
Multiverso da montagem: Uma análise da edição de Tudo em todo lugar ao mesmo tempo¹

Arabela Maria Sena ARAUJO²
André Borghi dos Santos JUNIOR³
Caroline Dias Mendes COSTA⁴
Dandara Galdino NASCIMENTO⁵
Gabriel de Medeiros GUILHERME⁶
Betânia Maria Vilas Boas BARRETO⁷
Karen Vieira RAMOS⁸
Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, BA

Resumo

Entendendo a importância da edição para a construção de sentido no audiovisual, o artigo visa analisar, principalmente, a arquitetura de montagem e a construção de sentidos do filme “Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo”. Para tal, foi escolhido um dos trechos finais da obra a fim de identificar os tipos de montagem empregados nessa parte. Compreende-se que elaboração da *mise-en-scene* também é um ponto importante para o sentido da obra, por isso também é feita uma análise da composição do trecho. Para realização dessa análise foram utilizados os estudos de Bordwell (2006), Bonasio (2002), Murch (2004), Leone (2005), Zettl (2017), Nogueira (2010), e Amiel (2007).

Palavras-Chave: análise; edição; montagem; multiverso.

INTRODUÇÃO

¹ Trabalho apresentado no Intercom Júnior – IJ04 – Comunicação Audiovisual, do evento 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

² Estudante de Graduação. 6º semestre do curso de Comunicação Social - Rádio e TV da UESC, e-mail: amsaraujo.cos@uesc.br

³ Estudante de Graduação. 6º semestre do curso de Comunicação Social - Rádio e TV da UESC, e-mail: absantos1.cos@uesc.br

⁴ Estudante de Graduação. 6º semestre do curso de Comunicação Social - Rádio e TV da UESC, e-mail: cdmcosta.cos@uesc.br

⁵ Estudante de Graduação. 6º semestre do curso de Comunicação Social - Rádio e TV da UESC, e-mail: dgnascimento.cos@uesc.br

⁶ Estudante de Graduação. 6º semestre do curso de Comunicação Social - Rádio e TV da UESC, e-mail: gmguilherme.cos@uesc.br

⁷ Orientadora. Doutora em Educação pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB) e professora titular do Curso de Comunicação Social - Rádio, TV e Internet da UESC, e-mail bmvbbarreto@uesc.br

⁸ Orientadora. Doutoranda em Linguagens pela Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC) e professora assistente do Curso de Comunicação Social - Rádio e TV da UESC, e-mail: kvramos@uesc.br

O trabalho propõe a análise de um dos trechos finais do longa metragem “Tudo em Todo Lugar ao mesmo tempo” (KWAN; SCHEINERT, 2022). A obra cinematográfica conta com a direção geral da dupla Daniel Scheinert e Daniel Kwan, e produção da IAC Films. O filme, lançado nos cinemas do Brasil no dia 22 de junho de 2022, é caracterizado por compor elementos de uma narrativa complexa, já que apresenta uma trama multifacetada (MITELL, 2012). Os diretores propõem por meio do estilo do filme, apresentar traços que expõem um relativismo entre a vida e o imaginário, transpassando a realidade humana e adentrando um espectro fantasioso nas suas produções. Além disso, as questões psicológicas normalmente são abordadas nas tramas.

A trama tem como base a construção de multiversos – realidades paralelas com ações acontecendo em diversos lugares simultaneamente – para contar a história da imigrante chinesa Evelyn Wang (Michelle Yeoh). O filme apresenta uma protagonista que passa por dificuldades financeiras e problemas de relacionamento com seu pai, filha⁹ e marido. Durante as duas horas de filme, percebemos que existem várias referências em seu roteiro e construção de personagens. Uma delas é relacionada ao niilismo, corrente filosófica ligada ao filósofo alemão Friedrich Nietzsche que consiste em uma visão cética do universo. Essa corrente se manifesta na construção da personagem Jobu Tupaki (Stephanie Hsu), pois para ela não existe mais um sentido para vida e para a existência de tudo. Essa crença de Jobu Tupaki é o motivador da trama, pois a partir dela as histórias acontecem através dos multiversos.

O trecho selecionado para a análise foi de 1:59:32 até 2:03:57 e a escolha dessa passagem se dá por sua importância na narrativa do filme, já que a sequência traz cenas que giram em torno da resolução dos problemas nas relações entre Jobu e Evelyn e Gong Gong e Evelyn. Nesse intervalo, está localizada a cena do clímax final que é composta por alguns dos momentos mais atrativos em relação aos efeitos e edição do material analisado, visto que o processo de planificação – os planos que vão compor a obra (NOGUEIRA, 2010) – da cena passa por vários tipos de montagem, o que corrobora a afirmação de Amiel (2007), que os filmes podem ter vários tipos de montagem com uma predominante. De acordo com o autor, as espécies de montagem

⁹ Na realidade “normal”, Evelyn é mãe de Joy – única integrante da família que nasceu nos Estados Unidos. As duas enfrentam conflitos geracionais e as tensões aumentam quando Evelyn diz não aceitar que Joy apresente a namorada para o avô.

são: narrativas, discursivas ou de correspondência. A utilização desses diversos recursos de montagem se justifica devido ao “multiverso”, tema que costura a trama desde o início ao fim. Isso acontece pois em cada realidade vivida pela personagem principal, há um gênero, uma montagem e um tipo de corte a ser trabalhado, até o momento do clímax final, no qual todas as montagens se fundem.

O objetivo do artigo é identificar as técnicas e recursos de montagem utilizados no trecho, para assim compreender de que forma estes se apresentam no produto final. A escassez de estudos sobre o filme até o momento da criação deste artigo fez com que fosse preciso recorrer a diversos autores que têm como objeto de análise os recursos de montagem. Além disso, esta ausência acentua a importância da pesquisa para as contribuições dos estudos sobre montagem e edição.

Estruturação da *mise-en-scène* e recursos de montagem

A sequência escolhida tem 4 minutos e 25 segundos de duração. Nela observam-se os recursos de montagens que ajudam a construir maior dinâmica visual da cena. Não obstante, a utilização de estratégias da *mise-en-scène* permite identificar padrões estilísticos e marcas metodológicas que possibilitam melhor entendimento da história ao telespectador. Conforme Bordwell nos apresenta,

A *mise-en-scène* compreende todos os aspectos da filmagem sob a direção do cineasta: a interpretação, o enquadramento, a iluminação, o posicionamento da câmera. [...] o termo também se refere ao resultado na tela: a maneira como os atores entram na composição do quadro, o modo como a ação se desenrola no fluxo temporal. (BORDWELL 2008, p. 33)

A partir das contribuições de Nogueira (2010) é possível identificar no trecho a seguinte divisão de blocos: 1º bloco, com conversa entre Evelyn Wang (Michelle Yeoh) e Gong Gong (James Hong), 2º bloco, com luta entre Jobu Tupaki (Stephanie Hsu) e Evelyn e 3º bloco, com o final da luta. No *take* que dá início ao primeiro bloco, é utilizado um primeiro plano no personagem Gong Gong, que segura sua filha Evelyn pela cintura com garra de metal. É adicionado *background* de trilha sonora tensa e crescente, aliado à efeitos que representam o som da garra metalizada (Figura 1).

Figura 1 - Gong Gong e Evelyn conversando



Os personagens seguem em um diálogo sobre a relação pai - filha e nota-se a composição de cores caracterizadas por apresentar pouco reflexo, energia e baixa intensidade, criando uma atmosfera de drama e tensão, além do figurino que enfatiza a ideia de um conjunto hipotético de universos possíveis (Figura 2).

Figura 2 - Contraplano da conversa



A conversa continua e vemos a reação de Evelyn sobre a ação de Gong Gong, possibilitando ver uma parte dos seus braços. O *take* segue com montagem linear e espelhada – na qual os planos se repetem para cada um dos personagens –, *eye trace* da protagonista olhando para a garra e *raccord* de olhar, no qual a protagonista olha para o antagonista e ele aparece, os efeitos sonoros e trilha permanecem. O próximo *take*, têm plano médio curto, em que Gong Gong fala sobre a sua neta olhando para Evelyn e ao fundo, vemos alguns papéis voando por conta do vento, a câmera está posicionada atrás da protagonista, mostrando suas costas. Os efeitos sonoros continuam, mas há uma mudança na trilha que fica mais emotiva e o antagonista inicia o diálogo com a

protagonista: “Evelyn, deixe-a ir”. O plano segue mostrando a reação de Evelyn sobre a ação de Gong Gong.

Mais adiante, acontece uma analepse (Figuras 3 e 4), que faz referência ao passado (*flashback*) para ilustrar a fala da protagonista, tudo isso em montagem paralela e voz *off* da protagonista narrando a cena. O simbolismo retrata ideias e conceitos que tem uma finalidade de passar uma mensagem que une e estabelece relação de significados entre elas, nesse caso, a representação do multiverso.

Figura 3 - Flashback Evelyn dentro do carro



Figura 4 - Flashback com os pais de Evelyn



Nos *takes* que sucedem o que foi citado acima, os figurinos e objetos cenográficos têm predominância da cor vermelha, sendo que nota-se que a cor marca uma data comemorativa local. O figurino e a maquiagem mantêm-se mesclados entre tons neutros e intensos. Posto isto, a psicologia das cores, que é o campo que estuda as diversas reações do cérebro sob influência das cores, associa a cor vermelha à paixão, assim como violência, raiva e poder. Por outro lado, para Eva Heller,

Conhecemos muito mais sentimentos do que cores. Dessa forma, cada cor pode produzir efeitos, frequentemente contraditórios. Cada cor atua de modo diferente, dependendo da ocasião. [...] nenhuma cor está ali sozinha, está sempre cercada de outras cores. A cada efeito intervêm várias cores - um acorde cromático. (HELLER, 2014. pg. 22).

Após isso, seguimos para os elaborados *takes* de lutas do trecho escolhido em que os cenários do cotidiano são transformados em centro de batalhas, fazendo juz ao nome do filme, “Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo”. O multiverso está expresso na *mise-en-scene* do início ao fim da sequência, se tornando mais que apenas um

elemento qualquer na história, sem ele seria impossível se ter arcos dramáticos, com profundidade e complexidade. A base emocional expressa através dos recursos de montagem e efeitos sonoros também é marcante e prende a atenção do telespectador na jornada da luta das personagens.

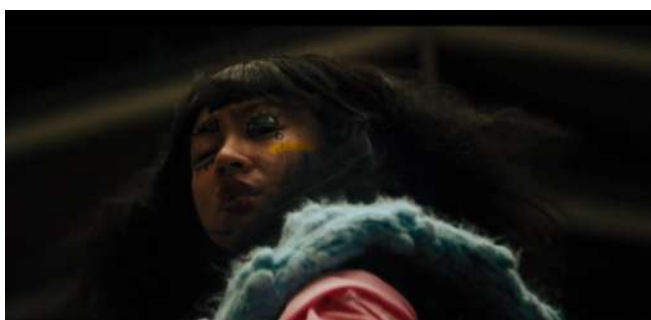
Durante quase toda essa sequência escolhida, a câmera é de uma instância externa à diegese, já que os *takes* são feitos de um ponto de vista que não é relacionado à visão de nenhum personagem ou mesmo de algum elemento da história. Toda a sequência é feita com ângulos de câmera pensados para contribuir para a narrativa, como por exemplo, colocar a câmera sobre o ombro de um personagem que está conversando com outro, fazendo a câmera ir e voltar durante a conversa. Não é uma câmera que mostra a visão de um personagem, mas ajuda a dar uma sensação de dinamicidade durante a conversa.

Na primeira parte do trecho, quando vemos a protagonista e seu pai no universo alternativo, a câmera alterna entre suas costas para mostrar o rosto um do outro durante a conversa. O foco nos rostos é muito importante para mostrar a ênfase nas expressões faciais durante a conversa. Quando vemos o *flashback* da protagonista, a câmera alterna entre mostrar seus pais e a ela mesma, que estão se encarando enquanto ela está no carro. A câmera fica ao lado do rosto da protagonista quando vemos os pais dela, quase mostrando a visão dela, mas ainda assim, apenas como acompanhantes em um ângulo não diegético.

Após isso, a sequência volta ao “mundo alternativo” por poucos segundos, até que retorna ao “mundo real”, onde o esquema de jogo de câmeras é o mesmo que o do anterior, com uma dinâmica de diálogo.

Quando a cena volta a mostrar a realidade paralela, a mesma conversa está acontecendo. Dessa vez a câmera faz algo um pouco diferente, quando o pai da protagonista olha em direção à sua neta, há um *raccord* de olhar, mas a câmera não mostra exatamente a visão dele em primeira pessoa, mas sim um plano da neta (Figura 5) muito mais próximo do que ele poderia estar.

Figura 5 - Jobu Tupaki (Joy)



Quando não são directamente justificados por uma situação ligada à acção, os ângulos de filmagem excepcionais podem adquirir um significado psicológico particular. O plano contrapicado (o assunto é fotografado de baixo para cima, colocando-se a objectiva abaixo do nível normal do olhar) dá em geral uma impressão de superioridade, de exaltação e de triunfo, porque engrandece os indivíduos e tende a magnificá-los, recortando-os no céu até os envolver numa auréola de neblina. (MARTIN, 2003, p. 51)

Nesse sentido, é possível afirmar que a escolha de ângulo da câmara nesse *take* carrega significado, possivelmente não só a posição de superioridade que esta personagem se encontra por ser extremamente poderosa no multiverso, mas também enfatizando a ideia de ser uma filha que está se distanciando de sua família.

Chegando perto do fim da sequência, temos um curto *take* que foge à regra do restante, trazendo um ponto de vista diegético (Figura 6). No momento em que a protagonista está em seus últimos esforços para fazer as pazes com a filha, quando estão todos a segurando para não entrar no portal, há um *flashback* curto que mostra Evelyn, sua filha e possivelmente seu marido brincando. Toda a estética desse *take* remete a uma gravação antiga. Sendo assim, é possível interpretar que essa cena se passa no “ponto de vista” de uma câmara real que estava sendo segurada por alguém naquele momento.

Figura 6 - *Flashback* infância de Joy



De modo geral, a *mise-en-scène* do filme traduz os sentimentos que são escritos no roteiro. Desde os movimentos feitos pelas personagens até a escolha das roupas utilizadas pelas mesmas. É importante destacar que os figurinos utilizados pela Jobu¹⁰

¹⁰ É importante explicitar que a personagem Joy é representada quando a atriz Stephanie Hsu está com uma caracterização “comum/”, com roupas do dia-a-dia. Quando a mesma atriz é apresentada em uma caracterização mais extravagante, ela é a personagem Jobu. Essa diferença existe, pois na realidade em que Evelyn é uma mãe e dona de lavanderia, a personagem Joy é filha da protagonista. Já nas outras realidades, a personagem passa a ser a antagonista do filme, Jobu.

refletem a posição niilista¹¹ da personagem, já que a mesma afirma em uma parte do filme que não se importa com os padrões morais e regras sociais, e que por isso, ela se veste da “maneira que ela quer”.

Os sentidos da Montagem

A construção da montagem feita no filme “Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo” segue as regras do corte ideal pensadas por Murch (2004, p. 28), já que

1) reflete emoção do momento; 2) faz o enredo avançar; 3) acontece no momento "certo", dá ritmo; 4) respeita o que podemos chamar de "alvo de imagem" (eye trace) - a preocupação com o foco de interesse do espectador e sua movimentação dentro do quadro; 5) respeita a "planaridade" - a gramática das três dimensões transpostas para duas pela fotografia (a questão da linha de eixo, stage-line, etc.); e 6) respeita a continuidade tridimensional do próprio espaço (onde as pessoas estão na sala e em relação umas com as outras).

O autor acredita que a emoção corresponde a 51% de importância desses critérios listados acima, pois o que é lembrado, na maior parte das vezes pelos telespectadores, é a maneira como estes se sentiram ao verem a cena, e o filme consegue passar com facilidade essas emoções, seja sofrimento, medo, raiva, confusão e etc.

Seguindo a unidade de montagem – que segundo Nogueira (2010) é a utilização de dois planos que se complementam e criam sentido narrativo – os tipos de corte utilizados foram o técnico e o narrativo. Segundo Bordwell e Thompson (2014):

[...] um plano é um ou mais quadros expostos em série em uma extensão contínua de película. O editor cinematográfico elimina o material filmado não desejado, geralmente escolhendo o melhor plano e excluindo os outros. O editor também corta quadros supérfluos, como os que mostram a claquete (p. 58), no começo e no fim dos planos. Ele então junta os planos desejados, o fim de um ao início do outro. (BORDWELL, THOMPSON. 2014, p.350)

O princípio da montagem é contar uma história utilizando planos com coerência e clareza. Assim, a montagem, sustentada por estratégias específicas de cinematografia e mise-en-scène, é usada para assegurar a continuidade narrativa. Com isso, no trecho escolhido para a análise é perceptível a predominância da montagem narrativa, que é

¹¹ O niilismo é uma corrente filosófica muito atrelada à Nietzsche, apesar de ter tido a contribuição de outros filósofos, que afirma, dentre outras coisas, a não existência de uma certeza absoluta e nada existe de fato.

uma história visual com sequências coerentes entre o espaço e tempo, conjugando o campo (o que se vê), o fora-de-campo (o que não se vê) e o tempo cinematográfico. Além disso, ela lida com as anacronias (elipses, analepses, prolepses), que são expressivas na sequência analisada. De modo geral a montagem consegue, de maneira fluida, juntar o que se passa no presente, no passado, e o que está acontecendo em outra espacialidade.

A montagem narrativa é a mais simples, consistindo em reunir de maneira cronológica a história a ser contada, já a discursiva, a montagem se contrapõe ao fluxo da montagem narrativa. Ainda sobre a montagem discursiva, as representações não são óbvias mas quando postas juntas fazem sentido. O terceiro e último tipo de montagem citado por Amiel (2007) é a montagem por correspondência, caracterizada por uma montagem cheia de ritmos, colagens e ecos. Da forma que essas imagens de correspondência são montadas, não dependem de outro recurso além da própria visão do artista. Assim, a estética contém a maior importância deixando o conteúdo em segundo plano. No longa “Tudo em Todo o Lugar ao Mesmo Tempo” pode-se observar a mesclagem da montagem ao longo do filme.

Plano-guia e os aspectos estético/técnicos

De acordo com Leone (2005) a tomada-guia, ou plano-guia, é um plano muito aberto que consegue registrar todo o espaço cênico. Pensando nisso e na complexidade narrativa e de montagem imposta em “Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo”, é possível afirmar que a cena escolhida apresenta mais de um plano-guia, já que a mesma se passa em espaços diferentes.

No entanto, é importante notar que o autor nos diz que uma sequência pode ser montada sem a necessidade de um plano-guia e, muitas vezes, é isso que acontece no trecho selecionado. Devido à grande quantidade de diálogos na cena, é utilizado principalmente o paralelismo e a direcionalidade entre o campo/contracampo para mostrar as reações dos personagens ao ouvir o texto. Nesse momento são utilizadas as direcionalidades opostas convergentes – ou seja, elementos estão se descolando em campos opostos na tela – nas quais o personagem Gong Gong está da esquerda para a direita e Evelyn da direita para a esquerda. Em todo diálogo essa estrutura é mantida,

sendo inseridos alguns planos detalhes do homem e planos que mostram para onde cada um está olhando.

Levando em consideração que a segunda parte do trecho escolhido, em que os personagens estão com roupas em tons de vermelho, é basicamente um monólogo, temos um plano master focado na personagem principal. Apesar de se diferenciar um pouco do conceito dado por Leone (2005), pois este não é um plano mais aberto, pode-se inferir que a Figura 7 é o plano a tomada-guia dessa parte, pois ela nos apresenta as principais marcações cênicas. Com o objetivo de mostrar a reação dos personagens também são utilizados planos de reação ao longo da cena como nas Figuras 9 e 10.

Figura 7



Frame da segunda parte do trecho escolhido - monólogo de Evelyn

No final dessa sequência, a personagem Joy faz um movimento que marca o fim do bloco e para potencializar a sensação de ruptura o montador utiliza um *raccord* de movimento em *pullback*, “jogando” a cena para trás, e logo em seguida o quadro “avança” em um *cut in* como é mostrado nas Figuras 9 e 10.

Figura 9



Figura 10



Frames que compõem o *raccord* em *pullback*

O conceito de plano-guia trazido por Leone (2005) pode ser integralmente associado no plano-sequência em que é mostrado o confronto direto entre Evelyn e Joy/Jobu, pois nele temos um grande plano aberto em que é mostrado todos os movimentos cênicos (Figuras 11 e 12).

Figura 11



Figura 12



Frames do plano sequência da luta entre Evelyn e Jobu

De modo geral, é possível notar que no trecho escolhido existem planos narrativos com inserções de planos descritivos – planos que descrevem um objeto ou espaço, Nogueira (2010). Essa escolha é justificada por se tratar de um momento da trama com diálogos e monólogos, como dito anteriormente, e pela construção do filme ter como base o uso do multiverso. Os planos descritivos são usados justamente para situar o público em qual realidade aquele take está.

Ao analisar o trecho, temos a sensação de que ao mesmo tempo, as direcionalidades escolhidas fazem o filme avançar e recuar, pois nas cenas as personagens passeiam entre o lado direito e o esquerdo da tela, dependendo da situação, ao mesmo passo em que Jobu e Evelyn se enfrentam e colidem nas lutas.

Além dos pontos supracitados, é importante destacar as opções estéticas/técnicas adotadas para cada ato do filme. Durante a realidade “normal” em que Evelyn e Waymond são casados, temos uma proporção de tela que remete ao *widescreen*, ou seja, 16:9. Quando ela vai para a realidade do multiverso onde ocorrem os embates físicos, é mostrado um *aspect ratio* de cinema (21:9). Pode-se inferir que aqui temos uma parte mais fantasiosa que foge de fato da realidade, pois nessas sequências surgem os figurinos fora da “norma padrão” (como os de Jobu) e os “super poderes” (que fazem os

personagens saberem lutar). Na sequência do flashback, ilustrado na Figura 6, nos é apresentada uma proporção mais quadrada que remete às TVs antigas, 4:3.

Montagem e Edição

Para Amiel (2007) a montagem cinematográfica não é apenas uma operação indispensável à feitura dos filmes, ela é também um princípio de criação, uma maneira de pensar, uma forma de conceber os filmes associando imagens. Percebe-se que o processo de montagem está presente nas diversas artes, inclusive na pintura, entretanto o autor trás a percepção de montagem para os filmes cinematográficos e o seu poder de influência na narrativa que ascende diretamente o produto final para o espectador.

Esse processo de interpretação à montagem passou por um desenvolvimento de construção, sendo necessário a criação de diversas convenções próprias para associação e interpretação das imagens, tendo o corte como uma ferramenta de narrativa e o editor como autor da mesma. Amiel (2007) considera que a ordem tradicional de um filme é de argumentação, planificação técnica, rodagem e montagem, entretanto nem todo diretor segue essa lógica.

Segundo Bonasio (2010) a criatividade na edição faz as pessoas mudarem as suas percepções a partir da sequência de imagens apresentadas. No material, é observada a montagem rítmica, que significa uma edição onde os sons, gráficos, movimentos e outros indicadores determinam o campo de corte na edição. A edição métrica, sequências com o mesmo tempo de duração no corte e também a montagem em paralelo, histórias que acontecem ao mesmo tempo em espaços diferentes. Toda essa lógica forma a narrativa que faz o filme entrar nos gêneros propostos pelo diretor.

A trilha sonora também muda o tom de acordo com a história ilustrada. De modo geral, nas sequências que são mostradas as pedras temos um silêncio absoluto – com exceção para a cena das pedras que é mostrada no trecho escolhido. Quando vemos Evelyn como uma chefe de cozinha há uma trilha mais lúdica e infantil, em alguns momentos remetendo à musicais, e quando vemos a sequência escolhida (da fuga até a luta pela reconciliação) há uma trilha mais densa e esperançosa.

O som em cena

O som desempenha um papel fundamental na sequência analisada, pois reforça imensamente todo o sentimento e a estética trazida pelos outros elementos do filme. Nas cenas que se passam no universo do portal, por exemplo, que dos principais é o mais caótico, temos uma diversidade de efeitos sonoros diegéticos, como os sons robóticos do pai e os efeitos de som vindos do portal. Isso ajuda não só a diferenciar cada uma das dimensões, mas também a trazer muito mais personalidade ao filme. Essa ideia é reforçada por uma citação de Marcel Martin:

Porque qualquer adição do som a fracções de montagem intensificará essas fracções e enriquecerá o seu significado intrínseco, e isto, sem dúvida, em detrimento da montagem, que produz o seu efeito não por pedaços mas sim, acima de tudo, pela reunião desses pedaços (MARTIN, 2003, p 130).

Algo que permanece em todas as dimensões é uma trilha sonora não diegética de drama, com um tom melancólico, que vai se adaptando ao decorrer da cena organicamente, de acordo com as mudanças de contexto, havendo uma mudança significativa em seu estilo quando a filha rejeita a intervenção da mãe e vai em direção ao Portal, trazendo uma trilha mais sobrenatural, que ganha mais força até o embate entre as duas começarem, se tornando uma trilha que representa um evento épico, se relacionando com a luta, mas com um tom ainda melancólico simultaneamente.

Tudo isso enquanto as mudanças de dimensões são acompanhadas de uma paisagem sonora que traz os elementos principais relacionados a cada universo paralelo, como sons de trem, festa, praia, incêndio, floresta macabra, dentre outros.

Conforme a luta fica mais violenta, é possível perceber outros elementos entrando na trilha em momentos de impacto, para acompanhar os sentimentos das personagens, como guitarras, por exemplo. No take em que as duas viram pinhatas, há uma pausa na trilha, mantendo apenas o som ambiente, o que a princípio traz um efeito cômico, mas também ajuda o próximo take a ter mais impacto, pois há uma mudança rápida e inesperada de volta à luta. Nesse momento, a volta repentina da trilha sonora tensa e os efeitos sonoros ajudam a trazer o impacto a esse corte.

A luta chega ao fim quando a protagonista ganha a vantagem e a trilha se adapta a algo mais empoderador, trazendo junto efeitos sonoros que dão impacto conforme ela

afirma “eu sou a sua mãe”. Após isso, a trilha continua a se intensificar até que no fim da sequência ela para com o corte de clima que ocorre ao voltar para a realidade padrão, onde se inicia a próxima parte do filme com a conversa final entre mãe e filha.

Considerações finais

Todo o filme baseia-se na relação parental entre os personagens - a mãe (Evelyn Quan) que não se sente realizada com as suas escolhas que a levaram até o presente, a filha (Jobu Tupaki) que não se sente completa e luta contra um vazio existencial. Dessa forma, a trama discorre a partir do multiverso de destinos, trabalhando com a metáfora do “e se?”, já que cada realidade vivida por Evelyn nos apresenta um outro rumo que a protagonista poderia ter tomado.

Aspectos de imagem e som são executados de forma excelente para que a complexidade narrativa possa ser contemplada e a variação entre os gêneros não cause confusão ao espectador. Transpassando entre o gênero comédia, ação e ficção científica, analisamos a importância da *mise-en-scène* que agrega mais camadas de sentido à trama.

A partir da análise de cada elemento utilizado na montagem e computação gráfica do trecho, presente nas cenas da luta, foi possível notar a excelência na execução dos aspectos sonoros e visuais do longa, bem como o desenvolvimento da narrativa complexa. Foi possível observar que, de modo geral, “Tudo Em Todo Lugar Ao Mesmo Tempo” utiliza efeitos especiais e técnicas de montagem que são exploradas de maneira impressionante, pois a sua construção se dá a partir de diversas referências que culminam em um filme inovador.

Além dos aspectos visuais, o som é de extrema importância ao gerar emoções, por isso, a trilha sonora do filme trabalha perfeitamente para acompanhar o sentimento desejado, desde silêncio absoluto até trilhas com tom melancólico ou triunfal em momentos em que as interações ficam mais emotivas. Outros elementos estão presentes para colaborar com as diferenças entre realidades por onde os personagens interagem, como por exemplo, os efeitos sonoros que são completamente diferentes entre cada realidade e os *raccords*, que são amplamente utilizados para fazer as transições pelo “multiverso”.

De modo geral, o longa-metragem aborda temas sem preocupação com o realismo, como o conceito de “multiverso” para contar uma história sobre a família da protagonista. Além disso, a boa recepção do filme representa um grande avanço em relação a produtos com efeitos extravagantes e experimentais, que de acordo com o sucesso do material analisado, podem agradar ao público.

REFERÊNCIAS

AMIEL, Vincent. **Estética da montagem**. 1º Edição, Lisboa: Armand Colin, 2007.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema**. Campinas, SP; Papyrus, 2008.

BONASIO, Valter. **Televisão: Manual de produção e direção**. Belo Horizonte: Editora Leitura, 2002

CANAL BEE'S. **Todas as referências de “Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo” | Canal Bee's**. YouTube, setembro de 2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SR-2T1IvsSI&t=47s>>. Acesso em: 05 de novembro de 2022.

GAVETA. **Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo | Gaveta**. YouTube, julho de 2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FXo4RVieG54>>. Acesso em: 05 de novembro de 2022

LEONE, Eduardo. **Reflexões sobre a montagem cinematográfica**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. 4ª Edição. Lisboa, Portugal: Dinalivro, 2005.

MENEZES, Pedro. **Nilismo**. Toda matéria. Disponível em: <<todamateria.com.br/nilismo/>>. Acesso em: 05 de novembro de 2022.

MITTELL, Jason. **Narrative Complexity in Contemporary American Television**. Matrizes, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 29, 2012. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v5i2p29-52. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38326>>.

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

TUDO em Todo Lugar ao Mesmo Tempo. Direção: Daniel Scheinert e Daniel Kwan. Produção: Anthony Russo e Joseph V. Russo. Estados Unidos: IAC Films e A24, 2022.

ZETTL, Herbert. **Manual De Produção De Televisão**. 12ª Edição. Cengage Learning, 2017.