

Uma análise dos elementos estilísticos e narrativos de ‘Fleabag’: A construção de uma dramédia¹

Pedro Antun Lavigne Lemos²

Discentes: Marina Ferreira Serapião, Deyse Tatiane dos Santos e Laura Wiermann Aguiar³

Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP)

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar os elementos que contribuem para construção da dramédia na série *Fleabag*, a partir da observação dos conceitos de euforia *versus* disforia de João Pedro Pinho, semiótica de Peirce e quarta parede de Zanetti e Sigiliano. Desse modo, é possível concluir que a obra audiovisual tem como primeira camada o humor, mas conforme seu desenvolvimento observa-se que a narrativa aborda uma maior complexidade por meio do drama.

Palavras-chave: Dramédia; *Fleabag*; comédia; drama e semiótica.

INTRODUÇÃO

Fleabag (2016- 2019) é uma série de comédia dramática escrita e atuada pela comediantes Phoebe Waller- Bridge. A narrativa, que acontece de forma seriada com duas temporadas de seis episódios cada, com cerca de 30 minutos, retrata temas sérios como sexualidade,

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho (Estudos Audiovisuais), evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 20 a 22 de maio de 2025.

² Professor substituto do curso de Jornalismo do ICSA – UFOP, email: pedro.lemos@ufop.edu.br.

³ Estudantes de graduação do 2º período de Jornalismo da UFOP, emails: marina.serapiao@aluno.ufop.edu.br,
tatidosantos.amb@gmail.com e laura.aguiar@aluno.ufop.edu.br

feminismo, luto e assédio, os desenvolvendo sem deixar o humor. Ela conta a história da britânica nomeada de Fleabag (Phoebe Waller- Bridge), em tradução literal para “saco de pulgas”, embora na série ninguém a chame por esse nome ou por nenhum outro.

A protagonista enfrenta um processo depressivo pelo luto da morte da mãe e do suicídio da melhor amiga e busca escondê-lo através do humor e das relações falidas com homens.

Se à primeira vista os elementos humorísticos de *Fleabag* a tornam uma série de comédia engana-se quem pensa que ela é só isso. A primeira camada é mostrada através do humor, *Fleabag* debocha das situações enfrentadas quando quebra a quarta parede, mas conforme do desenvolvimento da série, por meio dos conflitos e dos *flashbacks*, o drama torna-se cada vez mais presente, um lado que a personagem se esforça muito para esconder vem à tona. Os símbolos e significados do luto se tornam evidentes conforme iremos demonstrar.

O GÊNERO DRAMÉDIA

Atualmente, no audiovisual, há um tensionamento entre os gêneros, especialmente entre o drama e a comédia, possibilitando uma maior variedade e complexidade nas narrativas do que os dramas gregos da antiguidade. O resultado desse tensionamento pode ser visto através das *dramédias*, a junção dos dois gêneros que apresenta a coexistência um viés cômico e uma carga dramática em uma mesma narrativa. Em *Fleabag*, essa junção é nítida e essencial para o desenvolvimento da série, que apresenta como personagem principal uma mulher que usa do humor como negação de seus conflitos internos.

Segundo as observações feitas por João Pedro Pinho em seu trabalho acadêmico intitulado: “Estrutura narrativa da dramédia seriada televisiva: uma análise dos arcos de *Girls*”, a dramédia se dá pela dinâmica de tensionamentos entre euforia *versus* disforia. Séries de comédia normalmente retratam momentos disfóricos (mortes, decepções, despedidas) com uma lente eufórica através da ironia e das quebras de expectativa. Na cena do velório da mãe de Fleabag, no quarto episódio da última temporada, a

protagonista quebra nossa expectativa ao fazer piadas sobre estar bonita demais para a ocasião, tentando se desarrumar para transmitir a tristeza que sente por dentro.

Nas dramédias, a liturgia carrega então esse papel mútuo e paradoxal: por vezes ela é reiterada para aferir comicidade, por outras, rompida, desencadeando sentimentos mais disfóricos. Há então uma “dialética de expectativas confirmadas (comédia) e não confirmadas (drama)”
(PINHO, 2020)

SEMIÓTICA E DRAMÉDIA

A semiótica é a ciência dos sistemas e dos processos sógnicos na cultura e na natureza. Ela estuda as formas, os tipos, os sistemas de signos e os efeitos do uso dos signos, sinais, indícios, sintomas ou símbolos. (SANTAELLA; NÖTH, 2017, p. 07)

Essa ciência busca compreender a relação entre signos, seus significados e os contextos em que são aplicados. Para Peirce, o signo é:

Um signo, ou *representamen*, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino *interpretante* do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu objeto. Representa esse objeto não em todos os aspectos, mas com referência a um tipo de ideia que eu, por vezes, denominei fundamento do representâmen. (PEIRCE, 2005)

Já a definição de significado, de acordo Peirce, está intrinsecamente relacionada ao conceito de signo e à sua função interpretativa.

O significado é estabelecido através da relação entre o signo (*o representamen*), seu objeto (a coisa que ele representa) e o interpretante (a compreensão ou interpretação que o signo provoca em um sujeito). (CORREIA, 2008, p. 78).

Portanto, o significado não é fixo, mas sim um processo dinâmico que depende do contexto e das interpretações dos indivíduos.

Analisando a série *Fleabag* de uma perspectiva semiótica, podemos considerar os signos e seus significados em alguns elementos que compõem a narrativa. O enredo explora profundamente o tema luto, que pode ser compreendido como um signo central que influencia no desenvolvimento da série e no comportamento da personagem principal.

O luto é representado, por exemplo, pelo signo da escultura que *Fleabag* rouba da casa do pai no Episódio 01 da primeira temporada. Embora essa seja uma cena de humor, o roubo da escultura significa algo mais profundo para a protagonista.

Ela pede para a madrinha que lhe dê a escultura de presente, mas como ela se recusa, ela a rouba. A personagem realiza esse roubo em uma tentativa de "vingar" a mãe morta, tendo em vista que a madrinha se casou com o seu pai logo após a morte da matriarca e a que ela sempre faz comentários sarcásticos, diminuindo *Fleabag* e a irmã.

Outro momento da série em que percebemos a semiótica relacionada ao signo do luto, é a figura do porquinho-da-índia, que faz parte da decoração da cafeteria criada por *Fleabag* e Boo. No Episódio 02 da primeira temporada, a protagonista presenteia a amiga Boo com um porquinho-da-índia chamado Hilary.

Após a morte de Boo, o animal de estimação passa a representar o luto para *Fleabag*, sendo uma forma de conexão com as emoções relacionadas à dor e a perda da amiga, sempre misturando luto e culpa, pois de certa forma ela foi responsável pelo que houve com Boo. Em vários momentos a personagem abraça e acaricia o porquinho, lembrando da amiga, ora com saudade, ora com culpa.

A QUEBRA DA QUARTA PAREDE

A quarta parede é um recurso utilizado em histórias que possuem a complexidade narrativa como modelo de *storytelling*. A complexidade narrativa tem como objetivo envolver o público em suas narrativas, criando um papel ativo para o entendimento de determinado enredo. Segundo Zanetti e Sigiliano (2021), a complexidade narrativa abusa de elementos como a violação das regras de narração, a quebra da quarta parede e a falta

de sinalizações explícitas sobre o enredo da trama, cabendo ao público decodificar as informações. A série *Fleabag* é um exemplo de uma narrativa que utiliza da quebra da quarta parede para envolver o telespectador e promover uma identificação e maior entendimento do público em relação às ações e sentimentos daquele personagem.

No cinema a quarta parede constrói a ideia de que a existência dos personagens é anterior e além daquela narrativa, como se o espectador estivesse vivendo aquelas situações retratadas em cena. Ao invisibilizar a quebra da quarta parede, cria-se a sensação de identificação do público, como se ele estivesse vivenciando as situações retratadas e sentisse o que os personagens sentem, não precisando, portanto, de verbalizar essas informações em cena. Dessa forma, o papel dos espectadores nas narrativas complexas é ampliado, agora o público é convidado a participar da narrativa, criando um papel mais ativo, capaz de interpretar e preencher lacunas (ZANETTI; SIGILIANO, 2021).

A quebra da quarta parede, vista em *Fleabag*, tem como objetivo principal humanizar a personagem e agregar humor à narrativa. Em diversos momentos durante os episódios a personagem mantém o contato com a câmera, seja ao reagir a determinados acontecimentos, antecipar determinadas situações, fazer comentários e expressar a sua opinião acerca dos fatos. Durante o primeiro episódio da primeira temporada da série, *Fleabag* narra a cena e antecipa as falas do personagem conhecido como “cara babaca”, um dos seus vários envolvimento sexuais. Os comentários são sempre carregados de humor e ironia e aproximam o público da protagonista.

Durante os episódios o público sabe que a melhor amiga de *Fleabag*, Boo morreu, porém não sabemos o que de fato aconteceu com ela, é somente no último episódio que descobrimos que Boo se atirou em carros na rua para fazer o seu ex namorado voltar para ela; também descobrimos que o namoro de Boo terminou porque o seu namorado a traiu com outra mulher, que descobrimos logo depois se tratar de *Fleabag*. A descoberta desses fatos é marcada de drama, em que a personagem é confrontada pela sua irmã Claire, *Fleabag* olha para a câmera e se sente encurralada por ela, como se sentisse julgada pelo olhar do público depois que essa verdade vem à tona. Percebe-se então como a quebra da quarta parede tem um poder enorme na série de trazer humor, mas também drama e dessa maneira, humanizar a personagem, além de criar um laço com espectador, que diferente dos outros personagens realmente sabe o que a protagonista pensa. Os rápidos

comentários de Fleabag e olhares para a câmera sem quebrar o fluxo das cenas, é interessante pois funciona como um grande segredo entre ela e a audiência, ninguém mais enxerga esses olhares, como se os outros personagens estivessem alheios a essa conexão traçada.

BIBLIOGRAFIA

CORREIA, Claudio Manoel de Carvalho. **Fundamentos da Semiótica Peirceana**. Caderno Seminal Digital (Rio de Janeiro) , v. 9, p. 76-92, 2008.

Gênero dramático: origem, características, exemplos. Brasil Escola. 9 set. 2008. Disponível em: <https://brasile scola.uol.com.br/literatura/genero-dramatico.htm>. Acesso em: 7 out. 2024

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PINHO, João Pedro. **Estrutura narrativa na dramédia seriada televisiva: uma análise dos arcos de "Girls" (HBO)**
<https://www.researchgate.net/publication/342185893> Estrutura narrativa na dramédia seriada televisiva uma análise dos arcos de Girls HBO

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Introdução à semiótica**. 1. ed. São Paulo: Paulus, 2017.

ZANETTI, Nayara; SIGILIANO, Daiana. **A Quebra da Quarta Parede em Narrativas Complexas: Uma Análise das Séries Fleabag e High Fidelity**. Universidade Federal de Juiz de Fora, 2021. Disponível em: [file:///C:/Users/julia/Downloads/Quebra%20da%20Quarta%20Parede%20Fleabag%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/julia/Downloads/Quebra%20da%20Quarta%20Parede%20Fleabag%20(2).pdf). Acesso em 4 out. 2024.