



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA - UniCEUB
FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS - FATECS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE E PROPAGANDA

Gabriel de Brito Viana

Análise da quebra da quarta parede dos jogos *Sunset Overdrive* e *Deadpool*

Brasília
2018

Gabriel de Brito Viana

Análise da quebra da quarta parede dos jogos *Sunset Overdrive* e *Deadpool*

TCC apresentado ao Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, como um dos requisitos de para a conclusão do curso do UniCEUB – Centro Universitário de Brasília.

Orientador: Prof. Dr. Guilherme Di Angellis da Silvia Alves

Brasília
2018

Gabriel de Brito Viana

Análise da quebra da quarta parede dos jogos *Sunset Overdrive* e *Deadpool*

TCC apresentado ao Centro Universitário de Brasília UniCEUB, como requisito de exigência para a obtenção do título de Bacharel em Publicidade e Propaganda

Brasília, 19 de novembro de 2018.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Guilherme Di Angellis
Orientador

Prof. MSc. Julia Maass

Prof. MSc. Aline Parada Ribeiro

AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos a todos os professores que me deram aula ao longo do curso com sempre colaboraram auxiliando nas dúvidas que tínhamos, nos inspirando e nos fortalecendo. Agradeço a professora Sandra Araújo por me incentivar a ir em frente com este tema, quando estava pensando em desistir. Minha imensa ao professor Guilherme di Angellis que ao longo de toda a produção da monografia sempre procurou nos ajudar, se preocupando com o nosso bem-estar e explicando da melhor forma possível para que conseguíssemos chegar no resultado. Por fim agradecimentos ao meus pais que ao longo todo o curso sempre se preocupou comigo e me incentivaram a não desistir e seguir em frente. Por estarem ao meu lado e me ajudarem quando estava na pior.

RESUMO

A quarta parede está presente em diversas mídias como Cinema, Teatro, Televisão e outros meios, que de vez em quando é feita a ruptura dessa parede imaginária para que se possa captar a atenção espectador. Realizamos pesquisas para determinar conceitos do cinema, teatro, áudio visual, além da quarta parede. O objetivo deste trabalho é fazer uma análise de como é feita a quebra da quarta parede nos trailers de lançamentos dos jogos Deadpool e Sunset Overdrive, observando qual o foi o objetivo da ruptura da quarta parede e o que ela pode causar no espectador no momento que ele está assistindo. Serão citados ao longo do trabalho alguns exemplos de quebra da quarta parede no cinema, fotografia, mas o foco principal será a quebra realizada nos trailers dos jogos.

Palavras-chave: Comunicação. Quarta Parede. Cinema. Teatro. Audiovisual.

Sumário

Introdução	6
1 Fundamentação Teórica	6
1.1 História do Cinema	8
1.2 O que é Cinema?	8
1.3 Linguagem Cinematográfica	9
1.4 O Que é Teatro?	10
1.5 Linguagem Audiovisual	11
1.6 A Quebra da Quarta Parede	12
1.6.1 Teatro da Não-Aproximação	12
1.6.2 Teatro do Distanciamento	13
1.7 A Quebra da Quarta Parede no Cinema	15
2 Metodologia	16
2.1 Análise de Conteúdo	16
3 Desenvolvimento	18
3.1 Pré-Análise do Objeto	18
3.2 Quebra da Quarta Parede no Deadpool e Sunset Overdrive	18
3.3 Interpretação e Conclusão dos Resultados	23
Conclusão	25
Referências	26

Introdução

O teatro teve uma certa influência no cinema, no audiovisual e na televisão. Alguns recursos do teatro são utilizados nesses meios e um deles é a quarta parede. Filmes e outros conteúdos audiovisuais utilizam a quebra da quarta parede como recurso para provocar uma interação com o público.

Segundo Fernandes (2006) a quarta parede é uma parede imaginária estabelecida por Stanislavski no Teatro Realista/Naturalista na teoria do Teatro da Não-Aproximação. O objetivo é evitar a interação da plateia com a peça sendo apresentada, ou seja, a plateia tem como papel apenas assistir e se identificar com o personagem.

De acordo com Fernandes (2006) a quebra da quarta parede ocorre no Teatro do Distanciamento de Bertolt Brecht. O nome se deve ao fato de causar um distanciamento do público com a peça, ou seja, o público não se identifica com o personagem. Neste teatro, Bertolt faz a ruptura dessa parede imaginária pois durante todo o tempo ele procura interagir com o espectador esclarecendo que se trata apenas de uma peça teatral..

Este recurso também é utilizado em muitas outras mídias, como filmes séries, jogos e outros. No cinema, alguns filmes utilizam esse recurso como por exemplo Curtindo a Vida Adoidado (1986) onde o personagem Ferris Bueller interage com a espectador em grande parte do filme, séries como House of Cards (2013) onde Frank Underwood diversas vezes olha para a câmera e interage com o espectador, entre outros.

Este trabalho tem como objetivo responder a pergunta-problema como é feita a quebra nos jogos Sunset Overdrive (2013) e Deadpool (2014)? Para isso, dividimos o trabalho em 3 capítulos. O Capítulo 1 de fundamentação teórica, o capítulo 2 de metodologia e o capítulo 3 de desenvolvimento. Realizamos uma fundamentação teórica para estabelecer ideias sobre o cinema, teatro e audiovisual.

Como metodologia utilizaremos o método de análise de conteúdo de Laurence Bardin que é constituído de três fases: pré-análise, exploração do material e o tratamento dos resultados e interpretações.

Na pré-análise faremos uma introdução dos objetos escolhidos, ou seja, abordaremos quem desenvolveu os jogos do Deadpool e Sunset Overdrive, data de lançamento e plataformas que foram lançadas, a história do game, como foi recebido pela crítica e outras coisas.

Na exploração do material faremos a análise dos trailers de lançamentos dos jogos Deadpool (2013) e Sunset Overdrive (2014). Como é feita a quebra da quarta parede no trailer dos jogos.

Na fase de tratamento de resultados faremos a interpretação e a conclusão que chegamos sobre como é utilizado esse recurso.

Para o capítulo de desenvolvimento, escolhemos como objetos de estudo para análise os trailers de divulgação dos jogos Deadpool (2013) e do Sunset Overdrive (2014). São trailers que fazem o uso da quebra da quarta parede.

1 Fundamentação Teórica

1.1 História do Cinema

Para iniciarmos este trabalho é necessário entender algumas ideias que serviram como base para este estudo. Contextualizando alguns conceitos sobre cinema, teatro, áudio visual, quarta parede e abordamos aspectos com a história, tipos de narrativas ou gêneros, entre outros.

Na atualidade a criação do cinema é atribuída a dois franceses, os irmãos Louis e Auguste Lumière. Eles inventaram o cinema no final do século XIX, em 1895. Os irmãos foram os responsáveis por produzir o primeiro filme cinematográfico intitulado “*L’Arrivée diun Train a La Ciotat*” (1896), traduzindo para o português “A chegada do trem na estação”. O filme dos irmãos tinha apenas 1 minuto e consistia apenas na chegada de um trem na estação.

Percebemos com isso que o Cinema em sua origem consistia em filmes curtos e de baixa qualidade, além de que em sua origem ainda não era possível unir imagens e sons de forma sincronizada. Houve então o nascimento do chamado cinema mudo onde os personagens não se comunicavam através de falas sonoras, apenas por mímica em que o diálogo aparecia escrito entre as cenas e a música tocando ao fundo. Uma das pessoas que teve muito destaque no cinema mudo foi Charles Chaplin.

Depois que houve a possibilidade de unirmos som e imagem de uma forma sincronizada, foi que o Cinema começou a evoluir até a forma que conhecemos. Surgiram depois os efeitos especiais e estes com tempo cada vez foram melhorando e evoluindo, além da computação gráfica. Um exemplo de filme que podemos perceber isso é pegar a primeira trilogia de Star Wars (1977) e comparar com a edição especial da trilogia lançada nos anos 90, com os efeitos especiais refeitos. Outro exemplo interessante é a sequência de filmes do Jurassic Park (1993) que foi um dos filmes que revolucionou o cinema com uso de robôs animados na gravação de algumas cenas, intercalando com outras de computação gráfica

Conclui-se então que o Cinema vem se desenvolvendo ao longo de sua história e que temos filmes que trouxeram novidades nas filmagens e outros que padronizaram algum estilo de filmes ou algum elemento do cinema.

1.2 O que é Cinema?

Um dos grandes pensadores e teóricos do Cinema do século XX foi André Bazin. Ele foi um renomado crítico de cinema nascido em Angers, na França. O cinema para Bazin deveria

ser uma arte que representasse a realidade (FREIRE, SILVA, *et al.*, 2015), ou seja, o filme deveria representar o máximo a realidade.

Segundo Freire et al. (2015) Bazin defendia o plano-sequência e campo-profundidade. O primeiro consiste em fazer uma gravação longa e contínua, ou seja, uma gravação sem realizar cortes e gravar várias cenas. Já o termo campo-profundidade ou profundidade de campo se dá quando as imagens são gravadas com foco maior em objetos próximos e distantes, fazendo com que mais informações visuais sejam captadas por quem está assistindo.

De acordo com Freire et al. (2015) a realidade é o elemento principal do cinema para Bazin e a realização de montagem muitas vezes deixavam algumas histórias mais pobres e interferindo no pensamento do espectador. O que Bazin queria dizer é que para um filme ser realista ele deveria ser gravado de uma forma contínua, ou seja, ele não concordava com o método de gravar várias cenas cortadas que depois eram montadas para a criação de um filme, para ele isso deixa o filme menos real e mais artificial.

Segundo Freire et al. (2015) o cinema não deveria seguir a mesma regra do teatro e da literatura por possuir uma linguagem diferenciada de ambos, entretanto muitas das linguagens do teatro e da literatura foram passadas para o cinema e um dos recursos absorvidos pelo cinema é a montagem, criticada por Bazin.

Concluimos que o pensamento de Bazin sobre o cinema ser a representação da realidade não se reflete em muitos filmes. Vários filmes utilizam o recurso da montagem, gravando diversas cenas, as vezes em dias diferentes, e em seguida juntando-o na edição, o que contradiz o que Bazin defende no plano-sequência. Além disso alguns filmes não representam totalmente a realidade, existindo cenas onde atores realizam ações que não são possíveis na realidade.

1.3 Linguagem Cinematográfica

Marcel Martin é um crítico de cinema francês e autor de livros de cinema. O livro que utilizaremos como referência é o *A Linguagem Cinematográfica* (2005). É importante destacar que “a imagem constitui o elemento base da linguagem cinematográfica” (MARTIN, 2005, p.27), ou seja, ela é o elemento básico que constrói uma linguagem cinematográfica. Segundo Martin (2005), a imagem é responsável pela reprodução de uma realidade através de um algum aparelho mecânico.

Martin (2005) apresenta duas características da imagem que torna ela uma reprodução da realidade. A primeira característica da imagem é a reação unívoca e o seu realismo instintivo,

que provoca aspectos precisos e determinados da realidade e a segunda é ela estar sempre no presente.

Martin (2005) aponta também que a câmera tem a função de um instrumento de registro apenas em filmes técnicos, científicos ou em documentários, ou seja, a câmera é responsável por transmitir a realidade para o espectador e provocar um sentimento com o que é mostrado. É determinado que no processo de criação das imagens o diretor é que tem a influência (MARTIN, 2005), isto é, o diretor estabelece como serão feitas imagens para apresentar ao seu espectador o sentimento, ideia que ele queira passar.

Para Martin (2005) as sensações que são geradas no espectador são devido aos recursos que câmera apresenta, seja o som sendo reproduzido, o tipo iluminação, os enquadramentos, os movimentos da câmera, entre outros. Cada um deles é responsável por criar algum sentimento em quem está assistindo.

1.4 O que é Teatro?

Antes de entrar no conceito de quarta parede, é preciso entender um pouco da definição do que é Teatro. Um autor escolhido que explica esse conceito é Fernando Peixoto. Em seu livro *O que é teatro* (1983), Peixoto faz uma reflexão do que seria o teatro. No começo do seu livro, o autor nos traz uma das definições de teatro. Segundo Peixoto (1983, p.9):

Um espaço, um homem que ocupa este espaço, outro homem que o observa. Entre ambos a consciência de uma cumplicidade, que os instantes seguintes poderão até atenuar, fazer esquecer, talvez acentuar: o primeiro, sozinho ou acompanhado, mostra um personagem e um comportamento deste personagem numa determinada situação, através de palavras ou gestos, talvez através da imobilidade e do silêncio, enquanto que o outro, sozinho ou acompanhado, sabe que tem diante de si uma reprodução, falsa ou fiel, improvisada ou previamente ensaiada, de acontecimentos que imitam ou reconstituem imagens da fantasia ou da realidade

O primeiro homem é o ator que está no palco interpretando o personagem que foi lhe passado, ele é responsável por dar a vida ao personagem, mostrar seu comportamento em uma situação através de gestos e palavras. O segundo homem é o espectador que está no palco assistindo.

Peixoto (1983) declara que o teatro sempre conserva alguns elementos que o diferenciam enquanto expressão artística, porém algumas delas sendo esquecidas e retomadas depois. Segundo Peixoto (1983) a função social do teatro é o que tem mais se modificado ao

longo da história, pois é constantemente redefinida na teoria e na prática e isso alterar a maneira de conceber e realizar teatro.

De acordo com Peixoto (1983) no teatro contemporâneo não há permanência da definição de um espaço para encenação. Esse espaço pode ser qualquer lugar, uma esquina, loja, restaurante ou outro. Podemos observar que o autor expõe, necessariamente o ator não necessita de um palco para realizar a encenação, as vezes na rua podemos observar uma apresentação de teatro sendo realizada ali mesmo, ou seja, não há a obrigatoriedade de existir um palco.

Para Peixoto (1983) o teatro, seja uma tragédia, comédia ou outro estilo sempre parte de um texto escrito, ou seja, sempre há um roteiro com várias falas que demonstram conflitos e contam toda a trama e que o autor interpreta no palco. Porém Peixoto (1983) aborda também. que nem todo espetáculo vem de um texto, isto é, uma encenação não precisa de um roteiro para existir. Por exemplo: pode-se indicar uma ação e um conflito ou uma ideia e um grupo de atores a partir dela criar uma pequena trama com um conflito.

O que podemos entender sobre o que Peixoto nos apresenta é que não há uma definição geral do que deve ser ou não teatro, mas sim que existem diversas definições. Podemos observar que necessariamente o teatro não precisa seguir a definição “Um espaço, um homem que ocupa este espaço, outro homem que o observa” (PEIXOTO, 1983, p.9).

1.5 Linguagem Audiovisual

A linguagem audiovisual está presente na TV, no filme que você assiste no cinema, no vídeo que você assiste na internet e até em comerciais e propagandas que você recebe. Utilizaremos o livro de Laura Marinho Coutinho *Audiovisuais: arte, técnica e linguagem* (2006) como referencial teórico para conceituar a linguagem audiovisual

O homem se utiliza de diversas linguagens para se expressar (COUTINHO, 2006), ou seja, o homem se utilizar de sinais, símbolos, gestos, escrita e outros tipos de linguagem para estabelecer uma comunicação com alguém. É importante destacar que linguagem é “todo e qualquer meio sistematizado que usamos para comunicar, transmitir, receber e repassar ideias, informações, conhecimentos” (COUTINHO, 2006, p.16).

Para Coutinho (2006) a linguagem visual é feita juntando dois elementos: os sonoros e o visuais. Percebe-se então que são utilizados dois sentidos do nosso corpo para compreender a linguagem audiovisual, a visão e a audição.

Um outro elemento da linguagem visual que Coutinho (2006) nos traz é o fotograma. Fotograma “é a unidade mínima do filme” (COUTINHO, 2006, p.17), ou seja, fotograma são os chamados quadros por segundo ou em inglês *frames per second*, sigla FPS. Um vídeo, um filme ou qualquer outro conteúdo audiovisual é formado por diversas imagens em sequência. Para Coutinho (2006) para percebermos a ideia de movimento são necessários 24 quadros por segundo, ou seja, essa taxa mínima que o olho humano precisa para começar a perceber um movimento suave, abaixo disso você deixa de perceber essa suavidade na movimentação. Outro aspecto que podemos levar em conta, é que quanto mais quadros por segundo, mais suave essa movimentação será. Podemos usar como exemplo um jogo executado a 30 quadros por segundo e depois a 60 quadros por segundo. Quando se observa os dois lados a lado, percebe-se que um jogo a 60 quadros tem uma movimentação mais suave do que o que está rodando a 30 quadros.

1.6 A Quebra da Quarta Parede

Para podermos entender o que é a quarta parede, utilizaremos como referência o artigo “*A enunciação na encenação teatral*” (2006) de Janaína de Mello Fernandes (USP). Segundo Fernandes (2006), no teatro existem dois termos chamados efeito de distanciamento e aproximação que ocorre entre a plateia e a peça encenada no palco. E com base nesses termos há quatro teatrólogos que utilizam essas duas definições: o Teatro da aproximação de Antonin Artaud, o Teatro da Não-aproximação de Constantin Stanislavski, o Teatro do distanciamento Bertolt Brecht e o Teatro do Não-distanciamento de Vsiévolod Meyerhold. As teorias que selecionamos e utilizaremos neste tópico que tem relação com a quarta parede é a Teatro da Não-aproximação de Stanislavski e o Teatro do distanciamento de Brecht.

1.6.1 Teatro da Não-Aproximação

Neste teatro, a relação da plateia com a peça encenada é a da não-aproximação (FERNANDES, 2006), como o próprio nome da teoria já diz. De acordo com Fernandes (2006) ela é utilizada no Teatro Realista/Naturalista de Stanislavski, também chamado pelo nome de Teatro Psicológico. O Teatro Realista possui esse nome porque tudo encenado nele tem que estar evidente para a plateia, por isso o nome Realista, pois ele tem como objetivo representar a realidade.

No Teatro Psicológico “a plateia deve identificar-se com a peça, mas jamais deverá tomar parte dela” (FERNANDES, 2006, p.6), ou seja, a plateia não interage com a peça que

está sendo encenada, apenas deve assistir. Segundo Fernandes (2006) para evitar isso Stanislavski estabeleceu a chamada “quarta parede” que seria uma parede fictícia entre a plateia e o palco.

Conforme Fernandes (2006) no Teatro Realista o palco utilizado é o italiano, no qual a peça é encenada em um nível superior ao da plateia. Na sua frente estaria localizado o público que assiste a peça e em volta do palco coxias separando os bastidores da encenação. Sobre o cenário Fernandes (2006) nos informa em seu artigo que ele deve ser composto exatamente pelos elementos que estiverem no texto, ou seja, tudo que o texto descrever deve existir no cenário.

Devemos ressaltar que “a iluminação também deve ser fiel à realidade. Se é noite, escura; se é dia, clara. Se há um abajur, foco sobre ele quando estiver aceso. A luz do sol deve entrar pela janela descortinada” (FERNANDES, 2006, p.6). Além disso, Fernandes (2006) ainda nos fala que a iluminação serve para dar clima ao Teatro Psicológico, pois assim ele faz com que os sentimentos dos personagens possam ser compreendidos pela plateia. Junto com a iluminação, a sonoplastia tem como objetivo auxiliar no efeito dessa transmissão de sentimentos (FERNANDES, 2006).

Ainda segundo Fernandes (2006), no Teatro Realista os atores devem assumir os conceitos dos personagens, justamente com o objetivo de fazer com que a encenação seja próxima ao real. Porém os atores não podem se esquecer da quarta parede, pois a quarta parede que permite a identificação do público sem a interação deles com a peça (FERNANDES, 2006).

Na encenação naturalista o papel do diretor é coordenar a montagem dessa encenação de acordo com Fernandes (2006), ou seja, tudo que ocorre no teatro naturalista está submetido ao texto e a concepção do diretor.

O que podemos relacionar aqui é que o Teatro Naturalista está relacionado com a visão de Bazin sobre o cinema ter que demonstrar a realidade. Nesse tipo de teatro tudo deve ser fiel a realidade, desde a iluminação, sonoplastia, a vestimenta dos atores e o cenário com objetivo de passar para o espectador que aquilo é algo real. Percebemos que quando Stanislavski insere a quarta parede não gera um distanciamento entre espectador e a peça, pois a identificação que a plateia tem gera uma proximidade mas sem a interação com a própria encenação.

1.6.2 Teatro do Distanciamento

Neste teatro como percebemos pelo nome, ocorre um efeito de distanciamento entre a peça e a plateia. Foi criado por Bertolt Brecht. Segundo Fernandes (2006), no teatro de Brecht

o texto ainda é importante como no Teatro de Stanislavski, ou seja, o texto mesmo que fosse lido não perde o sentido, porém nesse teatro há uma maior importância na encenação e o público não se identifica mais com os personagens e deve ficar claro que se trata de uma peça teatral, ou seja, acontece totalmente ao contrário do que é proposto no teatro da Não-Aproximação de Stanislavski.

Segundo Fernandes (2006), o teatro brechtiniano ainda conserva a palco italiano do Teatro de Naturalista de Stanislavski mas realiza modificações nele. De acordo com Fernandes (2006) no palco do teatro brechtiniano há andaimes, equipamentos técnicos, escadas, cortinas e outras coisas, ou seja, o palco fica à mostra para o público, totalmente ao contrário do Teatro Naturalista onde tudo deve ser fiel a realidade. Além disso, há ainda um telão e placas que entrecortam a ação que sempre informam a plateia de que aquilo se trata apenas de uma peça teatral (FERNANDES, 2006). Segundo Fernandes (2006, p.7) “Todos esses elementos convergem para um ponto em comum: o distanciamento, por meio do qual Brecht procura provocar a conscientização do espectador”, ou seja, o objetivo de situar o espectador que aquilo é apenas uma peça teatral.

Em relação a iluminação do teatro brechtiniano, Fernandes (2006) nos fala que ela é utilizada apenas para iluminar o palco e deixá-lo visível para o espectador, ou seja, ela não tem o objetivo de ser fiel à realidade como no Teatro Realista. Em relação ao figurino, Brecht “carrega consigo o conteúdo sócio-histórico de suas peças” (FERNANDES, 2006, p.7). Assim como a iluminação o figurino não é fiel a realidade como no Teatro Realista.

Em relação a sonoplastia no teatro de Brecht, Fernandes (2006) nos informa que ela é utilizada para produzir o distanciamento. Diferente do Teatro da Não-Aproximação que a sonoplastia deve ser fiel a realidade e transmitir sentimentos.

Ainda segundo Fernandes (2006) o diretor no teatro de Brecht tem pouca liberdade criação, caso ele pretenda ser fiel ao efeito de distanciamento, ou seja, ele não possui aquela liberdade como no Teatro Naturalista de usar os recursos da peça com o objetivo de gerar uma identificação com o espectador.

O que podemos perceber no Teatro Épico de Brecht se comparado ao Teatro Naturalista de Stanislavski é que ele não tem como objetivo representar a realidade e fazer com o espectador gere uma identificação com o personagem. Enquanto no Teatro Naturalista há essa pequena proximidade do espectador com a peça por causa dessa identificação limitando-se na quarta parede, ou seja, sem interação com a peça, o Teatro do Distanciamento de Brecht faz a quebra dessa parede pois interage com o espectador através de sons, imagens com o objetivo de demonstrar que aquilo é apenas uma peça teatral.

1.7 A quebra da Quarta Parede no Cinema

Muitas mídias hoje utilizam o recurso da quebra da quarta parede, desde filmes, séries, jogos, entre outros. O cinema por exemplo utiliza esse recurso, seja pelo humor, para realizar uma quebra de expectativa para quem assiste.

Um dos personagens bastante conhecido no mundo do Cinema que faz isso é o Deadpool. Deadpool é um anti-herói da Marvel que utiliza esse recurso. Em seu filme Deadpool (2016), em certos momentos ele aproveita para fazer essa quebra da quarta parede. Um exemplo é quando ele faz comentário sobre a carreira do ator que o interpreta, Ryan Reynolds por meio do seguinte comentário “Como você acha que Ryan Reynolds conseguiu papel em Hollywood, pela sua boa atuação?”. Deadpool reconhece que é apenas um personagem e que está sendo interpretado por Ryan, mas faz uma referência a ele como se fosse um ator que não estivesse no filme e esse é um dos exemplos de quebra a quarta parede.

Outro filme que faz essa quebra é Noivo Neurótico, Noiva Nervosa (1977). Esse filme foi dirigido e protagonizado por Woody Allen. Em vários momentos do filme o personagem se aproxima da tela e começa a falar como se estivesse conversando com alguém.

Um outro exemplo é o filme Curtindo a Vida Adoidado (1986), nesse filme Ferris Bueller passa grande parte do filme conversando com o espectador, como se estivesse conversando conosco, ensinando como ter uma folga no melhor estilo.

A série House Of Cards (2013) exibida na Netflix é outra que utiliza através do personagem Frank Underwood que conversa com a câmera. Um exemplo de quando ele faz isso é na terceira temporada, em um momento onde o personagem está com raiva, olha para a câmera e diz “O que você está olhando?”.

Concluimos que o Cinema utiliza esse recurso nos filmes como uma forma de quebrar expectativa, ou seja, em certo momento está acontecendo uma cena e de repente o autor começa a conversar com a câmera e convida o espectador a participar da cena.

2 Metodologia

Neste capítulo de metodologia será apresentado qual o método escolhido para realizar a análise e responder a pergunta-problema definida anteriormente.

O objeto de estudo escolhido é a quebra da quarta parede em comerciais, trailers, entre outros na comunicação publicitária. Os dois trailers escolhidos são dos jogos Sunset Overdrive (2014) e Deadpool (2013) que se utilizam desse recurso em suas divulgações.

2.1 Análise de Conteúdo

O método escolhido para realizar a análise neste trabalho será o de análise de conteúdo de Laurence Bardin. O método de análise de conteúdo é constituído de três fases segundo Bardin (2010): a pré-análise, a exploração do material e o tratamento dos resultados e interpretações.

Segundo Bardin (2010, p.121) a pré-análise:

É a fase organização propriamente dita. Corresponde a um período de intuições, mas tem por objetivo tornar operacionais e sistematizar as ideias iniciais, de maneira conduzir a um esquema preciso do desenvolvimento das operações sucessivas num plano de análise.

Na pré-análise faremos uma introdução dos objetos escolhidos, ou seja, abordaremos quem desenvolveu os jogos do Deadpool e Sunset Overdrive, data de lançamento e plataformas que foram lançadas, a história do game, como foi recebido pela crítica e história do jogo.

A primeira fase possui três missões segundo Bardin (2010, p.121): “a escolha dos documentos a serem analisados, a formulação das hipóteses e dos objetivos e a elaboração de indicadores que fundamentem a interpretação final.

Segundo Bardin (2010), a primeira atividade consiste em efetuar uma leitura dos documentos para que se conheça o texto que será utilizado na análise e em seguida é feita a escolha dos documentos que serão analisados.

Ainda dentro da fase de escolha de documentos, Bardin (2010) aborda que dentro do universo demarcado, é muitas vezes necessário proceder-se à *constituição de um corpus*. Segundo Bardin (2010, p.122) “*corpus* seria um conjunto de documentos tidos em conta para serem submetidos aos procedimentos analíticos”. Porém a *constituição de um corpus* implica em algumas regras. As principais regras são:

- 1) Regra da exaustividade: nesta regra segundo Bardin (2010) é necessário ter todos os elementos desse *corpus*, sem deixar nenhum de fora.

- 2) Regra da representatividade: segundo Bardin (2010) a análise pode ser realizada através de uma amostra que deve ser rigorosa caso seja uma parte que representa o universo inicial.
- 3) Regra da homogeneidade: Para Bardin (2010) nessa regra os documentos que ficam reclusos devem ser semelhantes, ou seja, devem apresentar critérios precisos de escolha.
- 4) Regra da pertinência: de acordo com Bardin (2010) nesta regra os documentos que ficam reclusos devem ser adequados, de modo que sejam condizentes com o objetivo que motiva a análise.

Nesta fase faremos a análise da quebra da quarta parede nos trailers de lançamentos dos jogos *Deadpool* (2013) e *Sunset Overdrive* (2014). Como é feita a quebra da quarta parede, que expressão essa quebra da quarta parede causa no espectador e outras coisas.

Na última fase é o tratamento dos resultados obtidos e interpretação. De acordo com Bardin (2010, p.127) “que os resultados são tratados de maneira que sejam significativos e válidos e as percentagens que são operações estatísticas simples ou a análise fatorial que são mais complexas permite estabelecer resultados, diagramas e outros para revelar as informações da análise”.

Segundo Bardin (2010), os resultados são submetidos a testes para que se tenha mais rigor nos resultados. Com isso é possível propor uma dedução com base nesses resultados e chegar a uma interpretação ou conclusão. Na fase de tratamento de resultados faremos a interpretação e a conclusão que chegamos sobre a análise da quebra da quarta parede nos trailers de divulgação.

3 Desenvolvimento

3.1 Pré-Análise do Objeto

Neste capítulo temos como objetivo realizar a análise dos objetos escolhidos com base na metodologia escolhida de análise de conteúdo de Laurence Bardin. Essa primeira parte consiste na pré-análise, onde faremos uma introdução dos objetos selecionados.

Sunset Overdrive é um jogo de tiro em terceira pessoa, ou seja, um jogo onde a câmera se posiciona atrás do personagem mostrando o corpo. Foi lançado no ano de 2014 para Xbox One, se tratando de um exclusivo da plataforma, o game foi desenvolvido pela Insomniac Games e publicado pela Microsoft Studios. O ano em que a história se passa é 2027, em uma cidade fictícia chamada Sunset City. O personagem é um funcionário de uma empresa chamada FizzCo, que tem que eliminar os OD. OD seriam humanos depois de consumirem a bebida da empresa, acabam se transformando em mutantes. É conhecido porque em vários momentos ocorre a quebra da quarta parede. Foi muito bem recebido pela crítica, recebendo notas altas nos reviews, como exemplo a IGN (2014) deu nota 9/10. É considerado um dos melhores títulos do Xbox One.

Deadpool é um jogo de ação, estilo Hack and Slash, que se trata daqueles jogos onde você deve correr e bater, ou seja, anda pelo cenário onde em alguns lugares que aparece uma horda de inimigos. Foi lançado em junho de 2013 para PC, Playstation 3 e Xbox 360 e em novembro de 2015 para os consoles de nova geração Playstation 4 e Xbox One. Foi desenvolvido pela High Moon Studios e publicado pela Activision. A história simples, Deadpool foi contratado e tem o objetivo de assassinar um empresário, entretanto, este empresário é morto antes por Sinistro, vilão e alter-ego de Nathaniel Essex, por isso, Deadpool busca vingança pelo acontecido. No mundo do Cinema e HQ's da Marvel, Deadpool é conhecido por fazer a quebra da quarta parede em certos momentos. Ao contrário do Sunset Overdrive, Deadpool é um jogo que foi mal recebido pela crítica, recebendo notas baixas como exemplo a Eurogamer (2013) deu a nota 6/10.

3.2 Quebra da Quarta Parede no Deadpool e Sunset Overdrive

Observando o começo de cada um dos trailers, percebe-se uma diferença importante entre os dois. Ambos têm estilos diferentes no início do trailer.

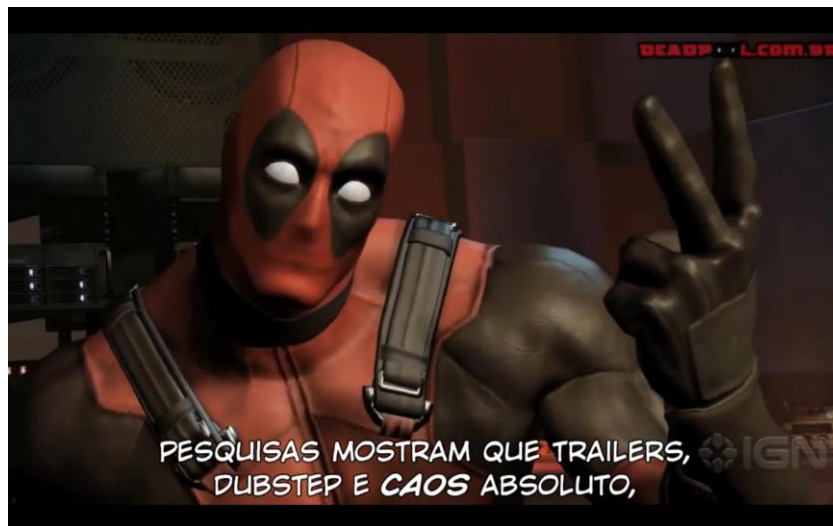
No caso do Deadpool, o trailer de divulgação começa diferente. Em Deadpool o personagem começa com um diálogo com o espectador ao se apresentar e anunciar que aquele é um trailer de lançamento dele.

Percebe-se que no começo do trailer do Deadpool está ligado com o Teatro do Distanciamento de Bertolt Brecht, onde não há a identificação do público com o trailer e ele deixa claro que aquilo não é real. No trailer quando Deadpool se apresenta e menciona que aquilo que será apresentado é um trailer de lançamento ele quebra essa parede estabelecida por Stanislavski e esclarece para o público do que se trata.

Outra coisa que podemos levar em consideração no Trailer de Deadpool é que ele utiliza do humor enquanto cria esse diálogo com quem está assistindo, sendo essa uma característica do personagem.

Um exemplo desse humor é quando ele associa a junção de trailers, *dubstep*, e caos absoluto com a junção do Wolverine e terríveis cortes de cabelo, ou seja, uma piada os cortes de cabelo que o Wolverine utiliza. É uma característica do personagem realizar piadas, mesmo em momentos incomuns.

Figura 1 Cena de Humor no Trailer do Deadpool



Fonte: IGN

Figura 2 Cena de Humor no Trailer do Deadpool



Fonte: IGN

No trailer do Sunset Overdrive começa já com uma cena de tensão, onde um soldado cercado por alguns bandidos, tenta garantir sua sobrevivência. Em certo momento percebemos que ele fica sem munição e não sabe o que fazer, em seguida percebemos um silêncio, onde os bandidos desconfiam de algum barulho vindo de fora do campo de ação e de repente surge um personagem quebrando a porta em seguida ocorre uma cena de ação, onde ele começa a derrotar os inimigos. O que notamos nessa cena, é que em alguns momentos ocorre a utilização de efeitos e expressões usadas em HQ's.

Figura 3 Expressão que aparece em HQ's



Fonte: IGN

Figura 4 Efeito que lembra HQ's



Fonte: IGN

A impressão que o trailer causa no começo é que será algo como a grande maioria, ou seja, um trailer contendo algumas cenas de ação, cenas do jogo, diálogos e outras coisas, um trailer anunciando o lançamento.

Entretanto em *Sunset Overdrive* depois da cena de ação, há uma mudança no estilo do trailer. Ele sobe até o terraço do prédio, abre a porta chutando-a e começa a dialogar com quem está assistindo. Se no começo do Trailer o espectador tinha a visão de que seria apenas mais um trailer de um jogo, com diálogos e apresentando algumas cenas do jogo, ele muda completamente essa visão quando começa a dialogar.

Figura 5 Momento em que ele começa a quebra da quarta parede



Fonte: IGN

Figura 6 Personagem conversando com o publico

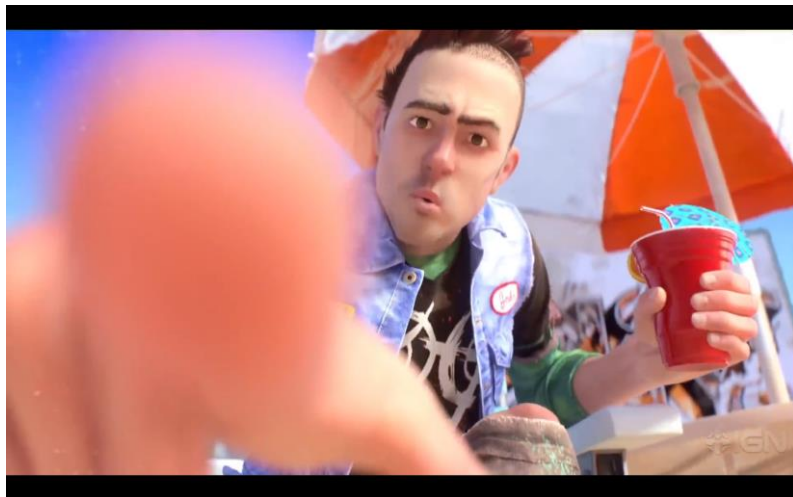


Fonte: IGN

Ele começa cumprimentando você e te dando as boas-vindas a cidade de Sunset. Em seguida ele situa o espectador sobre o que acontecendo na cidade, como se você estivesse ali e não soubesse o que está acontecendo. Explica que uma bebida contaminada transformou todas as pessoas em mutantes e que há sobreviventes na cidade que tentam fazer o que pode, porém também há pessoas que só querem que atacar esses sobreviventes para pegar os suprimentos, não importando se são inocentes.

Depois menciona que a cidade precisa de um herói e questiona que herói seria esse. No primeiro momento ele menciona que seria ele mesmo, mas ele olha para o lado depois como se tivesse alguém ali, balançando a cabeça insinuando que não é ele e depois ele apontando para a tela dizendo que é você.

Figura 7 Momento em que ele aponta



Fonte: IGN

Ele questiona se você pode sobreviver aos perigos, ajuda os outros e salvar a cidade e fica questionando várias vezes desesperadamente se você pode, esse desespero dele insinua que o espectador não tem uma resposta. Em seguida ele mesmo responde dizendo: “É claro que você pode, essa merda é um vídeo game”. Nessa frase percebemos que ocorre o distanciamento do público como menciona na Teoria de Brecht, afinal ele está situando o espectador que isto se trata apenas de um vídeo game, ou seja, entende-se que durante todo o momento do diálogo o espectador acha que está mesmo dentro do game conversando com ele mas quando ele menciona que é apenas um vídeo game ocorre a quebra dessa interação. O espectador não está vivendo os acontecimentos do jogo realmente, mas apenas irá jogar o game e independente de quantas vezes morra no jogo, você irá concretizar o objetivo e finalizar o game.

Como vimos acima, a diferença entre os dois trailers no começo é que enquanto em *Sunset Overdrive* não há essa preocupação em realizar a quebra da quarta parede logo no começo, enquanto *Deadpool* já realiza isso. Entretanto as coisas se invertem depois. No trailer de *Deadpool*, depois que há esse diálogo, não há mais quebra da quarta parede. O que vem em seguida é o que o personagem afirma um trailer com *dubstep* de fundo e o caos absoluto, ou seja, cenas de algumas lutas do jogo, explosões, momentos engraçados e etc.

3.3 Interpretação e Conclusão dos Resultados

Concluimos que cada um deles faz a quebra da quarta parede, porém em momentos diferentes e querendo causar uma surpresa, mas com objetivos diferentes.

No trailer do *Deadpool* (2013) a quarta parede é utilizada no começo como uma forma de apresentação do personagem no qual ele relata que aquilo é um trailer de lançamento e faz uma piada que já é uma característica do próprio *Deadpool*. Podemos pressupor que essa quebra da quarta parede gera duas impressões dependendo de quem será o espectador.

A primeira impressão é para uma pessoa que não tem conhecimento do personagem ou até conhece, mas não saiba dessa associação dele com a quarta parede. O espectador pode ficar surpreso quando ele começa a dialogar, afinal ele não espera que isso vá acontecer no trailer de lançamento.

A segunda impressão é para a pessoa que conhece o personagem e sabe dessa associação, ela não ficará surpresa com o fato do *Deadpool* está dialogando com ela, pois ela sabe que o personagem possui essa característica. Isso não significa que o personagem seja previsível e sim que essa é uma característica que pertence a ele, ou seja, quem conhece o personagem espera que em algum momento ele vai utilizar esse recurso. Sabe que o personagem

no filme, HQ ou algum jogo vai ter algum momento que ele vai quebrar a quarta parede, ou seja, todo conteúdo que seja sobre o personagem deve ser utilizado esse recurso.

No trailer do *Sunset Overdrive* (2014) a quarta parede tem como objetivo fazer com que o espectador no primeiro momento esteja vivenciando na pele de alguém, ou seja, ele está dentro do jogo vivenciando aqueles acontecimentos e depois ele quebra essa interação quando menciona que aquilo é apenas um vídeo game.

No caso do *Sunset Overdrive* (2014) podemos pressupor que a impressão causada em quem está assistindo seja maior que em *Deadpool* (2013). Isso pelo fato de como o trailer começa e por ser uma franquia nova. O trailer não começa já realizando uma quebra da quarta parede como *Deadpool* faz, ele esconde isso no primeiro momento e depois deixa a pessoa que está assistindo surpreso quando o estilo muda, uma cena de ação para um personagem dialogando diretamente com quem assiste. Outro fato é que *Sunset Overdrive* é um jogo novo, ninguém espera que ele vá realizar essa ruptura da quarta parede como é esperado de *Deadpool*, o que causa essa surpresa quando ele realiza isso no trailer.

Conclusão

Para concluirmos este trabalho, precisamos levantar alguns pontos importantes. A quarta parede, apesar de ter surgido no teatro, está presente no cinema, na fotografia, na televisão, inclusive também na publicidade.

Enquanto estava fazendo a análise, observei que esse recurso, se bem construído, consegue captar e manter a atenção das pessoas. Como inovação a quebra da quarta parede possibilita que o público não apenas assista, mas participe da cena. Isso se torna uma diferença, porque se cria uma interação com o espectador.

Além disso, esse recurso poderia ser utilizado em outros casos. Um deles que pensei é outros estilos de jogos poderiam aproveitar e realizar a quebra da quarta parede em certos momentos.

Temos como exemplo alguns jogos de tiros em primeira pessoa, onde a câmera fica posicionado no ponto de vista de personagem, ou seja, como se você fosse o personagem. O jogo é em primeira pessoa para dar a sensação de que você está na pele do personagem.

Um exemplo de interação nesse estilo de jogo é se de repente você levasse um tiro e morresse no game, vir algum personagem e falasse “Imagine se esse tiro fosse na vida real” deixando claro que aquilo é um jogo e fazendo imaginar o que aconteceria se fosse real. São pequenas interações com o jogador como acontece em alguns filmes. Esse tipo de interação faz com o espectador não fique apenas limitado em ser alguém apertando botões de um controle, mas possibilita que essa pessoa participe da cena.

Referências

- ABINADER, Bernardo Ale et al. **Christian Metz e André Bazin: Cinema, realismo significado**. 2015. Disponível em: <<http://teoriadocinemanaua.blogspot.com/2015/10/christian-metz-e-andre-bazin-cinema.html>>. Acesso em: 04 out. 2018.
- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2010.
- BEZERRA, Juliana. **História do Cinema**. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/historia-do-cinema/>>. Acesso em: 27 set. 2018.
- BRIDI, Natália. **15 filmes que quebram a quarta parede: Quando o cinema fala com você**. 2016. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/deadpool/15-filmes-que-quebram-a-quarta-parede#150>>. Acesso em: 25 out. 2018.
- COUTINHO, Laura Maria. **Audiovisuais: arte, técnicas e linguagem**. Brasília: [s.n.], 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/11_audiovisuais.pdf>. Acesso em: 19 out. 2018.
- COUTO, José Geraldo. **André Bazin: alma do cinema, cinema da alma**. 2014. Disponível em: <<https://blogdoims.com.br/andre-bazin-alma-do-cinema-cinema-da-alma/>>. Acesso em: 17 set. 2018.
- FERNANDES, Janaína de Mello. **A enunciação na encenação teatral**. Estudos Semióticos, Número 2, São Paulo, 2006. Disponível em: <www.fflch.usp.br/dl/semiotica/es>. Acesso em: 25 out. 2018
- FERREIRA, Rafilsky. **O que é a quebra da quarta parede em Deadpool?**. 2016. Disponível em: <<http://historiadorgeek.com.br/index.php/2016/02/27/o-que-e-a-quebra-da-quarta-parede-em-deadpool/>>. Acesso em: 24 out. 2018
- FREIRE, Rafael et al. **André Bazin e o real no cinema**. 2015. Disponível em: <<http://teoriadocinemanaua.blogspot.com/2015/10/andre-bazin-e-o-real-no-cinema.html>>. Acesso em: 04 out. 2018.
- LOUREIRO, Jorge. **Deadpool - Análise: O jogo mais hilariante de sempre!**. 2013. Disponível em: <<https://www.eurogamer.pt/articles/2013-07-11-deadpool-analise>>. Acesso em: 05 nov. 2018.
- MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Lisboa: DINALIVRO, 2005. Disponível em: <<https://www.passeidireto.com/arquivo/30474566/a-linguagem-cinematografica---marcel-martinpdf>>. Acesso em: 18 out. 2018.
- MIRANDA, Lucas Pilatti. **A Evolução do Cinema**. 2014. Disponível em: <<https://www.cantodosclassicos.com/evolucao-do-cinema/>>. Acesso em: 18 set. 2018.
- OLIVEIRA, Ayrton de. **Você sabe o que é a quebra da quarta parede?**. 2016. Disponível em: <<http://www.mappinguanerd.com.br/voce-sabe-o-que-e-a-quebra-da-quarta-parede/>>. Acesso em: 25 out. 2018.
- SILVA, Marty. **Sunset Overdrive Review**. 2014. Disponível em: <<https://br.ign.com/sunset-overdrive/1581/review/review-sunset-overdrive>>. Acesso em: 05 nov. 2018.