



A DESFAMILIARIZAÇÃO DAS ANACRONIAS NA NARRATIVA DO FILME *A CHEGADA*

THE DEFAMILIARIZATION OF ANACHRONIES IN THE NARRATIVE OF THE MOVIE ARRIVAL

***Heloísa Maria Ferreira TORRES³¹,
Alex DAMASCENO³²***

RESUMO:

Este artigo aborda o uso do *flashback* no filme *A Chegada*, tendo como principais aportes teórico-metodológicos a Poética Histórica e o Neoformalismo, de Bordwell e Thompson, e a Narratologia, de Genette. O foco da análise é a classe do tempo na narrativa, a partir dos conceitos de anacronia e anisocronia e suas diferentes figuras. Discutimos como o filme desfamiliariza o *flashback*, ao utilizá-lo com uma função diferente do habitual, alcançando o efeito pretendido de desorientar o espectador, sem romper, todavia, com os princípios do cinema clássico.

PALAVRAS-CHAVE:

A Chegada. Flashback. Anacronia. Poética Histórica. Narratologia.

ABSTRACT

This article deals with the use of flashback in the movie *Arrival*, having as main theoretical and methodological contributions the Historical Poetics and Neoformalism, by Bordwell and Thompson, and the Narratology, by Genette. The focus of the analysis is the class of time in the narrative, based on the concepts of anachrony and anisochrony and their different figures. We discuss how the film defamiliarizes flashback by using it with a different function than

³¹ Graduanda no Curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Pará (UFPA). Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Produção Artística (Pibipa), do ICA-UFPA.

³² Professor Adjunto da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal do Pará (UFPA), com atuação no curso de Cinema e Audiovisual. Doutor em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFGRS)

usual, achieving the intended effect of disorienting the spectator without, however, breaking with the principles of classical cinema.

KEYWORDS:

Arrival. Flashback. Anachrony. Historical Poetics. Narratology.

1. Introdução

A *Chegada* é um filme do gênero ficção científica, lançado em 2016 e dirigido por Denis Villeneuve. Narra a história da linguista Dra. Louise Banks (Amy Adams), que é recrutada pelo exército dos Estados Unidos para tentar estabelecer comunicação com criaturas alienígenas denominadas *heptapods*, que, por razões misteriosas, pousaram em doze naves espaciais espalhadas pelo planeta Terra.

A obra possui características que a enquadram dentro de um grupo de filmes conhecido como *puzzle movies* ou filmes quebra-cabeça. Elsaesser (2009) define o *puzzle movie* como um fenômeno ou uma tendência do cinema contemporâneo, que engloba filmes que “jogam jogos” seja com o espectador, com um personagem, ou com ambos. É muito comum que esses filmes utilizem estratégias narrativas e construções visuais que despistem o espectador sobre os eventos da história. Em muitos filmes de suspense, há informações que são omitidas das personagens e do espectador, o que coloca as duas instâncias na posição de jogadores. Há também o caso dos filmes que retratam personagens que possuem alguma desordem mental, e isso se traduz de maneira formal, colocando o espectador numa atmosfera de desorientação. É o caso, por exemplo, de *Uma mente brilhante* (dir. Ron Howard, 2001), que apresenta as alucinações do personagem John Nash (Russel Crowe) sem diferenciá-las imageticamente do mundo concreto em que elas estão inseridas, o que engana o espectador ao passar a ideia de que são todas sequências da realidade objetiva. Outra característica comum dos *puzzle movies* é o *plot twist*, um momento específico da narrativa em que há uma grande revelação que muda a visão que o espectador estava construindo sobre o filme. Em *Corpo Fechado* (dir. M. Night Shyamalan, 2001), por exemplo, há uma sequência de revelações apresentadas em forma de *flashbacks* que surpreendem o espectador, ao revelar o vilão da história, até então caracterizado como o mentor do herói. *A Chegada*, de certa forma, opera nas duas instâncias, porém nos interessa, neste trabalho, a instância do espectador-jogador. Há, neste filme, um

uso particular dos recursos de anacronia da narrativa, e a proposta deste artigo é analisar como o filme utiliza essas figuras³³ temporais para enganar o espectador.

O aporte teórico utilizado para analisar o filme é a Poética Histórica, uma corrente dos estudos de cinema proposta por David Bordwell (1989). Partiremos do princípio de que um filme é “resultado de um processo de construção – um processo que inclui um componente artesanal (por exemplo, “regras de ouro”), os princípios gerais de acordo com os quais o trabalho é composto, e suas funções e efeitos” (BORDWELL, 1989, p.371, tradução nossa³⁴). O objetivo da Poética, portanto, é analisar aspectos concretos e formais do filme e entender como essa construção provoca efeitos particulares no espectador. Para entender esses efeitos, partimos das proposições da análise formalista adotada por Bordwell e também por Kristin Thompson (1988), de que a essência da arte está na desfamiliarização das formas, baseada em um modelo perceptivo-cognitivo de espectadorialidade. Apresentamos as bases teóricas desse modelo e, principalmente, da sua relação com o cinema clássico (estilo ao qual *A Chegada* se insere), nos tópicos seguintes.

Para esta análise, utilizamos também as classificações narratológicas de Gérard Genette (2017). No que diz respeito à ordem na narrativa, vamos explorar, como já antecipamos, o conceito de anacronia, definida pelo autor (GENETTE, 2017, p. 94) como a “discordância entre a ordem da história e a ordem da narrativa”. Em *A Chegada*, esse recurso é estrutural para o jogo proposto pela narrativa, apresentando-se inicialmente como analepse (como *flashback*), para depois revelar-se como prolepse (*flashforward*). Essa desorientação também faz uso do que Genette chama de anisocronia, a discordância entre a duração temporal da história e a duração da narrativa, principalmente no que diz respeito à figura do sumário, recurso que resume o longo tempo da história no curto tempo da narrativa. Veremos que o quebra-cabeça do filme é construído através de uma mistura de figuras de anacronia e anisocronia.

2. A Poética Histórica e a Análise Neoformalista

A Poética Histórica é um projeto de investigação crítica, teórica e histórica do cinema proposta por Bordwell, que visa “encontrar respostas para duas questões principais: quais os princípios de acordo com os quais os filmes são construídos, e de que maneira eles atingem

³³ A figura é uma forma estável da construção poética, definida por Marie e Aumont (2006, p.126) como “equivalente aos tropos literários”.

³⁴ Tradução livre de: “(...) the result of a process of construction – a process which includes a craft component (e.g., rules of thumb), the more general principles according to which the work is composed, and its functions, effects and uses”.

efeitos específicos? Como, e porque, esses princípios surgiram e mudaram em determinadas circunstâncias?” (BORDWELL, 1989, p.371, tradução nossa³⁵). A perspectiva de Bordwell também reflete acerca do espectador, a partir de um modelo perceptivo-cognitivo que se baseia em uma teoria construtivista acerca da apreensão do conhecimento. De acordo com essa teoria, o processo de interação com o mundo acontece a partir de uma constante criação de hipóteses do sujeito a partir dos estímulos ambientais que recebe, que, com a experiência, serão confirmadas ou não, resultando em um processo de compreensão acerca dos objetos do mundo. Para criar as hipóteses, o sujeito precisa de esquemas, isto é, conjuntos de conhecimentos organizados adquiridos a partir de experiências prévias. Há vários tipos de esquemas, e Bordwell cita como exemplo os protótipos, os padrões, os modelos de procedimento etc. Dessa forma, o espectador não é visto aqui apenas como um receptor passivo de uma mensagem, mesmo em relação a um filme de *blockbuster*, ao qual supostamente está mais familiarizado. Ao contrário, ele participa da construção da compreensão da narrativa cinematográfica: “O espectador procura ativamente por pistas na obra e responde a essas pistas com habilidades de visualização adquiridas através da experiência com outras obras de arte e com a vida cotidiana” (THOMPSON, 1988, p. 10, tradução nossa³⁶).

Essa visão cognitivista está bastante relacionada à maneira como a Poética Histórica entende a arte, pois a teoria se baseia na análise neoforalista do cinema, que é, por sua vez, uma abordagem baseada no Formalismo russo. A análise neoforalista entende a arte a partir do conceito de desfamiliarização. De acordo com Thompson (1988, p.11, tradução nossa³⁷), “a arte desfamiliariza nossa percepção habitual do mundo cotidiano, das ideologias, de outras obras de arte e assim por diante, coletando material dessas fontes e transformando esse material”, ou seja, a arte tem a capacidade de utilizar conceitos e imagens que são familiares a nós de alguma forma, e torná-los estranhos à nossa percepção. Bordwell (1989) assinala que, em contato com a arte, nossos esquemas são desafiados, justamente porque as obras de arte podem produzir imagens que desfamiliarizam a realidade.

Há um aspecto interessante desse processo no cinema, porque ele está associado às relações que os filmes estabelecem uns com os outros. Thompson assinala que todo filme

³⁵ Tradução livre de: “(...) in answer to two broad questions: What are the principles according to which films are constructed and by mean of which they achieve particular effects? How and why have these principles arisen and changed in particular empirical circumstances?”

³⁶ Tradução livre de: “The viewer actively seeks cues in the work and responds to them with viewing skills acquired through experience of other artworks and of everyday life”.

³⁷ Tradução livre de: “art defamiliarizes our habitual perceptions of the everyday world, of ideology, of other artworks and so on by taking material from these sources and transforming them”

seria uma desfamiliarização da realidade. No entanto, é importante analisar esse processo também nas relações dos filmes uns com os outros em uma dimensão histórica. Há formas que eram bastante estranhas quando utilizadas no Primeiro Cinema e que hoje já são familiares ao espectador. Podemos nos lembrar, por exemplo, das descrições que Hugo Munstemberg – autor que hoje é considerado um protocognitivista – fez em 1916, de procedimentos como o *close-up* (MUNSTENBERG, 1983a) e o *flashback* (que, na época, ele denomina de “cut-back”)(MUNSTENBERG, 1983b), que explicitam esse estranhamento com figuras que hoje já são familiares aos espectadores. Interessante destacar, ainda, que, nessa perspectiva, o estilo clássico seria o mais familiarizado, pois no processo histórico de construção das poéticas cinematográficas, ele se tornou amplamente reproduzido por vários cineastas e hoje já não causa estranhamento, logo é tido como padrão pelo espectador.

3. A *Chegada* e a Estética Clássica

Em termos estilísticos, é importante entender que *A Chegada* é um filme que opera dentro da lógica do estilo clássico, cujas características e proposições gerais são elencadas por Bordwell (1996). Para começar, a narrativa clássica utiliza a expressão verbal como principal meio de transmissão de informações para o espectador. Nos filmes de ficção científica, e aqui não é diferente, é muito comum a presença de diálogos expositivos para explicar conceitos muito próprios do universo da diegese. Em *A Chegada*, por exemplo, há um diálogo entre a Dra. Louise e o Dr. Ian Donnelly (Jeremy Renner), outro cientista recrutado para investigar os *heptapods*, sobre a hipótese de Saphir-Whorf, teoria que propõe que a maneira como pensamos é determinada pela língua que falamos. Esse conceito é bastante importante para a compreensão do filme, uma vez que é a partir dele que o filme constrói o seu jogo e justifica sua estrutura baseada em anacronias, como veremos. Além disso, a narrativa clássica também tem como característica a presença de personagens individualizados e de personalidade bem definida (a dicotomia entre “bons” e “maus”), e, dentre esses personagens, o mais diferenciado é geralmente o protagonista, no caso, Louise.

Outro princípio do cinema clássico é que este “habitualmente encoraja o espectador a construir um tempo e um espaço coerentes e consistentes para a ação da história” (BORDWELL, 1996, p.163, tradução nossa³⁸). Esse princípio está presente aqui em quase todo o

³⁸ Tradução livre de: “(...) habitualmente alienta al espectador a construir un tiempo y un espacio coherentes e consistentes para la acción de la historia.”

filme, pois a técnica cinematográfica é utilizada para manter a impressão de continuidade espaço-temporal, principalmente pelo uso do *raccord*, tipo de montagem que preza por esse efeito, buscando apagar a ideia que de há um corte, um traço de artificialidade (MARIE e AUMONT, 2006, p. 251). Mesmo que, em algumas cenas em que Louise está desorientada, esse princípio de coerência não seja seguido, como em uma cena na qual ela está dialogando com Ian e o posicionamento dele no quadro muda drasticamente da esquerda para direita, esse caso é previsto dentro do estilo clássico, uma vez que é uma montagem que informa sobre o estado de consciência alterada da personagem. Como assinala Bordwell (1996, p.164, tradução nossa³⁹): “A desorientação estilística é permitida quando transmite situações de uma história desorientadora”.

Um dos princípios mais importantes da narrativa clássica é ela ser construída por relações de causalidade. A ação ocorrida em uma cena refletirá diretamente na cena seguinte e assim por diante; dessa forma, a narrativa no filme clássico caminha para frente em direção à resolução. Em *A Chegada*, isso fica bastante claro, principalmente a partir do momento em que os estudos com os *heptapods* começam, porque há uma cena de encontro com as criaturas e, logo após, um diálogo sobre conclusões tiradas a partir daquela experiência. Depois dos eventos da primeira experiência, Louise decide o método que usará para a pesquisa; na cena seguinte de incursão à nave, ela utiliza esse método e isso leva a um avanço na investigação, e, nesse sentido, Louise consegue, aos poucos, informações para alcançar o seu objetivo. Apesar das relações de causalidade pressuporem uma linearidade da narrativa, isso não configura necessariamente uma regra, afinal *A Chegada* mantém esse princípio, ainda que utilize como um dos seus principais recursos a anacronia, pois os *flashforwards* (figura de antecipação, equivalente ao conceito de prolepse) do filme trazem informações que movem a narrativa em direção à solução do conflito.

4. A anacronia em *A Chegada*

Segundo Genette (2017, p. 108), “toda anacronia constitui em relação à narrativa em que se insere – e sobre a qual se enxerta – uma narrativa temporalmente secundária, subordinada à primeira (...)”. Adotamos para esta análise, portanto, que a narrativa primeira é a linha que compreende a chegada dos extraterrestres, a crise mundial, o recrutamento de Louise, as incursões na nave espacial, o processo de entendimento da linguagem dos *heptapods* e a reso-

³⁹ Tradução livre de: “La desorientación estilística es permisible cuando transmite situaciones de una historia desorientadora.”

lução da crise. Inseridas nessa linha estão as prolepses, visões de Louise sobre o futuro, que se comportam de maneiras diferentes ao longo do filme. Dividimos em sete momentos de prolepse: o momento 1 é a sequência que compreende o minuto 1'27" até o 4'; o momento 2 vai de 51'50" até 1h14'28"; o momento 3 vai de 1h20'12" até 1h26'; o momento 4 compreende o ponto 1h28' até 1h31'58"; o momento 5 compreende 1h33'08" até 1h35'20", o momento 6 compreende a resolução e vai do ponto 1h36'12" até 1h44'; e o momento 7 é a sequência final que vai de 1h45'33" até o fim do filme, antes dos créditos.

Do 1º ao 3º momento, o filme cria a impressão de que estamos diante de analepses, definidas por Genette (2017, p.98) como “toda evocação a posteriori de um acontecimento anterior ao ponto da história em que nos encontramos”, isto é, a narração de eventos anteriores à narrativa primeira (analepses externas), ou anteriores apenas a algum ponto nessa linha principal (analepses internas). Somente no decorrer do terceiro momento, trecho do filme em que Louise tem visões que se concretizam na narrativa primeira, o espectador recolhe pistas mais claras de que estava sendo enganado. O momento 4 é uma sequência de diálogo intercalada por prolepses. Esse diálogo ocorre entre Louise e Abbot, um dos *heptapods*, e é muito importante porque cumpre a função tanto de revelar à personagem a natureza das visões que ela tem, quanto de revelar ao espectador a real identidade dos *flashbacks*, que são, na verdade, *flashforwards*. O momento 5 é uma prolepse que contém um diálogo entre Louise e sua filha, Hannah, que reforça a revelação, pois explicitamente Louise declara que “sabe de coisas que vão acontecer”, e ajuda a compreender também a narrativa da sequência inicial, afinal por esse diálogo iremos entender o drama da doença de sua filha, Hannah. O momento 6 se organiza de maneira interessante, porque aqui temos Louise da narrativa primeira se relacionando com suas visões, e obtendo informações delas para resolver a crise mundial. Aqui, as prolepses estão mais intrincadas à narrativa primeira, guiam de maneira mais direta as ações de Louise, bem como a linha entre passado, presente e futuro é mais tênue. Anteriormente, principalmente do 1º ao 3º momento, as prolepses (ou analepses falsas) eram mais distantes da narrativa de referência, e tomavam forma de lembranças traumáticas. Do momento 2 para 6, a causalidade não muda, no entanto a construção dessas prolepses até o momento 3 transmite para o espectador que as “lembranças” de Louise provocam efeitos mais emocionais, e, a partir do momento 4, elas têm efeitos mais objetivos. Finalmente, está o 7º momento, que retoma a sequência inicial, porém agora com todas as peças do quebra-cabeça, o que possibilita compreensão a narrativa em sua totalidade.

Desse modo, ao longo de boa parte do filme, a ordem em que as cenas são apresentadas dá a entender que a filha de Louise morreu antes do início da narrativa primeira, o que implica em um trauma a ser superado pela personagem. Próximo ao fim do filme, é revelado, então, que a filha, na verdade, ainda não nasceu, e a sua morte é um evento bem posterior aos eventos principais da história. Na verdade, caberá a Louise, sabendo que a filha morrerá jovem, decidir sobre o seu nascimento. A apresentação das cenas na ordem que causa essa confusão no espectador é justificada pela hipótese de Saphir-Whorf, tematizada na história, pois, a partir do momento em que Louise passa a compreender a linguagem extraterrestre, sua percepção do tempo é alterada. Isso ocorre porque os códigos utilizados pelos alienígenas se organizam numa estrutura circular, e não numa sequência linear, como é a língua. Desse modo, a personagem passa a experimentar um tempo circular, e os eventos da sua própria história não assumem uma ordem linear. No clímax do filme, a resolução de um evento no tempo presente não tem como causa uma ação anterior da personagem, e sim um ato que é realizado no tempo futuro da história. Nesse sentido, apesar de o filme buscar confundir o espectador sobre a localização temporal dos eventos, o que o afastaria dos princípios do cinema clássico, essa opção é justificada pelo modo como a própria personagem está desorientada temporalmente na história.

5. Falsos *flashbacks* e verdadeiros *flashforwards*: como o filme engana o espectador

O *flashback* é uma figura amplamente utilizada e é reconhecível principalmente pela sua construção visual, embora haja sequências de *flashbacks* que não são construídos formalmente para alcançar determinados fins. Aqueles que são anunciados costumam apresentar algum tipo de transição que marque a mudança espaço-temporal, como o uso do efeito *fade in/fade out*, ou a dissolução da imagem de uma cena acompanhada da lenta introdução da imagem do *flashback*. Outra característica muito comum é a mudança da paleta de cores, além do efeito de desfoque nas bordas do quadro.

Mesmo que hoje seja uma figura bastante reconhecível pelo espectador, podemos considerar que o *flashback* já foi uma forma estranha nos seus primeiros usos no cinema, que, de certa forma, desfamiliarizou a narrativa linear, apresentando novas formas de apresentar informações da história a partir de construções imagéticas. Porém, com seu uso recorrente, ele se tornou uma figura com a qual o espectador está familiarizado.

A partir da abordagem neoforalista, podemos considerar que, em *A Chegada*, ocorre uma desfamiliarização deste recurso de anacronia, pois o filme se utilizou de uma construção visual que o espectador, a partir de suas experiências, reconhece como um *flashback*, para desorientá-lo no tempo da história. O espectador entende que um conjunto de cenas apresenta fatos anteriores a narrativa primeira (o tempo presente), sendo que, na verdade, são fatos ulteriores.

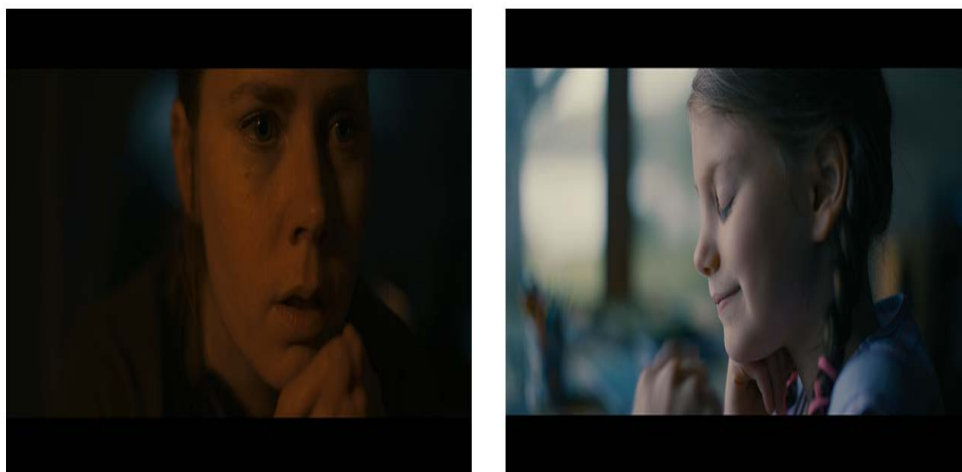


Figura 1 – Falso flashback em *A Chegada* **Fonte:** Frames do filme

Isso ocorre porque a construção da imagem dos *flashforwards* utiliza algumas convenções do *flashback*, a exemplo do desfoque na borda da tela e da mudança na coloração da imagem. Não há, no filme, uma transição lenta da narrativa primeira para o *flashback*, geralmente um corte seco marca a mudança de planos, e percebemos que a transição ocorre por conta da construção sonora. Além disso, a diferença de movimentação de câmera, que é mais instável e livre nas visões de Louise e mais estática na narrativa primeira, contribui para que entendamos os *flashforwards* dos momentos 1 e 2 como lembranças. Tomemos como exemplo a cena em que Louise está em sua estação de trabalho e tem visões de um diálogo com sua filha, Hannah. Como podemos ver pelos frames na *figura 1*, a paleta de cores do plano no tempo presente tem a predominância de tons alaranjados, enquanto no *flashback* há predominância de cores frias.

Outro aspecto formal do filme que contribui para que reconheçamos os *flashforwards* como *flashbacks* é a condensação de cenas na forma de um sumário, na sequência de abertura. O sumário é uma figura de anisocronia, ou seja, é uma forma em que há discordância entre a duração dos eventos da história e a duração dos eventos da narrativa, sendo o tempo da narrativa menor do que o tempo da história. No filme, a sequência inicial (o momento 1 da classificação que fizemos no tópico anterior), apresenta uma condensação de momentos de

Louise com a sua filha, desde o nascimento, passando pela descoberta da doença e encerrando com o falecimento precoce da menina, como mostra a *figura 2*, o que seria a representação de cerca de dez anos da história em três minutos da narrativa. Genette (2017) assinala que esse tipo de aceleração é comumente relacionado na literatura a sequências retrospectivas e, no cinema, há vários exemplos de sequências sumárias cumprindo a função de fornecer informações sobre o passado. Por outro lado, essa figura não é habitual para a antecipação de eventos. Assim, a condensação das cenas da vida da filha de Louise, apresentada logo no início do filme, faz com que o espectador automaticamente entenda que são eventos do passado no tempo da história.

Figura 2 – Uso de sumário em *A Chegada* - **Fonte:** Frames do filme



Também é interessante perceber que a montagem com a ideia de causalidade é outro fator que causa esses efeitos no espectador. Após o momento 1, há uma cena em que Louise está na sua casa. Há silêncio, pouca iluminação, a personagem está sozinha e em um diálogo entre ela e sua mãe ao telefone entendemos que a mãe está preocupada com Louise. A maneira como esses dois momentos estão colocados em sequência leva o espectador a inferir que Louise está solitária porque perdeu sua filha. Ou, quando Louise está aprendendo a língua dos *heptapods* e tem as visões de Hannah perguntando sobre significados de palavras, temos a tendência de associar essas imagens a lembranças de Louise. Essa organização das cenas que evoca uma ideia de causa e efeito entre a narrativa primeira e o *flashback* é bastante comum

em filmes e séries televisivas que tematizam um herói atormentado por algum trauma do passado.

6. Considerações finais

A linguagem cinematográfica permite as mais variadas formas de expressão, e, ao longo da história do cinema, essas formas de expressão são criadas e utilizadas, resultando em maneiras diferentes de contar histórias. Embora *A Chegada* se encaixe em um determinado padrão de estilo, o filme utiliza convenções desse padrão para narrar uma história de invasão alienígena de uma maneira diferente e surpreender o espectador.

Esta análise buscou entender como a disposição dos eventos da história na narrativa e os aspectos formais de *A Chegada* conseguem confundir o espectador. A partir das considerações de Bordwell sobre o cinema clássico, pudemos localizar o filme em termos estilísticos e entender que princípios regem as escolhas feitas para a sua construção. Entendemos que ele busca manter os princípios de continuidade espaço-temporal, porém, para criar a atmosfera desorientadora na qual a protagonista está. Nesse sentido, o filme quebra algumas convenções pontuais, sem romper com os princípios do estilo clássico.

O que nos interessou de maneira direta neste artigo foi o uso das anacronias em *A Chegada*. Percebemos aqui que as figuras de analepse e prolepse foram utilizadas como o principal meio para confundir o espectador, efeito que o caracteriza como um *puzzle movie*. Entendemos que o filme desfamiliariza o *flashback*, uma figura que já foi bastante utilizada, e, por isso, é facilmente compreendida pelo espectador, pois utiliza a caracterização visual dessa figura analéptica para apresentar informações posteriores ao tempo da história. Além das características visuais, também percebemos, a partir do conceito de narrativa sumária de Genette, que o filme se utiliza dessa figura de anisocronia para caracterizar os *flashforwards* como *flashbacks*.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jaques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP: Papyrus Editora, 2006.

BORDWELL, David. **Historical poetics of cinema of cinema**. In PALMER, R. Barton (Ed.) **The cinematic text: methods and approaches**. New York: AMS press, 1989. p. 369-398.

BORDWELL, David. **La narración en el cine de ficción**. 1. ed. Barcelona: Paidós, 1996.

ELSAESSER, Thomas. **The Mind-Game film**. In BUCKLAND, Warren (Org.) **Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema**. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009. p. 13-41.

GENETTE, Gérard. **Figuras III**. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.

MUNSTENBERG, Hugo. **A atenção**. In: XAVIER, Ismail. (Org.) **A experiência do cinema**. p. 27-35. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983a.

MUNSTENBERG, Hugo. **A memória e a imaginação**. In: XAVIER, Ismail. (Org.) **A experiência do cinema**. p. 36-45. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983b.

THOMPSON, Kristin. **Breaking the Glass Armour: neoformalist film analysis**. New Jersey: Princeton University Press, 1988.