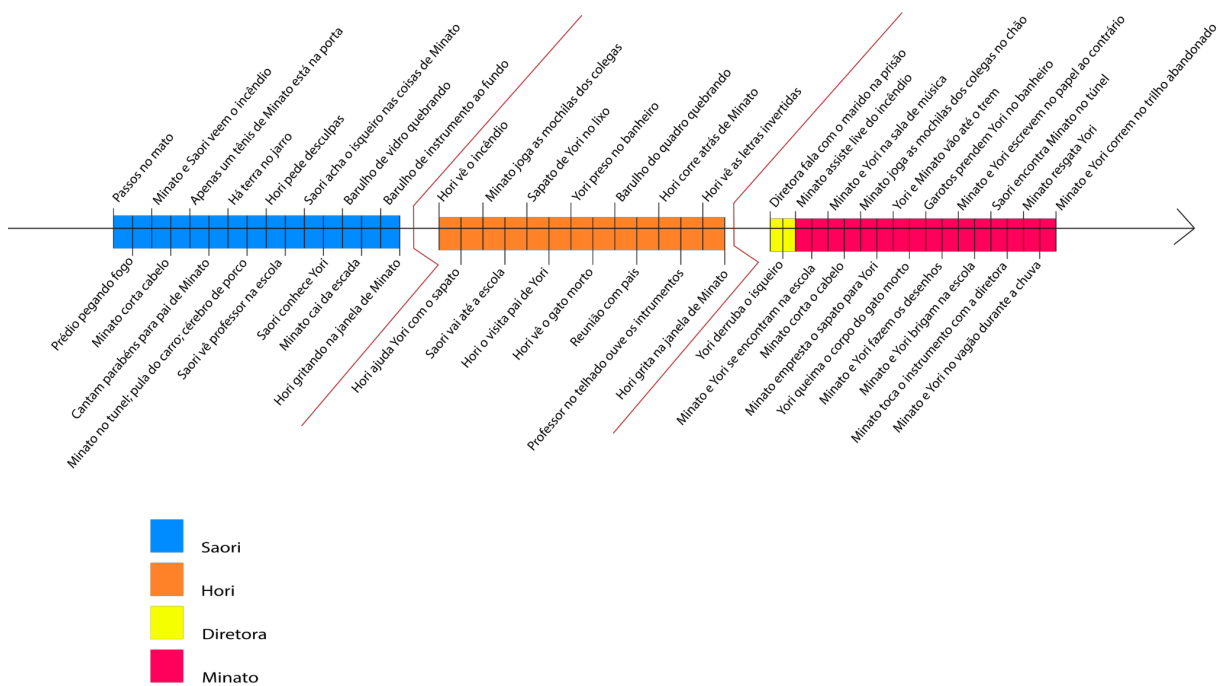
Imagem 57 - Barulho dos instrumentos em diferentes visões.



Fonte: Fotogramas de *Monster*

Os dois trechos das imagens 56 e 57 são exemplos desses momentos. Cada personagem estava próximo um do outro dentro desse espaço tridimensional que foi criado no imaginário do espectador, que no caso seria o espaço da escola. E o som ajuda a localizar temporalmente a narrativa.

Portanto, dentro das ideias de narração e focalização, não há um observador invisível que acompanha todas essas visões, senão que acompanhamos a própria subjetividade dos personagens e suas jornadas, ou seja, Narrador = Personagem, focalização externa múltipla, uma vez que não sabemos os pensamentos internos dos personagens, ocularização que alterna entre interna primária e secundária, e auricularização interna entre a primária e a zero.

Imagem 58 - Linha do tempo de *Monster*.

Fonte: Autoria própria (2026)

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese, *A Chegada* e *Monster*, embora ambas as histórias manipulem a ordem do tempo dentro da narrativa geral para contar a história, essa manipulação age de forma divergente uma da outra. O espaço tridimensional construído para o espectador tem tal importância dentro dessas histórias que ele permite ao espectador compreender como esse tempo está sendo ordenado. No caso de *A Chegada*, o espaço impede de um evento estar acontecendo em seguida do outro, mesmo que na ordem dos planos eles estejam próximos. No caso de *Monster*, por sua vez, o espaço é o que justamente liga essas narrativas, porque aqui, diferente de *A Chegada*, o tempo não está sendo distinguido entre passado, presente e futuro, mas está situado na regressão cíclica da história por diferentes perspectivas. *Monster* utiliza o espaço para conectar o tempo nestas histórias e localizar o espectador na ideia de que “esse momento nessa visão está acontecendo ao mesmo tempo que esse momento nessa outra visão”.

O som age como aliado do espaçamento. Tanto em *A Chegada*, quanto em *Monster*, a mudança do ambiente sonoro faz a distinção do tempo, como dito por Gaudreault e Jost na questão do *flashback*. Em *A Chegada*, o som entra como um som *off* e passa a fazer parte da cena a partir do momento em que aquele tempo que ele representa entra em quadro, mas a explicação aqui tem muito mais relação com um fator da diegese, a questão da viagem no tempo dentro da obra, de modo que o tempo entra dentro da montagem para gerar tensão na narrativa instaurada. Já no caso de *Monster*, o som se alia à imagem para localizar o espectador temporalmente. A montagem não faz diretamente a tensão pela transição de cortes entre passado e presente, ela deixa um ponto suspenso ao espectador no final de uma visão para dar seguimento a outra e nos faz acreditar que a próxima visão nos dará a resposta final. Vale pontuar, porém, que *Monster* instaura a tensão narrativa por meio de cortes rápidos que transitam entre outras narrativas ao final do filme.

Embora, em ambos os casos, não haja um narrador universal, como uma câmera livre que dá ao espectador a resposta de tudo, apenas acompanha a visão dos personagens, *A Chegada* se compromete mais em utilizar a visão dos personagens para situar o espectador sobre o contexto geral da história, como, por exemplo, quando utiliza a narração de Louise para fazer o prólogo do começo e contar uma síntese da vida de sua filha, ou a visão de Ian para dar explicação sobre o universo criado e acelerar o movimento da história. Enquanto que *Monster* não usa

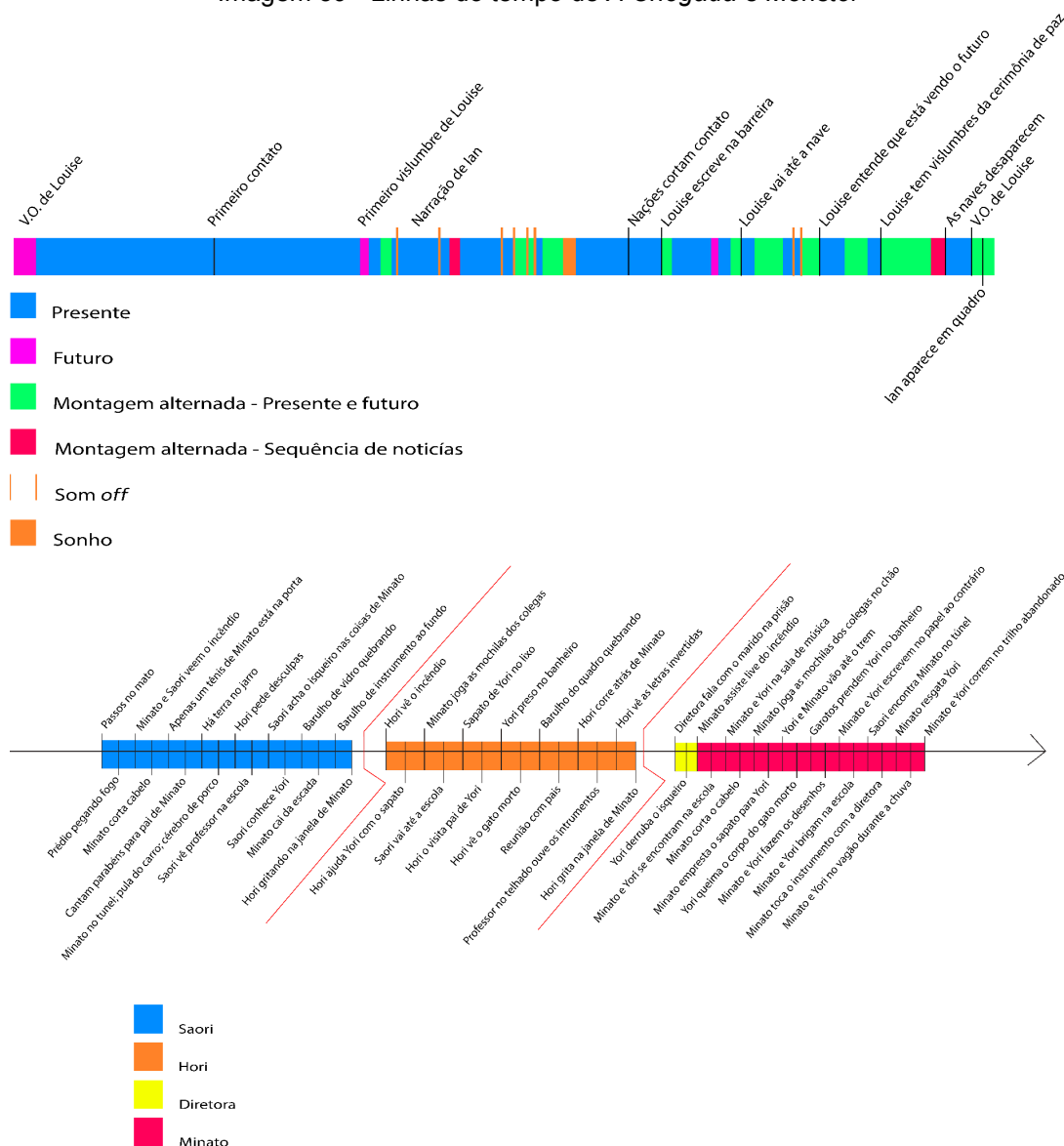
de um contexto geral, as narrativas são completamente tendenciosas e nos fazem ver as coisas como são para aquele personagem que estamos acompanhando. Assim, no contexto de *Monster* não há a explicação, cabe apenas a interpretação. Outro ponto na montagem e no enquadramento de *Monster* é o que Munsterberg fala sobre o controle da atenção. Isso está presente no filme de forma evidente pela mudança de pontos de vistas planos fechados são um aspecto muito importante para contar essas diferenças narrativas, pois eles colocam o que é o foco da atenção do personagem no meio da cena.

Sendo assim, dentro da ideia dos *puzzle films* e *mind-game films* é possível dizer que *Monster* e *A Chegada* trabalham dentro desses conceitos, pois possuem algumas das características levantadas por Sorolla-Romero como a cronologia não constante, então essa alteração na ordem dos eventos no caso de *A Chegada* e a ciclicidade de *Monster* devido a repetição desses eventos, e a instabilidade narrativa, pela alternância dos pontos de vista entre diferentes personagens, que no caso de *Monster*, os mesmos eventos são filmados de formas diferentes, porque dizem a respeito do que a visão daquele personagem sobre aquele evento e a forma como sua narrativa vai se desenvolver. Também se trabalha com o elemento do personagem confuso, no caso de *A Chegada*, porque Louise não entende porque tem esses vislumbres até certo momento. E essa confusão de Louise, junto com a seletividade do que é mostrado em quadro, quando nos momentos finais do filme mostram que Ian faz parte desses trechos de Louise e Hannah, mas ainda estava fora-de-quadro, então esses elementos atuam como esse quebra-cabeça para o espectador. O que também acontece em *Monster* que são elementos revelados em outras visões que na visão do primeiro personagem aparece incompleto. E embora não fique tão claro a diferença da definição entre *puzzle films* e *mind-game films*, a Sorolla-Romero (2018) propõe que os *puzzle films* não tem uma explicação diegética para a não-linearidade, enquanto nos *mind-game films* a visão do personagem é filtrada por um ponto de vista enganoso. Sendo *Monster* baseado apenas na repetição desses acontecimentos por um ponto de vista diferente e *A Chegada* que trabalha com os vislumbres de Louise, que em certo momento ainda não entende o que são esses vislumbres.

Também, outro ponto a se destacar é que as linhas do tempo que foram montadas para este trabalho, são diferentes uma da outra, pois destacam a forma como os fenômenos que dizem a respeito da temporalidade, como dito por Bordwell

(2005), Gaudreault e Jost (2009), agem dentro desses filmes.

Imagem 59 - Linhas do tempo de *A Chegada* e *Monster*



Fonte: Autoria própria (2026)

Enquanto em *A Chegada* o que mais importa é a questão da ordem dos acontecimentos e da duração desses acontecimentos, que é reduzida diversas vezes. Em *Monster* a frequência desses acontecimentos é um fenômeno muito mais importante para a construção dessa temporalidade.

Por fim, foi possível concluir que há sim, dependendo da história e do discurso do filme, uma troca de como as situações que se repetem são interpretadas. Elas são interpretadas de uma forma diferente, pois um novo fator é revelado, uma nova forma de filmar é apresentada. Com base na ideia de que a quebra da cronologia define o que é a narrativa não-linear, esses filmes podem ser caracterizados como não-lineares, *A Chegada* é um exemplo mais óbvio, pois os

tempos se entrelaçam diretamente na montagem, enquanto que, em *Monster*, embora siga uma sequência temporal na visão do personagem para apenas depois ocorrer a volta do tempo, existe a possibilidade de se trabalhar diretamente com a alternância de pontos de vista dentro da ordem do tempo, como é feito no final, quando mostra outros personagens na chuva. Mas o fato de utilizar a regressão temporal para distinguir essas visões torna essa narrativa cíclica, portanto, há também aqui uma quebra da cronologia.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques et al. “O Filme Como Representação Visual e Sonora”. In: AUMONT, Jacques et al. **A Estética do Filme**. Tradução: Marina A. 9 ed. São Paulo: Papyrus Editora, 2012. p. 19 - 52.

BELLANTONI, Patti. **If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling**. Oxford: Elsevier, 2005.

BORDWELL, David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: RAMOS, Fernão. (org.). **Teoria contemporânea do cinema: documentário e narrativa ficcional**, vol. 2. São Paulo: Senac SP, 2005. p. 277 - 301.

CHINITA, Fátima. O fio de Ariadne: As narrativas labirínticas de Christopher Nolan. **Atas do III Encontro Anual da AIM**, Coimbra, p. 39 - 47. 2014. Disponível em: <https://aim.org.pt/?p=publications&sp=atas&i=2>. Acesso em: 18 jul. 2025.

CHION, Michel. **A audiovisualização: Som e imagem no cinema**. Lisboa: Texto e Grafia, 2011.

GAUDREAU, André; JOST, François. Temporalidade narrativa e cinema; O ponto de vista. In: GAUDREAU, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009. p. 131 - 188. Disponível em: https://designvisualuff.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/07/gaudreault-andre_jost-francois_a-narrativa-cinematografica.pdf. Acesso em: 18 jul. 2025.

GAUDREAU, André; JOST, François. Temporalidad narrativa y cine. In: GAUDREAU, André; JOST, François. **El relato cinematográfico: Cine y narratología**. Barcelona: Paidós, 1995. p. 109 - 135.

MAIA, C. M. A linguagem e a comunicação: Reflexões sobre o filme ‘A Chegada’. In: Erica Mariosa Moreira Carneiro. **Blog Mindflow**. São Paulo, 08 set. 2020. Disponível em: <https://www.blogs.unicamp.br/mindflow/a-linguagem-e-a-comunicacao-reflexoes-sobre-o-filme-a-chegada/>. Acesso em: 27 set. 2024.

MUNSTERBERG, Hugo. “Hugo Munsterberg”. In: XAVIER, Ismail. (org.). **A Experiência do Cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 2018. p. 25 - 54.

SANTOS, Aline; MÉDOLA, Ana. Um olhar semiótico sobre o efeito rashomon. **Significação**, São Paulo, v. 48, n. 55, p. 190 - 211, jan-jun. 2021. Disponível em: <https://revistas.usp.br/significacao/article/view/167292>. Acesso em: 31 out. 2025.

SOROLLA-ROMERO, Teresa. El relato tiembla. Narrativas fracturadas contemporáneas en el cine de Alejandro Amenábar y Pedro Almodóvar. **Cuadernos.info**, n. 43. 31-44. 2018. Disponível em: <https://ojs.uc.cl/index.php/cdi/article/view/22805>. Acesso em: 28 mai. 2025.

SOURIAU, Étienne. “PRÉFACE”. In: SOURIAU, Étienne. **L'univers Filmique**.

França. p. 7. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/342873278/I-Univers-Filmique-1953> Acesso em: 03 abr. 2026.

TREVISAN, Michele Kapp; PORTA, Leonardo Oliveira Dallas. *Puzzle films: a narrativa não linear de Christopher Nolan no filme Dunkirk*. 2019. **Verso e Reverso**, v. 33, n. 82, p. 33-48. 2019. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/versoereverso/issue/view/782>. Acesso em: 28 mai. 2025.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. Algumas ferramentas narratológicas. In: VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. São Paulo: Papyrus, 2002. p. 39 - 51.

XAVIER, Ismail. “A Decupagem Clássica”. In: XAVIER, I. **O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência**. Editora Paz e Terra. 3 ed. 2008. p. 27 - 39.

7 FILMOGRAFIA

A CHEGADA. Direção: Denis Villeneuve. Roteiro: Eric Heisserer. 21 Laps Entertainment; FilmNation Entertainment. 2016.

MONSTER. Direção: Hirokazu Koreeda. Roteiro: Yuji Sakamoto. Toho; Fuji Television. 2023.