

## De Phoebe Waller-Bridge a Manu Gavassi: A Inter-relação de Cumplicidade Com o Espectador Através da Quebra da Quarta Parede <sup>1</sup>

Leandro Agostinho de SÁ<sup>2</sup>  
Carolina Fernandes da Silva MANDAJI<sup>3</sup>  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, PR

### RESUMO

O presente trabalho pretende discutir conceitos sobre a quebra da quarta parede, compreendendo-as como as relações diretas que os personagens estabelecem com seus espectadores, e para isso, refletindo a partir de diferentes produções audiovisuais - uma brasileira, outra britânica. Propõe-se entender como são construídos efeitos de sentido através dessa técnica, contextualizando-a nas transformações culturais e tecnológicas que interferiram e ainda interferem na produção de audiovisuais em correspondência à sua época. Buscar-se-á entender ainda os sentidos propostos pela interação discursiva estabelecida entre personagem-espectador. Os métodos utilizados para o desenvolvimento da pesquisa foram: pesquisa bibliográfica por meio do levantamento de teorias elaboradas por autores que discorrem sobre a relação entre personagem e espectador; estudos sobre a era pós-moderna; conceitos que descrevem sobre uma abordagem cultural de contextos imagéticos e estudos que esclarecem sobre o uso da técnica da quebra da quarta parede. Para tal, foram escolhidas duas produções como material de análise: a série Britânica, *Fleabag*, criada e estrelada por Phoebe Waller-Bridge, da plataforma de *Streaming* de vídeo *Amazon Prime* (2016 - 2019) e o videoclipe brasileiro Deve Ser Horrível Dormir Sem Mim, disponível no *YouTube*, da cantora Manu Gavassi (2020). Convém iniciar conceituando sobre a pós-modernidade, que foi caracterizada pelos efeitos da globalização - cultura do consumo, efêmero, cibernético e informacional -, que começou a formar pensadores e pensadoras na década de 60, mas que só passou a ser um conceito mais estabelecido, de um modo mais geral, nos anos 70, tendo chegado às áreas das artes (OLIVEIRA, 2017). Como diferença entre pós-modernismo e pós-modernidade, Pucci Junior explicita: “é preciso deixar clara a diferença: pós-modernidade diz respeito a um período histórico, ao passo que

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na IJ04 - Comunicação Audiovisual do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 16 a 18 de junho de 2022.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 6º. semestre de curso de Comunicação Organizacional da UTFPR-CT, email: [leadrosa@alunos.ufpr.edu.br](mailto:leadrosa@alunos.ufpr.edu.br)

<sup>3</sup> Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Organizacional da UTFPR-CT, email: [cfernandes@utfpr.edu.br](mailto:cfernandes@utfpr.edu.br)

pós-modernismo se refere a um campo cultural.” (2006, p. 361). A partir disso surgem modificações que delimitam a passagem a um novo modo cultural de produções cinematográficas, significando que “a mudança de ícones sinaliza a transformação cultural.” (PUCCI JUNIOR; 2006, p. 362). Pucci Junior (2006) discorre sobre como a discussão acerca do pós-modernismo se polarizou no ápice de sua popularidade: de um lado a negação a respeito da nova era e da nova cultura; do outro, aqueles que exaltavam os novos modos de estruturação social. O autor ainda cita sobre a demora no desenvolvimento de referências sobre o assunto justamente pelos negadores da nova era na época. Observa-se que a quebra da quarta parede é comumente utilizada em diferentes tipos de audiovisual, a técnica é usada desde os tempos do cinema mudo, em que “com uma piscadela, o artista busca uma cumplicidade com o público, com um olhar ele o toma por testemunha (da boa-fé de seu personagem, de seu infortúnio ou da sua velhacaria).” (JULLIER; MARIE, 2009, p. 75.). Nesse rumo, pode-se também entender que “as próprias narrativas cinematográficas já se encarregaram de abordar em seus roteiros o desejo do público de imergir na diegese[...]” (PAIVA; SOUZA, 2013). Similarmente, segundo Pereira e Santos (2018, p. 270), o cinema tem a capacidade de afetar o espectador e o fazer ter vários sentimentos através da observação de produções artísticas, sobretudo aqui o de obras audiovisuais. O que acaba por demonstrar o impacto da inter-relação entre espectador e personagem, por haver entre o artefato do cinema e o olho espontâneo do espectador vários componentes que contribuem com um reconhecimento do ponto de vista individual com o olhar da câmera, ocasionando um grande senso de existência dentro do contexto cinematográfico ao mesmo tempo entendendo sua ausência (XAVIER, 1988). Outra forma de descrever a quebra da quarta parede é comparar uma cena de teatro a uma caixa de sapato sem uma das faces, e através desta que o espectador acompanha os atos (PEREIRA; SANTOS, 2018, p. 276), o que torna possível também passar o espectador do lugar apático de testemunha para o lugar favorecido de participante da diegese (PEREIRA; SANTOS, 2018, p. 277). Após as reflexões acima, para a análise audiovisual, os materiais foram escolhidos por conterem como aspectos principais: a quebra da quarta parede e a inserção em contextos culturais prévios. A série britânica retrata a vida cotidiana de uma personagem que não tem seu nome citado, mas que é identificada como *Fleabag* na plataforma em que é disponibilizada (*Prime Video*). A personagem, portanto, é uma

mulher que vive o luto e a culpa pelo suicídio de uma amiga e passa por problemas financeiros, com a família, entre outros obstáculos que tem de enfrentar em sua jornada. Problemas esses geralmente confidenciados aos espectadores. Ademais, novas circunstâncias, a partir da passagem ao pós-modernismo, foram surgindo novos contextos culturais, ao modo que a sociedade foi se transformando. Segundo Jullier e Marie (2009, p. 214), a violência e o sexo passam a ser tematizados por obras cinematográficas. Também é possível, segundo os autores, filmar cenas com partes do corpo humano e personagens sendo torturados de forma explícita, sem a utilização do fora-de-campo, o que foi chamado de cinema a descoberto. A primeira produção analisada demonstra a mudança existente a partir do pós-modernismo, pois consta, em suas primeiras cenas, um contexto sexual e, ao decorrer da série, muitas das cenas contém violência. Junto disso, *Fleabag* já inicia a série quebrando a quarta parede onde o primeiro contexto cênico está ligado a sua vida sexual, o que tem grande presença na diegese da obra, mas como confidência ao espectador. Outra ação explorada na série é o uso de olhadas, piscadelas, expressões faciais demonstrando que a quebra da quarta parede pode ser expressa não somente com conversas direcionadas ao espectador, mas também com olhares, expressões e outros tipos de interações silenciosas ou somente sonoras direcionadas ao observador. Em uma das cenas, a personagem principal demonstra sua desaprovação em relação a falas de outro personagem e direciona expressões às testemunhas. Em seguida, o videoclipe brasileiro “Deve Ser Horrível Dormir Sem Mim” é produzido e estrelado pela cantora e compositora Manu Gavassi. Para o lançamento do clipe a autora desenvolveu ações de *marketing* para a divulgação da obra. A estratégia de difusão foi “considerada ‘louvável’ por profissionais da área”, segundo Juliana Barbosa (2020). A diretora, que também desempenha o papel principal da produção, iniciou a narrativa antes mesmo de o clipe ser lançado, principiando com a substituição pela personagem Malu Gabatti nas redes sociais de Manu. Após essa substituição os públicos puderam adentrar um contexto prévio sobre Malu e entender um pouco sobre suas características, que, logo no início do clipe, são evidenciadas com a quebra da quarta parede. Para que o espectador entenda a ideia que o clipe quer passar desde o início é necessário estar contextualizado e introduzido, o que pode ser explicado por René Gardies (2008), quando diz que “a interpretação de uma imagem depende,

pois, de um saber adquirido por quem a interpreta.”. *Easter eggs*<sup>4</sup> são um dos elementos presentes na obra de Gavassi, como também uma estratégia que necessita um saber adquirido. Os *easter eggs*, a partir das discussões de Bezerra e Covaleski (2016, p. 196), podem ser relacionados aos conceitos de intertextualidade em contextos textuais que “revelam, então, que o texto é um cruzamento de outros textos, onde se lê ao menos outro texto; ou seja, cada texto escrito retrabalha outros textos anteriores, sendo, assim, uma combinação de escritos.” (BEZERRA; COVALESKI, 2016, p. 195 *apud* KRISTEVA, 1974). Portanto, produções artísticas seguem o mesmo sentido pois partem de referências pré-existentes, sobretudo quando têm incluídos os *easter eggs*. O uso do livro “1984”, de George Orwell, é um dos elementos utilizados como *easter egg* por ter um personagem chamado Grande Irmão e que as pessoas associam com o “BBB”. Outro objeto utilizado como *easter egg* é uma fantasia de coelho usada por um dos personagens no clipe, que remete a uma fantasia parecida usada em uma prova do BBB. Quando o personagem aparece ao lado de Malu no videoclipe, ela usa a seguinte frase: “Vai só ficar parado para enaltecer o poder das protagonistas.”, ao que, conseqüentemente, faz ligação com um dos personagens que causou uma das maiores brigas do *reality* e fez com que a atriz se tornasse uma das mais populares da edição. Depois foram levantados pontos em comum nas duas obras. Segundo Gaudreault e Jost (2009 *apud* PEREIRA; SANTOS, 2018, p. 279), a quebra da quarta parede pode trazer um efeito cômico para as narrativas, o que está presente nas obras analisadas. As duas produções foram criadas e tiveram seus papéis principais interpretados pelas criadoras, sendo que a atriz brasileira é também diretora da obra analisada. Nas duas produções, as personagens que quebram a quarta parede são descobertas por outros personagens e, no caso do videoclipe, há uma menção à série britânica quando é citada como “Fleabag tupiniquim”. Conclui-se, então, que a quebra da quarta parede cria uma inter-relação de cumplicidade entre personagem e espectador, o que se tornou ainda mais possível através da passagem para a era pós-moderna, um novo contexto cultural que traz mudanças em várias áreas das artes. Portanto, também foi possível estabelecer os pontos em comum presentes nos dois audiovisuais.

---

<sup>4</sup> São “os links feitos em filmes que os vinculam a outros filmes ou conteúdos de entretenimento como que em desafio aos espectadores. Alguns estão realmente escondidos e, só olhando muito atentamente, é possível percebê-los; mas, outros, são expostos claramente.” (BEZERRA; COVALESKI, 2016, p. 197)



**PALAVRAS-CHAVE:** audiovisual; quarta parede; espectador; videoclipe; Manu Gavassi.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, Juliana. Técnica Manu Gavassi! Influencers adotam nova persona em ações de marketing. *Metrópoles*. 19 ago. 2020. Disponível em: <<https://www.metropoles.com/entretenimento/tecnica-manu-gavassi-influencers-adotam-nova-persona-em-aco-es-de-marketing?amp>>. Acesso em: 29 abr. 2022.

BEZERRA, Beatriz Braga; COVALESKI, Rogério. Pós-modernidade, entretenimento e consumo midiático: a narrativa intertextual bad blood. *Rumores*, [s. l], v. 10, n. 19, p. 190-208, jan./jun. 2016. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/109269/115194>. Acesso em: 29 abr. 2022.

DEVE Ser Horrível Dormir Sem Mim. Direção de Manu Gavassi. Produção de Felipe Simas. Roteiro: Manu Gavassi. [S.I.]: Universal Musica Ltda, 2020. (10 min.), son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TiW3LUTZR5E>. Acesso em: 29 abr. 2022.

FLEABAG. Direção de Tim Kirkby, Harry Bradbeer. Produção de Phoebe Waller-Bridge. Roteiro: Phoebe Waller-Bridge. Brasil: Amazon Prime Video, 2016 - 2019. Son., color. Legendado. Série 2 temporadas 12 episódios. Série de TV. Disponível em: [https://www.primevideo.com/detail/0OB9NDUVQKFRSYRSCHT2A784TI/ref=atv\\_dp\\_season\\_select\\_s1](https://www.primevideo.com/detail/0OB9NDUVQKFRSYRSCHT2A784TI/ref=atv_dp_season_select_s1). Acesso em: 29 abr. 2022.

GARDIES, René. Uma abordagem cultural da imagem. In: GARDIES, René. **Comprender o cinema e as imagens**. [S.I.]: Texto & Grafia, 2008. p. 119-157.

XAVIER, Ismail. Cinema: Revelação e Engano. **Artepensamento IMS**, 1988. Disponível em: <https://artepensamento.ims.com.br/item/cinema-revelacao-e-engano/> Acesso em: 29 abr. 2022.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michael. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Senac São Paulo, 2009. 288 p.

OLIVEIRA, Edna Caroline Alexandria da Cunha. A NARRATIVA PÓS-MODERNA NO CINEMA BRASILEIRO: caminhos possíveis em anjos da noite. **Revista Humanidades e Inovação**, Palmas - Tocantins, v. 5, n. 4, p. 9-17, 2017. Mensal. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/472>. Acesso em: 29 abr. 2022.

PAIVA, Cláudio Cardoso de; SOUZA, José Glaydson Pereira de. Cinema interativo: de espectador a coautor. **Culturas Midiáticas**, [S.L.], v. 6, n. 2, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/fm/article/view/17560>. Acesso em: 28 mar. 2022.



PEREIRA, Renata França; SANTOS, Naiara Sales Araújo. A QUEBRA DA QUARTA PAREDE COMO RECURSO METAFICCIONAL NO LONGA “CURTINDO A VIDA ADOIDADO”. **Linguagens - Revista de Letras, Artes e Comunicação**, [S.L.], v. 12, n. 2, p. 269, 6 ago. 2018. Fundação Universidade Regional de Blumenau. <http://dx.doi.org/10.7867/1981-9943.2018v12n2p269-283>.

PUCCI JUNIOR, Renato Luiz. O problema do conceito: pós-modernidade e pós-modernismo. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do Cinema Mundial**. Campinas, Sp: Papirus, 2006. p. 361-378.

REDAÇÃO. BBB20: Tiago Leifert trolla Hadson em Prova do Líder e Internet reage; confira. UOL - Exitoína. 31 jan. 2020. Disponível em: <https://exitoína.uol.com.br/noticias/tv-e-series/bbb20-tiago-leifert-trolla-hadson-em-prova-do-lider-e-internet-reage-confira.phtml>. Acesso em: 29 abr. 2022.