

DEVIRES EM SÉRIE:

A PROBLEMÁTICA DO PERSONAGEM NO ROTEIRO DE *BREAKING BAD*

Rodrigo Fonseca e Rodrigues¹
Alessandra Nardini²

Resumo: O artigo examina a problemática do personagem na roteirização da série televisiva *Breaking Bad* (2008-2013) apoiada pelo conceito bergsoniano do tempo do “devir”. Para investigar o trabalho específico de narração e de construção criteriosa de perfis de personagens, da trama com múltiplos fios narrativos e complexidade dramática nessa série, pergunta-se: seria o devir um conceito capaz de ajudar a pensar as “imprevisibilidades” previamente concebidas pelo trabalho ficcional de *Breaking Bad* e que desarmam hábitos da experiência, nesse caso, as inferências do espectador sobre a ação e, intrinsecamente, sobre os conflitos e destinos da narrativa do seriado?

Palavras-chave: narrativa ficcional; teoria do personagem; séries televisivas; *Breaking Bad*; devir.

Contato: rfonseca@fumec.br; nardini.contato@gmail.com

Introdução

Dos primórdios do cinema, da radiofonia à instauração em larga escala da televisão e, mais recentemente, da versão à cabo por assinatura e dos *VOD*, os hábitos de experiência com as narrativas ficcionais audiovisuais, resguardadas as reinvenções de cada formato, persistem nos seus nexos com formas narrativas clássicas, romanescas e dramáticas modernas, cinematográficas, a despeito de suas inovações técnicas e ficcionais. Dos gêneros clássicos, como a tragédia e a epopéia gregas à dramaturgia moderna, o século XX adaptou tais formas literárias aos meios audiovisuais como o cinema, o rádio, a televisão, a videografia e os dispositivos digitais *online*.

O seriado *Breaking Bad* será o *corpus* empírico demonstrativo deste estudo. Criado e produzido por Vince Gilligan em 2005, a série foi lançada em 2008 e encerrou um ciclo de cinco temporadas, com aproximadamente dez episódios cada

¹ Doutor em Comunicação e Semiótica (PUC-SP, 2007), professor de Cinema, Arte e Estética e Mediações Culturais na Universidade Fumec, Belo Horizonte, Brasil. É autor dos livros *Música eletrônica: a textura da máquina* (Annablume, 2006); e *A escuta e o virtual: sonoridades online* (NEO, 2015). Coordenador de Pesquisa de Iniciação Científica financiada pela FAPEMIG (Fundação de Amparo à Pesquisa de Minas Gerais).

² Mestranda em Estudos Culturais Contemporâneos (Universidade FUMEC); Pós-graduada (*lato sensu*) em Roteiro para Cinema e Televisão (PUCMINAS, 2015); Graduada em Comunicação Social (PUCMINAS, 2013). Pesquisadora bolsista da FAPEMIG (Fundação de Amparo à Pesquisa de Minas Gerais).

uma, em 2013. A história contada na série abraça as curiosas manobras do acaso, que reviram os destinos dos homens de modo absurdo e destruidor para eles. E, tal como um drama transforma estados em processos, em distensão temporal, os objetivos e os desafios enfrentados pelos personagens desenvolvem-se na duração e o jogo de equilíbrio e contradições que opõem uns aos outros e que nascem da construção ficcional da narrativa seriada.

O conceito bergsoniano do “devir” pode auxiliar a abordagem teórica a perscrutar métodos e experimentações no agenciamento das sensações, aptidões da memória e da apreensão intelectual (reminiscências, lembranças, inferências) com o tempo, suas durações, seus ritmos, as esperas e surpresas que assomam a experiência do espectador. E são heterogêneas as durações, em extensão (tempos percebidos, lembrados e representados) e intensivas (sensações imediatas e não representáveis) que cada escolha dos roteiristas, diretores e todos os profissionais envolvidos na criação da ficção seriada nas recentes produções televisivas disparam na experiência. Para mergulhar numa narrativa que em algum momento foi urdida por *storylines*, sinopses, argumentos, *outlines*, roteirização, planificação, interpretação, filmagem, edição e demais processos de trucagem e trilha sonora, o espectador “retrabalha” diversas competências: da memória, da cognição, da percepção. Ele é, sobretudo, provocado a se surpreender, a hesitar, a desarmar hábitos de experiência que estorvam as sensações. São as sensações que, ainda não aprisionadas pelos mecanismos de representação, nos levam a sentir o tempo antes de qualquer recurso transcendente da linguagem, o tempo não cronológico, não memorizável, o tempo como força intensiva que se recria e nos afeta sem nos darmos conta, somente a sensação que revirgina, por átimos, a existência. O devir torna-se, por isso, um conceito precioso para pensar a força incommunicável da arte, que esgarça os tempos da experiência e dá a sentir os tempos da sensação, o que a torna uma experimentação da existência.

1. Narração colaborativa e a problemática do personagem nas séries dramáticas televisivas

O drama, como o afirma Cândido (2014), é um gênero definido há vinte e seis séculos, em que a narrativa se move pela ação e pelas falas dos personagens. Fundado por uma relação inter-humana, transforma estados em processos, na sua distensão temporal. O tempo do drama, por sua natureza, é sempre o presente, que passa na medida em que traz consigo mudanças, em que um novo presente surge da antítese dramática. Por essa razão, o drama é uma sequência absoluta de presentes, e, sendo

absoluto, funda o seu próprio tempo, o modo particular do decurso temporal dramático, e cada momento tem de conter em si o germe do futuro, tem de ser prenhe de futuro.

A tarefa da arte dramática se compraz, como afirma Campos (2010), em elaborar tramas que envolvem uma realidade reinventada, a ficção, com entes imaginados, destinos que extraem imprevisibilidades das convenções culturais, simbólicas, imaginárias, mas a partir da reinvenção dos materiais ficcionais, sugerem ou provocam paradoxos, desarmando nossas expectativas e modos habituais da experiência, da memória e da percepção. O ser inventado precisa, contudo, se expressar por meio de momentos determinados no tempo irreal da ficção. Dito de outro modo: a concepção do personagem implica a consideração de tempos sociais, das transações afetivas e dos jogos de poder para justamente ultrapassá-los pelo trabalho imaginativo ficcional. E tal ultrapassagem se faz pela inibição, muitas vezes sutil, dos mecanismos da memória e das esperas condicionadas, desarmando a experiência trivial e provocando sensações irrepresentáveis, puramente intensivas, que nos afetam sem nada dizer.

O drama televisivo resulta, e acordo com Kallas (2016), da colaboração entre muitos autores, sempre liderados por um roteirista líder – o *showrunner* –, que controla e media todo o processo de produção. A figura do *showrunner* é, portanto, o fundamento do modo operacional pelo qual o trabalho de uma série se realiza. Ele é o roteirista que faz o projeto, apresenta, convence produtores e um canal a investirem, seleciona roteiristas, entrega episódios para outros roteiristas e deve estar sempre preparado para substituir roteiristas. Um segundo aspecto decisivo na forma de trabalho dos seriados está na inserção do roteirista em todo o processo de realização do programa. Trata-se de um fator importante que afeta a concepção e a realização das narrativas, a participação do roteirista no set de filmagens e na sala de edições, o que faz dele o vetor crucial do processo criativo. Os diretores, usualmente convidados para realizar episódios avulsos, por princípio, não conhecem tão bem a história e os personagens quanto os autores. Eles sabem para onde vai o personagem, onde esteve, qual é a intenção da cena. O arco do ator também é, a cada episódio, responsabilidade do roteirista, o que demanda uma constante colaboração entre ele e os atores. Ao roteirista cabe igualmente ouvir o diálogo, repassar com cada ator detalhadamente a ideia do episódio e, depois no set, revisar as cenas essenciais. O roteirista líder, por seu turno, tem influência no processo de escalação do elenco, tem encontros individuais

com o diretor e revisa o roteiro. Uma característica usual na produção do programa é que diversos diretores dirigem, cada um deles, episódios distintos, dando a cada episódio um aspecto singular. Outra singularidade está no fato de o roteiro continuar mudando durante todo o percurso. E o autor pode trabalhar no roteiro mesmo depois que as cenas terem sido filmadas, uma vez que as falas podem ser refeitas e sincronizadas às cenas gravadas. O *showrunner* considera que as colaborações com os editores são algo como mais um estágio da escrita. O ritmo de uma narrativa é algo que o *showrunner* precisa definir antes de o primeiro episódio – o piloto – ir ao ar para que seu projeto dê certo. O *showrunner* distribui as sinopses dos episódios para os roteiristas, todos discutem e cada um escreve as escaletas, apresentando e reescrevendo o seu roteiro específico. Depois o processo se repete, o roteiro volta à sala, todos o leem, fazem comentários, depois o *showrunner* faz as mudanças e o roteiro irá para estúdio. Para que se mantenha uma unidade, a série inteira tem de dar a impressão de que uma única pessoa a escreveu e dirigiu, porém uma só voz com diferentes ângulos.

A estrutura produtiva da televisão a cabo e dos canais *VOD* permite, segundo as afirmações de Rodrigues (2014), experimentos narrativos, apesar das restrições impostas pela lógica de competição pela audiência desses formatos de longa duração. Os roteiros parecem subverter privilégios que o ponto de vista do protagonista goza numa narrativa clássica. Nota-se também que o princípio da ambiguidade passa a coexistir e muitas vezes substituir o princípio da linearidade causal. Nas temporadas, muitas histórias se desdobram e se interconectam. Estruturas narrativas dessa natureza e com múltiplos protagonistas não podem se organizar apenas em três atos, no sentido clássico. Algumas séries parecem provocar o espectador a trabalhar suas habilidades inferenciais para compreender os fios condutores da história, para distinguir enredos muitas vezes densamente entrelaçados e informações deliberadamente negadas ou obscurecidas.

O seriado, de fato, é um formato que permite, pela sua duração, maior aprofundamento no desenvolvimento de personagens. A natureza colaborativa da sala de roteiristas possibilita métodos para se chegar a diferentes perspectivas das personalidades dos personagens. O ambiente de colaboração numa sala de roteiristas favorece motivações ambíguas e personalidades variáveis, misteriosas, complexas, nuançadas, paradoxais aos personagens. Parece contraditório que se diga, mas a história de uma série mais avança quando o protagonista é imperfeito e tem objetivos

inconciliáveis. E, quando o personagem está bem discutido na equipe de roteiristas é possível jogar com estereótipos, retomando seus traços secundários.

2. O destino e o arco do personagem na série *Breaking Bad*

Um seriado que não se encaixava em nenhum dos gêneros conhecidos da chamada “terceira era de ouro da televisão” (Martin 2015, 341), *Breaking Bad*, cujo piloto foi ao ar em 2008 e o último episódio em 2013, passou a merecer a atenção do espectador. Considerada atualmente como um clássico, foi criada pelo *showrunner* Vince Gilligan e a história foi pautada em acontecimentos do seu momento histórico, como a inquietação econômica e epidemia da metanfetamina no mundo.

O seriado apresenta como personagem principal um pacato professor de Química de colégio secundário em Albuquerque, Novo México, Walter White (Bryan Cranston), que descobre que está com câncer de pulmão. Como não tem seguro-saúde decente, com a esposa grávida, Skyler (Anna Gunn) e um filho adolescente Walter Jr (Roy Frank Mitte) com paralisia cerebral, ele fica desesperado para achar um modo de sustentar a família quando se depara, ao acompanhar seu cunhado Hank (Dean Norris), agente do DEA, numa batida a um laboratório de metanfetamina, com a ideia de começar a produzir metanfetamina. Ele procura seu ex-aluno, produtor da droga e usuário, Jesse Pinkman (Aaron Paul) e lhe propõe um acordo: ele “cozinha” a metanfetamina e Pinkman a vende. O produto que produzem juntos se torna muito procurado. Os protagonistas desenvolveram, nesse processo de produção e na procura de distribuidores, uma relação perigosa com os cartéis de drogas mexicanos. Para liberar um dos amigos do ex-aluno, preso no tráfico a serviço deles, conhecem Saul (Bob Odenkirk), advogado arguto e espirituoso, com quem Walt e Jesse mantêm uma simbiose ao longo de muitas temporadas e que dispara rumos inesperados sobre a trama dos dois personagens. Um caminho que mudará a história é o contato que Saul realiza entre eles e um chefe discreto e frio, Gus Fring (Giancarlo Esposito), que se disfarça como impecável cidadão dono de uma franquia de restaurantes de frango frito.

Norteia este artigo a tese de que o trabalho colaborativo de roteirização traçou uma cartografia de relações entre personagens diferente do mapa de núcleos usuais da narrativa de novelas televisivas e das subtramas comuns aos filmes. Cada episódio foi plenamente imaginado em todos os seus detalhes para manter a liga de uma densa e tensa trama psicológica, com dilemas, conflitos e situações dramáticas daí

desdobradas. Para tanto, os roteiristas se perguntavam, constantemente: “O que o personagem está pensando?”; e “O que acontece em seguida?” Segundo Gilligan, cada episódio estava tão plenamente imaginado e esboçado em todos os seus detalhes que, pelo menos teoricamente, qualquer um dos roteiristas daquela sala seria capaz de assumir a frente e supervisionar a produção.

3. O devir na trama e no personagem para a experiência da ficção audiovisual

Para almejar a criação do personagem no processo dramatúrgico audiovisual de formato longo – a série – nossa pesquisa se apoia no conceito bergsoniano do “tempo do devir”. Essa ideia pressupõe o tempo como força imaterial urdida por movimentos *imediatos* e não se confina à concepção abstrata do presente da experiência percebida e representada dos instantes estanques (o aqui e o agora) que se encaixam entre um passado e um futuro. Esse tempo extenso figura-se como uma sucessão de momentos encadeados sobre a percepção sob uma *imagem* espacializada, homogênea e linear do tempo.

O tempo do devir, para Bergson (1999), apresenta outra *imagem* do presente, concebido como uma persistência de durações acoplando ritmos conservados do passado e virtualidades do futuro imediato. O movimento incessante do devir enxerta ritmos em outros ritmos e compõe uma contínua transiência de durações não-humanas das quais as humanas são co-partícipes. O devir implica durações heterogêneas que se entretecem, não apenas extensivamente (quando percebemos o mundo em seus movimentos cinéticos, atuais = em ato), mas simultaneamente intensivamente (modulações do tempo que se operam para alguém da nossa experiência perceptiva e de nossa habilidade linguística). A realidade temporal do devir abarca o já chegado e o não-ainda, tudo junto. No tempo do devir, passado e futuro coexistem, *insistem*, sob o presente percebido e representado da existência. O tempo do vir-a-ser aglutina movimentos e durações irreduzíveis ao presente da percepção. O devir, em sua contínua movência imperceptível, se furta à apreensão tardia da experiência.

O homem não apenas se situa num tempo cronologicamente mensurado, representado, lembrado ou percebido: ele se recria dessas durações infinitas e heterogêneas – extensas e intensas – do tempo. E o tempo do devir é esse “tear” de forças imateriais cuja materialização é a manifestação de ritmos virtuais (intensivos) e atuais, “em ato” (extensivos). Somos aí afetados por ritmos heterogêneos, compostos por durações tanto extensivas (das memórias-lembrança, percepções, representações)

quanto intensivos (das memórias-reminiscências, sensações, apresentações). O mundo de intensidades que nos afetam sem dela nos darmos conta é o dos devires heterogêneos que tornam sensíveis os tempos da imagem e do som (audiovisuais), da memória, das abstrações e dos sentimentos que usualmente atribuímos à experiência dramática.

O “devir” talvez seja um conceito capaz de ajudar a se pensarem as “imprevisibilidades” previamente concebidas pelo trabalho ficcional – em nosso caso, a roteirização da série *Breaking Bad* – que desarmam as inferências do espectador sobre a ação e, intrinsecamente, sobre os conflitos e destinos da narrativa, com a natureza problemática do personagem e seus devires surpreendentes. O conceito de “devir” pode auxiliar nossa abordagem a perscrutar métodos e experimentações no agenciamento das sensações, aptidões da memória e da apreensão intelectual (reminiscências, lembranças, inferências) com o tempo, suas durações, seus ritmos, as esperas e surpresas que assomam a experiência do espectador. E são heterogêneas as durações que cada escolha dos roteiristas, na criação da ficção seriada pode disparar na experiência.

Considerações finais

O que se defende neste texto é a permanência imaginativa da natureza problemática do personagem e seus devires surpreendentes, recurso expressivo notado no trabalho de roteirização da série *Breaking Bad*. Seus realizadores, na urdidura da trama, dotaram seus personagens de uma complexidade que eles mesmos são incapazes de examinar e de verbalizar explicitamente o que se passa em seu íntimo. Como protagonista, criou-se um personagem com traços plurais e paradoxais, capaz de surpreender por não ter sido reduzido a nenhum arquétipo.

Atribui-se a singularidade da forma narrativa das séries dramáticas à estrutura do processo específico de produção, sob a coordenação do *showrunner*, roteirista líder que orienta a criação colaborativa entre os roteiristas por ele contratados (pré-produção) e a presença do autor do episódio no *set* de filmagens, dividindo, diferentemente do que acontece no cinema, as responsabilidades artísticas com o diretor (produção) e posteriormente com o editor (pós-produção). O que intriga o espectador e quem se debruça para estudar essa produção é, no entanto, sua singularidade formal, a instabilidade de suas peripécias e a contínua imprevisibilidade

de alguns personagens, em particular, do protagonista, o qual não sentimos seguros de enquadrá-lo em personagem redondo, anti-herói tampouco como um arquétipo.

Para mergulhar nessa narrativa, o espectador exercita diversas competências da memória, da cognição, da percepção. Ele é, contudo, provocado a se surpreender, a hesitar, a desarmar hábitos de experiência que estorvam as sensações. E são as sensações que, ainda não aprisionadas pelos mecanismos de representação, nos levam a sentir o tempo antes de qualquer recurso transcendente da linguagem, o tempo como força intensiva que se recria e nos afeta sem nos darmos conta. O devir torna-se, por isso, um conceito precioso para pensar a força incomunicável da arte, que esgarça os tempos da experiência. Talvez não seja um exagero dizer que, pela arte da concepção imaginativa de personagens, experimentemos como espectadores um processo empático pelo qual nos recriamos a nós mesmos como seres também ficcionais, nos dessubjetivamos singularmente. E nos reinventamos a nós mesmos contagiados pelos devires de um personagem, mas que têm o poder de nos restituir as imprevisibilidades e os paradoxos da vida que não cessam de nos renovar.

BIBLIOGRAFIA

- Bergson, Henry. 1999. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Martins Fontes.
- Campos, Flávio de. 2010. *Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma história*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Cândido, Antônio et al.. 2014. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva.
- Kallas, Christina. 2016. *Na sala de roteiristas: Conversando com os autores de Friends, Família Soprano, Mad Men, Game of Thrones e outras séries que mudaram a TV*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Martin, Brett. 2014 *Homens difíceis. Os bastidores do processo criativo de Breaking Bad, Família Soprano, Mad Men e outras séries revolucionárias*. São Paulo: Aleph.
- Rodrigues, S. 2014. *Como escrever séries: Roteiro a partir dos maiores sucessos da TV*. São Paulo: Aleph.