

Quebra da Quarta Parede e de Regras Cinematográficas: Análise da Construção Narrativa do Filme “Clube da Luta”

Bianca Gambelli de Oliveira¹

Para começar a tecer uma linha de raciocínio crítica sobre *Clube da Luta* (1999), é necessário reconhecer a quebra da primeira e mais importante regra sobre o clube: não falar sobre ele.

Com um protagonista sem nome, o “narrador” (Edward Norton), para que o espectador consiga se encaixar nessa realidade, a trama segue seu enredo como um cara que sofre de insônia e busca suas estimadas noites de sono, só conseguindo atingi-las com os momentos de falsas emoções proporcionadas pelas visitas aos grupos de apoio diversos, onde conhece Marla Singer (Helena Bonham Carter), que participa da mesma farsa. Sem dormir direito e com as constantes viagens de seu trabalho, ele se vê acordando em diferentes fusos horários, com companhias passageiras sentadas ao seu lado no avião. Em uma dessas ocasiões, conhece Tyler Durden (Brad Pitt), que muda sua maneira de encarar a vida e o convence a lutar no meio da rua como uma maneira de extravasar os sentimentos, criando ali o *Clube da Luta*, que viria a tornar-se uma espécie de seita. Pela natural liderança de Durden, o clube atinge patamares inesperados pelo narrador, culminando numa onda de tumultos anti-capitalistas e anarquistas ao redor do país.

Sendo um dos pontos altos dos trabalhos do diretor David Fincher, *Clube da Luta* apresenta uma atmosfera caótica bem característica de suas produções, como em *Seven: Os Sete Crimes Capitais* (1995) e *Garota Exemplar* (2014). Curiosamente, na época de seu lançamento, não atingiu as expectativas com a bilheteria e dividiu opiniões entre a crítica, para alcançar seu posto como filme *cult* apenas anos após ser lançado.

Com uma montagem que não esconde a real verdade por trás do roteiro, mas que brinca lindamente com a visão do espectador, acompanhamos enquanto o Tyler Durden é criado na mente

¹ Aluna de produção audiovisual da Fapcom

do narrador, com pequenos flashes de sua presença na vida pacata levada anteriormente. Tudo é encaminhado para que fique evidente — mas não tanto assim — que o Tyler Durden apresentado não existe fora da mente do narrador, e que, na realidade, o narrador é o Tyler Durden, dividido entre duas versões de si mesmo, a acordada e a dormindo, entediante ou confiante. Seu método de deixar as respostas na tela enquanto o espectador se distrai com o resto exorbitante de informações fornecidas é similar ao de *O Sexto Sentido*, lançado no mesmo ano. Essa maneira de introduzi-lo cria uma metalinguagem com uma de suas profissões apresentadas, a de projetista cinematográfico (além de garçom, ou vendedor de sabonetes) que introduz frames fantasmas de filmes pornográficos no meio de fitas de reprodução de filmes “familiares”, onde explica, de certa forma, as aparições extremamente rápidas que parecem como erros de reprodução.

Outra parte interessante de se analisar na cena referida, a de apresentação dos trabalho de Tyler, é a quebra da quarta parede de maneira direta pelo narrador e por Durden, que introduzem o espectador diretamente na narrativa em um papel que não fica explicitamente claro; é o de espectador em si? Ou o de outro personagem mental do narrador? Alguém que participa do clube? Não é evidente para poder afirmar. A quebra do ritmo após romper com a quarta parede apenas evidencia o uso desse recurso para o *storytelling* do longa, para contextualizar Tyler Durden no caos narrativo e aproximar o espectador da realidade oferecida, potencializando a relação parassocial do público com o personagem exibido. Esse recurso é utilizado algumas outras vezes durante o longa para colocar o espectador no local do narrador, puxando-o para dentro do protagonismo da trama.

De acordo com Metz (1985), deve-se ignorar a quarta parede no cinema para que exista uma separação entre os dois mundos, o real experimentado pelo espectador e o fictício a ser exibido pela narrativa. Dessa forma, poderia ser criada maior verossimilhança para o apresentado, separando ambas as realidade para que elas possam coexistir e serem sentidas pelo público.

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)

Quando essa parede é quebrada, perde-se o conforto do público de apenas assistir, pois ele passa a viver tal narrativa e desvendar seus problemas e angústias. Esse é o objetivo de David Fincher em *Clube da Luta*, rompendo com as regras clássicas do cinema e apresentando uma narrativa complexa, com lacunas interpretativas para que o espectador possa preenchê-las e ter um maior aproveitamento do processo interpretativo. Distanciar-se das produções convencionais e inovar na forma de contar histórias é uma maneira de construir uma narrativa complexa, e geralmente tais narrativas rompem com a quarta parede, seja de maneira direta e visual, como apresentada em *Clube da Luta*, ou indireta em um *voice over*, como é muito utilizado na série *Todo Mundo Odeia o Chris* (2005–2009, Paramount/CW) e também conta com a sua representação no longa de Fincher (MITTELL, 2012; Id, 2015).

A quebra da quarta parede é apenas mais um recurso nos diversos utilizados por David para dar vida ao livro homônimo de Chuck Palahniuk, e em certos momentos, peca em alguns excessos, seja de violência ou de frenetismo. Pode-se escutar por aí que é preciso assisti-lo várias vezes para ser compreendido ou apreciado de fato, mas acredito que o filme deve funcionar por si só. Para um filme com mais de duas horas que apresenta um ritmo acelerado, mas que ao mesmo tempo parece se arrastar no tempo, ter que assisti-lo mais de uma vez é, no mínimo, sem sentido. Mesmo em um patamar de filme *cult*, esse altar construído em volta da dificuldade de interpretação apenas faz com que ele se torne uma obra superestimada, pois ele não é de difícil análise; ele é apenas confuso. A devida confusão pode ser lida como representação do estado mental do narrador ou um problema de roteiro. Particularmente, vejo como uma falha na roteirização, mas que não tira muito da qualidade da obra em seu resumo, apenas afasta seu consumo do público em massa, exemplo de como fez em seu lançamento nos cinemas.

Por fim, *Clube da Luta* é uma boa obra cinematográfica; ótima, por sinal. O longa é um dos triunfos da carreira exemplar de Fincher (mas não o melhor, que fique claro) e deve ser lembrado como um bom filme, cheio de conteúdo, com uma excelente fotografia e reflexões

filosóficas acerca do consumismo e de como a sociedade se molda ao seu redor. Ele pode ocupar o posto de filme favorito, obra *cult* e respeitada, com grande relevância para o cinema contemporâneo, contanto que essa pequena interferência de execução de roteiro e montagem seja lembrada. Deve ser lembrada como uma obra para refletir, seja pela questão levantada no enredo ou pela maneira na qual ela foi retratada, sempre com o olhar crítico na questão social e de execução técnica.

FICHA TÉCNICA

Clube da Luta (1999)

Título de Lançamento Original: *Fight Club*, EUA

Direção: David Fincher

Roteiro: Jim Uhls (adaptação do livro de Chuck Palahniuk)

Elenco: Edward Norton, Brad Pitt, Helena Bonham Carter

Duração: 2h19min

Classificação: 18 anos

REFERÊNCIAS

CLUBE DA LUTA. Direção de David Fincher. Produção de Art Linson, Céan Chaffin e Ross Grayson Bell. Estados Unidos: 20th Century Studios, 1999. DVD. (02:19:13 min.)

SIGILIANO, Daiana; ZANETTI, Nayara. A Quebra da Quarta Parede em Narrativas Complexas: Uma Análise das Séries *Fleabag* e *High Fidelity*. In: Intercom - 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. 2021, [S.l.]. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2021. 12p.