

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE GRADUAÇÃO
CURSO DE REALIZAÇÃO AUDIOVISUAL**

ISABELLA ARMILIATTO BORTOLUZZI

**O ESPECTADOR COMO CONFIDENTE: FLEABAG E A QUEBRA DA QUARTA
PAREDE**

**SÃO LEOPOLDO – RS
2021**

ISABELLA ARMILIATTO BORTOLUZZI

O ESPECTADOR COMO CONFIDENTE: FLEABAG E A QUEBRA DA QUARTA PAREDE

Projeto de Pesquisa apresentado ao Curso de Realização Audiovisual da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS, a ser utilizado para a obtenção do diploma de bacharel.

Orientador: Prof. Gilberto Assis Brasil

AGRADECIMENTOS

Ouvir qualquer pessoa falando sobre o mesmo tema durante meses a fio não é fácil (e, muitas vezes, pode despertar a vontade de fazer como Fleabag e olhar pro além com uma careta de impaciência).

Por isso, reservo meus agradecimentos a todos que tiveram essa calma comigo:

Ao meu orientador, Giba, por acreditar na minha pesquisa e fazer deste um processo mais tranquilo do que eu poderia imaginar.

Ao Fred, por me apresentar a série e pela conversa que me convenceu que eu de fato tinha uma reflexão que valia a pena.

Aos meus amigos, que me ouviram pacientemente e estiveram comigo durante todas as descobertas - inclusive as mais insignificantes, como quando eu percebi que em um flash da série a porquinha-da-índia da Boo usava óculos de sol e chapéu.

Aos meus pais, que sempre me apoiam e são a quem eu posso recorrer quando me sinto sem saída.

RESUMO

Essa pesquisa visa investigar como a quebra da quarta parede ocorre e como ela impacta na narrativa de *Fleabag* (2016-2019), criada por Phoebe Waller-Bridge. Para isso, a pesquisa utiliza das ideias de Anatol Rosenfeld sobre o teatro brechtiano; os conceitos de Jacques Aumont sobre o espaço que a obra audiovisual ocupa e as reflexões acerca do enunciatário no cinema feitas por Jost e Gaudreault. Através dessas bases, observa-se como a personagem principal de *Fleabag* se relaciona com o público.

Palavras-chave: Fleabag; teatro épico, quarta parede; enunciação.

ABSTRACT

This research seeks to investigate how the breaking of the fourth wall occurs and impacts *Fleabag's* (created by Phoebe Waller-Bridge) narrative. In order to achieve this, the research uses the writings of Anatol Rosenfeld regarding Brecht's theater; Jacques Aumont concepts of the space that the series occupy and the theory concerning enunciation in cinema written by Jost and Gaudreault. With these theories, the research studies how the main character in *Fleabag* relates to the public.

Keywords: Fleabag; epic theatre; fourth wall; enunciation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Mulher no canto do quadro.....	13
--	----

Figura 2 - Pernas da bailarina.....	13
Figura 3 - Fleabag olha para a câmara.....	28
Figura 4 - Fleabag descreve Claire.....	31
Figura 5 - Fleabag e Boo compram roupas.....	32
Figura 6 - Fleabag e Boo cantam.....	32
Figura 7 - Fleabag conta para o taxista sobre Boo.....	33
Figura 8 - continuação da descrição sobre Claire.....	33
Figura 9 - Fleabag fala sobre o pai.....	34
Figura 10 - Fleabag fala sobre a Madrasta.....	34
Figura 11 - Fleabag no taxi.....	35
Figura 12 - Harry.....	37
Figura 13 - Fleabag e o homem.....	37
Figura 14 - Boo na rua.....	38
Figura 15 - Fleabag e o namorado de Boo.....	39
Figura 16 - Boo conta que descobriu a traição.....	39
Figura 17 - Fleabag encurralada.....	39
Figura 18 - Fleabag fugindo da câmara.....	40
Figura 19 - Troca 1.....	40
Figura 20 - Troca 2.....	40
Figura 21 - Fleabag diz que tem amigos.....	42
Figura 22 - Fleabag pisca para a câmara.....	42
Figura 23 - Ex amante de Fleabag.....	44
Figura 24 - Fleabag nega.....	44
Figura 25 - Fleabag falando.....	45
Figura 26 - Boo.....	45
Figura 27 - Fleabag pisca.....	46
Figura 28 - Fleabag fala sobre seus amigos.....	46
Figura 29 - Padre percebe pela primeira vez.....	48
Figura 30 - Padre questiona Fleabag.....	48
Figura 31 - Padre continua a questionar Fleabag.....	49
Figura 32 - Padre percebe novamente.....	49
Figura 33 - Fleabag encara a câmara, chocada.....	49
Figura 34 - Fleabag se confunde.....	50
Figura 35 - Fleabag se confunde novamente.....	51
Figura 36 - Fleabag reclama do Padre.....	52
Figura 37 - Padre percebe Fleabag quebrando a quarta parede.....	52
Figura 38 - Fleabag olha novamente para a câmara.....	52
Figura 39 - Padre olha em direção à câmara.....	53
Figura 40 - Alguns cortes da cena do jantar.....	53
Figura 41 - Cortes da conversa de Fleabag e Harry.....	54
Figura 42 - Cortes da conversa de Fleabag e Claire.....	54
Figura 43 - Flash de Boo.....	56
Figura 44 - Outro flash de Boo.....	56
Figura 45 - Padre e Fleabag fazem sexo.....	58
Figura 46 - Fleabag não nos deixa segui-la.....	58

Figura 47 - Fleabag se despede	59
---	-----------

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 OS LIMITES DO MUNDO DIEGÉTICO.....	10
2.1 Teatro aristotélico e teatro épico.....	14
<i>2.1.1 O teatro aristotélico</i>	<i>14</i>

2.1.2 O teatro épico	16
2.2 Quem assiste	18
2.3 Quem conta	22
3. FLEABAG	25
3.1 Sinopse	25
3.2 A divisão de espaços	27
3.3 Os flashbacks	31
3.3.1 Memórias da série e memórias da Fleabag: qual é qual?	36
3.4 A influência do Padre na relação com o público	43
3.4.1 A sequência que muda tudo	47
3.4.2 O afastamento do público	56
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	59
REFERÊNCIAS.....	61
FILMOGRAFIA.....	62
APÊNDICE A - OBRAS MENCIONADAS	62

1 INTRODUÇÃO

Fleabag é uma série criada por Phoebe Waller-Bridge - atriz, produtora e roteirista inglesa. É formada na Royal Academy of Dramatic Art, em Londres. Ela criou, escreveu e estreou em produções como *Crashing* (2016, Channel 4) e *Fleabag* (2016-2019, BBC). Como atriz, aparece na série de comédia *The Café* (2011-2013) e na série de drama policial *Broadchurch* (2015). No cinema, atuou em produções como *A Dama de Ferro* (2011) e *Han Solo: Uma História Star Wars* (2018). Mais recentemente, foi *showrunner* e produtora executiva da série de suspense *Killing Eve* (2018, BBC). Com uma carreira vasta (considerando sua idade, 35 anos) no cinema e na televisão, Phoebe trabalha muito com o humor e o drama.

Classificada como comédia, a série *Fleabag* retrata a vida de uma mulher de quase trinta anos que passa por diversas crises. Entre os problemas familiares, as idas e vindas de sua vida romântica e suas tragédias pessoais, Fleabag¹ - por já começar jogando o espectador no mundo da personagem, possui muitos personagens cujos nomes não aparecem, inclusive a própria protagonista. Por isso, irei me referir a eles com os nomes que se encontram nos créditos da série: Mãe, Pai, Madrinha e Padre, por exemplo. No caso da própria protagonista, chamarei de *Fleabag*, seguindo o mesmo princípio dos outros nomes. Ela é uma personagem de fácil identificação pois não se pretende a perfeição. É repleta de defeitos, o que acaba gerando identificação do público em relação aos problemas que passa. Um de seus grandes trunfos, inclusive, é constantemente chamar atenção aos seus próprios defeitos, usando-os como fonte de humor.

A narrativa trata sobre temas atuais e relevantes. Fleabag é uma personagem solitária, que na maior parte da série passa cheia de problemas com sua vida financeira e amorosa. Ela também é mostrada como uma personagem que erra muito. Defeitos são essenciais para tornar os personagens mais interessantes e, por mais que ela tenha várias atitudes controversas, é muito rico assistir uma personagem ser representada de forma tão humana.

Fleabag possui uma relação turbulenta com sua família. Ela se sente sempre em competição com sua irmã bem-sucedida, Claire, que é casada com Martin, um homem não benquisto por Fleabag. Ele possui um filho rotulado por ela como

¹ De acordo com o Oxford Dictionary (tradução nossa): pessoa que parece ser pobre e não cuida da própria aparência

“cl clinicamente estranho”. Além disso, ambas as irmãs não têm convivência pacífica com sua Madrinha, que se casou com o Pai depois da morte da Mãe.

Além da relação difícil com a família, Fleabag está tentando lidar com a morte da melhor amiga, Boo. Ela passa toda a primeira temporada financeiramente instável, recusando-se a fechar o café do qual é dona, empreendimento criado com a amiga. Enquanto percorre uma série de encontros desastrosos, jantares familiares com clima bélico e outras diversas situações de seu cotidiano disfuncional, Fleabag guia o espectador, fornecendo informações de situações que não são vistas pelo público e reagindo às conversas em que está. Para isso, ela se utiliza de um artifício já bastante difundido: a quebra da quarta parede, que consiste em olhar diretamente para a câmera. A única personagem que se dirige à câmera, geralmente de forma breve, é a própria Fleabag - ato que realiza sem quebrar o realismo da cena, já que os demais personagens não percebem a quebra. Nesse caso, este é o principal elemento utilizado para desenvolver no espectador a impressão de que ele é amigo dessa personagem e compartilha diretamente de suas experiências.

A série teve sua origem como peça de teatro e só depois de seu sucesso que foi adaptada para o audiovisual. É interessante perceber que a peça de teatro é em forma de monólogo, com a atriz sentada em uma cadeira, se referindo ao público o tempo inteiro como forma de contar a história. É fundamental frisar como essa tentativa de estabelecer uma conexão direta com o público vai de sua peça teatral até a série. Esse artifício é tão fundamental na linguagem da narrativa que constitui de forma principal a relação com o espectador em ambos os casos.

Fleabag é uma série interessante em seu uso da quebra da quarta parede. A quebra ajuda a fortalecer a empatia do espectador pela personagem principal, que é construída, entre outras coisas, pelas observações cômicas e as caretas que Fleabag dirige à câmera. Esse mecanismo constante estreita tanto nossa relação com a personagem, que ao longo da série somos capazes de presumir o que ela tem em mente quando faz uma careta para a câmera ou se dirige a nós com expressão neutra.

Para mim, a série chamou muita atenção por ter uma personagem tão irreverente. É incrível poder acompanhar seu cotidiano repleto de desventuras e desenvolver simpatia por ela ao mesmo tempo que também tenho a percepção de que provavelmente não nos daríamos muito bem na vida real. Fleabag é uma personagem cativante justamente por parecer ser de verdade: meio egoísta, irônica, engraçada e repleta de dificuldades emocionais, faz o público se apaixonar pois mostra características que muitos querem esconder.

Além disso, eu nunca havia assistido uma série em que a personagem principal se dirigisse tanto em direção à câmera que não fosse do gênero falso documentário - *The Office* (2005), por exemplo, é uma série americana criada por nomes como Michael Schur e Ricky Gervais e também usa frequentemente a quebra da quarta parede. Porém, nesse caso, é muito mais natural, pois toda a proposta é que os atores dêem depoimentos para a câmera e tenham total ciência de sua presença ali. A câmera está inclusa dentro da *diegese*, já que a premissa é de que está sendo feito um documentário sobre uma empresa de papel. Já em *Fleabag*, o que mais me chamou atenção foi o fato de só ela saber que a câmera está lá e poder quebrar a quarta parede quando quiser. Achei inusitado e, enquanto assistia à série, fiquei o tempo inteiro me perguntando o porquê de só ela nos perceber. Essa exclusividade que ela tem em relação ao público faz com que desenvolva uma relação de proximidade, a ponto que, com seus episódios de, em média, vinte e cinco minutos, assistir tudo de uma vez não é difícil.

A quebra é intrínseca à série. Claro, a narrativa por si só já é muito bem desenvolvida, mas a relação que *Fleabag* estabelece com o público eleva o nível de imersão da narrativa. Por ser usada de forma constante, esse artifício pode ser explorado de diferentes maneiras. O que mais me chamou a atenção é que a quebra da quarta parede não impacta somente o espectador: impacta também a personagem. Nesta monografia, pretendo explorar como se dá seu uso e de que forma ele afeta a personagem e a narrativa.

O uso da quebra pelos personagens não é novo na comédia, podendo citar um - entre tantos - exemplo clássico: *Curtindo a vida adoidado* (John Hughes, 1986). Aqui, o protagonista também constantemente se dirige ao espectador para gerar comicidade. Então, por que *Fleabag* chama atenção? Por ser uma narrativa seriada, é possível aprofundar mais a relação com o espectador e como se desenvolve essa dinâmica. A premissa do uso da quebra não é nova, mas a forma como é usada e como trabalha à favor da narrativa é singular: ponto que pretendo argumentar no presente trabalho.

Para investigar como a relação com o espectador é construída pela personagem principal, serão utilizados conceitos como os de Jacques Aumont, como forma de definir de maneira básica o que é o espaço *diegético* e o enquadramento, percebendo o que causa essa separação de espaços entre o espaço real povoado pelo espectador e o espaço representado do produto audiovisual. Ainda dentro da construção da diferenciação de espaço, será abordada a teoria de Christian Metz

(1980), que desenvolve conceitos que pretendem dar uma perspectiva de com quem o espectador se identifica e como funciona o processo de assistir ao produto audiovisual e imergir em sua ficcionalidade.

Indo adiante, é necessário abordar a origem da quebra da quarta parede - que se dá originalmente no teatro - e seu uso e função. Para isso, será investigado o teatro de Bertolt Brecht, dramaturgo alemão que utilizava sistematicamente esse recurso em suas montagens e peças. Seu intuito com a quebra era didático e ideológico, tendo muita inspiração na teoria marxista. Para Rosenfeld (2012), Brecht visava utilizar o teatro como um instrumento de luta, usando a quebra para puxar o espectador para fora da diegese, a fim de focar na relação entre os temas apresentados e a vida real do espectador. Seu uso em *Fleabag* parece ter intencção diferente, pois sua principal finalidade é gerar humor e aproximar o público da protagonista. Dessa forma, serão investigadas as diferenças de uso nas peças de Brecht e na série, que são bastante discrepantes.

Para estabelecermos o teatro de Brecht como forma alternativa ao teatro tradicional e a quebra da quarta parede como quebra diegética na narrativa clássica, é necessário estudarmos o contraponto dessas formas de usar o teatro e o cinema. Segundo Rosenfeld (2012), em contrapartida a Brecht, temos o teatro aristotélico, que prezava pelo ilusionismo e catarse através da narrativa - cuja só acontecia justamente se o público estivesse completamente imerso na diegese. A quebra chama atenção para um fato que o teatro aristotélico e o cinema Hollywoodiano procuram sistematicamente esconder, salvo em raros momentos: há uma separação entre o mundo diegético e o real. Usando esse artifício, admitimos a ficcionalidade do mundo diegético. E, ao fazermos isso de forma constante, propomos a quebra constante entre o universo diegético e o mundo real.

Estabelecida a divisão de espaços e o local em que o espectador se encontra e com quem se identifica, explorarei como se dá a enunciação em *Fleabag*. Por ser uma série com dois tipos de narrativa, percebe-se também dois níveis de narração: direto e indireto. No nível direto, temos a própria personagem, que conversa conosco e narra diversas situações. De forma indireta, temos o Grande Imagista, a instância narrativa que de fato controla o que vemos - termo desenvolvido por Gaudreault e Jost (2009) - que aborda o enunciador da série.

2 OS LIMITES DO MUNDO DIEGÉTICO

A quebra da quarta parede acarreta a quebra da ilusão do universo ficcional. Isso implica que o espectador perceba o universo ficcional como fora da sua realidade. Para que compreendamos como é percebida essa separação e de que forma ela é evidenciada pela quebra, precisa-se, então, compreender o que é o enquadramento e de que forma ele segmenta o espaço diegético.

Quando algo é enquadrado, decide-se o que fica fora e o que fica dentro. Desse modo, é possível dizer que há um recorte do espaço em questão. Pode-se ver o enquadramento como um delimitador de espaço - tanto do espaço diegético, como entre a diegese e o espectador. Assim, é pertinente utilizar conceitos do teórico francês Jacques Aumont (2012) - que, citando André Michotte, defende que ocorre a segregação de espaços, em que se considera que o espectador e a imagem não estão no mesmo lugar.

Para Aumont (2012), o espectador compreende o espaço como dividido entre o espaço plástico e o espaço do espectador. A partir dessa divisão, estuda-se as características que possibilitam discernir o espaço plástico como tal, segmentando-o do espaço do espectador - este, é nada mais nada menos que a realidade do espectador em questão: onde ele se encontra no momento em que assiste o filme. Já o espaço plástico, seria o espaço que contém a imagem que o espectador vê.

Segundo Aumont (2012), o espaço plástico, para que seja compreendido como tal, é construído pelo que ele chama de jogos de valores plásticos. Eles são: a superfície da imagem - é a composição, as relações geométricas entre as diferentes partes da superfície; a gama de valores - é a exposição da imagem, suas partes mais claras e escuras e o contraste entre elas; os elementos gráficos simples; a matéria da própria imagem - o material que a constitui, por exemplo a pincelada da pintura, o grão da película ou até mesmo o pixel (ou seja, a marca deixada pelo material utilizado para capturar a imagem) - este último não citado por Aumont por não haver uso expressivo da gravação em digital quando o livro foi escrito.

Aumont (2012) disserta sobre como o espectador percebe o espaço, a partir da teoria de Francastel - na qual o ser humano tem duas perspectivas de espaço durante a vida: quando criança e quando adulto. Segundo Francastel, na infância temos apenas noção de espaço concreto, ou seja, tendo nosso corpo como ponto de referência. Já na vida adulta, adquirimos um senso de espaço abstrato, globalizado, indo além de nós e se estendendo indefinidamente. Porém, a noção de espaço concreta (chamada também de topológica) nunca some completamente, coexistindo no espectador. Isso quer dizer que ao desenvolver uma relação espacial com alguma

forma artística (pintura, escultura, cinema), ela será concreta, levando em conta a proximidade que temos com a forma e o tamanho que essa forma toma em relação à nós.

Logo, o espectador percebe o espaço no cinema como - segundo Aumont (2012) - um Espaço Representado. Esse espaço é visto como um espaço tridimensional, referível ao espaço real (possuindo construções correspondentes com as vistas no mundo real). Porém, por mais que se estabeleça essa relação de percepção do espaço diegético como algo que já existiu de forma física, material (tridimensional), o espectador não deixa de perceber o espaço como espaço plástico - já que, apesar de ser a construção fictícia de um espaço que, dentro do audiovisual clássico, se propõe a ser o mais compatível com a construção de realidade possível, o espectador, por meio dos jogos de valores plásticos, compreende o espaço apresentado tanto como uma projeção imagética quanto como um espaço representado.

Outra delimitação do espaço plástico, segundo Aumont (2012, p. 148), é a moldura. Segundo o autor: "toda imagem tem suporte material, toda imagem é também um objeto". Isso se torna pertinente à medida que, mesmo quando não necessariamente há uma moldura concreta (como a tradicional moldura de pintura, ou a moldura da televisão - que, inclusive, vem diminuindo e ficando cada vez menos perceptível desde o início do século -, a imagem é delimitada por uma moldura-limite (também chamada de moldura abstrata), que contorna a superfície da imagem, separando o que é imagem do que não é. Além disso, por a imagem estar em um suporte, é percebida pelo espectador como objeto, não como a realidade.

Aumont (2012) define a atividade de enquadrar como fluida, baseada na centralização e descentralização do nosso olhar. Ele também cita que nosso olhar faz parte de uma 'pirâmide visual', o cume sendo nosso olhar e a base o que olhamos. Na pintura, essa materialização da 'pirâmide visual' (o quadro) foi ficando cada vez mais orgânica e parecida com a perspectiva humana a partir da invenção da fotografia (século XIX). A invenção da fotografia impactou a pintura, causando mudança na maneira de se perceber a própria pintura. Um dos pintores cujas obras demonstram o impacto da fotografia de maneira clara é Edgar Degas (fig. 1 e 2). Antes da influência da fotografia, não era nada usual enquadrar sujeitos da pintura descentralizados e com membros "cortados". Com a invenção da fotografia, essa perspectiva começou a se tornar natural, a ponto de ser retratada também na pintura sem causar estranhamento.

Figura 1 - Mulher no canto do quadro



A Woman Seated beside a Vase of Flowers (1865), Edgar Degas
(óleo sobre tela, 73,7 x 92,7 cm)

Figura 2 - Pernas da bailarina



Swaying Dancer (Dancer in Green) (1877-79), Edgar Degas
(pastel e guache sobre papel, 64 x 36 cm)

Dessa forma, é importante analisar o impacto das demais formas de arte umas nas outras. Assim como a fotografia influenciou a pintura, é pertinente frisar que o teatro teve imensa influência sobre o cinema, principalmente em seu início. Nos primórdios do cinema, era utilizado um enquadramento muito parecido com o ponto de vista da plateia em uma peça de teatro: enquadramentos abertos, com o corpo todo do ator em cena. Era esse o modelo mais utilizado no cinema dos primeiros tempos, inconscientemente (ou não) mimetizando esse aspecto da linguagem teatral e

colocando o espectador a ocupar o lugar que já estava acostumado como parte do público do espetáculo. Além disso, também é notável a frontalidade da interpretação: as ações eram encenadas para a câmera, fortificando mais ainda a ideia da câmera tomando o mesmo lugar que o público. Com o passar do tempo e a evolução tanto técnica quanto de linguagem, o cinema acaba por se distanciar e reformular o que se apropriou do teatro - desde seus enquadramentos até o estilo de interpretação dos atores. Porém, por mais que o cinema tenha se desenvolvido, ainda herda alguns mecanismos do teatro, tal qual o estabelecimento da quarta parede e, por consequência, a possibilidade de sua quebra. Dessa forma, é importante questionar: de onde veio esse mecanismo e de que forma ele foi adaptado, tanto em sua execução quanto em seu propósito, para o cinema?

2.1 Teatro aristotélico e teatro épico

2.1.1 O teatro aristotélico

O teatro tradicional, ou aristotélico, tem como objetivo o máximo realismo possível. Segundo Aristóteles (n/a), um dos principais objetivos da tragédia é a catarse. A catarse é um processo psicológico no qual o espectador expurga seus sentimentos através das experiências atuadas no teatro. Assim, sem nunca ter passado por uma guerra - por exemplo - o espectador consegue viver os sentimentos extremos e universais que a guerra proporciona - dor, sofrimento, medo - sem precisar vivê-los. É através da catarse que o público consegue se identificar com as experiências apresentadas pela narrativa, a ponto de sentir como se houvesse vivido esses sentimentos. Dessa maneira, a catarse é um processo em que o público encontra alívio, pois há também oportunidade de vivenciar os próprios sentimentos através da história.

Para que a catarse ocorra, o teatro aristotélico precisa manter a ilusão de realidade: o espectador precisa acreditar momentaneamente que vive o que vivem os personagens e sente o que eles sentem, para, desse modo, conseguir expurgar seus sentimentos através da realização dos atos dos personagens da peça. Aristóteles (n/a) chama a ilusão da realidade de verossimilhança.

Outra importante característica do teatro tradicional é sua forma de narrar ser essencialmente atrelada ao diálogo interindividual. Segundo Rosenfeld (2012, p. 28):

"tradicionalmente, o que em essência não pode ser articulado através do diálogo não existe para o teatro rigoroso, dramático." Assim, é lógico assumir o papel fundamental do diálogo, sendo essa a principal forma de passar a realidade da narrativa - sendo, assim, a maneira fundamental de entreter e trazer o público para dentro da história. Indo além, no teatro tradicional os atores entram completamente em seu personagem, vivendo seus dramas consecutivamente toda vez que apresentam a peça. Assim, é relevante frisar que a linha temporal em que se passa a ação dramática é sempre a presente. Segundo Rosenfeld (2012, p. 28): "A palavra "drama" significa ação, ação atual, e não relato ou narração de uma ação passada".

Ao ator quebrar a quarta parede, o público toma o lugar do confidente tradicional, definido por Luiz Paulo Vasconcellos (1987) como o "amigo ideal" do protagonista, a quem se pode contar tudo - esse amigo geralmente está na trama com o principal objetivo de ouvir o que o protagonista tem a dizer. Ao quebrar a quarta parede, o ator transforma o público em seu confidente, estabelecendo contato mais direto para passar informações do que se usasse outro personagem.

No teatro aristotélico, tudo é apoiado na ação, devendo ela mover-se sozinha, através do diálogo. Dessa maneira, o teatro dramático não permite saltos temporais nem espaciais, principalmente pela ausência do narrador. Pela total transformação dos atores em seus personagens, não há espaço para nenhuma interferência externa - no caso, do narrador - o que força a ação a seguir um ritmo contínuo, guiada pelos personagens.

O objetivo dessa estrutura tão fechada dentro de sua própria narrativa é justamente prender o público no drama narrado. Assim surge a ilusão de realidade: através de um mundo emaranhado em si, com ações com causas e consequências claras, que se amarram umas às outras para evoluir a trama de seus personagens. É justamente por conta dessa causalidade - que fortalece a verossimilhança - que ocorre uma identificação emocional tão forte por parte do público. Com uma linha de ação única e contínua, o espectador é pego por uma narrativa que, justamente por usar uma estrutura temporal parecida com a da realidade - não é possível acessar o passado dos personagens através de *flashbacks*, pois a única temporalidade possível é o presente - enreda a mente de quem assiste, fazendo-o assimilar a narrativa como verdadeira naquele momento.

2.1.2 O teatro épico

Bertolt Brecht foi um dramaturgo alemão que, em suas peças, explorava problemas sociais de cunho político-econômico. Foi um importante nome que fez bastante uso do recurso dramático da quebra da quarta parede - tornando-o uma das marcas de seu teatro épico. Brecht mostrou que o teatro poderia ter sua função de entretenimento alterada em prol da reflexão de assuntos sociais. Seu teatro separa-se radicalmente do teatro aristotélico por conta de seu marxismo e postura anti-ilusionista.

O termo Teatro Épico foi criado pelo diretor teatral Erwin Piscator e por Bertolt Brecht. O teatro épico utiliza recursos que vão além do diálogo interindividual. Essa utilização está intimamente atrelada às razões antropológicas dessa concepção teatral. Segundo Rosenfeld (2012), Brecht segue uma visão sociológica marxista, em que o ser humano é constituído de todas suas relações sociais. Por isso, é imperativo para Brecht o uso da forma épica para retratar suas narrativas: para ser possível retratar contextos sociais, é necessário ir além do recurso do diálogo interpessoal.

Essa concepção de retratar o ser humano não só por sua individualidade, mas como produto de agentes sociais está intimamente ligada ao didatismo do teatro de Brecht. Por ser um teatro com forte viés ideológico, Brecht opta por formar uma plateia consciente e ativa, indo de contramão ao teatro aristotélico, em que o público entra em catarse por conta da narrativa. Para esclarecer o público sobre a necessidade de transformar a sociedade, é preciso ampliar o mundo cênico e retratar narrativas universais. Dessa maneira, pode-se dizer que seu teatro era destinado às massas, já que só através do povo seria possível alcançar uma revolução socialista.

Desse modo, para que o público seja de fato parte ativa da narrativa², é necessário deixar de lado a verossimilhança tão buscada pelo teatro aristotélico. Através da catarse proposta pelo teatro tradicional, o público sai da peça satisfeito e aliviado por ter expurgado seus sentimentos - o que é exatamente o contrário do que Brecht busca ao utilizar a forma do teatro épico: é necessário que o público saia inconformado e ativo, a fim de fato agir sobre as injustiças sociais. Segundo Rosenfeld (2012, p. 32):

² Essa ideia de "plateia passiva" pode não ser considerada tão atual nas teorias espetatoriais pós década de 70, porém é de grande importância para nossa comparação entre essas duas correntes teatrais.

É evidente, contudo, que Brecht não se dirige contra a emoção, como erradamente se afirma muitas vezes. Nenhum homem do teatro jamais chegaria a uma concepção tão absurda. O que importa é não permanecer na mera efusão irracional, é elevar a emoção ao raciocínio, canalizá-la num sentido inteligente, lúcido.

Brecht não se propõe a aniquilar de vez com os sentimentos suscitados pela narrativa: ele sugere um uso reflexivo desse sentimentos, a fim de atingir seu objetivo - assim, é possível dizer que, no teatro épico de Brecht, os sentimentos suscitados agem em prol do didatismo dessa forma de teatro.

Outra grande diferença em relação ao teatro aristotélico é que, neste, a ação é linear e encadeada, expondo a cadeia de acontecimentos como parte do destino de seu protagonista. Já no teatro épico, o ser humano é considerado mutável, não sendo regido por forças superiores que determinam seu destino. A diferença, aqui, é o teatro tradicional retratar o ser humano como parte de uma "natureza humana" da qual não pode escapar, enquanto no teatro épico o humano é encarado como um ser constituído de processos, que é completamente influenciado por seu contexto sociocultural. Isso justifica a divisão das peças épicas em blocos sem tanta força de causalidade entre eles. Brecht justamente usa essa concepção do ser humano como agente ativo de sua própria história para demonstrar como as injustiças sociais são, de fato, construídas por nós e por nós podem ser modificadas.

Como recursos do teatro épico com finalidade de afastamento do público, são utilizados (ROSENFELD, 2012, p. 34): "... a ironia, a paródia, o estilo caricato e grotesco, a elocução paradoxal e, principalmente, o desempenho específico que transforma o ator em "narrador" da personagem". Há vários recursos para "transformar o personagem em narrador" - como, por exemplo, o *voice over* - Para efeito de pesquisa, consideramos a quebra da quarta parede como o principal recurso para essa transformação.

Segundo Rosenfeld (2012), ao ator quebrar a quarta parede e se dirigir diretamente à plateia, causa-se um distanciamento crítico. Para que o ator consiga marcar bem o momento em que se distancia de seu próprio personagem - e, muitas vezes, critica a própria conduta - é necessário que o ator justamente se identifique imensamente com o personagem que está representando. O distanciamento e estranhamento do público ocorre justamente por este não ter hábito de presenciar a quebra da quarta parede. Quando ocorre a quebra, o público se desfamiliariza com uma situação que momentos antes era familiar. Toda a reflexão da quebra da quarta parede é feita em prol do anti-ilusionismo do teatro de Brecht, como forma de fazer o

público estranhar coisas que veria com naturalidade e, por consequência do estranhamento, se colocar como agente ativo de mudança. Toda a teoria dos seguidores de Brecht é um contraponto às normas rígidas do teatro realista do século XIX.

Essa desfamiliarização da própria situação ocorre também em como Brecht desenvolve os próprios enredos. Brecht retrata a situação sócio-histórica do público e, para evitar que o público crie familiaridade, desloca o contexto para outra época ou espaço geográfico. Um bom exemplo, segundo Rosenfeld (2012), é a peça *A Boa Alma de Setsuan*, que coloca como cenário a China, porém usa o contexto sócio-histórico dos espectadores de Brecht. Como dito por Rosenfeld (2012, p. 35): "Notará, de repente [...] depois de ter sorrido dos estranhos costumes e comportamentos dos chineses ou finlandeses, que de fato sorriu da sua própria situação, igualmente estranha e absurda". Ou seja, só quando o público perceber um comportamento dele próprio como "estranho" - apenas por se tratar de pessoas que vivem fora de sua realidade - é que vai finalmente perceber a estranheza das engrenagens que giram sua própria cultura.

Finalizado esse retrospecto da teoria Brechtiana, vale ressaltar que o autor, como marxista, tinha muita preocupação em um desenvolvimento teórico de sua obra, para posteriormente aplicar os métodos à prática. Comprovando, assim, a importância da construção do pensamento crítico por trás de suas obras.

2.2 Quem assiste

A relação de percepção que se desenvolve entre o espectador e o produto audiovisual é bastante complexa, tendo sido estudada em vários campos de conhecimento - como, por exemplo, a semiótica e a psicologia. Em seu livro *O significante imaginário: Psicanálise e Cinema*, Christian Metz (1980) baseia seu estudo sobre a percepção do espectador em teorias psicanalíticas.

Segundo Metz, (1980), todas as formas de arte são perceptivas. Enquanto a literatura e a pintura, por exemplo, se utilizam da percepção visual, a música utiliza a percepção auditiva. Porém, todas essas formas de arte são consideradas menos perceptivas que o cinema. A literatura lhe falta a percepção auditiva e todas as três formas artísticas citadas anteriormente não possuem dimensões de movimento. O

significante do cinema é perceptivo em mais maneiras do que as outras formas de arte. Ele engloba o visual, o auditivo - sendo este tanto a situação linguística quando a audição não linguística - o movimento e o desenrolar do tempo real. Claro, o movimento no cinema é constituído de - geralmente - 24 fotogramas que passam rapidamente em 1 segundo, sendo possível argumentar que não há realmente movimento e sim a ilusão dele. Porém, como está sendo versado sobre a percepção do espectador, será considerado como dimensão de movimento - já que, para quem assiste, a impressão é de que há movimento. Assim, Metz (1980, p. 53) argumenta que o cinema seria a forma artística mais perceptiva:

[...] o cinema é mais perceptivo, se é que assim nos podemos exprimir, do que muitos outros meios de expressão; mobiliza a percepção segundo um maior número de eixos. (É por isso que por vezes se apresentou o cinema como uma síntese de todas as artes [...] o cinema engloba em si o significante de outras artes: pode apresentar-nos quadros, fazer-nos ouvir música, é feito de fotografias, etc.)

Indo além, Metz (1980) frisa que tal "superioridade" numérica do cinema desaparece se comparado ao teatro, pois ambos são constituídos de percepção auditiva, visual e com dimensões de tempo e movimento. Enquanto o teatro evolui em um espaço e tempo reais em que o público se encontra, o cinema evolui no ecrã cinematográfico: seu próprio desenrolar é fictício, tudo está registrado. Segundo Metz (1980, p. 53): "[...] aquilo que nela se desenrola pode ser mais ou menos ficcional, mas desta vez o próprio desenrolar é fictício - o actor, o decór, as palavras que se ouvem, tudo está ausente, tudo está registrado [...]".

O que importa aqui não é a multiplicidade de significados que os objetos cenográficos tomam dentro da narrativa ou as inúmeras interpretações dadas pelos atores - é o fato de que todo o objeto ou ator de uma peça de teatro implica materialidade - ocupa, ao mesmo tempo que o público, um determinado local. Já no cinema, é bem diferente: O espaço construído para a narrativa e os atores que outrora o preencheram já não estão lá quando o espectador assiste o filme: terão deixado ao público apenas seu reflexo. Assim, enquanto no teatro tudo que é material está também presente, no cinema, tudo é ausência.

Para Metz (1980, p. 55), a atividade de percepção do cinema é real, mas o percebido pelo espectador não, já que não é material: "Ou antes, a actividade de percepção é nele real [...], mas o percebido não é realmente o objecto, é a sua sombra, o seu fantasma, o seu duplo, a sua réplica numa nova espécie de espelho.". Essa

reflexão sobre a imaterialidade dos objetos representados pelo cinema é de suma importância para a teoria de Metz, já que está diretamente ligada com a percepção do bebê no estágio do espelho de Lacan (teoria que ele irá explorar para contextualizar a relação do público com o filme).

Segundo Metz, só é possível acompanharmos e entendermos um filme pois temos senso de individualidade. Ao nascermos, percebemos o mundo como uma extensão de nós mesmos. Conforme nos desenvolvemos, mais precisamente durante os 6 aos 18 meses, passamos a desenvolver a percepção de nossa individualidade. Quando nascemos, não sabemos o que é nós e o que é o outro. Acreditamos que as pessoas e o mundo são uma extensão de nós mesmos. O "Eu" da criança se desenvolve através da identificação com seu semelhante - por exemplo, sua mãe, que tem forma humana como ela - e ao mesmo tempo pela distinção de, no reflexo do espelho, o que é o próprio corpo e o que não é. Ao reconhecer o mundo fora de nós mesmos, passamos também a reconhecer o que não é nosso corpo como objetos. O cinema é um objeto, um espelho que reflete tudo - exceto o corpo do espectador. Assim, seria impossível compreendermos um filme se não tivéssemos passado pelo estágio do espelho. Segundo Metz (1980, p. 56):

Assim, o que torna possível a ausência do espectador na tela - ou melhor, o desenrolar inteligível do filme apesar desta ausência - é o facto de o espectador já ter conhecido a experiência do espelho (o verdadeiro), e, por conseguinte, ser capaz de constituir um mundo de objectos sem ele próprio ter de nele se reconhecer primeiro.

Metz conclui que, por ter passado pela experiência do espelho, o espectador consegue constituir um mundo de objetos sem ele estar presente - ele já tem senso de individualidade, já compreende os demais objetos sem ter que diferenciar-se deles - afinal, essa diferenciação já ocorreu.

Com o "Eu" do espectador formado, Metz levanta a questão de onde estaria esse "Eu" durante a projeção do filme. Claro, o espectador pode se identificar, por exemplo, com o personagem da trama, porém essa identificação não é direta: reconhece-se o personagem como semelhante, mas o espectador não está ocupando a tela de cinema. Logo, ele não pode identificar-se consigo mesmo na tela: apenas identifica-se com objetos que existem sem ele. Desse modo, o espectador com seu "Eu" formado estaria ciente dessa segmentação de espaços, de que ele não se encontra na tela, e sim fora dela. Segundo Metz (p. 58): "No cinema, é sempre o outro que está no écran: eu estou lá para o ver.". O espectador do filme vai assistir com

essa consciência, de que está olhando algo que está separado de seu universo. Mesmo assim, continua identificando-se com seus semelhantes que aparecem em tela, tendo a ciência de que estes são objetos que existem separadamente dele. Ao assistir um filme, o espectador identifica-se consigo mesmo, com o fato de estar lá, assistindo o filme.

Metz argumenta que é dessa forma que o espectador permite à ficção certas "liberdades": como pode um espectador não estranhar quando, por exemplo, um filme possui seres humanos com poderes fantásticos? A compreensão das narrativas só é possível pois o sujeito possui uma compreensão de si e do outro, sabendo que o mundo não é uma extensão de si e vice-versa. Isso permite que o espectador compreenda que ele e o projetor que roda o filme são instâncias separadas. Metz observa em relação a isso: "Sei que percebo o imaginário (e é por isso que suas extravagâncias, se necessário extremas, não me inquietam seriamente) e sei que sou eu que o percebo". (1980, p. 58). A compreensão de si e do mundo é indispensável para que o espectador entenda o filme como ficção e aceite suas discrepâncias com a realidade.

Metz (1980, p. 67), descreve a dupla percepção de realidade de assistir um filme - de identificar-se consigo e ao mesmo tempo, identificar-se com os personagens na tela - como parece-real:

Para compreender o filme de ficção, eu tenho de simultaneamente julgar ser a personagem (= processo imaginário) a fim de que esta beneficie, por projeção analógica, de todos os esquemas de inteligibilidade que trago dentro de mim, e não julgar ser ela (= regresso ao real) de modo a que a ficção se possa estabelecer como tal (= como simbólica): é o parecer-real.

O espectador, ao mesmo tempo em que se identifica com um personagem que está na tela, tem consciência de que ele está fora, identificando-se consigo mesmo. Outra forma de identificação consigo mencionada por Metz (1980) é o espectador identificar-se com a câmera: todo enquadramento cinematográfico é do "ponto de vista" do aparelho. Como o espectador assiste a todo o desenrolar da narrativa daquele ponto, é lógico pensar que o espectador se identifica com o que vê, já que aquele é o ponto de vista que ele tem dentro da narrativa. Segundo Metz (1980), o espectador só aceita e compreende os movimentos de câmera - como panorâmicas, por exemplo - pois se identifica com o ponto de vista apresentado.

Ainda sobre a separação de espaços - a tela e o espectador -, Metz justifica a clareza dessa segmentação através da definição de voyeurismo dada por Lacan.

Segundo Metz (1980), o espectador vai ao cinema pois tem o desejo de olhar sem ser olhado e, para que isso aconteça, é necessário ter uma distância entre o sujeito e o objeto olhado. De acordo com Metz (1980, p. 72):

O voyeur preocupa-se em manter uma abertura, um espaço vazio, entre o objecto e o olho, o objecto e o corpo: o seu olhar retém o objecto à distância ideal, como esses espectadores de cinema que tomam cuidado em não ficar nem muito perto nem muito longe da tela. [...] Preencher essa distância é correr o risco de satisfazer o sujeito, de o levar a consumir o objecto [...]

É justamente para satisfazer esse desejo voyeurístico que, no cinema clássico, a quebra da quarta parede é um artifício usado como exceção. Para Metz, para que haja voyeurismo, é necessário haver um objeto que se deixe olhar. O cinema também reproduz essa relação pois há o que ver, por mais que o ator não esteja lá naquele momento, sendo olhado. Para Metz (1980, p. 75):

Contudo, ainda é voyeur visto que há qualquer coisa para ver, a que se chama filme [...] não exactamente qualquer coisa que se esconda, mas qualquer coisa, melhor dizendo, que se deixa ver sem se dar a ver, que abandonou a sala antes de nela deixar, como única coisa visível, o seu vestígio. É daí que nomeadamente advém essa receita do cinema clássico que queria que o actor nunca olhasse a direcção do público (= para a câmara).

Assim, segundo Metz (1980), o espectador vai ao cinema assistir ao filme pois tem desejos voyeurs, que são satisfeitos mesmo sem o ator estar no mesmo recinto. O espectador quer observar sem ser observado e o filme cumpre uma silenciosa regra de que o espectador verá e não será visto. Quando o ator quebra a quarta parede, ele mostra ao espectador que está ciente de sua presença. O espectador se sente descoberto e exposto, o que acaba por frustrar sua fantasia. Seria possível que a sensação voyeurística permanecesse mesmo com o ator a olhar constantemente em direção à câmara? Essa questão será esmiuçada no 3º capítulo deste trabalho.

2.3 Quem conta

A enunciação é um conceito estudado pela linguística, havendo extensas pesquisas em relação a sua aplicabilidade no cinema. Para investigar a aplicação desse conceito, será usado o livro "A narrativa cinematográfica", de André Gaudreault e François Jost. Para que seja possível compreender a enunciação no cinema, é necessário primeiro compreendê-la no campo em que surgiu: a linguística.

Só há narrativa se há uma instância que narre. A instância discursiva aparece menos nitidamente em uma narrativa audiovisual em comparação com a narrativa literária. Na literatura, há a divisão entre enunciador e enunciatário. A enunciação, segundo Gaudreault e Jost (2009, p. 58-59) designa:

as relações que se estabelecem entre o enunciado e os diferentes elementos que constituem o quadro enunciativo, a saber: a) os protagonistas do discurso [emissor e destinatário(s)]; b) a situação de comunicação.

O enunciador é aquele que está narrando, é a quem a frase - o enunciado - pode estabelecer relações de tempo e espaço. Todas essas palavras que sinalizem algo sobre o enunciador ou a quem ele se dirige são chamados de dêiticos. Por exemplo, na frase: "Veja, Sandra: ontem, na casa de Maria, Pedro me disse que não havia mais o que se pudesse fazer". Aqui, o ontem, advérbio de tempo, designa temporalidade dentro da narrativa; o "me", pronome oblíquo átono, nos sinaliza quem está narrando - e, nesse caso, quem é o enunciador; "Sandra" é o enunciatário, pois é a quem o enunciador se dirige; "na casa de Maria" sinaliza o local em que o enunciador estava. Porém se a frase estiver dentro de um texto literário, enunciador e enunciatário são outros - já que na literatura (assim como no cinema) há uma instância narradora onipresente, que não é o personagem que narra.

Os dêiticos sempre serão interpretados de acordo com o conhecimento que temos em relação ao enunciador. Na literatura, eles são bem mais marcados que no cinema. O enunciador da literatura geralmente toma forma humana clara: sabemos quem está narrando, pois há marcas que dizem quem esta pessoa é em relação ao espaço e aos outros personagens. Já no cinema, se torna mais complexo. Se o enunciador é, segundo Genette (apud Gaudreault e Jost, 2009, p. 60): "a instância produtora do discurso narrativo, a narração", o cinema não tem como seu enunciador algum personagem assim como a literatura - mesmo que essa também possua um Meganarrador. O que constrói a enunciação do filme - ou seja, sua narração - é a própria câmera, que posicionada em seus diversos enquadramentos narra a história. Algumas características que eventualmente podem revelar a presença dessa entidade que narra no cinema - o Grande Imagista - são categorizadas por Jost (1983, apud Gaudreault e Jost, 2009): exageração do primeiro plano; abaixar o ponto de vista sob o nível dos olhos; representar parte do corpo em primeiro plano, supondo a fixação da câmera em um olhar; a sombra do personagem; a materialização de um visor - como por exemplo um buraco de fechadura; o "tremido" - movimento irregular da câmera; e,

o mais relevante para essa pesquisa: o olhar em direção à câmera. Todas essas são marcas subjetivas no cinema, que são atribuídas ao Grande Imagista.

Segundo os autores, o cinema, diferentemente da literatura (cujo único meio de narração são as palavras), narra através das imagens, sons, falas, menções escritas e música. No cinema, o enunciador é e sempre será o Grande Imagista: não importa se há ou não um personagem narrando - assim como na literatura. A narração oral será sempre intradiegética, e é categorizada como uma sub narração - o personagem está sub narrando dentro da narração do Grande Imagista.

Seguindo os pensamentos de Gaudreault e Jost, o personagem que está narrando a história é chamado de narrador explícito: ele é intradiegético e pode ser visto e/ou ouvido pelo público: há sempre a clareza de que ele narra. Já o Grande Imagista é o narrador implícito - é extradiegético e invisível, aparecendo apenas através das marcas de enunciação. Segundo Gaudreault e Jost (2009, p. 67):

No cinema, em compensação, o comentador primeiro, o narrador implícito, é aquele que "fala" cinema por intermédio de imagens e sons: o narrador explícito relata unicamente com palavras. Isso explica que, na qualidade de espectador do filme, tenho tendência de atribuir a narrativa, primeiramente, àquele que o reivindica explicitamente."

Por sua narração ser implícita, o Grande Imagista tende a não chamar tanto a atenção do público quanto um personagem que narra. Segundo Gaudreault e Jost, todas as narrativas que possuem um personagem que as narra são denominadas "narrativas duplas". A narração principal sempre será do Grande Imagista (também chamado de Meganarrador). A presença desse Meganarrador é implícita, porém muito difícil de invisibilizar. Segundo Gaudreault e Jost (2009, 63)

Assim, nos primórdios do cinema, o famoso olhar para a câmera, que era de uso corrente, não devia ser particularmente notado pelo espectador, na medida em que o filme frequentemente reproduzia as condições das atrações do *music hall*, que pressupunha a presença de um artista no palco de frente para o público. Foi somente a partir do momento em que o cinema começou a desenvolver histórias contínuas e que uma de suas precondições de funcionamento exigia a criação de um mundo diegético autônomo, que o olhar para a câmera foi banido de maneira sistemática.

Esse ponto de vista é fundamental, pois mostra que as marcas enunciativas do Grande Imagista são profundamente condicionadas ao período histórico em que se está assistindo e qual é a percepção do público sobre a linguagem cinematográfica. Para Gaudreault e Jost (2009), o público teria diferentes percepções sobre as marcas enunciativas, chamando mais ou menos atenção de acordo com quem assistisse.

Mesmo assim, segundo eles, o cinema clássico desenvolveu uma linguagem que faz de tudo para que o Meganarrador não seja percebido. Os autores descrevem a enunciação cinematográfica como: "[...] aquilo que seria a enunciação cinematográfica: o momento no qual o espectador, escapando ao efeito-ficção, teria a convicção de estar na presença da linguagem cinematográfica como tal [...]". O cinema Hollywoodiano preza pela ilusão de realidade, pela não percepção, por parte do público, da linguagem utilizada para narrar. Assim, geralmente, o Meganarrador no cinema Hollywoodiano, é - o máximo possível - invisível ao público.

Mesmo assim, é importante frisar que há décadas é feita a quebra dentro do cinema clássico como um recurso narrativo. As comédias do Gordo e o Magro (Laurel & Hardy) quebravam a quarta parede desde 1927; Groucho Marx no início dos anos 1930; John Huston num filme dramático em 1948 ("O tesouro de Sierra Madre"); Jerry Lewis em todos os seus filmes nos anos 1960, Woody Allen nos 1970, com seu filme "*Annie Hall*". Por mais que o Meganarrador preze pela invisibilidade, ele também se permite mostrar quando se torna conveniente para a forma da narrativa.

3. FLEABAG

3.1 Sinopse

Fleabag (2016-2019) é uma série inglesa de produção da produtora Two Brothers Pictures, distribuição da emissora BBC e disponível na plataforma de *streaming* Prime Video. Criada e escrita por Phoebe Waller-Bridge - que protagoniza a série como Fleabag - é uma série de comédia. Ganhou diversos prêmios, entre eles o Globo de Ouro de Melhor Atriz em Série de Comédia ou Musical (2020) e o Emmy de Melhor Série de Comédia (2019).

Narra a história da protagonista - cujo nome nunca é dito durante todo o decorrer da série e, por isso, é creditada como "Fleabag" - e suas desventuras em sua vida familiar, profissional e amorosa. A série possui duas temporadas, com seis episódios cada, totalizando em doze episódios de em média vinte e cinco minutos - onze destes dirigidos por Harry Bradbeer. Sua narrativa inicia quando Fleabag está num ponto baixo de sua vida: a memória da morte de sua melhor amiga Boo ainda está recente, sua relação com a família é fria e ela está saindo com um homem rico e egocêntrico. Já no primeiro episódio é possível perceber que Fleabag está num relacionamento que termina e recomeça constantemente com seu ex/actual, Harry, um homem excessivamente sensível.

Fleabag tenta conseguir um empréstimo em um banco - que é quando descobrimos que a cafeteria que abriu com sua melhor amiga não está indo muito bem - com um gerente de uma empresa que teve sua reputação manchada recentemente por um caso de assédio sexual. Por conta de um mal entendido, ela não consegue o empréstimo e se vê quase obrigada a pedir dinheiro emprestado para a irmã. A cena em que conhecemos a irmã de Fleabag é bem importante, pois mostra o tom do relacionamento dela com a família e nos dá informações cruciais sobre o passado deles. Fleabag conta que só vê sua irmã, Claire, algumas vezes ao ano em palestras feministas pagas pelo Pai. Segundo ela, a maneira com que o pai achou de lidar com duas filhas que cresceram sem mãe - e é nessa cena que descobrimos que a mãe de Fleabag já faleceu - foi mandá-las a palestras feministas, começar a sair com a madrinha delas e eventualmente parar de telefonar. Nessa fala, já percebemos que o pai delas é distante e que essa distância foi adquirida depois do relacionamento com a Madrinha - com a qual Fleabag tem uma relação tão ruim que chega a roubar uma de suas obras: uma pequena estátua.

Já no primeiro episódio, temos muitas informações fundamentais e a vida de Fleabag já começa a delinear-se para o espectador: falida, em luto pela melhor amiga e distante da família. No segundo episódio, compreendemos melhor como Boo morreu - foi atropelada "sem querer", descobriu que seu namorado a havia traído e se jogou em frente a uma bicicleta, torcendo para que quebrasse o braço, fosse para o hospital e o namorado ficasse preocupado e ela não o deixasse visitar. Também entendemos qual a dinâmica do relacionamento entre Fleabag e Harry e conhecemos o marido de Claire, Martin. Ele tem um papel importante no terceiro episódio, em que arrasta Fleabag a uma loja de sapatos para ajudá-lo a comprar um presente para Claire. É nessa loja que Fleabag vê um homem, que descobrimos ter sido namorado de Boo. O que mais chama a atenção é a reação de Fleabag, que sai da loja desesperada. No final do episódio, Martin tenta beijar Fleabag na festa de aniversário de Claire.

Depois dessa tentativa de Martin, Fleabag fica em dúvida se conta ou não para Claire que isso havia acontecido. As duas vão para um retiro silencioso pago pelo Pai. Lá, ao lado do retiro, há um curso de final de semana de como se tornar um homem melhor. Ela vê que um dos homens que está fazendo o curso é o gerente do banco em que ela foi pedir o empréstimo. Eles conversam e ele conta para ela que ele foi o assediador do caso de assédio da empresa. Fleabag conta para a irmã que Martin havia tentado beijá-la. Claire, a princípio, acredita.

No último episódio da primeira temporada, que se passa na sexesposição (exposição sobre a vida sexual) da Madrinha, é quando temos uma revelação chocante: o namorado de Boo havia traído-a com Fleabag, resultando na morte de Boo. Depois desse fato revelado, Fleabag não olha mais para a câmera, só voltando a interagir conosco na segunda temporada. Ela consegue o empréstimo no banco.

Na segunda temporada, somos apresentados a um novo personagem: o Padre. Ele surge no primeiro episódio, durante um jantar de comemoração do noivado do Pai e da Madrinha. Ele chama a atenção por se tratar de um padre não muito ortodoxo, que bebe, fuma e fala palavras de baixo calão. Já é perceptível o interesse de Fleabag por ele. É nesse jantar que Claire sofre um aborto espontâneo, que Fleabag mente para família que foi ela que sofreu para proteger a irmã. Por conta disso, o Padre oferece seu número de telefone, sendo gentil e oferecendo apoio para Fleabag.

Ao ir em uma sessão de terapia dada de presente pelo pai - que exploraremos mais adiante -, Fleabag percebe que já havia decidido que iria prosseguir com seu interesse no Padre. No terceiro episódio, ela vai até a casa dele. É nesse momento que ele percebe a relação dela com o público. Ele é o único personagem em toda a série a reparar que ela quebra a quarta parede. Ela passa o dia com ele e eles brigam pois ele a pressiona a falar da morte de Boo e da família. Em seguida, há uma sequência em flashback mostrando o funeral da mãe de Fleabag. Após toda essa lembrança dolorosa, Fleabag procura o Padre novamente e eles se beijam.

Depois do beijo, o Padre desiste de oficializar o casamento da Madrinha e do Pai, a fim de ficar longe de Fleabag. Ele acaba indo até a casa dela e eles fazem sexo. Essa é uma das poucas cenas que ela não permite que o espectador veja, momento que será explorado na análise. No fim, ele acaba voltando atrás e oficializando o casamento. Ao final da cerimônia, ele e Fleabag se declaram e o Padre conta que vai optar por continuar com sua vida na igreja. Eles se despedem e, ao se despedir do Padre, Fleabag também se despede de nós.

3.2 A divisão de espaços

Em *Fleabag* a divisão de espaços é extremamente marcante no decorrer de toda a série. A conexão entre o espaço concreto e o espaço abstrato é constantemente feita pela personagem principal. Desde a primeira cena da série - que também apresenta a personagem - o espectador já é surpreendido com o olhar de

Fleabag para a câmera (fig. 3) e sua primeira fala já diz muito sobre todo o tom que terá a série:

- Sabe quando o cara de quem você gosta manda um SMS às duas da manhã de uma terça-feira pedindo para te ver e você acidentalmente age como se tivesse acabado de chegar? Então, você sai da cama, toma meia garrafa de vinho, entra no chuveiro, se depila toda, coloca uma lingerie bem sexy, veste uma cinta liga e espera a campainha tocar? (FLEABAG, 2016).

Figura 3 - Fleabag olha para a câmera



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Assim, sem nenhum tipo de apresentação, somos introduzidos à personagem principal. Fleabag não fala quem é e nem seu nome - e, na verdade, seu nome não é falado por nenhum personagem em nenhum momento da série - e a sensação é de que entramos no meio de uma situação muito íntima de alguém que não conhecemos. A primeira fala de Fleabag já é extremamente significativa, pois, olhando para a câmera, ela compartilha, em um ritmo rápido, uma experiência extremamente pessoal, mas que considera que a pessoa com quem está falando vai se identificar. Desde a primeira cena da série, Fleabag já invade o espaço concreto do espectador.

Esse início já é suficiente para prender a atenção de quem assiste: a quebra da quarta parede, que no decorrer da série se mostra claramente como parte da

linguagem, por ser usada com muita frequência, carrega sempre esse quê de intimidade com a protagonista. Por diversas vezes, Fleabag quebra a moldura abstrata que a restringe à tela e conversa com o espectador, compartilhando suas opiniões, percepções singulares e até mesmo fatos que não saberíamos que aconteceram se não fosse pela própria Fleabag narrar o ocorrido.

A série já começa deixando bem claro que Fleabag vai se dirigir ao espectador em todos os momentos - dos mais banais aos mais íntimos. Isso por si já subverte o uso da quebra conforme Brecht a utilizava. Ao confidenciar tanto ao espectador, Fleabag faz o contrário do proposto no teatro épico: em vez de afastar, aproxima o público da narrativa. Como um recurso que foi tão utilizado por Brecht para afastar o público e mantê-lo desperto aqui funciona para aproximar e deixar o público passivo e absorto na história?

Há uma frequência de uso da quebra muito grande na narrativa. Só na primeira sequência da série, que se dá antes da abertura e dura um pouco mais que dois minutos e meio, Fleabag se dirige a câmera dezessete vezes. Essa sequência sobressalta bastante o espectador que, habituado a ver a quebra de modo bem menos frequente, é pego de surpresa por seu uso excessivo. Porém, é justamente seu uso exacerbado que dessensibiliza o público em relação ao rompimento do mundo diegético. Com o decorrer das cenas e dos episódios, o espectador já internalizou o fato de que a quebra é constante e já espera que isso aconteça.

Diferentemente do teatro épico, aqui a quebra da quarta parede é prevista e esperada pelo público, pois já percebemos que Fleabag vai olhar em direção a câmera e usar esse momento para dividir alguma reação, narrativa ou observação pessoal. Portanto, o "fator surpresa" que é quase inerente à quebra acaba por não fazer efeito no público, que já aceitou que a quebra será uma regra que perpassa quase todas as cenas. Fleabag se comporta com extrema intimidade em relação à câmera, confidenciando diversas situações de maneira informal. É como se ela estivesse reutilizando o conceito de confidente tradicional no teatro, que agora, em vez de ser um personagem - já que sua confidente morreu em um acidente de bicicleta -, se torna o público.

Assim, é possível dizer que, por mais que utilize de um mecanismo do teatro épico, a série é mais parecida com o teatro aristotélico em relação a manter o universo ficcional. A série em si não se propõe a ser anti ilusionista só pelo uso da quebra: pelo contrário, utiliza esse mecanismo disruptivo da narrativa para manter o público enredado na história.

A quebra da quarta parede não prejudica a percepção do universo ficcional. Como dito anteriormente, o espectador entende o universo ficcional como separado dele - sem materialidade, existe em um local que o próprio espectador não existe. Geralmente, quando usada como exceção, a quebra da quarta parede serve como forma de evidenciar a separação dos espaços - chamados por Aumont (2012), de espaço plástico e espaço do espectador - Metz (1980) salienta que o espectador inconscientemente percebe a separação, pois tem senso de individualidade e não se vê no próprio produto audiovisual. Porém, no caso de Fleabag, a quebra, por ocorrer de forma tão constante, acaba por ser uma conexão entre o espaço plástico e o do espectador - em vez de realçar sua separação, é percebido como "ponte" entre esses dois espaços distintos.

A quebra da quarta parede é percebida como parte da diegese. Ela só pode ser vista assim pois o público se compreende como indivíduo: ao se entender como pessoa, o público também entende que não está na diegese e se identifica consigo mesmo assistindo à série. A quebra é considerada pelo espectador como uma discrepância com a realidade, mas é aceita pois temos ciência de que se trata de ficção. O uso constante desse mecanismo na série é lido pelo público como algo que faz parte do mundo ficcional de Fleabag: aceitamos e compreendemos que é assim que funciona dentro dessa diegese - a única que nos vê e interage é a Fleabag e isso se torna uma "regra" do mundo ficcional que internalizamos. Por isso, a quebra aqui é vista com normalidade: estamos tão habituados a ela que aceitamos como parte da ficção e, por isso mesmo, não desfaz nossa sensação de intimidade com a personagem.

Como explorado anteriormente, o voyeurismo marca bastante a experiência cinematográfica. O prazer de ver e não ser visto é uma das principais forças motrizes dessa experiência. Se o espectador está constantemente sendo visto por Fleabag, como esse prazer de ver se mantém? Há um "pacto" com a personagem, de que só ela nos verá e compartilhará conosco suas percepções. Assim, além de nos aproximarmos da personagem pois entendemos seus sentimentos de forma mais completa, também sabemos que nenhum outro personagem está nos "vendo". A sensação que fica para nós é que há um segredo entre nós e Fleabag. Continuamos sendo voyeurs na narrativa, pois os outros personagens não nos percebem e também não notam a interação de Fleabag conosco.

3.3 Os flashbacks

Fleabag é uma personagem muito solitária. Ao longo da série, fica claro que a relação com sua família é distante e conturbada, permeada pela quase indiferença de seu pai e pelos ataques passivo-agressivos de sua Madrinha/madrasta. Claire, sua irmã, é a personagem do núcleo familiar que mais convive com Fleabag e ainda assim são pessoas muito diferentes e se vêem esporadicamente - como apontado por Fleabag na cena de apresentação de sua irmã (fig. 4). Além disso, Fleabag tem um namorado, Harry, com quem frequentemente termina e reata o relacionamento. Ele é extremamente sentimental e ela parece não gostar muito dele.

Figura 4 - Fleabag descreve Claire³



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

A única constância na vida de Fleabag era sua amiga, Boo. Ela aparenta realmente compreender Fleabag e as duas passam vários momentos juntas. Elas compartilham mais que uma amizade: também compartilham um pequeno empreendimento, uma cafeteria que Boo carinhosamente decorou com vários retratos de porquinhos-da-índia. Há um porém: só conhecemos Boo através de flashbacks. Quando a narrativa começa, a melhor amiga de Fleabag já está morta.

Fleabag nos conta que Boo havia "se matado por acidente" Ela descobriu que seu namorado a havia traído com outra e se jogou em frente a uma bicicleta como vingança - para que ele se preocupasse e ela não o deixasse visitá-la no hospital. A bicicleta jogou-a em frente a um carro e Boo morreu atropelada. O curioso, porém, é que o único momento em que Fleabag não quebra a quarta parede é durante os flashbacks em que convive com a melhor amiga (fig. 5 e 6). Enquanto na linha

³ Tradução nossa: "Minha irmã. Ela é séria e linda e provavelmente anoréxica, (...)"

temporal do presente, Fleabag constantemente olha em direção à câmera, quando está com Boo nos flashbacks é como se a câmera não existisse.

Figura 5 - Fleabag e Boo compram roupas



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Figura 6 - Fleabag e Boo cantam



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Esse fato desperta uma curiosa reflexão: qual é o papel do espectador na vida de Fleabag? Ao que parece, o espectador só é percebido por ela após a morte de Boo. Na grande maioria dos flashbacks com Boo, é possível perceber uma Fleabag diferente: mais leve, presente, interativa. Os flashbacks vêm para dar forma à amizade

com Boo: vemos, através deles, que Boo era uma amiga gentil e leal, que sempre estava ao lado de Fleabag. As duas parecem sempre estar em sintonia. Durante o primeiro episódio, há dois flashbacks com Boo (fig. 5 e 6) e descobrimos que ela já havia morrido na última cena, em que Fleabag conta como Boo se matou para um taxista. É a primeira vez que temos contato com a informação e, curiosamente, Fleabag não olha em direção à câmera enquanto conta (fig. 7). Ela só volta sua atenção ao espectador quando é revelado que roubou a estátua da Madrinha - ou seja, ela só olha para a câmera quando o assunto não é mais Boo. Isso é fundamental frisar, já que, no primeiro episódio, Fleabag vira-se para a câmera para comentar sobre três pessoas importantes para ela - logo que essas pessoas aparecem ou são mencionadas: Claire (fig. 8), seu Pai (fig. 9) e sua Madrinha (fig 10). Assim, o fato de ela evitar o espectador ao falar de Boo se torna particularmente estranho, principalmente pois ela se dirigiu a nós para falar de todos os outros personagens importantes de sua vida. Além disso, Fleabag se encontra em um enquadramento lateral, que se torna menos lateralizado quando fala com o taxista (fig 11), difícil de escapar do público. Por que Fleabag evita o espectador ao revelar a morte da melhor amiga?

Figura 7 - Fleabag conta para o taxista sobre Boo⁴



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Figura 8 - continuação da descrição sobre Claire⁵

⁴ Tradução nossa: "É, ela morreu. Acidentalmente se matou."

⁵ Tradução nossa: "(...) mas roupas ficam lindas nela, então..."



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Figura 9 - Fleabag fala sobre o pai⁶



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

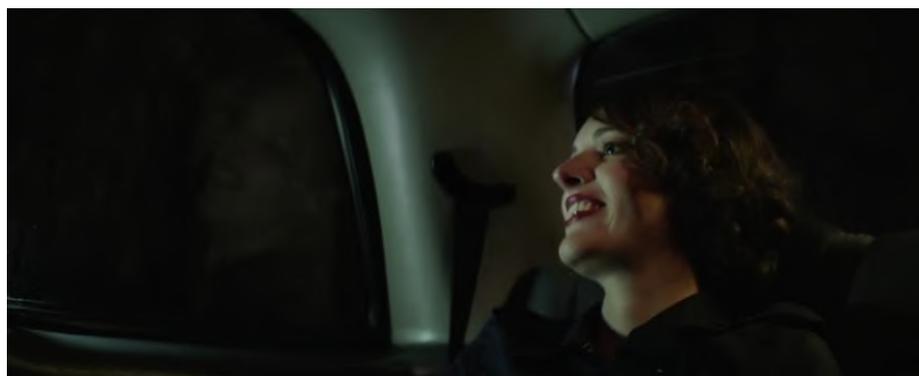
Figura 10 - Fleabag fala sobre a Madrasta⁷



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

⁶ Tradução nossa: "O jeito do meu pai de lidar com duas filhas sem mãe (...)"

⁷ Tradução nossa: "Pra ser sincera, ela não é uma madrasta má (...)"

Figura 11 - Fleabag no taxi

Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

No segundo episódio, quando um cliente do café diz que reconhece Boo de algum lugar e pergunta se ela é famosa, Fleabag nos relata que a morte de Boo acabou se tornando notícia e cita a manchete "Garota de cafeteria local atingida por bicicleta, um carro e outra bicicleta". Ela utiliza justamente de uma notícia extremamente impessoal - tirada de jornal - para finalmente explicar ao público um pouco mais sobre a morte da amiga. Para relatar a manchete a nós, ela vira em direção à câmera, pois o enquadramento está sobre seu ombro, fazendo com que tenha que dar meia volta para quebrar a quarta parede. Enquanto na cena no táxi, a quebra da quarta parede estava muito mais acessível - pois era só ela desviar o olhar - aqui se torna muito mais difícil, pois ela precisa virar seu corpo para se comunicar com o público. Mesmo assim, Fleabag escolhe não quebrar a quarta parede quando está falando de Boo de forma vulnerável e quebrar quando está falando de forma até cômica. Esses dois momentos já delinham a culpa - que só descobriremos depois - que Fleabag sente em relação à morte de Boo: não consegue olhar para o público ao falar da morte dela de forma pessoal e usa uma notícia impessoal para se afastar do sentimento ao se dirigir a nós. Parece que Fleabag não quer que o espectador descubra seu envolvimento no evento que resultou na morte de Boo. Sua vergonha e culpa fazem com que ela tente esconder do público algo que poderia falar a qualquer momento.

Além do mais, isso já mostra muito como Fleabag usa o espectador para lidar com as situações: tudo vira uma piada, um comentário irônico, um olhar debochado. Quando ela se dirige a nós, o faz como quem domina a situação, usando piadas para se manter distante e em controle do que acontece.

3.3.1 Memórias da série e memórias da Fleabag: qual é qual?

Em *Fleabag*, temos duas linhas temporais: o passado e o presente. No presente, ela constantemente se dirige ao espectador, compartilhando seus pensamentos. Já na linha do passado há necessidade de dividir dois subtipos: a memória da série e a memória de *Fleabag*. Essencialmente, quando *Fleabag* nos conta algo e isso aparece, é uma memória dela: ela está nos mostrando aquilo que viveu e a liberdade da quebra da quarta parede permanece. Já quando temos acesso a uma memória da série, parece ser algo fora do controle da própria *Fleabag*, como se estivesse sendo mostrado para nós sem que ela saiba e possa narrar como queira: quem nos dá acesso às informações é o Grande Imagista e não o narrador explícito.

Mas como distinguir um do outro? Os momentos com Boo são mais numerosos sendo memórias da série do que sendo memórias da *Fleabag*, enquanto todos os momentos passados com outros personagens são memórias dela. Enquanto as memórias de *Fleabag* - com outros personagens - vem sempre em um momento oportuno, para ilustrar os acontecimentos que *Fleabag* narra, os *flashbacks* com Boo invadem a tela aparentemente sem que ela queira. Assim, basicamente, as memórias da *Fleabag* são evocadas e enunciadas por ela para nós, para que possamos compreender algo melhor ou ter acesso a alguma informação que ela julgue pertinente. Essas memórias são geralmente mais curtas e a liberdade de se referir a nós permanece. Já as memórias da série, embora façam parte da memória da personagem, não são evocadas por ela: o Grande Imagista traz à tona esses *flashbacks*, ou seja, ele enuncia essas memórias para o público. Desse modo, *Fleabag* não tem controle de como essas memórias serão mostradas - o oposto das memórias enunciadas por ela, que são contadas exatamente como ela quer que sejam. As memórias de *Fleabag* apresentam momentos mais parecidos com a linguagem da linha presente e são constituídos de dois momentos: o que *Fleabag* está comentando sobre Harry e o que ela está falando sobre uma experiência com um homem mais velho.

Na memória de Harry, ele olha quase que diretamente para a câmera - evocando um pouco a quebra feita pela própria *Fleabag* -, em um enquadramento frontal (fig 12) e surge para ilustrar de forma cômica o exemplo que *Fleabag* dá de coisas que ele costumava dizer. Na memória com o homem mais velho (fig 13), *Fleabag* quebra a quarta parede, assim como faz na linha do presente. Nesses dois,

a liberdade da quebra é mantida, pois são falas de Fleabag que estão dentro do contexto do que ela narra ao público.

Figura 12 - Harry⁸



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Figura 13 - Fleabag e o homem



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Já a maioria dos *flashbacks* com Boo aparecem de forma bem mais brusca, quando acontece algo com Fleabag que remete à sua melhor amiga. Quase como um

⁸ Tradução nossa: "Você não é como outras garotas."

gatilho mental, as memórias de Fleabag interrompem o raciocínio e a narrativa dela. No segundo episódio da primeira temporada, quando Fleabag é quase atropelada por uma bicicleta, a imagem de Boo indo se colocar em frente à bicicleta invade a tela. Claro, Fleabag não estava lá quando Boo se matou, então essa imagem dela indo cometer suicídio é uma projeção mental de Fleabag - e, por isso, em todo esse *flashback*, Boo quebra a quarta parede, olhando para a câmera de forma acusatória (fig 14): por se tratar da própria imaginação da protagonista, é como se Boo estivesse acusando-a.

Figura 14 - Boo na rua



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

O jeito como o Grande Imagista trata a entrada das memórias enunciadas por ele e o fato de que Fleabag não quebra a quarta parede em nenhum momento enquanto está com Boo diz muito sobre quem Fleabag acredita que o enunciatário é e qual sua relação com ele. Em relação à entrada brusca dos momentos com Boo, o Grande Imagista sabe que Fleabag não quer que o público descubra que ela dormiu com o namorado da melhor amiga - questão que será explicada mais à frente no texto - e, por isso, coloca esses momentos sem que ela tenha controle sobre como vão ser contados. Esse é um grande jeito da série de explorar essa "discordância": esse conflito entre Fleabag e Meganarrador é um outro nível narrativo - o Grande Imagista age como se a protagonista tivesse vontade própria (a protagonista narradora, afinal, não passa de uma criação da autora, assim como o Meganarrador), o que aumenta nossa identificação com ela. O exemplo mais marcante na série é quando no último episódio da temporada, Claire diz não poder confiar que Fleabag não deu em cima

de Martin por conta do que aconteceu com Boo. Esse comentário dispara um gatilho que leva a uma sequência de montagem rápida entre *flashbacks* com Boo e o presente. Na sequência, aparecem *flashbacks* de Fleabag transando com o namorado de Boo (fig 15), de Boo contando que descobriu a traição (fig 16) e da própria Fleabag, no presente, tentando fugir da câmera (fig 17 e 18). É uma cena muito intensa, pois Fleabag parece desesperada para fugir do olhar do público. A troca de posição de câmera (fig 19 e 20) faz com que pareça que ela está encurralada pelo espectador - que, outrora tratada como amiga, agora Fleabag parece estar sendo pressionada e cobrada pelo público em relação àquele segredo revelado.

Figura 15 - Fleabag e o namorado de Boo



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Figura 16 - Boo conta que descobriu a traição⁹



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Figura 17 - Fleabag encurralada

⁹ Tradução nossa: "Ele dormiu com outra pessoa, ele disse, (...)"



Fleabag (2016),Two Brothers Pictures

Figura 18 - Fleabag fugindo da câmera



Fleabag (2016),Two Brothers Pictures

Figura 19 - Troca 1



Fleabag (2016),Two Brothers Pictures

Figura 20 - Troca 2



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Nos últimos 5 minutos do último episódio da primeira temporada - todos os momentos que sucedem o descobrimento da traição de Fleabag - ela não olha mais para a câmera. Isso foi frisado pela criadora da série, Phoebe Waller-Bridge, no programa de entrevistas *The Tonight Show Starring Jimmy Fallon*. Segundo ela, esse foi o grande motivo pelo qual evitou ao máximo fazer uma segunda temporada. Waller-Bridge diz que, para que a segunda temporada acontecesse, precisou reinventar o recurso da quebra na série. Como é visto, na segunda temporada Fleabag volta a conversar com o público - por mais que tenha abandonado essa conexão no final da primeira temporada. Por haver um longo hiato no mundo diegético entre as duas temporadas - um pouco mais de um ano - Fleabag parece pronta para retomar essa conexão, já que nesse meio tempo estava tentando se redimir em relação ao que fez com a melhor amiga, mudando sua relação com sexo. Segundo a criadora, a forma de reinventar esse recurso na segunda temporada foi o momento em que o Padre percebe que Fleabag quebra a quarta parede: ele não nos vê, mas vê Fleabag se dirigindo à câmera - sequência que será esmiuçada no próximo subcapítulo.

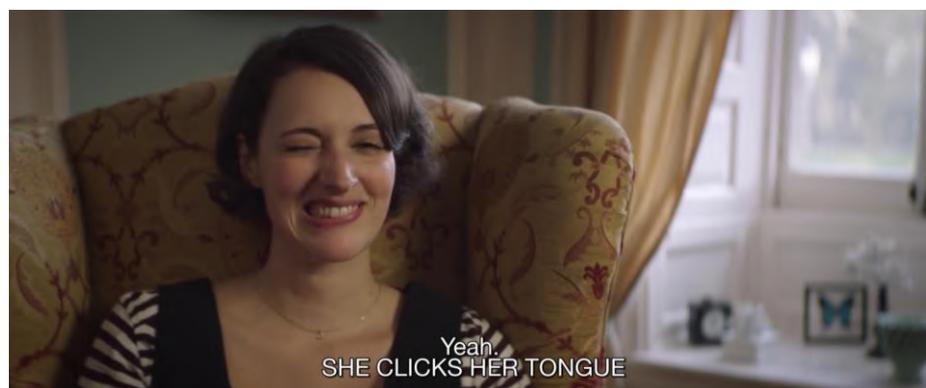
Já em relação à quebra da quarta parede: em todos os momentos em que Fleabag está com Boo, assim como na primeira temporada, ela não olha para a câmera. Não há relação com o espectador. Depois da morte da melhor amiga, Fleabag sente muita culpa e saudades, pois fica extremamente solitária. Não tem relação de amizade com mais ninguém. Mesmo assim, na segunda temporada, em uma consulta com uma psicóloga, Fleabag diz que tem amigos e pisca para a câmera (fig 21 e 22). Desse modo, é possível supor que ela começou a conversar e ter uma relação de intimidade com o público como forma de suprir a falta que a amizade de Boo fazia.

Figura 21 - Fleabag diz que tem amigos¹⁰



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Figura 22 - Fleabag pisca para a câmera



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Além disso, pela cena previamente analisada, em que ela foge da câmera, compreendemos que ela não queria que seu novo amigo - ou seja, o espectador - soubesse o que tinha acontecido com Boo - talvez por medo do julgamento da pessoa que assiste. Fleabag usa o espectador como uma forma disfuncional de lidar com a culpa e o luto - ao se aproximar de nós, se afasta de todos que convivem com ela. Além disso, se não fosse pelas inserções - que Fleabag não tem muito controle sobre como serão contadas - disruptivas dos *flashbacks* com Boo, Fleabag teria construído uma narrativa em que não sabemos seu envolvimento na morte da melhor amiga, criando um espaço em que não teria que lidar com suas ações e sua culpa. Ou seja: conversando com o espectador, ela esperava criar um espaço em que poderia fingir

¹⁰ Tradução nossa: "Eu tenho amigos."

que nada daquilo tinha acontecido. Por conta disso, essa é uma série em que há dois níveis de narração que entram em conflito: o Grande Imagista e a narradora da série não concordam sobre como a narrativa de Boo será contada. É possível imaginar que Fleabag só contaria uma parte dessa história, enquanto o Grande Imagista mostra partes que ela não quer revelar. Assim, a olhada de Fleabag em direção à câmera pode ser interpretada como uma tentativa de passar por cima da autoridade do Grande Imagista, obtendo a atenção do público e prezando por zelar pelo espaço em que ela conta as coisas e lida com elas como prefere. Por isso, a cena em que ela foge da câmera é tão impactante: o Meganarrador toma o controle e força Fleabag a encarar o público, obrigando-a a lidar com o rompimento da narrativa criada por ela. Todo esse conflito é parte do segundo nível de ficção - já explorado anteriormente - que o Meganarrador estabelece em relação à Fleabag.

3.4 A influência do Padre na relação com o público

Ao analisarmos a segunda temporada, fica claro que o Padre é um de seus principais personagens. É por conta dele que a relação de Fleabag com o público muda de forma drástica, até seu consequente corte total, no último plano do último episódio. Nesse momento, será analisada a trajetória que ela percorre até o rompimento dos laços com o espectador.

A começar pela música de abertura: Antes uma música melódica ligeiramente cômica, agora se torna uma música que alude diretamente às melodias executadas em corais de igreja. Considerando que o Padre é o único elemento do imaginário religioso trazido à série diretamente, ter essa presença que evoca indiretamente a ele e perpassa quase todos os episódios - sua exceção será analisada mais tarde - é de extrema importância. É possível interpretar que seu impacto na vida de Fleabag é tão grande que percorre até a linguagem da série - fato que será estudado a seguir.

Durante o primeiro episódio da segunda temporada, que ocorre durante um jantar de família para comemorar o noivado do Pai e da Madrinha, é perceptível que mal se dirigem à Fleabag. O único que presta atenção nela, o único que a vê e faz perguntas é o Padre, a quem ela é apresentada. Claire, em um determinado momento, chega a indagar Fleabag de forma brusca, perguntando por que ela estava tão calada.

Já durante o jantar percebe-se que Fleabag se interessa pelo Padre - e, inclusive, comenta mais tarde com sua irmã que achou ele bonito. Quando ela diz para

a família que sofreu um aborto - que, na realidade, foi sofrido por sua irmã -, o Padre tenta dar suporte a ela, entregando o número de seu celular e dizendo que se ela quisesse conversar, ele estaria à disposição. Assim, ele já é apresentado como uma figura gentil que realmente presta atenção em Fleabag.

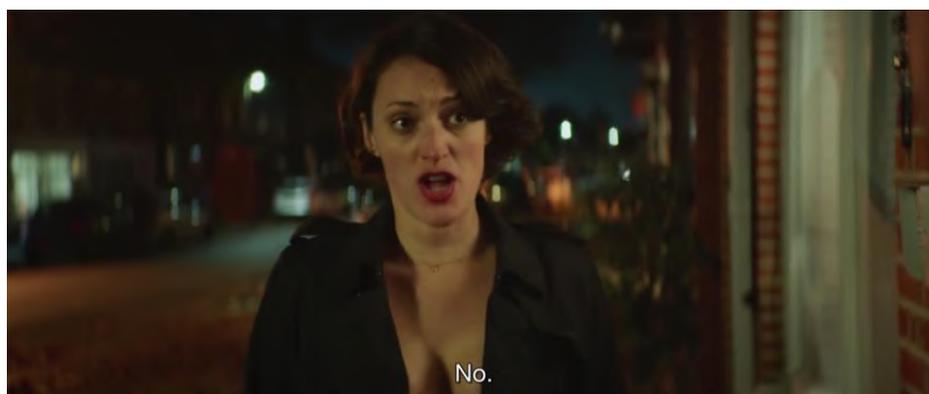
Outro fator importante é que, no início da cena, Fleabag expressa como mudou sua relação com sexo (fig 23 e 24) e como estava tentando esquecer a morte da Boo (fig 25 e 26). Isso já mostra que, nessa temporada, iremos conhecer uma Fleabag diferente - e é também um indício de que, já que não usa mais o sexo como uma forma de preencher um vazio e se afastar dos sentimentos e das pessoas, nessa temporada Fleabag pode - e vai - vir a se apaixonar.

Figura 23 - Ex amante de Fleabag¹¹



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Figura 24 - Fleabag nega



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

¹¹ Tradução nossa: "Você quer transar?"

Figura 25 - Fleabag falando¹²

Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Figura 26 - Boo

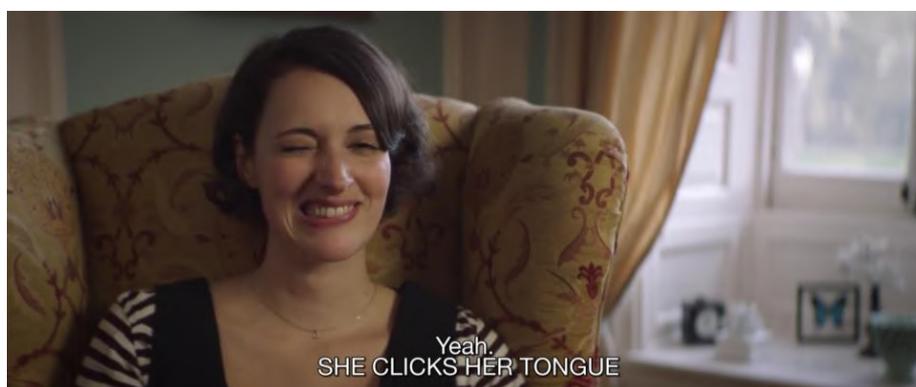
Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Já no segundo episódio, Fleabag vai a uma consulta psicológica dada de presente pelo pai. Esse é um grande artifício de roteiro, já que ela pode falar coisas que não falaria diretamente para nós. Nessa cena, desenrola-se um jogo com dois níveis; o que ela fala para a psicóloga e o que ela fala para nós: caçoa da psicóloga não entender suas piadas, mas fala para ela coisas que não nos falaria, chegando a uma conclusão que não chegaria de forma tão consciente e direta sem a ajuda da profissional. Além disso, há vários momentos significativos para a análise: quando a psicóloga pergunta a Fleabag se ela tem amigos, Fleabag responde que não tem tempo para amigos e há um flashback de Boo, implicando que sua única amiga era ela. Logo depois, Fleabag explica que começou a controlar seu impulso por sexo pois

¹² Tradução nossa: "Você não está nem pensando..."

"nada bom veio dele" e, novamente, podemos ver um flashback de Boo, dessa vez indo se jogar em frente à bicicleta. A partir da inserção dessa memória em específico, é possível supor que Fleabag parou de se comportar como se comportava em relação à sexo como uma forma de se redimir com Boo e evitar que algo do tipo voltasse a acontecer, finalizando o arco da primeira temporada. O momento mais interessante para essa pesquisa é quando Fleabag volta atrás e diz para a psicóloga que tem amigos. A psicóloga pergunta se ela tem alguém com quem falar e Fleabag concorda, piscando para a câmera (fig. 27). Ao ser perguntada se vê os amigos com frequência, Fleabag diz que eles "sempre estão ali" e quebra a quarta parede (fig. 28).

Figura 27 - Fleabag pisca



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Figura 28 - Fleabag fala sobre seus amigos¹³



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

¹³ Tradução nossa: "Eles sempre estão perto"

A partir da sequência descrita, podemos concluir que a única amiga de Fleabag era Boo e que ela acaba por tentar suprir a falta desse laço afetivo desenvolvendo uma relação com o público. É na consulta psicológica que podemos concluir com mais certeza qual relação Fleabag estabelece com seu enunciatário: de amizade, de tentativa de substituir Boo. Ao dizer que seus amigos "sempre estão perto", Fleabag alude à onisciência do público, que tem a sensação de ver tudo sobre a vida da protagonista. Claro, a sensação de onisciência é criada pelo Grande Imagista, já que, por mais que pareça que acompanhamos toda a vida de Fleabag, não é bem assim - até porque, o próprio Meganarrador nos oferece a informação de que entre a primeira e a segunda temporada passou um pouco mais de um ano no mundo diegético, em que várias coisas mudaram. Por exemplo: com o empréstimo do banco, Fleabag conseguiu fazer seu café ter sucesso. Não vemos o café evoluindo, já que na segunda temporada ele já está indo muito bem - enquanto na primeira, a última informação que temos é que Fleabag vai pegar o empréstimo e que seu empreendimento está endividado.

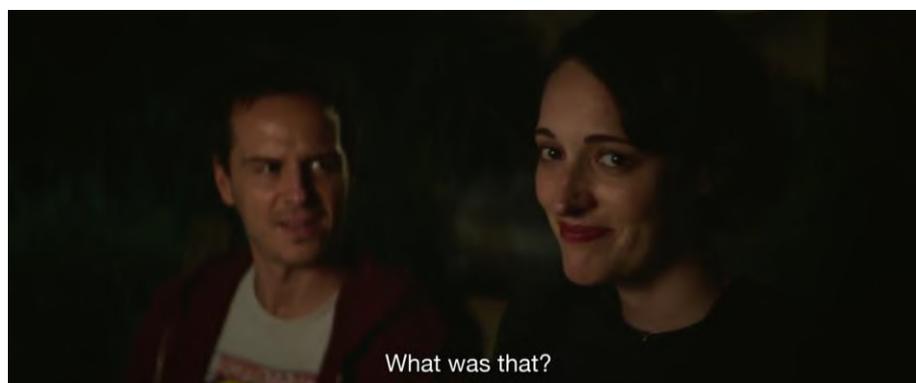
É também na consulta psicológica e sua relação com a cena seguinte que fica claro para o público que Fleabag vai tentar uma relação com o Padre: ao contar para a psicóloga que ela está gostando de um Padre, Fleabag pergunta o que fazer e a psicóloga responde que ela já sabe o que irá fazer. Fleabag fica indignada, mas, na cena seguinte, ela está num evento de igreja que o Padre a convidou para participar. Sabendo o que sabemos da protagonista - seu ateísmo, o fato de ter uma personalidade egoísta - podemos concluir que ela só está indo ao evento para ter uma chance de passar mais tempo com o Padre.

3.4.1 A sequência que muda tudo

O fim do terceiro e início do quarto episódio, além de se encontrarem bem no meio da temporada, é onde toda a linguagem previamente construída é bruscamente subvertida. Segundo a videoensaísta Hailey Gavin, no vídeo "*Why There Can Never Be A Third Season of 'Fleabag' | 10 Minutes of Perfection*", produzido para o canal *Insider*, é nessa sequência de dez minutos - que ocorre nos últimos cinco minutos do terceiro episódio e nos cinco minutos iniciais do quarto - que duas partes de grande identidade para a série - a montagem rápida e o artifício da quebra da quarta parede - são subvertidos. Segundo Gavin, é pela quebra da quarta parede e sua aproximação

com o público que Fleabag se mantém ausente e protegida de lidar com seus problemas e relações. A primeira cena em que o Padre percebe esse mecanismo, balançando essa barreira que protege Fleabag de ter conexões genuínas é quando, no final do terceiro episódio, após ela ir à casa do Padre, ele percebe duas vezes ela quebrando a quarta parede (fig. 29, 30, 31 e 32). Ele pergunta a ela "onde ela foi". Isso pega Fleabag desprevenida. Ela desconversa, mas no final da sequência olha em direção à câmera, chocada (fig. 33). Fleabag não faz ideia de como o Padre percebeu sua relação secreta com o público. Em um nível mais profundo, é possível concluir que Fleabag chega a quase duvidar de seu próprio ateísmo. Ela percebe a natureza metafísica de sua relação com o público dentro da diegese e nota que o Padre tem acesso a uma percepção que os demais não têm.

Figura 29 - Padre percebe pela primeira vez¹⁴



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Figura 30 - Padre questiona Fleabag¹⁵



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

¹⁴ Tradução nossa: "O que foi isso?"

¹⁵ Tradução nossa: "Pra onde... Pra onde você foi?"

Figura 31 - Padre continua a questionar Fleabag¹⁶



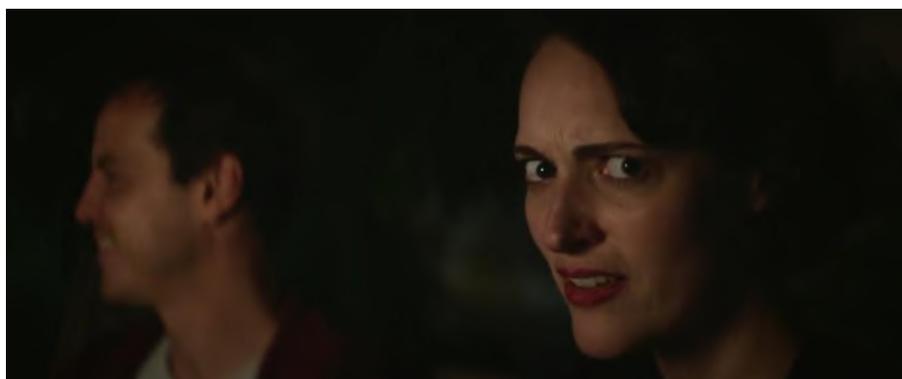
Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Figura 32 - Padre percebe novamente¹⁷



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Figura 33 - Fleabag encara a câmera, chocada



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

¹⁶ Tradução nossa: "Você só... Foi pra algum lugar."

¹⁷ Tradução nossa: "Ali. Ali."

É interessante também a frequência com que a quebra ocorre nessa sequência. Enquanto no resto da série - como já exemplificado anteriormente - Fleabag olha para a câmera quase o tempo inteiro -, ao chegar na casa do Padre ela olha apenas duas vezes e só volta a olhar para a câmera quando o assunto fica delicado para ela. No final da primeira temporada, Fleabag desabafa com o gerente do banco, dizendo que um de seus maiores medos é alguém não querer transar com ela, de que ela teme que seu corpo só sirva pra isso. Enquanto conversa com o Padre, ela não quebra a quarta parede nenhuma vez. Quando o Padre diz que eles não irão transar, Fleabag automaticamente solta um olhar desesperado em direção à câmera. A partir daí, Fleabag olha cinco vezes em direção à câmera em um minuto e meio - não são tantas vezes quanto normalmente, mas ainda sim é considerado muito em relação ao resto dessa sequência. Fleabag olha em direção ao público quando é confrontada com uma situação com a qual não sabe lidar.

Retomando o vídeo, Gavin frisa como quanto mais tempo Fleabag passa com o Padre, mais difícil se torna para ela esconder dele sua relação com o público. Gavin analisa a cena em que Fleabag e o Padre caminham na rua, durante o quarto episódio - que é justamente a cena em que Fleabag quebra a quarta parede com mais frequência dentro da sequência analisada. Aqui, Fleabag se confunde e diz para o público a resposta a uma pergunta do Padre "Não, eles já eram" (fig. 34) e vira para ele e fala "Que pescoço lindo" (fig. 35). Em nenhum momento da série Fleabag havia se confundido dessa maneira. O Padre balança sua relação com o espectador, fazendo com que ela tenha que falar menos com nós para que ele não perceba. Sem esse mecanismo de defesa, Fleabag fica muito mais exposta e é obrigada a estar no momento e confrontar o que sente.

Figura 34 - Fleabag se confunde¹⁸



¹⁸ Tradução nossa: "Não, eles já eram"

Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Figura 35 - Fleabag se confunde novamente¹⁹



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

A última cena da sequência de dez minutos é quando o Padre vai conhecer o café de Fleabag. Ela lança olhares frequentes para a câmera durante a conversa, pois ele insiste em perguntar coisas pessoais sobre sua família para que possa fazer o brinde do casamento do Pai e da Madrinha. Ao se sentir pressionada por ele a falar sobre Boo, Fleabag olha para a câmera e fala que o Padre está irritando-a (fig. 36) e é nesse momento que ele novamente a percebe quebrando a quarta parede (fig. 37). Ele a pressiona a dizer o que está acontecendo e ela novamente não resiste e olha em direção à câmera, falando (fig. 38). Novamente ele percebe, mas dessa vez olha na direção em que ela está olhando (fig. 39). Essa ação sobressalta completamente o espectador, pois uma regra básica estabelecida desde o início da série é estilizada: ninguém sabe que estamos lá e olha em direção à câmera sem ser a própria Fleabag. Além do Padre perceber a relação dela com o público, ele olha em direção a nós. O público se sente visto quando não deveria. Estamos acostumados e dessensibilizados em relação às interações de Fleabag, mas quando o Padre olha para nós, sentimos como se ele houvesse descoberto nossa presença secreta. É quase como se nossa quarta parede, que outrora só possuía uma pequena janela para que Fleabag passasse a cabeça, de repente houvesse sido destruída por um olhar que mais parece uma granada. O Padre desfaz a relação que estabelecemos com ele. A sensação que Fleabag teve anteriormente, quando o Padre percebeu pela primeira vez seu olhar em direção a nós, sentimos agora, quando ele nos olha.

¹⁹ Tradução nossa: "Que pescoço lindo"

Figura 36 - Fleabag reclama do Padre²⁰



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Figura 37 – Padre percebe Fleabag quebrando a quarta parede²¹



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Figura 38 – Fleabag olha novamente para a câmera²²



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

²⁰ Tradução nossa: "Pra ser sincera, ele tá me irritando"

²¹ Tradução nossa: "Isso que você tá fazendo"

²² Tradução nossa: "Nada. Nada!"

Figura 39 - Padre olha em direção à câmera²³



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Porém, é interessante notar que o Padre nos olha, mas não nos vê. Por mais que tenha olhado em nossa direção, não nos percebe, não descobre com quem Fleabag conversa. Quando Fleabag interage conosco, mantemos nosso sentimento de estarmos sendo voyeurs pois já estamos acostumados. Quando o Padre olha, esse sentimento é desfeito. Isso assusta Fleabag, que automaticamente se afasta dele e pede de forma indireta que ele vá embora.

Os últimos dois aspectos a serem analisados sobre a sequência são sua montagem e som. Hailey Gavin aponta que o estilo de montagem de Fleabag quase desaparece na sequência com o Padre. Para isso, ela analisa a sequência do jantar, no primeiro episódio. Ela aponta e mostra que, em apenas 30 segundos, há dezesseis cortes (fig 40). Além disso, há onze tipos diferentes de planos. Já na cena em que Fleabag está na casa do Padre conversando, há apenas três planos: um plano conjunto dos dois, um plano dela e um contraplano dele, além de só seis cortes em 30 segundos. Ela defende que isso não se dá somente por conta de ser uma conversa entre várias pessoas e outra entre duas, pois o número grande de cortes se mantém alto também em conversas com só duas pessoas que ocorrem fora dessa sequência (fig 41 e 42).

Figura 40 - Alguns cortes da cena do jantar

²³ Tradução nossa: "Ah! O que você tá fazendo?"



Why There Can Never Be A Third Season of 'Fleabag' | 10 Minutes of Perfection (2020),
Insider

Figura 41 - Cortes da conversa de Fleabag e Harry



Why There Can Never Be A Third Season of 'Fleabag' | 10 Minutes of Perfection (2020),
Insider

Figura 42 - Cortes da conversa de Fleabag e Claire



Why There Can Never Be A Third Season of 'Fleabag' | 10 Minutes of Perfection (2020),
Insider

Além disso, Gavin aponta que o montador de Fleabag, Gary Dollner, frequentemente se utiliza de jump cuts, cortes bruscos de áudio e cortes que não respeitam o eixo de 180°. Tudo isso torna a montagem da série mais perceptível. Já na sequência com o Padre, esses recursos são muito menos usados, deixando a montagem muito mais fluida. Além do mais, ela aponta que as transições de áudio já no início da cena são feitas de forma bem mais suaves, sem cortes bruscos de som entre um plano e outro. Por Fleabag sempre se sentir à parte em relação às pessoas em sua volta, a montagem também é fragmentada, refletindo o sentimento da personagem. Já na sequência com o Padre, por estar mais presente e se conectando a ele, essa fragmentação na montagem desaparece. Finalizando a análise, Gavin aponta como a música de entrada sempre se dá com um corte seco e uma música alta de canto católico entrando. Frequentemente quando Fleabag pensa no Padre, essa música entra de fundo. Isso dá um tom cômico e ao mesmo tempo trágico ao interesse de Fleabag por ele - pois essa música faz com que sempre nos lembremos de que ele é, acima de tudo, um padre comprometido com o celibato cristão e que por isso as chances de sua relação com Fleabag darem errado são imensas. Isso faz com que seu interesse pelo Padre vire uma piada interna com o público. Porém, na abertura do episódio quatro, é ouvida uma música realmente romântica. Quando Fleabag começa a se importar mais com ele do que com nos entreter, tudo muda. A música, a montagem, as interações com o público são modificadas pois é nessa sequência que Fleabag realmente se apaixona pelo Padre. Assim que a sequência acaba, a série volta a sua linguagem usual. Essa breve quebra de todas as regras propostas serve para que o espectador perceba que Fleabag está mudando.

3.4.2 O afastamento do público

A série tem muito menos flashbacks com Boo em sua segunda temporada. Enquanto na primeira eles perpassam todos os episódios, na segunda temporada eles só ocorrem no 1º, 2º e 4º episódio. Os do 1º e 2º episódio são muito rápidos, quase como *flashes*. No 4º episódio, na cena em que o Padre está na cafeteria com Fleabag, quando ele pergunta à ela sobre Boo, temos dois flashes dela (fig. 43 e 43). Como visto anteriormente, Fleabag o manda embora pois se sentiu muito pressionada - principalmente por não conseguir usar sua "válvula de escape" (o público) sem que ele perceba - e, na cena seguinte, ela vai pra casa, andando pela rua e quando chega, tranca porta e olha de canto para a câmera: no trajeto todo ela parece tentar fugir do espectador.

Figura 43 - Flash de Boo



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Figura 44 - Outro flash de Boo



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

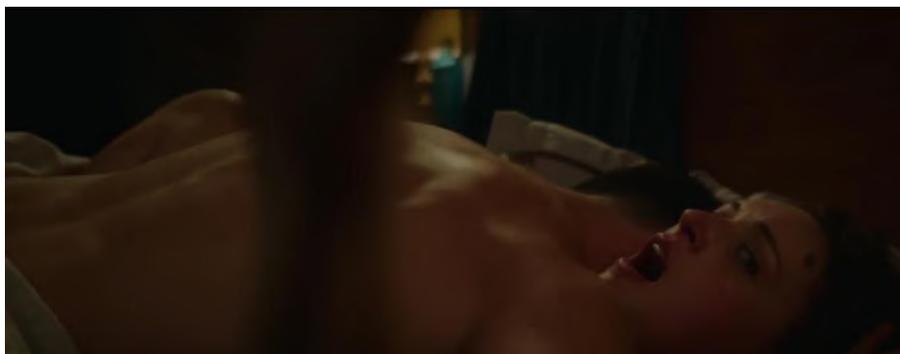
Logo em seguida, o Meganarrador traz uma memória da série, que dura boa parte do episódio: o enterro da mãe de Fleabag. Ao que parece, a pressão do Padre e a impossibilidade de se comunicar com frequência com o público faz com que uma das memórias mais marcantes do luto por sua mãe seja extravasada. Como mostrado no primeiro episódio, Fleabag está dando passos na direção de se curar de seus lutos - como por exemplo, quando conta como mudou sua relação com sua sexualidade - e pela menor quantidade de momentos com Boo nessa temporada é possível perceber que ela já não está tão atormentada pela culpa. Há algumas questões importantes de analisar sobre essa memória da série: Fleabag, em nenhum momento, quebra a quarta parede e Boo está no *flashback*. Porém, ao contrário de todas as outras memórias em que Boo aparece, esta não é centrada nela.

Pode-se concluir que o Padre a impulsionou a refletir sobre uma questão mais antiga que a de Boo: a morte de sua mãe. É através desse *flashback* que entendemos que Fleabag está mais em paz em relação à morte de Boo e no processo de ficar melhor com a morte de sua mãe. Mesmo Boo aparecendo na memória, ela não é o centro de tudo. O Padre só surte esse efeito em Fleabag pois conseguiu de fato se aproximar dela, ao ponto de confundir o mecanismo que ela usava para se afastar de todos com quem convivia.

É a partir da interação do Padre que Fleabag começa a se perceber como mais capaz de lidar sozinha com suas próprias questões, sem precisar usar o público para se ausentar de sua própria vida. É possível ver o reflexo do desenvolvimento dessa percepção - que culmina na cena final quando ela mostra um indício de que não nos quer presente. Quando o Padre vai até a casa de Fleabag, ele novamente percebe que ela olha em direção à câmera e logo em seguida Fleabag e ele fazem sexo. Nessa cena, Fleabag afasta a câmera com a mão (fig. 45): é a única vez que ela faz isso. Ela não quer que o espectador veja. Não por vergonha, nem por culpa - já foram

mostradas cenas de sexo na série em que ela inclusive conversa com o espectador - mas porque, pela primeira vez, Fleabag está em um momento íntimo com alguém que ela ama. Ela não quer que o espectador veja mostra como sua relação conosco está mudando: agora ela quer manter certas coisas só para ela.

Figura 45 - Padre e Fleabag fazem sexo



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Na cena final, em que ela e o Padre se declaram, mas ele diz que não ficará com ela e vai embora. Fleabag também corta a relação com o público. Depois de viver um amor verdadeiro e realmente conseguir se conectar com alguém, Fleabag percebe que ela consegue estar presente nas situações e que não precisa mais do público para se afastar dos outros. Ela olha para a câmera, se levanta, vira de costas e vai andando. Ao perceber que a câmera está seguindo-a, ela se vira, sorri e faz um sinal negativo com a cabeça (fig. 46). A câmera para de segui-la e Fleabag continua caminhando, a ponto que o plano se torna um dos mais gerais da narrativa: paramos de acompanhá-la de perto. Ela se vira e abana, se despedindo (fig, 47) e continua andando ficando cada vez mais longe de nós. Esse não é só o final do relacionamento dela com o Padre: é também o final de nossa amizade com ela - e, portanto, da série.

Figura 46 - Fleabag não nos deixa segui-la



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

Figura 47 - Fleabag se despede



Fleabag (2016), Two Brothers Pictures

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio das diversas teorias apresentadas, foi trilhado um caminho possível em relação à interpretação do uso da quebra da quarta parede em *Fleabag*. Com as teorias de Aumont sobre o espaço cinematográfico, conseguimos definir o que é o espaço cinematográfico, para que fosse possível compreender por que é tão

surpreendente quando ele é quebrado. Com as teorias de Metz, foi possível analisar que espaço o espectador ocupa assistindo à série e por quais motivos a assiste. Explorar a identificação do espectador com a câmera e o voyeurismo praticado pelo público foi de grande importância para frisar como é possível que criemos um vínculo com a personagem, sem nos incomodarmos quando ela nos vê. Indo além, um dos pilares fundamentais da análise foi a teoria de enunciação esmiuçadas por Gaudreault e Jost. A partir delas, podemos oferecer um ponto de vista que busca compreender a relação entre *Fleabag* e a instância narrativa já que, de forma pouco usual, *Fleabag* está ciente de sua posição como narradora e enunciadora da narrativa, mas também reconhece a enunciação da série, realizada pelo Grande Imagista.

Toda essa pesquisa foi fruto da curiosidade em relação ao porquê o uso da quebra da quarta parede se mostrou tão único na série. Ao analisar os trechos, é possível perceber que, tirando a quebra da quarta parede, a série seria completamente diferente. *Fleabag* é extremamente marcada pela quebra e pela constante conversa da protagonista com o público. Ao investigar mais a fundo, interpreta-se que a constante conversa de *Fleabag* com o público pode ser vista como uma tentativa de manipular o espectador, havendo uma discordância entre a personagem e a instância narradora em relação a como os fatos serão contados. Essa batalha aparece de forma mais presente na primeira temporada, por conta da narrativa de Boo. Além de ser uma forma de tentar "passar por cima" do poder do Meganarrador, a quebra da quarta parede é, primordialmente, uma válvula de escape para a protagonista.

Fleabag utiliza-se da relação com o público para que se mantenha distante de sua própria vida. Ao conversar conosco, está sempre meio ausente do que ocorre ao seu redor. A relação com o público se transforma em uma forma de tentar lidar com seus sentimentos de perda e culpa. Dentro dessa relação, durante a primeira temporada, é quando *Fleabag* tenta a todo custo esconder a morte da amiga do espectador. O Grande Imagista não deixa isso acontecer, inserindo uma série de memórias com Boo. Para diferenciar as memórias que fazem parte da narrativa que *Fleabag* constrói para o público e as que não fazem, foram criadas as nomenclaturas "memórias da *Fleabag*" e "memórias da série". As primeiras são sempre evocadas pela protagonista, enquanto as segundas são disparadas pela própria série através de gatilhos que as referenciam.

Já na segunda temporada, muito pela influência do Padre, a relação de *Fleabag* com o público muda até seu corte total. Ele é o único a perceber a relação de *Fleabag*

com o espectador, fazendo com que ela tenha que diminuir muito a frequência em que olha para nós quando está com ele. Antes mesmo dele perceber, no início da sequência que muda tudo, já é notável que Fleabag diminuiu muito sua comunicação conosco. Ela quer estar presente. Quer dividir momentos com o Padre. Quando ele percebe, tira dela sua válvula de escape, fazendo com que ela tenha que lidar com seus próprios sentimentos. É a partir disso que Fleabag percebe que não precisa mais da relação do público - agora ela já consegue lidar com as coisas sozinha.

É a partir dessa análise que conclui-se que o uso do artifício da quebra da quarta parede chama atenção na série pois adquire uma multiplicidade de significados ao decorrer da trama. O uso não serve apenas para trazer comicidade: toda a narrativa é baseada em como Fleabag se relaciona conosco. O que ela conta, o que omite, quando foge, quando não quer nossa presença: tudo isso mostra como a quebra é também um artifício psicológico utilizado pela personagem. Além de gerar piadas, sendo fundamental para a jocosidade da série, é também um apetrecho psicológico de Fleabag, que possibilita que o público a entenda em um nível profundo. Como ela se relaciona conosco reflete em como ela se relaciona com todos os outros personagens. Nós não somos apenas referenciados para o humor, toda a dinâmica do relacionamento de Fleabag com o espectador reflete profundamente quem ela é.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. Arte Poética. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/cv000005.pdf>>. Acesso em 25 de setembro de 2020.

AUMONT, Jacques. In: Capítulo 3 - A parte do dispositivo. **A Imagem**. 16ª ed. Campinas, São Paulo: Papyrus Editora, 2012.

GAUDREAU, André, Jost, François. **A narrativa cinematográfica**. 1ª ed. Brasília, Distrito Federal: Universidade de Brasília, 2009.

LACAN, Jacques. **El estadio del espejo como formador de la función del yo [Je] tal y como se nos revela en la experiencia psicoanalítica**. *Escritos, Vol. 1*. México: 2009.

METZ, Christian. **O significante imaginário: Psicanálise e Cinema**. 1ª ed. Lisboa, Portugal: Livros Horizonte LDA, 1980.

ROSENFELD, Anatol. **O teatro épico**. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

VASCONCELLOS, Luiz Paulo. **Dicionário de teatro**. 1ª ed. Porto Alegre: L&PM, 1987.

FILMOGRAFIA

Fleabag (idem, 2016-2019). Prod.: Harry Bradbeer, Phoebe Waller-Bridge.

Phoebe Waller-Bridge Reveals How She Justified Reviving Fleabag for Season 2. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=luzmzQ63TEI>. Acesso em: 14 de maio. 2021.

Why There Can Never Be A Third Season of 'Fleabag' | 10 Minutes of Perfection. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JAD9hyXAKB0>. Acesso em: 14 de maio. 2021.

APÊNDICE A - OBRAS MENCIONADAS

The Office (Vida de Escritório, 2005-2013). Prod.: Greg Daniels, Ricky Gervais.

Curtindo a Vida Adoidado (Ferris Bueller's Day Off, 1986). Dir.: John Hughes.