

# **DEADPOOL E A QUARTA PAREDE – UMA ANÁLISE DAS NARRATIVAS DE METALINGUAGEM<sup>1</sup>**

Clinton Davisson Fialho <sup>2</sup>

Carlos Pernisa Jr<sup>3</sup>

## **RESUMO**

O objetivo desse artigo é analisar os níveis diegéticos e a metaficção presentes na narrativa buscando observar como esses dois conceitos podem ser identificados na produção cinematográfica *Deadpool*. Verificamos que os níveis da narrativa e da metaficção se apresentam no filme, reforçando uma relação de cumplicidade entre o narrador/personagem e o espectador. Essa relação de metalinguagem e quebra da quarta parede já existia no personagem quando este habitava a história em quadrinhos e migrou com ele para o cinema. Avaliaremos também a influência que os fãs do personagem tiveram em sua transposição para o cinema. Entende-se como metaficção os elementos que de alguma forma reproduzem sua narrativa no interior da obra ficcional e, assim, mudam a relação do espectador com a obra. No presente artigo, buscaremos analisar as características da narrativa e da metalinguagem, enfocando os recursos de narrador e personagem, e a quebra da quarta parede estabelecendo uma relação diferenciada entre personagem e plateia.

**Palavras-chave:** Metaficção, Níveis diegéticos, Narrativa, Cinema, *Deadpool*.

## **ABSTRACT**

The objective of this paper is to analyze the diegetic levels and the metafiction present in the narrative trying to observe how these two concepts can be identified in the film production *Deadpool*. We verified that the levels of narrative and metafiction are presented in the film, reinforcing a relationship of complicity between the narrator/character and the spectator. This relationship of metalanguage and breakage of the fourth wall already existed in the character when it inhabited the comic book and migrated with him to the cinema. We will also evaluate the influence that the fans of the character had in their transposition to the cinema. It is understood as metafiction the elements that somehow reproduce their narrative inside the fictional work and, thus, change the relation of the spectator with the work. In this article, we will analyze the characteristics of narrative and metalanguage, focusing on narrator and character features, and the breaking of the fourth wall, establishing a differentiated relationship between character and audience.

**Keywords:** Metafiction, Diegetic levels, Narrative, Cinema, *Deadpool*.

## **EU SEI QUE SOU UM HERÓI DE FILME DE AÇÃO**

---

<sup>1</sup> Recebido em 30/11/2016.

<sup>2</sup> Universidade de Federal de Juiz de Fora. [fafia7@gmail.com](mailto:fafia7@gmail.com)

<sup>3</sup> Universidade de Federal de Juiz de Fora. [carlos.pernisa@uff.edu.br](mailto:carlos.pernisa@uff.edu.br)

Imagine um super-herói típico de histórias em quadrinhos com uma pequena diferença básica: ele tem plena consciência de sua natureza fictícia, ou seja, ele sabe que é um personagem em quadrinhos. Este é Deadpool, criado pelos norte-americanos Rob Liefeld e Fabian Niciesia para a Marvel, que divide com a D.C Comics o posto de maiores editoras de histórias em quadrinhos do planeta. Ele apareceu pela primeira vez em 1991, como um vilão da revista *New Mutants*, número 98 – história que no Brasil saiu dentro de *Os Fabulosos X-Men*, número 584 em 1994. Entre essas, a Marvel e a D.C. Comics, é comum o *slogan* “Nada se cria, tudo se copia”. Então, Deadpool foi a versão da Marvel do vilão da DC Comics chamado Exterminador (*Deathstroke*, no original inglês), inclusive com seu nome parodiando o alter-ego deste, “Slade Wilson”. Suas histórias possuem um humor extremamente ácido, referências satíricas culturais e ocasionalmente a quebra da quarta parede, com o personagem comunicando-se diretamente com o leitor.

Suas origens não diferem das de outros super-heróis. Trata-se de um mercenário chamado Wade Wilson, que descobre estar com câncer e se submete a um tratamento “secreto” do governo canadense para implantar genes mutantes que, no universo Marvel, significam que podem, ou não, dar superpoderes a seres humanos. Com seu uniforme vermelho, seu superpoder de cura, e pelo fato de não parar de tagarelar durante as histórias, o personagem lembra uma mistura pouco original de Wolverine, Homem-Aranha e As Tartarugas Ninjas.

A popularidade do personagem foi crescendo até que ganhou uma ponta em um filme de 2009, *X-Men origens: Wolverine*, interpretado por um ator em ascensão na época, Ryan Reynolds. O filme fez boa bilheteria, mas foi um grande fracasso de crítica, tendo exatamente na caracterização de Deadpool, nada fiel aos quadrinhos, como alvo das maiores críticas por parte dos fãs do personagem.

Na dissertação de mestrado “*Don’t tell me what I can’t do!*: as práticas de consumo e participação dos fãs de *Lost*”, Ana Paula Bandeira explica o ponto de vista de Jenkins sobre a tensão entre fãs e produtores, sejam de filmes, séries ou outras mídias. Nesta dissertação de 2009, a autora afirma que essa tensão se constrói através da sensação de que os fãs não estão tendo seus desejos atendidos – um par romântico que não se concretiza, a resolução de um mistério que se estende por tempo demais, etc. Segundo Jenkins, “a resposta dos fãs envolve não

simplesmente fascinação ou adoração, mas também frustração e antagonismo” (1992, p. 23). Quando um personagem já popular nos quadrinhos assume um rumo que não é o desejado pelos seus fãs, algumas das consequências são mobilizações. No caso de *Deadpool*, o próprio ator, Ryan Reynolds, que protagonizou o personagem no filme *X-Men Origens: Wolverine*, percebeu que os fãs não gostaram de como o herói foi representado na produção. Foi o próprio Ryan Reynolds que soube captar essa conexão formada a partir de convenções estabelecidas através da crítica dos fãs – algo que Jenkins (1992) chama de meta-texto.

Para Jenkins (1992), não importa em que suporte uma narrativa é apresentada para seu potencial público consumidor. O texto inicial pode ser um filme – os exemplos dados por Jenkins são *Matrix* e *Star Wars* – que acaba por se expandir por outros suportes. O caso *Deadpool* é uma narrativa gráfica que gerou o filme.

Lançado em 11 de fevereiro de 2016, o filme *Deadpool* é considerado uma produção de orçamento mediano em Hollywood, custou 58 milhões de dólares e rendeu mais de 300 milhões no mundo todo. Sua produção foi uma iniciativa do seu astro principal, o ator Ryan Reinolds, que interpretou o personagem em 2008. De acordo com o blogueiro e escritor, Ricardo Santos, *Deadpool* é um filme que Hollywood ainda tenta entender. Pois não se trata de um personagem conhecido dos quadrinhos, embora sua popularidade estivesse em ascensão. Santos afirma que o segredo do sucesso do filme está na liberdade de criação que deram ao diretor e principalmente aos roteiristas, já que havia pouco a perder em um filme no qual pouca gente acreditava.

Os envolvidos no filme tiveram liberdade para trabalhar um personagem politicamente incorreto sem interferências castradoras. Foi um risco calculado. Se fosse um fracasso de bilheteria, não perderiam centenas de milhões de dólares. A Fox merece aplausos de pé. É tão estranho quando um estúdio acredita na loucura de alguns cineastas. A Warner fez isso com George Miller e o mundo ganhou *Mad Max: Estrada da Fúria*. Agora temos *Deadpool*. Um filme que com certeza mudará os rumos dos super-heróis nas telonas (SANTOS, 2016 publicado em <https://ricardoescreve.wordpress.com/2016/02/18/deadpool-o-novo-ferris-bueller/>).

A trama é convencional. Herói ou anti-herói quer se vingar de bandido. Há também uma história de amor e o drama de um homem que tem sua vida simples, mas feliz, destruída pelo diagnóstico de um câncer. A novidade que realmente traz

para os filmes de super-heróis da atualidade é a quebra da quarta parede, em que, assim como nos quadrinhos, o personagem conversa com a plateia, mexe na posição da câmera, critica o próprio ator principal, brinca com o baixo orçamento do filme e faz piadas com os filmes de super-heróis. *Deadpool* tem consciência plena de estar em um filme de ação feito em Hollywood e não apenas isso. Ele sabe que seu filme poderia ser um fracasso de bilheteria, pois não existe fórmula mágica para se atingir o espectador. Essa percepção do personagem estava presente nos quadrinhos e migrou para o cinema, agradando aos fãs que haviam se decepcionado com a primeira versão dele em um filme.

A convergência de conteúdos narrativos de histórias em quadrinhos para o cinema, entretanto, é constante. É importante lembrar que o conceito de convergência de Jenkins, que amplia as possibilidades de interação sobre um determinado conteúdo.

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando (JENKINS, 2008, p. 29).

Jenkins (2008, p.30) continua dizendo que a convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser, mas sim dentro do cérebro das pessoas e em suas intenções sociais com outras. Pode-se assim dizer que convergir meios e canais é proporcionar o diálogo e/ou interatividade entre pessoas, independentemente da ferramenta utilizada. Essa convergência das mídias é mais do que apenas uma mudança tecnológica, ela altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos.

Graças à proliferação de canais e à portabilidade das novas tecnologias de informática e telecomunicações, estamos entrando numa era em que haverá mídias em todos os lugares. A convergência não é algo que vai acontecer um dia, quando tivermos banda larga suficiente ou quando descobirmos a configuração correta dos aparelhos. Prontos ou não, já estamos vivendo numa cultura da convergência (JENKINS, 2008, p. 43).

## **A FÓRMULA MÁGICA É DARWINIANA**

Um dos grandes atrativos do cinema e, talvez um dos maiores motivos de seu sucesso em nível global, se deve ao fato de conseguirmos, quando imersos na penumbra de uma sala de cinema, viajar para outra realidade, conhecer

personagens, cenários e situações das quais podemos até não ser íntimos no nosso dia a dia. O cinema constrói em si mesmo uma realidade alternativa que absorve o espectador durante todo o processo de fruição. Em *A linguagem cinematográfica*, Marcel Martin afirma que a imagem de cinema é antes de tudo realista, ou melhor, dotada de todas as aparências (ou quase) da realidade.

A imagem fílmica suscita, portanto, no espectador um sentimento de realidade em certos casos suficientemente forte para provocar a crença na existência objetiva do que aparece na tela. Esta crença, ou adesão, vai desde as reações mais elementares nos espectadores virgens ou pouco evoluídos, cinematograficamente falando, (os exemplos são numerosos), aos fenômenos, bem conhecidos, de participação (os espectadores que avisam a heroína dos perigos que a ameaçam) e de identificação com as personagens (donde deriva toda mitologia da estrela) (MARTIN, 2005, p. 28).

No artigo “ARG: a quebra da quarta parede no cinema”, Nathan Cirino, afirma que “uma vez criada esta sensação de realidade que se apresenta diante de nossos olhos, passamos a crer naquilo que a ficção nos apresenta e tornamo-nos suscetíveis a comoções, entusiasmos e tantas outras reações emotivas em decorrência do filme”.

A indústria cinematográfica norte-americana, que tem sido a maior força econômica do cinema desde o início do século XX, estabelece uma relação simbiótica com seus espectadores. A figura do espectador de cinema foi construída durante a trajetória da consolidação da indústria cinematográfica mundial: “o espectador de cinema é uma invenção do século XX” (CANCLINI, 1999, p. 177). Descobrir o gosto desse espectador e traçar o seu perfil tem sido uma busca constante da indústria. No artigo “A reinvenção de Hollywood: cinema americano e produção de subjetividade nas sociedades de controle”, da revista Contemporânea, Pedro Butcher afirma que o elemento unificador, nesse conjunto, é a coerência de um projeto de hegemonia, um domínio da técnica que se apresenta como perene e inevitável a ponto de, para muitos, a palavra “cinema” ser sinônimo de “cinema americano”. Porém, Hollywood não é, em si, um bloco estático.

O próprio conceito flutuante de “Hollywood” reflete essa modulação: ele ora designa um estilo cinematográfico e uma marca genérica; ora qualquer obra de ficção produzida nos Estados Unidos; ora todo o complexo de produção e distribuição de filmes e programas de TV americanos; ou ainda o conjunto de companhias produtoras e distribuidoras de filmes (as chamadas “majors”). Hollywood, enfim, engloba elementos contraditórios, sendo talvez sua “definição” mais comum, simplesmente, o nome pelo qual é conhecido o cinema global e popular falado em língua inglesa (BUTCHER, 2004).

O filme que inaugurou uma nova forma de exploração do produto cinematográfico foi *Tubarão*, de Steven Spielberg, lançado nos cinemas americanos em junho de 1975, num período que era considerado morto para o cinema por estar perto do verão. *Tubarão* se tornou um imenso sucesso de público e abriu uma nova “alta temporada” para o cinema americano. Dois anos depois, em maio de 1977, outro cineasta da geração de Spielberg, George Lucas, lançou o filme que cristalizaria a “nova Hollywood”, *Guerra nas estrelas (Star Wars)*. A partir dele, o alvo principal do cinema americano passou a ser o público infanto-juvenil, não mais o adulto. Cada vez mais, as produções passaram a ser concebidas para esse público, incorporando às suas estruturas narrativas algumas novas características, como, por exemplo, as do videogame. Ainda assim, nunca houve um elemento estático em relação ao gosto do público. Um fato, entretanto, indiscutível na raça humana é que crianças, quando não morrem, se tornam adultos e uma nova leva de crianças vai surgindo com referências culturais às vezes completamente diferentes. Qual seria o ponto em comum para agradar essas novas crianças e ainda manter os “novos adultos”?

Essa relação do cinema com história e história com cinema foi explorada por um dos principais pensadores do cinema, Siegfried Kracauer (1889-1966), um dos primeiros a teorizar sobre as afinidades particulares do processo histórico e do processo cinematográfico, em obras como *L’Histoire: Des avants-dernières choses* e *Theory of film: the redemption of physical reality*. Seu trabalho foi realizado ao longo de quatro décadas (1920-1960), iniciado, aos 32 anos, quando Kracauer entrou para a redação do jornal *Frankfurter Zeitung*, fundando uma das primeiras seções de crítica de cinema da imprensa alemã, estendendo-se até a publicação da sua última obra em vida, em 1960, *Theory of film*.

No artigo, “Kracauer e os fantasmas da história: reflexões sobre o cinema brasileiro”, Cristiane Freitas Gutfreind, lembra que Kracauer atribui ao cinema a capacidade de os homens assistirem à sua própria ausência.

A escrita dessas imagens ressalta a percepção comum e o olhar cotidiano, constituindo, segundo o autor, uma “necromancia” em que um rosto pode ser o espelho do passado, mas sem que vejamos a passagem do tempo, o seu envelhecimento, pois quem reconstrói a realidade é o nosso olhar moldado de pensamento e hábil em esconder aquilo que jamais deve ser contemplado. Essa relação entre fotografia, cinema, realismo, luto e filiação está presente em muitos escritos da literatura, da filosofia, da sociologia e

da psicanálise. Para Kracauer, tal relação se resume em uma experiência de alienação no sentido marxista do termo (GUTFREIND, 2009).

Segundo Kracauer, o teatro, e particularmente a tragédia, está envolvido numa ideia que se deve cumprir no palco. O que no teatro está pré-programado, no cinema, surge como incidente. Porque o cinema está talhado, pela sua natureza, a captar esse movimento acidental e vacilante das coisas.

Essa busca por uma teoria da catarse se firmou no final do século XX, com o livro *O herói de mil faces*, de Joseph Campbell, que apresenta o herói mítico: Apolo, Hércules, Buda e numerosos outros protagonistas de religiões, dos contos de fada e do folclore representam simultaneamente as várias faces de uma mesma história. O relacionamento entre seus símbolos intemporais e os símbolos detectados nos sonhos pela moderna psicologia é o ponto de partida da interpretação oferecida por Campbell.

Na década de 1980, o roteirista da Disney, Christopher Vogler, compilou as ideias de Campbell no que ficou conhecido como “O memorando de Vogler”. Trata-se de um memorando corporativo de sete páginas escrito para esclarecer roteiristas de Hollywood sobre a obra do antropólogo Joseph Campbell. Mais tarde, Vogler desenvolveu o trabalho e publicou o livro *A jornada do escritor* (VOGLER, 1998). Segundo Vogler, a jornada atravessa os seis capítulos, começando no mundo comum, onde temos a apresentação da história. Acompanhamos os conflitos do herói, desde o chamado à aventura até o momento de provação suprema. No meio do caminho, o herói precisa superar obstáculos e conquistar aliados. No desfecho da história, há o momento da recompensa e o retorno com o elixir.

Contudo, essa fórmula mágica nem sempre funciona. Se tudo ficasse fácil para a indústria de Hollywood, não teríamos filmes como *Street Fighter* (1994), cujo custo foi de 35 milhões de dólares e não conseguiu se pagar, arrecadando apenas 33 milhões nos Estados Unidos, ou mesmo *Eragon* (2006), baseado no livro *best-seller*, que ficou conhecido por seguir à risca todos os passos da *Jornada do escritor* e que não conseguiu pagar os 100 milhões de dólares de custo, arrecadando apenas 75 milhões nos Estados Unidos. Em contrapartida, filmes inusitados como *A bruxa de Blair* (1999) custou em torno de 60 mil dólares, foi feito por cineastas amadores e rendeu mais de 300 milhões de dólares em todo o mundo. De acordo com Jenkins (2008), a narrativa *transmedia* entrou em debate público pela primeira

Revista Livre de Cinema v. 4, n. 2, p. 53-68 mai-ago, 2017

vez em 1999, com o lançamento de *A bruxa de Blair*. Desde então, a indústria do entretenimento tem aplicado estas estratégias, que vão além de transpor um conteúdo de um meio para outro. Jenkins entende a *transmedia* como a integração de conteúdos e meios com o objetivo de evidenciar a colaboração do usuário, que passa a ter vez e voz. Ele é o foco das atenções, como inventor de produtos e narrador de experiências. No caso de *Deadpool*, o filme só foi finalmente completado após a participação massiva dos fãs, que fizeram pressão na Fox, a qual detinha os direitos do personagem.

Depois de *A bruxa de Blair*, os cineastas iniciantes e os festivais de filmes alternativos passaram a ser vistos com mais atenção por Hollywood. Não demorou para outros filmes de baixo orçamento ganharem grandes bilheterias. Em 2008, um curta-metragem feito na Argentina chamado *Mama* acabou levando seu realizador, Andrés Muschietti, a Hollywood, onde recebeu 15 milhões de dólares para transformar seu curta em um longa. O resultado foi outro grande sucesso de bilheteria. Lembramos que a busca de possíveis cineastas e inovações narrativas em curtas metragens não tem nada de novo. Como afirma Ivana Bentes em “Vídeo e cinema: rupturas, reações e hibridismo”. O vídeo, usado como retórica no cinema de ficção, foi uma das marcas do “pós-modernismo” no cinema dos anos 80, e não só no Brasil. Também nos anos 90, novos cineastas trouxeram influências das mais diversas.

Quase um “pisar de olhos” do cineasta sobre a exaustão das narrativas clássicas, que a câmera de vídeo ajudava a desconstruir, apontado para uma potencial renovação da narrativa e a popularização do vídeo, como nova tecnologia e modo de consumo das imagens (vídeo-locadoras) A ficção nos curta-metragens e no vídeo independente viveu um momento de explosão nos anos 80. Os dramas-de-sala-de-estar da televisão brasileira foram levados para o vídeo de forma irônica, mimética ou como exercícios de estilo. Mas entre o mimetismo e a ironia, essas vídeo-ficções raramente alcançaram um diferencial. *Marly Normal* (Olhar Eletrônico, 1982) se propunha a descrever com imagens e som ambiente, o cotidiano monótono de uma jovem desde que acorda até o final de um dia de trabalho, um tipo de microdramaturgia que seria uma constante nesses vídeos, assim como o uso de citações, o pequeno insight de roteiro, a paródia aos gêneros clássicos, mas nada disso chegou a constituir uma estética marcante na vídeo-ficção. A grande renovação na dramaturgia do vídeo se daria quando confrontada com a ficção cinematográfica. Fora do Brasil com a explosão do movimento do Dogma dinamarquês. Em filmes como *Ondas do Destino* e *Os idiotas*, de Lars von Trier ou *Festa de Família*, de Thomas Vinterberg e é o uso “deslocado” das técnicas do documentário, “registrando” uma ficção cinematográfica, que vai provocar estranhamento no espectador. A forma documentária (e a câmera de vídeo) assume em alguns desses filmes uma



função desreguladora, desrepressora buscando uma renovação dos recursos ficcionais tradicionais (BENTES, 2003, p. 17).

Entendemos que a indústria está sempre em busca de inovações e fórmulas inovadoras, mas a fórmula mágica para um sucesso de bilheteria acaba sendo a mesma metodologia que Darwin atribuiu ao sucesso da natureza para sua evolução: tentativa e erro.

## A QUARTA PAREDE E METALINGUAGEM

Fato é que, independente se nos leva para o espaço, para uma ilha perdida, para um mundo de fantasia ou mesmo para as ruas de Nova Iorque, o filme possui a capacidade de criar em si mesmo a crença no seu mundo particular. Para que a catarse aconteça é necessário acreditar naquilo que se vê, devido ao seu realismo. Segundo Murray, “quando entramos num mundo ficcional fazemos mais do que apenas ‘suspender’ uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto criamos ativamente uma crença” (2003, p. 111).

Já o teatro existe a partir do momento em que há o ator e o público, inseridos em um mesmo espaço físico. O conceito de espaço cênico, e até mesmo da necessidade da plateia ao vivo, *in loco*, é questionado, porém, pelo teatro pós-dramático e suas relações com as novas mídias (LEHMANN, 2007). Fato é que esta linguagem possui seus conceitos básicos, sendo um destes o da chamada “quarta parede”, como explica Xavier:

No século XVIII, o teatro assumiu com mais rigor a “quarta parede” e fez a mise-en-scène se produzir como uma forma de tableau que, tal como uma tela composta com cuidado pelo pintor, define um espaço contido em si mesmo, sugere um mundo autônomo de representação, totalmente separado da plateia. Como queria Diderot, a “quarta parede” significa uma cena autobastante, absorvida em si mesma, contida em seu próprio mundo, ignorando o olhar externo a ela dirigido, evitando qualquer sinal de interesse pelo espectador, pois os atores estão “em outro mundo” (2003, p. 17).

A quarta parede seria um limite virtual que se transforma em uma janela para outra realidade, intocável e distante. O ato de se “quebrar” esta quarta parede, portanto, significa ultrapassar esse limite, fazer o ator e o público se percebam e interajam de forma direta, deixando de lado a ilusão de o espectador ser apenas um observador invisível – ou ignorado – da ação cênica. Ismail Xavier explana sobre a quarta parede para o cinema, ao afirmar que:

no cinema, tal aprisionamento ganha mais força, pois o espaço imaginário se projeta na pura superfície (a luz na tela); não há atores no espaço da sala, o que auxilia na produção do efeito de autonomia da ficção. Mas são necessários determinados cuidados para garantir o efeito (o ator não deve olhar para a câmera) (XAVIER, 2003, p. 18).

Já nos créditos iniciais, o filme *Deadpool* começa a brincar com convenções de um filme de super-herói e a fazer um exercício de metalinguagem. Logo após a tradicional vinheta da Marvel e da Fox, produtoras do filme, os créditos apresentam o filme com as seguintes frases: “A Fox apresenta: mais um filme de super-heróis com um ator que é um perfeito idiota, um personagem de CGI (criado digitalmente através de computação gráfica), um alívio cômico, uma mulher atraente, um vilão com sotaque britânico, uma adolescente mal humorada e um diretor que se acredita muito esperto”. Aos seis minutos de filme, o personagem olha para a tela, cumprimenta amistosamente a plateia e começa sua metralhadora de piadas, insinuando que precisou fazer sexo com heróis mais famosos para conseguir ter seu próprio filme. A quarta parede foi quebrada.

Em *O que é o cinema*, Jean-Claude Bernardet (2001) compara a impressão de realidade proporcionada pelo cinema com a impressão de realidade que o indivíduo experimenta ao sonhar. Em um sonho, só percebe-se que está sonhando quando se acorda. Quando ainda se está dormindo, o indivíduo acredita que está vivendo a realidade. Essa ilusão de verdade, que se chama impressão de realidade, foi provavelmente a base do grande sucesso do cinema.

O cinema dá a impressão de que é a própria vida que vemos na tela, brigas verdadeiras, amores verdadeiros. Mesmo quando se trata de algo que sabemos não ser verdade, como o Pica-pau Amarelo ou O Mágico de Oz, ou um filme de ficção científica como 2001 ou Contatos Imediatos do Terceiro Grau, a imagem cinematográfica permite-nos assistir a essas fantasias como se fossem verdadeiras; ela confere realidade a essas fantasias (BERNARDET, 2001, p. 12).

Assim, imerso na sala de cinema, o espectador “esquece” que está sentado numa poltrona e é levado a vivenciar as situações que lhe são apresentadas. Xavier (2003) ressalta que o cinema utiliza uma técnica que herdou do teatro para simular para o espectador que o mundo da diegese é independente do mundo fora dela.

Na dissertação “Além de um castelo de cartas: a metaficção na série *House of Cards*”, Gabriel Steindorff (2015) discute os níveis diegéticos e a metaficção na narrativa, buscando observar como esses dois conceitos podem ser identificados na

produção audiovisual *House of Cards*, uma série de TV norte-americana produzida pelo canal de *streaming* Netflix, uma refilmagem de uma outra, da rede de televisão britânica BBC, de 1990. Assim como *Deadpool*, no filme e nos quadrinhos, o personagem Frank Underwood, na série de TV, atua como um apresentador e, ao mesmo tempo, como um personagem. Para Steindorff (2015), a quarta parede seria uma construção invisível entre o palco e a plateia:

De forma que o público tivesse a sensação de estar vendo uma situação a qual sua presença não fosse percebida. Desta maneira, os atores não poderiam destinar olhares nem diálogos à plateia. Xavier (2003) ressalta que no cinema, como não há plateia na produção do filme, a ideia de separação dos dois mundos, real e diegético, tem mais força. Ao mesmo tempo, no momento da projeção do filme na sala de cinema, não há atores, a imagem é projetada na superfície luminosa da tela (Steindorff, p. 48, 2015).

Em *Deadpool*, é possível notar que a narrativa principal é um nível diegético que está dentro do relato do personagem, que conduz o espectador através de comentários sobre a narrativa de um nível superior a ela, e intermediário entre a diegese e o espectador, por conta de o espectador partilhar de mais informações do que os personagens, caracterizando uma forma de focalização espectral (GAUDREAULT; JOST, 2009).

O herói que também é o narrador mostra-se, desta forma, mais próximo do destinatário da obra do que dos “companheiros” de diegese, o que vem a reforçar a sensação de cumplicidade com o espectador, que, através da fala que *Deadpool* direciona a ele, pode identificar determinadas informações relevantes da narrativa que se desenvolverá. Utilizando o recurso do *flashback*, outros detalhes da trama e personagens são apresentados, sempre tendo *Deadpool* como uma espécie de apresentador. Desta forma, o espectador é capaz de reconhecer de imediato os personagens e sua importância no filme. Esse recurso metaficcional diegético pode também trazer ao espectador acontecimentos anteriores ao presente da diegese, justificando atitudes do narrador ou seu juízo sobre determinado personagem.

## **METALINGUAGEM**

Metalinguagem é uma das funções da linguagem: aquela que evidencia o código em que a mensagem é enviada. Significa, portanto, “falar sobre falar”. É o

recurso que faz com que vejamos uma história em quadrinhos sendo desenvolvida dentro de uma história em quadrinhos, ou um livro dentro de um livro, um filme dentro de um filme, uma música dentro de uma música, um jogo dentro de um jogo e assim por diante. Em *Deadpool*, a retirada da quarta parede é apenas um dos recursos de metalinguagem exercidos.

Todavia, diversos autores vêm estudando o tema e expandindo seu conceito, devido à maneira como a metalinguagem se apresenta nos diferentes meios, como o audiovisual, a música e os quadrinhos. O personagem saber que está em um filme de ação e fazer piadas com o orçamento do mesmo, sobre o universo dos super-heróis e até com a carreira do ator que o interpreta são recursos metalinguísticos além da quarta parede.

Em determinado momento do filme, aparece um diálogo entre Deadpool e o personagem Colossos, um super-herói que, dentro do universo Marvel, nasceu na Rússia e tem um forte e caricato sotaque que remete ao modo como as pessoas que nasceram nesse país costumam pronunciar a língua inglesa. Ele é um dos X-Men, um grupo de mutantes que lutam do lado do bem, liderados pelo professor Charles Xavier, este também mutante, com poderes mentais e capaz de ler o pensamento das pessoas, controlar suas mentes e até exercer poderes no mundo físico como controlar objetos. Este último personagem, criado também nos quadrinhos, foi interpretado nas telas do cinema por dois atores britânicos, o inglês, Patrick Stewart, com mais de 70 anos e o escocês, James McAvoy, com idade na casa dos 30 anos, que fez a versão mais jovem do personagem no cinema. Quando Colossos afirma que vai levar Deadpool para o professor Xavier, o personagem pergunta: “Para qual professor Xavier? Patrick Stewart ou James McAvoy?”.

Até na cena pós-créditos, ou seja, após passar todos os nomes envolvidos na produção, Deadpool brinca com outro filme, o clássico *Curtindo a vida adoidado* (*Ferris Bueller's Day Off*, de 1986), cujo personagem Ferris Bueller, interpretado pelo ator Matthew Broderick, conversa constantemente com a plateia. Na cena pós-créditos da produção de 1986, Ferris sai do chuveiro e percebe que o filme ainda não acabou e pergunta por que ainda tem gente assistindo e pede: “Vão embora, vão! Acabou!”. Em *Deadpool*, o personagem imita fielmente essa cena, inclusive com cenário e figurinos idênticos ao filme de 1986. É comum, principalmente a partir

de *Star Wars*, que cenas de filmes sejam copiadas por outros como forma de homenagem. O cinema de Quentin Tarantino se especializou de fazer disso um espetáculo. Porém, é comum que essas cenas sejam feitas de forma sutil. Isso faz com que os fãs tenham sua cumplicidade aumentada, como analisa Jenkins (1992, p. 23).

As práticas textuais de “articulação” exigem a disposição do fã para buscar, articular e associar conteúdos complementares ou adicionais em outras plataformas, estabelecendo, nesse exercício, novas relações de sentido. O “trabalho” de articulação do fã consiste, basicamente, no estabelecimento das relações entre as várias unidades englobadas que, ao serem inter-relacionadas, compõem o texto englobante transmídia. Buscar e conectar essas partes que formam o todo é, neste caso, o modo de agenciamento proposto ao fã do filme, considerando que estamos diante de enunciados englobados acabados ou “completos”. Ao deixar, entretanto, escancarada a referência ao filme *Curtindo a vida adoidado*, *Deadpool* derruba a convenção da sutileza e estabelece um novo paradigma da metalinguagem nos filmes de super-heróis. A “graça” não está mais na sutileza, mas na referência escrachada, que torna assim o estilo do filme semelhante à personalidade exacerbada do herói.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebemos em *Deadpool* que os padrões de interação se davam por falas que colocavam o espectador em posição de destinatário da comunicação. Desta forma, utilizou-se o conceito de paratexto (ECO, 1994), que atua como uma forma de indicador, com o objetivo de chamar a atenção do espectador para a mensagem que lhe será entregue. Estas interações caracterizam-se como metaficcionalis, por transgredirem as convenções tradicionais da ficção realista, que tendem a conceber a arte como uma representação da realidade. Ao quebrar a quarta parede (XAVIER, 2003), por meio destas interações, o narrador assume ao espectador que esta narrativa não tem o objetivo de ser uma representação da realidade, mas sim pura ficção. As interações do narrador com o espectador também são sempre cômicas e denotam uma mudança no nível narrativo da obra.

Ficou claro também que o sucesso do filme e mesmo sua eventual produção denotam uma crescente influência dos fãs (JENKINS, 1992) no produto final e como as mídias virtuais intermediam cada vez mais a relação produtor e consumidor final.

Outro fato observado em *Deadpool* é que, quando é utilizado o recurso da metaficção, mesmo na presença de outros personagens, o narrador expõe suas ideias apenas ao espectador. Desta forma, cria-se um microcosmo que somente narrador e espectador partilham. Este “espaço reservado” narrativo contribui para o aumento da sensação de cumplicidade entre as duas entidades, de forma que o espectador tem a impressão de estar em um local privilegiado em relação à diegese. Esta característica remete ao conceito de focalização espectral (GAUDREAU; JOST, 2009), por privilegiar a posição de quem está assistindo à narrativa, dando ao espectador informações que nenhuma entidade intradieética possui.

A criação de um microcosmo entre narrador e espectador, que ocorre pela mudança de nível narrativo, proporciona ao narrador que possa fazer confissões e comentários ao espectador sem comprometer-se com os demais personagens da ficção. Isto gera um sentimento de participação no espectador, que tem a impressão de estar imerso na obra de ficção em posição privilegiada. Estas narrativas podem levar em consideração, não apenas a relação entre as entidades intradieéticas, mas também a relação entre as entidades intradieéticas e o espectador que usufrui da obra audiovisual.

Alguns questionamentos podem ser levantados aqui, principalmente se chegarmos à conclusão de que não há diálogo real do público com o filme, mas apenas com seu universo, ou que a quarta parede quebrada numa tela de cinema não tem o mesmo poder de interatividade de um palco de teatro.

Todos estes questionamentos são válidos, apesar de que poderemos sempre contra-argumentar que o cinema, na conjuntura atual das novas mídias, convergência midiática e narrativas transmídia passa por uma multiplicação de telas, sinestésias e fruições. Seria o caso de pensarmos cinema não como mero dispositivo, ambiente físico ou até mesmo linguagem, mas sim como uma forma narrativa audiovisual múltipla, pulsante e em plena mutação.

## REFERÊNCIAS

Bandeira, Ana Paula. **"Don't tell me what I can't do!": as práticas de consumo e participação dos fãs de Lost.** (2009).

BENTES, Ivana. **Vídeo e cinema: rupturas, reações e hibridismo.** MACHADO, Arlindo. Made in Brasil (2003).

BERNARDET, Jean-Claude. **Que e cinema?** Coleção primeiros passos. Vol. 9. Brasiliense, 1985.

BUTCHER, Pedro. **A reinvenção de Hollywood: cinema americano e produção de subjetividade nas sociedades de controle.** Revista Contemporânea 3 (2004). [http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed\\_03/contemporanea\\_n03\\_02\\_butcher.pdf](http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_03/contemporanea_n03_02_butcher.pdf) Acessado em janeiro de 2016.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces.** Cholsamaj Fundacion, 2004.

CIRINO, Nathan N. **ARG: a quebra da quarta parede no cinema.** *Temática*9.11 (2014). [http://www.academia.edu/8553167/ARG\\_a\\_quebra\\_da\\_quarta\\_parede\\_no\\_cinema](http://www.academia.edu/8553167/ARG_a_quebra_da_quarta_parede_no_cinema) Acessado em janeiro de 2016.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção.** São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

GAUDREAU, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica.** Brasília: Universidade de Brasília, 2009.

GUTFREIND, Cristiane Freitas. **Kracauer e os fantasmas da história: reflexões sobre o cinema brasileiro.** Comunicação, Mídia e Consumo 6.15 (2009): 129-144. <http://revistas.univerciencia.org/index.php/comunicacaomidiaeconsumo/article/viewArticle/6840> Acessado em janeiro de 2016

KRACAUER, S **O ornamento da massa.** Trad. Carlos Eduardo Jordão Machado e Marlene Holzhausen. São Paulo: Cosac Naify, 2007

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático.** Editora Cosac Naify, 2007.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica.** Traduzido por Lauro António e Maria Eduarda Colares. Lisboa, Portugal: Dinalivro, 2005.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck.** São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

PERSON, Lawrance. **Postscripts 5 - The A To Z Of Fantastic Fiction.** Hardcover. 2005.

SANTIAGO, Silviano. **"O narrador pós-moderno." Nas malhas da letra 2** (1989): 38-52.

SANTOS, Ricardo. **Deadpool, o novo Ferris Bueller**. Ricardoescreve. <https://ricardoescreve.wordpress.com/2016/02/18/deadpool-o-novo-ferris-bueller/> Acessado em fevereiro de 2016.

STEINDORFF, Gabriel. "**Além de um castelo de cartas: a metaficção na série House of cards**." (2015). <http://hdl.handle.net/11624/808>. Acessado em janeiro de 2016.

VOGLER, C. **A jornada do escritor**. 2a ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema: antologia**. 3. ed., rev. e aum. Rio de Janeiro: Graal, 2003.

XAVIER, Ismail. **O olhar e a cena: Melodrama, Hollywood, Cinema Novo, Nelson Rodrigues**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.