

---

## A desfamiliarização do *flashback* em *A Chegada*<sup>1</sup>

Heloísa Torres<sup>2</sup>  
Alex Damasceno<sup>3</sup>

Universidade Federal do Pará, Belém, PA.

### Resumo

Este artigo objetiva analisar o uso do *flashback* no filme *A Chegada*, para entender como o filme utiliza essa figura para confundir o espectador sobre a trama. Nossa análise terá como ponto de partida a Poética Histórica, empreendimento teórico de David Bordwell, que traz como abordagem analítica o neoformalismo. Realizaremos uma análise narratológica do filme para entender como sua narrativa é estruturada com base nas classificações de Gérard Genette sobre a narrativa anacrônica e as figuras de anacronia. Entendemos, com base no conceito neoformalista de desfamiliarização, que o filme desfamiliariza o *flashback* ao utilizá-lo com uma função diferente da qual o espectador está habituado, alcançando o efeito pretendido.

### Palavras-chave

Flashback; Desfamiliarização; A Chegada; Poética-Histórica

### Introdução

*A Chegada* é um filme do gênero de 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. Elsasser (2009) classifica o *puzzle movie* como um fenômeno ou uma tendência do cinema contemporâneo, que engloba filmes que “jogam jogos” seja com o espectador, com o personagem, ou com

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na II04 – Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 3º semestre do Curso de Cinema e Audiovisual da FAV - UFPA, email: [hmt.torres@gmail.com](mailto:hmt.torres@gmail.com)

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Cinema e Audiovisual da FAV – UFPA, email: [alexdamasceno@gmail.com](mailto:alexdamasceno@gmail.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 no filme colocando o espectador em atmosfera de desorientação, como ocorre em *Uma mente brilhante* (dir. Ron Howard, 2001) que apresenta as alucinações da personagem John Nash (Russel Crowe) sem diferenciá-las imagetivamente das imagens da realidade objetiva na qual ela está inserida, 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 a qual muda a visão que o espectador estava construindo sobre o filme. Em *Corpo Fechado* (dir. M. Night Shyamalan, 2001) 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 interessará, neste estudo, a instância do espectador-jogador. Há, neste filme, um uso particular do *flashback*, e a proposta deste artigo será analisar como o filme utiliza essa figura<sup>4</sup> para enganar o espectador.

O ponto de partida para analisar o filme será a Poética-Histórica de David Bordwell. Partiremos do princípio da poética, de que o produto final de um trabalho – no caso, o 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”<sup>5</sup> (BORDWELL, 1989, p.371, tradução nossa). A ideia é analisar aspectos concretos e formais do filme e entender como essa construção provoca o efeito de confundir o espectador. Para entender esses efeitos, partiremos das proposições da análise formalista adotada por David Bordwell e Kristin Thompson, de que a essência da arte está na desfamiliarização das formas e utilizaremos o modelo perceptivo-cognitivo de espectadorialidade. Além disso, adotaremos as considerações de Bordwell sobre o estilo clássico.

---

<sup>4</sup> Forma estável, definido por Marie e Aumont (2006, p.126) como “equivalente aos tropos literários”.

<sup>5</sup> 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”.

---

Para esta análise, utilizaremos também as classificações narratológicas de Gérard Genette. No que diz respeito à ordem na narrativa, vamos explorar a anacronia, conceituada por Genette (2017, p. 94) como “discordância entre a ordem da história e a ordem da narrativa”, sendo sua figura mais importante, em *A Chegada*, a prolepse: “(...) toda manobra narrativa que que consista em contar ou evocar antecipadamente um acontecimento ulterior (...)”. Será também explorada a anisocronia, discordância entre a duração temporal da história e a duração da narrativa, principalmente no que diz respeito ao Sumário, figura em que o tempo da narrativa é menor que o tempo da história.

### **A Poética Histórica e a Análise Neoformalista**

A Poética Histórica é um projeto de investigação crítica, teórica e histórica do cinema proposta por David 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 efeitos específicos?; Como, e porque, esses princípios surgiram e mudaram em determinadas circunstâncias?”<sup>6</sup> (BORDWELL, 1989, p.371, tradução nossa).

A Poética Histórica também traz reflexões acerca do espectador. Bordwell utiliza 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 aconteceria a partir de uma constante criação de hipóteses do sujeito sobre o mundo à sua volta e sobre os 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 dos 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 o receptor de uma mensagem, ele participa da construção da compreensão sobre o filme: “O espectador procura ativamente por pistas na obra e responde à essas pistas com habilidades de

---

<sup>6</sup> 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?”

---

visualização adquiridas através da experiência com outras obras de arte e com a vida cotidiana”<sup>7</sup> (Thompson, 1988, p. 10, tradução nossa).

Essa visão cognitivista está bastante relacionada à maneira como a Poética Histórica entende a arte, pois a teoria se baseia na análise neoformalista, a qual é, por sua vez, uma abordagem baseada no Formalismo Russo. A análise neoformalista entende a arte a partir do conceito de desfamiliarização. De acordo com Thompson (1988, p.11, tradução nossa) “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”<sup>8</sup>, 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 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 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 bastantes estranhas quando utilizadas no Primeiro Cinema e que hoje já são familiares ao espectador. Podemos nos lembrar, por exemplo, das descrições que Hugo Munstemberg fez em 1916, de procedimentos como o *close up* (MUNSTENBERG, 1983a) - hoje conhecido como enquadramento em primeiro plano - e o *cutback* (MUNSTENBERG, 1983b) - atualmente é conhecido como *flashback* - 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 nesse processo histórico ele se tornou amplamente reproduzido por vários cineastas e hoje já não causa tanto estranhamento, logo é tido como padrão pelo espectador.

### **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

---

<sup>7</sup> 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”.

<sup>8</sup> 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”

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 sobre 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. Outra característica da narrativa clássica é 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.”<sup>9</sup> (BORDWELL, 1996, p.163, tradução nossa). Esse princípio está presente aqui em quase todo o 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 pra direita, esse caso é previsto dentro do estilo clássico, uma vez que é uma montagem que informa sobre o estado de espírito da personagem, pois como assinala Bordwell (1996, p.164, tradução nossa): “A desorientação estilística é permitida quando transmite situações de uma história desorientadora”.<sup>10</sup>

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

<sup>9</sup> Tradução livre de: “(...) habitualmente alienta al espectador a construir un tiempo y un espacio coherentes e consistentes para la acción de la historia.”

<sup>10</sup> Tradução livre de: “La desorientación estilística es permisible cuando transmite situaciones de una historia desorientadora.”

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 irá usar 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 a prolepse) do filme trazem informações que movem a narrativa em direção à solução do conflito.

### **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 (...).”. Adotaremos 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 resolução da crise. Inseridas nessa linha estão as prolepses, visões de Louise sobre o futuro, que se comportam de maneiras diferentes ao longo do filme. Dividiremos em sete momentos: o momento 1 é a sequência que compreende o ponto 1’27” até o ponto 4’; o momento 2 vai de 51’50” até 1h14’28”; o momento 3 vai do ponto 1h20’12” até o ponto 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 de antecipação, o filme cria a impressão de que estamos diante de analepses, classificadas por Genette (2017, p.98) como “toda evocação a posteriori de um acontecimento anterior ao ponto da história em que nos encontramos”, isto é, um momento em que são narrados 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 confirmadas depois na narrativa primeira, o espectador recolhe pistas mais claras

de que a narrativa estava o enganando. O momento 4 é uma sequência de diálogo intercalada por prolepses. Esse diálogo ocorre entre Louise a 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* (equivalente à analepse no jargão cinematográfico), 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 Hannah. O momento 6 se organiza de maneira interessante, porque aqui temos Louise da narrativa primeira se relacionando com suas visões e utilizando seu conteúdo 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 ou traumas. 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, desse modo, a compreensão a narrativa em sua totalidade.

### **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 anunciadas por construções visuais para alcançar determinados fins. Os *flashbacks* 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 o uso recorrente do *flashback*, ele se tornou uma figura com a qual o espectador está familiarizado.

A partir do conceito neoformalista, poderíamos considerar que, em *A Chegada*, ocorre uma desfamiliarização do *flashback*, pois se utilizou a construção visual que o espectador, a partir de suas experiências anteriores, considera como um *flashback* e entende que as informações transmitidas por ele são de fatos anteriores ao tempo na história. Essa construção visual, no entanto, é utilizada com a função oposta, a de apresentar fatos posteriores ao tempo na história. Dessa forma, o filme produz o efeito de confundir o espectador sobre a história.

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. Aqui não há 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. Vemos na Figura 1 um exemplo de *flashback* do momento 2:

**Figura 1** – Flashback em *A Chegada*



**Fonte:** Frames do filme



Outro aspecto formal do filme que contribui para que reconheçamos os *flashforwards* como *flashbacks* é a narrativa sumária que abre o filme. 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. No caso da figura em questão, o tempo da narrativa é menor do que o tempo da história, pois a sequência apresenta uma condensação de momentos de Louise e sua filha desde o nascimento da menina até seu falecimento precoce, o que seria a representação de cerca de dez anos da história em três minutos da narrativa, como vemos na Figura 2. Genette (2017) assinala que esse tipo de aceleração da narrativa 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.

**Figura 2** – Narrativa em Sumário no filme *A Chegada*



**Fonte:** Frames do filme 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 sua filha perguntando sobre significados de palavras, temos a tendência de associar essas imagens a lembranças de Louise. Essa montagem 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.

### **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 estilístico, o filme utiliza convenções desse padrão para narrar uma história de primeiro contato com uma espécie extraterrestre 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 a estética clássica, 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, o filme quebra algumas convenções pontualmente.

O que nos interessou de maneira direta neste artigo foi o uso do *flashback* em *A Chegada*. Percebemos aqui que ele foi utilizado 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*.

### Referência Bibliográfica

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.

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

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

MUNSTENBETG, 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.