



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

OSMAR GUERRA JÚNIOR

**PROCESSOS DE CRIAÇÃO DO PERSONAGEM  
*WALTER WHITE EM BREAKING BAD:*  
ENTENTENDO O PERIGO**

São Paulo  
2018

Osmar Guerra Junior

**PROCESSOS DE CRIAÇÃO DO PERSONAGEM  
*WALTER WHITE EM BREAKING BAD:*  
ENTENDENDO O PERIGO**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Semiótica.

Área de Concentração: Signo e Significação nos Processos Comunicacionais.

Linha de Pesquisa: Processos de Criação na Comunicação e na Cultura.

Orientador: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Cecília Almeida Salles  
Pontifícia Universidade Católica de  
São Paulo

São Paulo  
2018

Banca Examinadora

---

---

---

*À memória do meu pai, Osmar Guerra,  
cujo esforço de toda uma vida foi em prover condições para  
que seus dois filhos pudessem estudar.*

*Este trabalho foi realizado com recursos financeiros do CNPq (ou CAPES) e  
Fundação São Paulo.*

## AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Cecília Almeida Salles, por acreditar na possibilidade da minha caminhada acadêmica e dedicar tempo e atenção completa nestes dois anos e meio.

À minha mãe, dona Zení Guerra, por sempre estar nos bastidores, lugar onde ela me ensina sobre a hospitalidade, o carinho e o afeto.

Ao meu irmão, Thiago Guerra, por sempre dedicar tempo de qualidade para a nossa família.

À minha amiga e cunhada, Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Clarice Lage Gualberto Abreu, por ter sido quem me incentivou e apoiou em toda a caminhada, desde o primeiro momento, até a revisão final do trabalho.

Aos amigos do Grupo de Pesquisa em Processos de Criação, pelas conversas e debates que tanto enriqueceram minha pesquisa.

Aos amigos Milton, Patrícia, Amanda, Isabella, Luciano e Maria Eunice pelos finais de tarde no amarelinho, as terças-feiras.

Ao Prof. Dr. Ivo Assad Ibri, por despertar em mim uma paixão escondida pela filosofia.

À minha esposa, Miriã Lage Gualberto, pela dedicação incondicional, apoio, amor e paciência, e por entender meu modo de funcionamento.

À minha filha Elis Lage Gualberto Guerra, por ter chegado em minha vida e com isso ter me motivado a voltar a estudar.

À PUC e a CAPES/CNPq por concederem a mim as condições de realizar este trabalho.

À força criativa e criadora, que me sustenta, acolhe, direciona e a quem chamo pelo nome de Deus.

*“Todo mundo esconde um segredo, grande ou pequeno.”*

**Hank (S02E02)**

## RESUMO

Esta pesquisa pretende investigar os percursos de criação de *Vince Gilligan* na construção e desenvolvimento do personagem *Walter White*, na série *Breaking Bad*. Uma obra seriada feita para a televisão é uma obra aberta, em constante evolução e construção, e sujeita a intervenções drásticas em seu percurso narrativo. O autor que se vale de uma premissa inicial para a construção deste percurso deve atentar-se para a possibilidade de incoerências no decorrer da história, dado as interferências externas e características deste mercado, fato este que não encontramos no decorrer da narrativa da série e que nos instiga a investigar quais foram os percursos criados pelo autor para estabelecer a evolução natural do personagem, sem perder, porém, a identidade e coerência narrativa. O foco do estudo está na análise dos episódios da série, de entrevistas dadas pelo autor e por publicação específica sobre os bastidores dos processos de criação da série com a intenção de entender as interações entre os procedimentos de construção de roteiros e as escolhas de recursos audiovisuais adotados pelo autor ao longo das temporadas, adotar a perspectiva de processo para discutir a série ao longo das temporadas e fazer uma reflexão sobre o gênero série no contexto do Audiovisual sob o ponto de vista da construção da coerência narrativa ao longo do tempo. Para tal, a fundamentação teórica apoiar-se-á nos conceitos de autor encontrados nos estudos feitos por Machado (2011) e Bakhtin (2010); em interação com os conceitos da crítica de processos e redes de Criação (SALLES, 2000; 2006; 2008; 2013; 2017); e com os conceitos sobre signos semióticos de Charles Peirce.

**Palavras-chave:** Comunicação, semiótica, mídia televisiva, seriado, processos criativos, crítica de processo, *Breaking Bad*

## ABSTRACT

The current research intends to investigate Vince Gilligan's creation paths during the development of the character Walter White in the series *Breaking Bad*. A serial work created for the television is an open work, in constant evolution and development and subject to drastic interventions in its narrative path. The author who draws upon an initial proposition to develop such path must consider possible incoherences throughout the story, which could occur due to external interferences and characteristics of the market. Such aspect is not found in the story and this fact instigates is to investigate the paths which were created by the author in order to establish a natural progression for the character, without losing, however, the identity and the coherence of the narrative. Our focus is on the analysis of episodes of the series, as well as interviews given by the author and specific publications on the backstage of the creation processes, aiming to understand the interactions between script creation procedures and choices regarding the audiovisual resources adopted by the author throughout the seasons. We also discuss the series as a genre in the audiovisual context under the perspective of coherence development throughout time. Our theoretical approach is based on the concepts of author from Machado (2011) and Bakhtin (2010) in relation to criticism of creation process and networks of creation (Salles, 2000; 2006; 2008; 2013; 2017) as well as the semiotic signs developed by Charles Peirce.

**Keywords:** Communication; semiotics; television media; series; creative processes; criticism of creation process; *Breaking Bad*.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – Panorama Geral.....	33
FIGURA 2 – Notas Gerais sobre a série.....	40
FIGURA 3 - Walter White grava depoimento pós morte para sua família .....	42
FIGURA 4 – Porta da sala dos roteiristas .....	45
FIGURA 5 - <i>Gilligan</i> almoçando em frente ao quadro de cortiça com os cartões contendo as interconexões de cada episódio .....	46
FIGURA 6 - Sala de roteiristas em momento de criação.....	48
FIGURA 7 - Quadro de cortiça com o detalhe do cartão contendo a palavra Bum, em referência ao episódio específico.....	50
FIGURA 8 - Quadro de cortiça com os cartões no topo, com a numeração dos episódios e o desenvolvimento dos mesmos sendo feitos a partir de outros cartões .....	50
FIGURA 9 - Quadro de cortiça já com o episódio todo resolvido em termos de coerência narrativa ..	51
FIGURA 10 (a e b) - Planta do super laboratório de <i>Gus Fring</i> .....	53
FIGURA 11 - Paleta de cores construída por LaRue e que mostra a evolução das cores de todos os personagens da série durante todas as temporadas .....	60
FIGURA 12 - Roupas e cores usadas por <i>Walter</i> na primeira temporada .....	61
FIGURA 13 - <i>Walter</i> com o suéter preto em cima da camisa verde claro .....	62
FIGURA 14 - O uso de cores mais escuras conforme a personalidade de <i>Heisenberg</i> vai aparecendo .....	63
FIGURA 15 - <i>Walter</i> no hospital, com a roupa da cor do início da série. Tons pastéis .....	63
FIGURA 16 - Cena em que a família de <i>Walter</i> comemora a remissão do câncer com o detalhe do personagem visivelmente incomodado com esta informação .....	64
FIGURA 17 - Primeiro encontro entre <i>Gus Fring</i> e <i>Walter White</i> . Detalhe para as cores das roupas ..	65
FIGURA 18 - Momento em que <i>Walter</i> assiste à morte de <i>Jane</i> .....	66
FIGURA 19 - <i>Skyler</i> com seu habitual azul intenso .....	67
FIGURA 20 - No momento em que <i>Walter</i> negocia sua volta para casa. <i>Skyler</i> já de preto e <i>Walter</i> com um tom claro de azul .....	68
FIGURA 21 - Camisa azul usada por <i>Walter</i> em diversos momentos da temporada .....	68
FIGURA 22 - A cena clássica da pizza em cima do telhado da casa de <i>Walter</i> .....	69
FIGURA 23 - <i>Walter</i> e <i>Jesse</i> com as roupas de proteção amarelas .....	70
FIGURA 24 - Momento em que <i>Walter</i> liga para <i>Skyler</i> para dizer que matara Gus. Volta ao uso do verde, como sinal de retorno à família .....	71
FIGURA 25 - Cena em que <i>Walter</i> interpela <i>Skyler</i> mostrando sua verdadeira face.....	72
FIGURA 26 - <i>Walter</i> em momentos finais da série.....	73
FIGURA 27 - <i>Skyler</i> discursa no aniversário de <i>Walter</i> .....	84
FIGURA 28 - <i>Walter</i> visivelmente incomodado com o discurso de <i>Skyler</i> .....	85

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	11
<b>2</b>	<b>MÍDIA: INTERAÇÕES EM REDE</b> .....	15
	2.1 A PROBLEMÁTICA CONCEITUAL DO TERMO GÊNERO .....	20
	2.2 AS SÉRIES NO CONTEXTO DA PLURALIDADE DE GÊNEROS .....	22
	2.3 <i>VINCE GILLIGAN</i> : PERCURSO PRODUTIVO .....	29
<b>3</b>	<b>A CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM <i>WALTER WHITE</i> SOB A PERSPECTIVA DA CRÍTICA DE PROCESSO</b> .....	38
	3.1 CRIAÇÃO EM GRUPO: OS CONTEXTOS E PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE <i>WALTER WHITE</i> .....	44
	3.2 A EVOLUÇÃO VISUAL DE <i>WALTER WHITE</i> COMO RECURSO CRIATIVO DE <i>VINCE GILLIGAN</i> .....	57
<b>4</b>	<b><i>WALTER WHITE</i> E O CONCEITO DE COMPLEXIDADE DE <i>EDGARD MORIN</i></b> .....	74
	4.1 A NECESSIDADE DE SER <i>HEISENBERG</i> .....	76
	4.2 PARADIGMAS, PROBABILIDADES, VIDA E MORTE .....	82
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	88
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	90

## 1 INTRODUÇÃO

Com o objetivo de contextualizar as motivações desta dissertação e o interesse pelo seu respectivo objeto de estudo, é relevante apresentar um resumo do meu percurso profissional e acadêmico. Cursei Comunicação Social com ênfase em Rádio e TV<sup>1</sup>, a fim de entender os processos criativos que envolvem a produção televisiva. Ao longo dos últimos quinze anos, tive a oportunidade de desenvolver projetos em diversas funções do processo de desenvolvimento do audiovisual.

No mercado de produção para televisão, especificamente, pude trabalhar nas áreas de edição, roteiro, captação, produção e direção. Na área da publicidade e propaganda, ainda no campo das produções audiovisuais, pude desenvolver projetos de criação e execução de peças para as mais diversas marcas, participando dos processos desde a concepção até a finalização.

O exercício destas atividades me proporcionou a oportunidade de estar inserido em processos de criação e produção, principalmente audiovisuais, e me instigou a acompanhar de perto as idiossincrasias destes processos, principalmente no que diz respeito aos percursos escolhidos durante as produções e como estas escolhas vão se transformando no decorrer dos projetos.

Estar inserido neste contexto me fez despertar o interesse por uma reflexão teórica que conseguisse abarcar os processos de criação e que me fizesse aprofundar no estudo teórico das características destes processos. Foi a partir deste interesse que tomei conhecimento dos estudos feitos por Cecília Salles no programa de Pós Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

A chegada das produções de conteúdo sob demanda e a distribuição dos mesmos acontecendo também pela internet, tem transformado a maneira de se consumir conteúdos e formatos antes restritos apenas à mídia televisiva e, conseqüentemente, transformado e reorganizado os processos de criação e produção.

As narrativas seriadas, conhecidas popularmente como séries, são um destes conteúdos que pode-se destacar neste contexto de produção e criação. Suas características mais marcantes consistem no jeito de se construir o roteiro da história principal, levando sempre em consideração os episódios em específico, fazendo das histórias particulares de

---

<sup>1</sup> Curso de Bacharelado do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo. Orientador Prof. Dr. José Ronaldo Alonso Mathias. GUERRA JUNIOR, Osmar. Mídia e Religião: a influência da televisão no crescimento dos Neopentecostais no Brasil. 2008. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro Universitário Belas Artes de São Paulo, São Paulo, 2008.

cada episódio, peças de um quebra cabeça que culmina em atenção imediata por parte do telespectador, no desenvolvimento desta micronarrativa pontual, e ao mesmo tempo expectativa quanto ao desfecho da história como um todo. Mérito, na maioria das vezes, de roteiros cujos processos de produção e criação são minuciosamente pensados e “amarrados” para que todos os nós desta rede sejam levados em consideração, sem perder qualquer “fio da meada”.

Dentre as grandes produções que se valeram desta comunicação “pulverizada”, isto é, linguagem de cinema, feita para televisão e distribuída e consumida também pela internet, destaca-se a premiada série *Breaking Bad*. Os prêmios, comentários de referências na área e as estatísticas relacionadas ao seriado reforçam o fato de que realmente ela pode ser considerada um sucesso internacional, atraindo a atenção e audiência de espectadores, mesmo após seu último episódio, lançado no final do ano de 2013.

A série *Breaking Bad* ganhou inúmeros prêmios e indicações, incluindo dez *Primetime Emmy Awards*<sup>2</sup>, como Melhor Série Dramática, dois prêmios TCA (*Television Critics Association*) de Excelência em Drama, o *Satellite Award*<sup>3</sup> como Melhor Série de Televisão - Drama, juntamente com o *Saturn Award*<sup>4</sup>, de Melhor Série de Televisão por Cabo. Em 2013, ocupou a décima terceira posição na lista das 101 séries de TV mais bem escritas de todos os tempos no ranking elaborado por *Writers Guild*<sup>5</sup> da América, além de ganhar 45 prêmios da indústria, indicado para outros 113 e ter entrado para o *Guinness Book (O livro dos records)*, edição de 2014, como a melhor série de todos os tempos.

Levando em consideração, portanto, o meu contexto profissional e o fato de eu ser um espectador assíduo da série, juntando-se a isto a efervescência e momento do gênero, fez-se naturalmente inevitável meu olhar sobre este contexto peculiar de uma produção que permite e viabiliza experimentações observando não apenas o desenvolvimento do enredo, mas também as técnicas envolvidas, e os processos criativos e de produção que, de forma peculiar, garantem o envolvimento do espectador em cada cena, despertando seus sentidos e sentimentos em relação aos acontecimentos e personagens.

Para viabilizar este olhar mais profundo e específico, fez-se necessário realizar um estudo detalhado sobre os processos de criação e produção, a partir dos conceitos de crítica de processos (SALLES, 2000; 2006; 2008; 2017), tendo, portanto, como objeto de estudo, os

<sup>2</sup> Premiação anual, desde 1973, pela Academia de Artes e Ciências Televisivas dos Estados Unidos (fundada em 1969) elege as séries, minisséries e os telefilmes que mais se destacaram dentro das categorias.

<sup>3</sup> Premiação anual, desde 1996, pela *International Press Academy*, à indústria cinematográfica e televisiva.

<sup>4</sup> Premiação anual, organizada pela Academia de Filmes de Ficção Científica, Fantasia e Horror dos Estados Unidos, que já está em sua 41ª edição.

<sup>5</sup> Sindicatos dos Roteiristas dos Estados Unidos.

percursos escolhidos pelo *showrunner*<sup>6</sup> Vince Gilligan na construção do personagem *Walter White*, protagonista de *Breaking Bad*.

*Breaking Bad* conta a história de Walter White, cinquenta anos, um professor de química de classe média e pai de um filho adolescente, portador de necessidades especiais (devido a uma paralisia infantil). Além disso, Walter ainda é casado com a mãe deste jovem, Skyler, e ela está grávida de um bebê que não planejaram. Para conseguir sustentar financeiramente sua família, o protagonista trabalha num lava-jato durante os horários em que não está lecionando.

Em meio a essa rotina considerada frustrante e medíocre por Walter, ele recebe o diagnóstico de um câncer avançado, desencadeando uma série de reavaliações e decisões pessoais do protagonista. A principal delas, motivada pela vontade de deixar dinheiro suficiente para sua família, consiste em usar seus conhecimentos em química para produzir uma droga mais pura e tornar-se, por hora, um fabricante de drogas. Assim, ao longo de 62 episódios divididos em cinco temporadas, pode-se acompanhar o progresso do personagem e a trama cada vez mais densa que vai revelando um Walter White diferente a cada atitude, o que o torna, nas palavras de David R. Koepsell e Robert Arp (2014), em *Breaking Bad e a Filosofia*, “herói de seu próprio drama, e um anti-herói adequado para os tempos longos e obscuros nos quais vivemos” (p. 10).

No caso do processo de criação do personagem Walter White, é sabido que o argumento inicial da série contemplava a gravação de apenas uma temporada de nove episódios iniciais, o que mais tarde, em função da greve dos roteiristas da televisão americana que ocorreu em 2008, foi reduzida para sete episódios, o que dava a possibilidade de explorar de forma intensa o personagem principal, porém sem saber qual o caminho que ele poderia tomar, caso a série tivesse continuidade.

Tendo este contexto como pano de fundo, e sabendo que a série se estendeu por cinco temporadas, totalizando 62 episódios, é pertinente investigar quais foram os percursos criados pelo autor para estabelecer a evolução natural do personagem, sem perder, porém, sua identidade e coerência narrativa. Coerência narrativa entendida como a capacidade de se estender a história, num percurso de múltiplas mudanças, sem que as características essenciais dos personagens fossem perdidas e nem que fossem encontradas falhas na intersecção das várias sub histórias necessárias para enriquecer a trama.

---

<sup>6</sup> *showrunner* é um termo utilizado nos Estados Unidos para designar a pessoa responsável por uma série de televisão. Geralmente o criador/ roteirista da série.

Assim, esta dissertação pretende investigar os percursos de criação de Vince Gilligan na construção e desenvolvimento do personagem *Walter White*, da série *Breaking Bad*, fazendo uma reflexão sobre o gênero série no contexto do audiovisual, sob o ponto de vista da construção da coerência narrativa, levando em consideração o contexto da transformação dos meios de produção e distribuição.

Pretendemos também adotar a perspectiva de processo de criação em grupo, analisando e discutindo os percursos de produção da série ao longo das temporadas, analisando os recursos criativos adotados pelo autor como ferramenta destes processos.

E, por fim, estudar as interações entre os procedimentos de criação do personagem, fazendo uma reflexão sobre as redes de criação e a construção do pensamento complexo, para explicar a identidade do mesmo.

## 2 MÍDIA: INTERAÇÕES EM REDE

Pensar o conteúdo audiovisual de uma forma unilateral, levando em conta apenas a mídia televisiva, não parece ser a característica mais produtiva pensando nas expectativas referentes à audiência, conteúdo relevante e sedutor, e possibilidade de conversa com outras mídias. Corroborando esta premissa, cito Luchetti (2008).

A verdade é que a televisão convencional, um meio historicamente passivo, que sempre ofereceu conforto e familiaridade, com a chegada e popularização da internet, foi levada a um novo confronto de envolvimento por espectadores mais jovens e pela mudança tecnológica. Os consumidores estão cercados por opções como downloads, *streams* (transmissões em tempo real) e gravações digitais – o que significa que a nova audiência de massa é, na realidade, uma série de nichos. (LUCHETTI, 2008, p. 67).

Tem sido consenso dizer que a televisão, como mídia tradicional, está em um processo de redescoberta e recolocação, para não cairmos na falácia de que ela poderia estar passando por um processo de mortificação, como falou-se do rádio quando do surgimento da “telinha” e do cinema, quando da popularização do *videotape*. O jeito que o consumidor adere ao que se produz para a mídia televisiva, nos últimos anos, mudou de tal forma e com tal rapidez, que o produtor que não estiver tentando fazer uma leitura aprofundada e que culmine, da mesma forma, numa mudança profunda de como se escreve, produz, edita, transmite e distribui um conteúdo antes feito exclusivamente para ela, corre o risco de se defasar e sucumbir.

Estou me apropriando do termo consumidor, para definir não apenas como o passivo agente passivo de consumo na concepção mercadológica, mas também como o telespectador que ao aderir ao conteúdo que assiste, “compra” o universo ao redor do mesmo.

Os profissionais de televisão e do audiovisual em geral vivem um momento de estupefação, desafio e necessidade de riscos em direção a alguma coisa que ainda não se sabe bem o que poderá vir a ser. Vamos viver um período de muita experimentação de novos modelos de televisão, onde alguns vingarão e outros provavelmente fracassarão. Tudo indica que estamos vivendo o fim de um modelo de televisão e o surgimento de experiências ainda não muito nítidas, mas suficientemente expressivas para demandar pesquisa e análise (MACHADO, 2011, p.88)

Vale aqui uma reflexão sobre a natureza destas transformações e metamorfoses em curso nas duas pontas da corda, a saber, mídia televisiva (e os agentes de produção de seu conteúdo) e o agente consumidor.

Está bem claro que a chegada das produções de conteúdo sob demanda e a distribuição dos mesmos acontecendo também pela internet, tem transformado a maneira de se consumir conteúdos antes restritos apenas à mídia televisiva e, conseqüentemente, transformado e reorganizado os processos de criação e produção. Se o modo como se constrói um conteúdo leva em consideração o jeito que o telespectador adere a ele, deve-se lançar luz a este jeito. Ou seja, mudando o jeito como se consome, muda-se a forma de se produzir.

Esta mudança no jeito de consumir diz respeito, principalmente, a forma de distribuição e veiculação, muito mais plural do que simplesmente no fluxo televisivo, numa grade preestabelecida, com horários e dias fechados, fazendo do telespectador agente passivo nesta relação. Nunca o controle, muito mais do que o remoto, esteve tanto nas mãos de quem está do lado de cá da tela. O conceito de horário nobre, como o maior pico de audiência possível na programação diária de um canal de televisão perdeu o sentido, como aponta Machado (2011) em seu artigo *O Fim da Televisão*, quando nos explica que:

Esse tipo de televisão vem sendo substituído, desde os anos 1970, quando surgiu o VHS, e mais recentemente com o advento do DVR, pelo conceito de *replay*. Em outras palavras, agora os conteúdos são programados para serem gravados, a partir da programação mensal das emissoras, publicada em revistas tipo *TV Guide*, e o receptor os vê quando quiser. Ou seja, agora qualquer horário é horário nobre. (p.88)

Este conceito perdeu ainda mais seu nexos quando entendemos que estes conteúdos transbordam as paredes de uma única mídia e constroem universos que abarcam outras tantas. Neste fluxo transmídia, não existe agente passivo, mas sim uma audiência participativa e com voz de decisão, inclusive nos meandros da evolução e construção destes mesmos conteúdos.

Este fenômeno, não tão novo assim, Jenkins (2009) chama de convergência em sua obra *Cultura da Convergência*:

Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (p.27)

Pensemos numa pirâmide, onde os blocos superiores equivalem aos produtores do conteúdo e os blocos inferiores aos consumidores do mesmo; onde no topo da pirâmide estejam as mídias produtoras e distribuidoras e na base os consumidores. Nesta relação piramidal, conseguimos entender que a base detém o maior número de blocos que sustentam o topo, menor e mais coeso, porém, o topo detém a maior densidade, que interessa e alimenta a base. Pois bem, não podemos mais entender a relação mídia versus conteúdo versus consumidor nos termos desta pirâmide. A cultura da convergência destrói esta estrutura hierárquica e a reconstrói de forma a nivelar todos os atores desta cena, todos os blocos desta construção, nas palavras de Jenkins (2009), “a circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas midiáticos, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais – depende fortemente da participação ativa dos consumidores” e mais, coloca-os como protagonistas desta construção juntamente com quem o produz, transformando-os em agentes ativos/passivos de uma só rede.

A expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo. (JENKINS, 2008, p. 28)

Percebe-se que, mais uma vez, estamos falando de uma transformação da relação entre o consumidor e produtor, e não necessariamente da mídia em si apesar de entendermos que ela não sai ilesa desta transformação. A televisão como meio, a internet como meio, o *streaming*<sup>7</sup> como meio, a segunda tela como tal, tem suas características e identidades próprias, suas idiossincrasias que pavimentam o caminho de interação com este consumidor que, de certa forma, resguarda estas singularidades. Acontece que, ao contrário do que se poderia imaginar, estas mídias encontrarão seus espaços justamente por estarem firmadas em suas diferenças, porém, convergindo entre elas, para a construção de um universo que permeia o conteúdo, o amplia e aumenta as possibilidades de interação deste consumidor e deste produtor com o produto, interagindo em rede, e explorando todas estas singularidades de uma só vez.

---

<sup>7</sup> *Streaming* é uma tecnologia que envia informações multimídia, através da transferência de dados, utilizando redes de computadores, especialmente a Internet, e foi criada para tornar as conexões mais rápidas.

Se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas. O paradigma da revolução digital alegava que os novos meios de comunicação digital mudariam tudo. Após o estouro da bolha pontocom, a tendência foi imaginar que as novas mídias não haviam mudado nada. Como muitas outras coisas no ambiente midiático atual, a verdade está no meio termo. Cada vez mais, líderes da indústria midiática estão retornando à convergência como uma forma de encontrar sentido, num momento de confusas transformações. A convergência é, nesse sentido, um conceito antigo assumindo novos significados (JENKINS, 2008, p.31).

Como exemplo, cito o episódio em que, pode-se dizer, nos deparamos com um aparente problema de paradoxalidade midiática. A Rádio Globo de São Paulo reinaugurou sua grade de programação no ano de 2017 e se reposicionou para o mercado, com novos locutores, agora chamados de apresentadores (termo cunhado dos programas de auditório das emissoras de televisão), a maioria deles figuras já conhecidas do elenco da Rede Globo, que pertence ao mesmo grupo da rádio, novos logotipos, um jeito mais acessível de falar com o ouvinte. E para consolidar este novo tempo, anunciou em sua programação radiofônica, uma ação interativa em que incentivava sua audiência a dizer se tinha aprovado ou não o novo cenário da rádio. O ouvinte poderia entrar em contato com o cenário via redes sociais e interagir dentro daquela plataforma ou ainda mandar suas considerações via mensagens de texto, através do aplicativo de mensagens instantâneas *Whatsapp*. As fotos daqueles que fossem considerados os que fizeram os melhores comentários, seriam mostradas ao vivo, via *streaming*, na rede social da emissora. Ora, cenário é artefato teatral e/ou televisivo, ao vivo via *streaming* é próprio de uma mídia como o *YouTube* ou o *Facebook*, por exemplo, foto é recurso para jornal e/ou revista e este tipo de interação é bem própria dos velhos programas de auditório da televisão brasileira, além de que mensagens de texto e voz são próprios da comunicação via telefone celular inteligente, os chamados *smartphones*.

A cultura da convergência, explica este *case* de forma simples e sagaz. Aliás, Jenkins (2009) recorre a outro teórico, vindo das ciências políticas, para explicar esta aparente contradição. É do cientista político *Ithiel de Sola Pool*, as palavras a seguir, citadas no livro de Jenkins (2009) e retiradas de *Technologies of Freedom* de Pool (1983):

Um processo chamado “convergência de modos” está tornando imprecisas as fronteiras entre os meios de comunicação, mesmo entre as comunicações ponto a ponto, tais como o correio, o telefone e o telégrafo, e as comunicações de massa, como a imprensa, o rádio e a televisão. Um único meio físico – sejam fios, cabos ou ondas – pode transportar serviços que no passado eram oferecidos separadamente. De modo inverso, um serviço que no passado era oferecido por um único meio –

seja a radiodifusão, a imprensa ou a telefonia – agora pode ser oferecido de várias formas físicas diferentes. Assim, a relação um a um que existia entre um meio de comunicação e seu uso está se corroendo (JENKINS, 2009, p. 35).

Com isto estamos querendo dizer que uma mídia como a televisão, então, acolhe passivamente as transformações dos agentes que produzem e dos que consomem, sem alterar suas características mais genéticas, por assim dizer?

Jenkins (2009) amplia sobre essa questão ao explicar que qualquer mídia atua de duas formas: a primeira delas diz respeito à sua tecnologia de distribuição, ou seja, as ferramentas físicas que usamos para acessar o conteúdo disponibilizado pelo meio. Por exemplo, as fitas VHS que alugávamos em videolocadoras e que nos davam acesso a todo o universo que só poderia ser acessado via televisão e vídeo cacete. Ou as fitas cacetes que nos serviam de meio para armazenamento de músicas específicas e ao mesmo tempo de acesso a elas. Estamos falando aqui de tecnologia.

A segunda forma que a mídia aparece é como um conjunto de práticas sociais e culturais que nos levam a agir em torno de, e em interação com estas tecnologias de distribuição. Estas práticas sociais e culturais vão dar o status de sistema cultural à mídia em questão. As tecnologias de distribuição estão para os sistemas culturais e não o contrário.

O conteúdo de um meio pode mudar (como ocorreu quando a televisão substituiu o rádio como meio de contar histórias, deixando o rádio livre para se tornar a principal vitrine do *rock and roll*), seu público pode mudar (como ocorre quando as histórias em quadrinhos saem de voga, nos anos 1950, para entrar num nicho, hoje) e seu status social pode subir ou cair (como ocorre quando o teatro de desloca de um formato popular para um formato de elite), mas uma vez que um meio se estabelece, ao satisfazer alguma demanda humana essencial, ele continua a funcionar dentro de um sistema maior de opções de comunicação. Desde que o som gravado se tornou uma possibilidade, continuamos a desenvolver novos e aprimorados meios de gravação e reprodução do som. Palavras impressas não eliminaram as palavras faladas. O cinema não eliminou o teatro. A televisão não eliminou o rádio. Cada antigo meio foi forçado a conviver com os meios emergentes. É por isso que a convergência parece mais plausível como uma forma de entender os últimos dez anos de transformações dos meios de comunicação do que o velho paradigma da revolução digital. Os velhos meios de comunicação não estão sendo substituídos. Mais propriamente, suas funções e status estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias. (JENKINS, 2009, p. 39)

Respondendo a questão acima, pode-se dizer que sim, uma mídia como a televisão, acolhe passivamente as transformações dos agentes que produzem e dos que consomem, quando entendemos que estes agentes são parte de um sistema cultural, cujos protocolos que

os envolvem são vivos e estão em constante metamorfose. Neste sentido, a televisão, por exemplo, continua sendo televisão, enquanto o agente já não é o mesmo.

Mas pode-se dizer, ao mesmo tempo, que não, uma mídia como a televisão não acolhe passivamente as transformações dos agentes que produzem e dos que consomem, quando entendemos que ela, a mídia, evolui no que tange suas tecnologias de distribuição e, num movimento de cooperação com estes agentes, promove uma evolução que traz benefícios a toda esta relação.

Jenkins (2009) vem dizer que não se pode reduzir as transformações pelas quais passam as mídias, o jeito de consumir dos consumidores, o jeito de produzir dos produtores, a forma de se construir o pensamento e as interações de todos estes atores, em uma transformação meramente tecnológica, deixando de abarcar aqui a profundidade das transformações dos sistemas culturais que estão em curso. Porém não se pode, por outro lado, ignorar o fato de que as mudanças tecnológicas são tijolos fundamentais na construção destas mudanças.

## 2.1 A PROBLEMÁTICA CONCEITUAL DO TERMO GÊNERO

Lançando luz sobre nosso objeto de estudo, veremos posteriormente que a escolha feita pelo autor *Vince Gilligan* pelo gênero série, foi posta em prática justamente por entender que a narrativa seriada se encaixa completamente neste contexto e neste jeito de se produzir conteúdos relevantes, levando em consideração este *background* de transformações complexas e adequação aos sistemas culturais dos agentes de consumo e, ao mesmo tempo, entendendo as evoluções das tecnologias de distribuição.

Antes, porém, vemos a necessidade de se entender o gênero série, como o terreno onde *Breaking Bad* e, mais especificamente seu autor *Vince Gilligan*, e mais especificamente ainda seu personagem principal *Walter White*, fincaram suas estacas.

De pronto encontramos uma problemática, e que não vamos nos aprofundar, porém, faz-se necessário citar, mesmo que de forma mais rasa, a saber, a dificuldade encontrada em conceituar gênero.

Existe uma problematização em torno do termo e os próprios autores encontram divergências para definir conceitualmente. A dificuldade encontrada por eles diz respeito ao

fato de que “quanto mais avançamos na direção do futuro, mais o hibridismo se mostra como a própria condição estrutural dos produtos culturais.” (MACHADO, 2000, p. 68). Ora, isto vem ao encontro também do contexto em que se insere o que estamos chamando de “gênero série”, já que a definição fechada de série como gênero poderia ser questionada por encontrarmos nela, elementos que conversam bastante com o cinema, a *internet* e a televisão.

Machado (2000) nos instiga a pensar quando nos pergunta:

[...] Acabaram-se realmente os gêneros (e, por extensão, todas as classificações que nos permitiam vislumbrar um pouco de ordem na selva da cultura) ou os nossos conceitos de gênero já não são mais suficientes para dar conta da complexidade dos fenômenos que agora enfrentamos? (p.68)

Para sermos capazes de abarcar conceitualmente a série dentro do guarda-chuva de gênero, mesmo detentora deste hibridismo próprio de nosso tempo, seria conveniente encontrarmos um conceito um pouco mais flexível e que se adaptasse melhor a este elástico mais frouxo. O conceito de gênero do russo *Mikhail Bakhtin* é o lugar onde melhor adequamos nosso tempo e resolvemos de forma mais conceitual este problema. Machado (2000) explica que para Bakhtin:

Gênero é um força aglutinadora e estabilizadora dentro de uma determinada linguagem, um certo modo de organizar ideias, meios e recursos expressivos, suficientemente estratificado numa cultura, de modo a garantir a comunicabilidade dos produtos e a continuidade dessa forma junto às comunidades futuras. Num certo sentido, é o gênero que orienta o uso da linguagem no âmbito de um determinado meio, pois é nele que se manifestam as tendências expressivas mais estáveis e mais organizadas da evolução de um meio, acumuladas ao longo de várias gerações de enunciadores. Mas não se deve extrair daí a conclusão de que o gênero é necessariamente conservador. Por estarem inseridas na dinâmica de uma cultura, as tendências que preferencialmente se manifestam num gênero não se conservam *ad infinitum*, mas estão em contínua transformação no mesmo instante em que buscam garantir uma certa estabilização.

O gênero sempre e não é o mesmo, sempre é novo e velho ao mesmo tempo. O gênero renasce e se renova em cada nova etapa do desenvolvimento da literatura e em cada obra individual de um dado gênero. Nisto consiste a sua vida. (MACHADO, 2000, p.68-69)

Para *Bakhtin*, portanto, o gênero serve para o agente organizar e de, certa forma, categorizar o conteúdo que lhe é proposto dentro deste fluxo televisivo, seja ele telespectador, leitor, ouvinte ou consumidor de qualquer que seja o conteúdo em qualquer que seja o meio. Ouso afirmar que o conceito de gênero entendido desta forma, poderia se aproximar da noção peirceana de generalização, típico de uma relação de terceridade, dentro da fenomenologia, ou seja, a capacidade do ser humano de, em contato com o fenômeno e após um processo de

avaliação pelo filtro da alteridade (segundidade), imputar-lhe definição a partir da generalização, entendida aqui como a capacidade de aglutinação de iguais. Pensando desta forma, poderia concluir, inclusive, que a noção de gênero está inerente ao ser humano, no instante em que, mesmo sem pensar ou intencionar, consegue organizar dentro de si e diferenciar uma morte dentro do contexto de uma telenovela de uma morte noticiada dentro de um telejornal, por exemplo.

Vale ressaltar que a partir desta conceituação, e usando ela a nosso favor, podemos entender que o gênero série de televisão, mesmo ao aglutinar características de outros meios, e sendo distribuída de outra forma que não seja, inclusive, pelo eletrodoméstico televisão, continua a ser compreendida como produto televisivo. Como corroboram Lima, Moreira e Calazans (2015) em seu artigo *Netflix e a Manutenção de Gêneros Televisivos Fora do Fluxo*:

Muito embora o texto narrativo televisual esteja nesse processo vivo de transformação, os gêneros ainda são determinantes para a experiência televisiva. Como foi visto, o telespectador sabe, de maneira intuitiva, o que lhe espera quando opta por assistir a um dos diversos tipos de narrativa seriada televisiva, e essa expectativa também é preservada mesmo quando a experiência de consumo se dá por outros dispositivos, como é o caso das séries da Netflix (p.248).

## 2.2 AS SÉRIES NO CONTEXTO DA PLURALIDADE DE GÊNEROS

A televisão trouxe para a ficção seriada suas características próprias, transformando o gênero em uma forma particular, embora ainda se utilize dos elementos essenciais oriundos de outros meios que a antecederam, como a literatura, o rádio e o cinema” (LIMA; MOREIRA; CALAZANS, 2015).

Machado (2000) constrói um histórico que coloca as narrativas seriadas em três grandes categorias.

A primeira destas categorias, abraça os seriados que obedecem uma trama que tem como função chegar a uma conclusão de uma problemática por assim dizer *teleológica*. Esta finalidade é que regerá e se tornará o princípio explicativo fundamental na organização e nas transformações de todos os elementos desta narrativa. Neste tipo de construção seriada, o esqueleto principal da trama e que vai dar nexos a toda a história contada, deve, necessariamente, apontar para um final que explique o problema apresentado nos primeiros instantes da história. Este esqueleto, por sua vez, não elimina o surgimento de outras histórias

arraigadas na primeira e que sirvam para enriquecer a história principal, tornando possível a construção de personagens mais complexos e de tramas marginais e paralelas, que podem ser resolvidas num só episódio ou se estenderem por outros tantos, conforme a vontade dos autores e/ou a necessidade de extensão do número de capítulos. Cada capítulo constrói um gancho narrativo que aponte para o próximo e que seduza o telespectador para continuar acompanhando a história de forma linear.

Podemos citar, por exemplo, o caso da recente série espanhola *La Casa de Papel*, criada por *Álex Pina* para as redes televisão espanhola *Antena 3* e exibida no ano de 2017. O esqueleto principal desta série gira em torno do planejamento e execução de um grande assalto, chamado na sinopse da série, como o maior assalto da história. A série é toda contada em primeira pessoa, a partir de uma voz em *off* pertencente a personagem Tóquio, interpretada pela atriz espanhola *Úrsula Corberó*. Tóquio fora convencida a participar deste projeto pelo personagem Professor, o mentor intelectual do assalto, interpretado pelo ator *Álvaro Morte*. Assim como fez com ela, o Professor convence outros 7 assaltantes, cada um deles com um talento especial e que haveria de ser usado para que o plano fosse cumprido com excelência, e apelida cada um deles com o nome de uma cidade (Rio, *Denver*, *Nairobi*, *Berlin* e assim por diante). Todos eles, a partir de um minucioso treinamento e um detalhado plano, assaltariam a Casa da Moeda na Espanha, com a intenção de fabricarem eles mesmos o próprio dinheiro a ser subtraído.

A partir deste mote e durante 2 temporadas, num total de 15 episódios, a trama se desenrola como num grande filme, em direção ao êxito deste plano. Logo no primeiro episódio conta-se a trama principal, apresenta-se todos os personagens importantes e mostra-se como o bando consegue colocar em prática o plano de entrar na casa da moeda da Espanha e começar a fabricar o dinheiro do assalto. O desenrolar da série, portanto, gira em torno de como este plano os tiraria de lá de dentro, ilesos, livres e com todo o dinheiro fabricado. Ao longo das 2 temporadas, entretanto, consegue-se entender mais profundamente quem são cada um dos 8 assaltantes, com suas histórias e suas complexidades psicológicas, pode-se compreender o porque da intenção do Professor em planejar um assalto desta magnitude e ainda acompanhar alguns romances que vão sendo construídos na relação entre todos os personagens. Nada, porém, tira de vista o objetivo final, este caráter teleológico encontrado na trama e, apesar do uso constante de *flashbacks*<sup>8</sup> para contextualizar um ou outro ponto mal explicado, a evolução cronológica da história central.

---

<sup>8</sup> *Flashback* é um recurso muito utilizado em vários gêneros cinematográficos, normalmente vistos em filmes policiais e dramas. Também conhecida como analepse, o *flashback* é uma técnica narrativa onde a ação do filme

As tão populares telenovelas brasileiras (que se diferenciam das séries pelo número elevado de capítulos, principalmente), encaixam-se perfeitamente nesta primeira categoria, como aponta Machado (2000):

As telenovelas brasileiras pertencem, sem dúvida, à primeira modalidade, ou seja, a(s) história(s) iniciada(s) no primeiro capítulo se desenrola(m) teleologicamente ao longo de toda a série, até o desfecho final nos últimos capítulos, mas pode(m) arrasta-se indefinitivamente, repetindo *ad infinitum* as mesmas situações novas, enquanto houver altos índices de audiência (p. 85).

Apesar de, por característica, este tipo de narrativa apontar para um final, isto não significa que este final deva acontecer rapidamente, ou em outras palavras, apesar de sempre apontar para um desfecho, existe dentro desta forma de serialização a possibilidade da construção de infinitas tramas paralelas e que dão ao autor a possibilidade de estender a história, sem descaracterizá-la, como continua dizendo Machado (2000):

Aqui também a série pode desdobrar-se ao infinito, enquanto houver audiência, mas há um episódio inaugural que explica o contexto da série e é possível ainda que, em algum momento, os realizadores resolvam colocar um ponto final na história, fazendo com que os personagens principais possam atingir uma meta prefixada (p. 85).

A título de curiosidade, no momento em que esta dissertação está sendo escrita, a série *La Casa de Papel* chegou ao seu desfecho final, com a resolução do problema exposto no primeiro episódio e com a maioria das perguntas levantadas durante sua exibição, respondidas. Acontece que, apesar de ter sido produzida para a rede de televisão *Antena 3* da Espanha, o serviço de *streaming Netflix* comprou seus direitos e também a distribuiu. A série fez um sucesso tão inesperado que uma legião de fãs tiveram a iniciativa de pedir sua continuação. Num contexto em que os agentes de todo o processo estão dispostos em rede, como falamos anteriormente, enxergou-se a oportunidade de continuar a trama da série e sua produção foi anunciada pelo *Netflix* para o ano de 2019<sup>9</sup>. O desafio de seus autores estará presente nas escolhas dos arcos narrativos para que a série não perca sua identidade essencial e ao mesmo tempo dê ao telespectador novos caminhos para a descoberta do universo que gira em torno de seus personagens e seus novos problemas, não excluindo dela seu caráter teleológico.

---

é interrompida momentaneamente para mostrar uma ação ou situação do passado, relacionada com o que ocorre no presente narrativo.

<sup>9</sup> <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2018/04/18/nao-acabou-netflix-anuncia-que-la-casa-de-papel-tera-nova-temporada.htm>

A segunda categoria cunhada por Machado (2000) para as produções seriadas, em sua obra *A Televisão Levada a Sério*, são as de natureza autônoma. Autônomas no que diz respeito a construção da narrativa e da trama de cada episódio, uma escolha dramática de episódios autoconclusivos e independentes mantendo intacto, porém, os personagens principais e o que Machado chama de “situação narrativa”, para descrever características principais que serão preservadas e que farão parte do que será fundamental para o entendimento do contexto destes mesmos personagens. Nesta categoria de produção seriada, em cada episódio um problema circunstancial é apresentado e deve ser resolvido até o final do próprio episódio, pelos mesmos personagens principais de toda a trama, no geral. Em outras palavras, muda-se o contexto, o problema apresentado, mas não se muda o personagem que se confrontará com este problema e nem a forma, o *modus operandi*, com que ele resolve este tipo de problema, e em alguns casos até o contexto em que se insere o problema e o personagem. A vantagem deste tipo de narrativa é a permissão de que novos telespectadores se interessem por acompanhar a trama sem precisarem, entretanto, se atentarem ao todo da série. Não existe, na maioria das vezes, um comprometimento com a cronologia da trama geral ou com verossimilhança de acontecimentos históricos, já que os personagens mantidos em todos os episódios podem estar nos mais diversos contextos e nos mais diversos momentos do tempo.

Diferentemente da categoria anterior, nesta segunda categoria não existe um esqueleto que aponta para um desfecho final, um problema maior que permeia toda a história e que se alimenta de todas as tramas paralelas. Nesta categoria o foco está nos personagens principais e na forma como eles agem em contato com os mais diversos problemas.

Um bom exemplo de como utilizar bem esta autonomia pode ser visto na série catalã *Merlí*. A série gira em torno do personagem *Merlí Bergeron*, interpretado pelo ator catalão *Francesc Orella*. *Merlí* é um professor de filosofia que vive com sua mãe após ser despejado de seu apartamento e que se vê as voltas do desafio de ter que conviver com seu filho em dois momentos distintos: em casa, já que sua ex-mulher vai embora para Roma, e também na escola, já que *Merlí* torna-se professor de filosofia do ensino médio justamente para a turma de Bruno, no Instituto *Àngel Guimerà*. Além de *Merlí* e Bruno, o núcleo principal ainda conta com os alunos da escola, cada um com suas características principais, marcantes e seus em problemas particulares e que resvalam de alguma forma no professor de filosofia. *Merlí* é um professor muito diferente do estereótipo comum, ele quer que seus alunos pensem livremente, e com seu jeito peculiar de ver o mundo, de encarar os problemas da vida e de se relacionar

com as pessoas, *quebra tabus*, incomoda os conservadores e, acima de tudo, faz com que todos ao seu redor de alguma forma se apaixonem por este jeito.

Com roteiro de *Eduard Cortés* e direção de *Héctor Lozano*, esta série inicialmente produzida pela TV3 da Catalunha e mais tarde também adquirida e distribuída pelo *Netflix*, usa como artifício para a construção de cada episódio um princípio por trás dos ensinamentos de um filósofo, sendo que cada episódio leva como título o nome do filósofo em questão e tem como pano de fundo um problema relacionado ao conteúdo deste filósofo. Sendo assim, por exemplo, no episódio denominado Platão, *Merlí* começa ensinando a turma sobre o amor segundo o filósofo e o desenrolar daquele episódio girará em torno de um problema envolvendo o romance entre dois personagens.

Cada episódio, apesar de manter seu núcleo principal (*Merlí*, Bruno e seus alunos) e seu cenário (o Instituto *Àngel Guimerà*), usa de autonomia para resolver aquele conflito específico apresentado no episódio. Ao ser resolvido, fecha-se este ciclo narrativo e parte-se para outro, envolvendo outra narrativa, em outro episódio, cujo foco será em outro personagem, este por sua vez inserido em seu contexto de vida também específico, mas dentro do guarda-chuva maior que é a escola e a convivência com *Merlí*.

Da forma como foi concebida, *Merlí* pode ser acompanhada sem o comprometimento com o todo da série, ou seja, deixar de assistir um episódio dentro da cronologia inteira não faz com que o telespectador perca o “fio da meada”, já que “neste tipo de estrutura, ao contrário da modalidade anterior, não há ordem de apresentação dos episódios: pode-se invertê-los ou embaralhá-los aleatoriamente, sem que a situação narrativa se modifique” (MACHADO, 2000, p. 85). Saborear a série de forma contínua ou não, porém, não tira as características fundamentais de *Merlí* como personagem e da “situação narrativa”, ou seja, o contexto da escola, os alunos e o jeito que os personagens encaram problemas e resoluções.

A terceira categoria a que se poderia tipificar a série, é a que abarca aquelas que mantem apenas sua temática mais ampla, o que Machado (2000) chama de “espírito geral das histórias” (p. 84). Ou seja, muda-se cenários, personagens principais, tipo de narrativa, estética e estilo e até direção e roteiristas e preserva-se apenas o tema geral e maior da série.

Podemos citar como exemplo a série britânica *Black Mirror*, cuja temática principal gira em torno da obsessão moderna pelas novas tecnologias e, num apontamento escatológico, quais seriam os possíveis imprevistos que poderiam ser criados a partir do excesso do protagonismo da tecnologia na vida de todos.

A série criada em 2011 por *Charlie Brooker* para a *Channel 4* e mais tarde comprada pelo *Netflix*, que foi o responsável por popularizá-la e bancar a produção de mais duas

temporadas, sendo que a próxima poderá ser exibida ainda no ano de 2018, usa de episódios totalmente independentes e que só podem ser aglutinados por conta desta mesma temática.

Desta forma, temos, por exemplo, um episódio que conta a história de um sequestro envolvendo uma fictícia princesa britânica e que só poderia ser resolvido se o primeiro ministro do país cumprisse uma exigência do sequestrador: ter relações sexuais com um porco, na televisão e ao vivo. No decorrer do episódio questões como opinião pública, privacidade, exposição, vida familiar em tempos de exposição midiática e a incapacidade de se agir de forma segura num contexto em que somos dependentes totalmente da tecnologia, vão sendo discutidos de forma sutil, enquanto a trama se desenrola. O episódio se resolve nele mesmo e termina sem nenhum gancho, independente e autônomo, como na segunda categoria.

No segundo episódio, no entanto, nos é contado a história de *Bing*, um cidadão comum, vivendo numa sociedade fictícia e que muito se assemelha a um cenário saído de uma ficção científica, e que passa seus dias pedalando bicicletas, que são as grandes geradoras de energia desta sociedade. Seu salário são “méritos”, um tipo de dinheiro capaz de comprar qualquer coisa. Nesta altura da vida, *Bing* já acumula mais de quinze milhões de méritos. Certo dia *Bing* ouve *Abi*, uma linda garota, cantando no banheiro e imediatamente se apaixona por ela. Decide, então, gastar seus quinze milhões de méritos num ingresso para que ela participe de um show de calouros. Apesar de *Abi* ser muito elogiada pelos juízes, os mesmos a aconselham a seguir no mercado pornográfico. *Abi*, mesmo sem entender direito, decide pelo mercado pornográfico, o que gera em *Bing* uma revolta muito grande. Sem seus milhões de méritos e sem o amor de *Abi*, *Bing* volta para as bicicletas e depois de muito tempo consegue juntar outros tantos milhões e volta ao *show* de talentos, agora para protestar. Após um protesto extremamente inflamado é convidado pelos juízes do *show* a ter seu próprio programa semanal de protesto. *Bing* aceita a oferta.

No primeiro episódio, podemos perceber um estilo mais perto de um filme dramático, com nuances de suspense. A fotografia privilegiando tons mais frios, próximos aos suspenses britânicos ou aos filmes de ação. O cenário, o Reino Unido, não está tão longe dos dias atuais, apesar de não deixar claro o ano em que se passa a história e os personagens são próximos aos reais: uma princesa, um primeiro ministro, um governo. Já no segundo episódio, percebemos a escolha por cores fortes, uma narrativa surreal, bem próxima dos filmes de ficção científica, personagens com gestual mais exagerado, quase saídos do universo das histórias em quadrinhos. Poucos diálogos e muito subtexto fazem com que o telespectador seja provocado no que tange seus sentidos, muito mais do que um entendimento meramente racional.

Em ambos os casos, a escolha de atores desconhecidos do grande público, elenco que não se repete em nenhum dos episódios. Nenhuma conexão entre as duas histórias, a não ser pelo tema da tecnologia e a possibilidade catastrófica e real de consequências grandiosas no uso exagerado e sem reflexão das mesmas. A escolha pela sequencia episódica pode ser tomada totalmente em segundo plano, já que não existe nenhuma possibilidade de serialização lógica entre eles. Como na segunda categoria, mas neste caso com uma autonomia realmente radical, o telespectador pode optar por qualquer que seja o episódio, em qualquer sequencia, o que facilita também a possibilidade de adesão.

*Breaking Bad* faz parte de um panteão de novas séries cujos autores foram se deparando com estas mudanças, já ditas aqui, do modo como se consome, como se produz e como se distribui, e ao mesmo tempo com a necessidade de se encaixarem num guarda chuva maior, mais organizado, e que por estarem como que “trocando o pneu com o carro em movimento”, foram tendo que fazer adaptações que de certa embaralharam este tipo de categorização. Se sim, é vero dizer que a série de *Vince Gilligan* tem um caráter claramente teleológico, o que a encaixaria perfeitamente na primeira categoria, também é vero dizer que sua construção narrativa episódica é tão complexa que a sub-história contada no episódio autônomo poderia muito bem ser entendida por alguém que não estivesse acompanhando a história geral, como na segunda categoria. Ao mesmo tempo, sua temática universal, a saber, a história de um homem que, motivado por suas necessidades mais primitivas afloradas pela morte iminente, escolhe o caminho mais lucrativo e rápido, a revelia de quaisquer convicções de ordem moral, fazem a série resvalar nas características do terceiro tipo de série.

Como já foi dito, essas transformações e hibridizações entre os tipos de narrativa são decorrentes da maleabilidade própria da linguagem, “havendo sempre um processo inevitável de metamorfose que os faz evoluir na direção de novas e distintas possibilidades” (Machado, 2001: 70). Indo mais além, é preciso destacar que, no cenário contemporâneo de disputa de intermédias, as diversas interferências tecnológicas trouxeram novos modos de fazer às indústrias de entretenimento, que agora tentam cada vez mais oferecer universos ficcionais complexos, se apropriando de formas cada vez mais sofisticadas de experimentação nas maneiras de narrar. (LIMA; MOREIRA; CALAZANS, 2015, p.247)

Para entendermos, portanto, este contexto de incerteza, faz-se necessário entendermos o caminho percorrido por *Vince Gilligan* antes mesmo de começar o processo de produção da série. É importante olharmos para seu percurso de produção para encontrarmos nele a aderência ao que temos refletido até aqui.

### 2.3 VINCE GILLIGAN: PERCURSO PRODUTIVO

*Vince Gilligan* foi um dos expoentes da chamada *Terceira Era de Ouro* da televisão americana. Por *Terceira Era de Ouro* entende-se este período em que as narrativas televisivas precisaram dar conta do que, de certa forma, o imediatismo do cinema não dava mais, ou seja, a capacidade de entregar ao telespectador tramas densas, sedutoras e longevas e que contrastam com a necessidade de resultado em curto prazo, aliado a novas demandas comerciais e tecnológicas e a multiplicação de plataformas acessíveis e necessitadas de conteúdos diferentes e capazes de chamar atenção deste público visivelmente pulverizado e contraditoriamente nichado. Além disso, esta *Terceira Era* é o resultado do esgotamento das eras anteriores, ou pelo menos a reedição em versão moderna da *Era de Ouro* da televisão americana, os primeiros anos da chegada do veículo, que coincidiram com o final da segunda grande guerra e que tiveram por característica a qualidade das produções, já que vinham basicamente de diretores de teatro que abraçaram o novo meio, como explica Martin (2014), no Prólogo de *Homens Difíceis*, ao descrever a *Terceira Era de Ouro*:

O que tudo isso representou foi uma nova edição dos Anos Dourados – a terceira na curta existência da televisão, segundo a maioria. A primeira havia sido um desabrochar da criatividade ao longo dos primeiros tempos desse meio; a segunda, um breve período de excelência incomum na programação das emissoras durante os anos 1980. Um resultado que não é ruim para um meio com a reputação oscilando entre algo menos do que revistas em quadrinhos e algo mais do que panfletos religiosos.

Talvez fosse mais preciso chamá-la de “a Primeira Onda da Terceira Edição dos Anos Dourados”, uma vez que não se sabe ao certo se realmente foi encerrada (...). Várias das condições que deflagraram a revolução – basicamente uma proliferação de canais (tanto de emissoras como espaços disponíveis na internet), todos em uma busca feroz por conteúdo – ainda está em vigor. Ao mesmo tempo, não há como reproduzir a criativa fecundidade que acompanha uma genuína transformação comercial e tecnológica, vivida por pessoas que não tem ideia do que fazer e, portanto, dispõem-se a experimentar qualquer coisa (p. 24).

Antes de *Breaking Bad*, *Gilligan* havia tido uma carreira sem muitas emoções ou conquistas, pelo menos do porte da série. Graduado em cinema pela Universidade de Nova Iorque, havia engendrado seu trabalho prioritariamente na construção de roteiros de longas-metragens. É dele, por exemplo, o roteiro do filme *Nosso Louco Amor* (*Home Fries*), estrelado por *Drew Barrymore* ou *O Fogo da Paixão* (*Wilder Napalm*), estrelado por *Dennis Quais* e *Debra Winger* em 1993.

Foi também em 1993 que estreou no canal Fox o seriado *Arquivo X*, do qual *Gilligan* imediatamente torna-se fã, como conta Martin (2014):

Gilligan imediatamente virou fã e conseguiu agendar uma reunião com Carter (o autor-roteirista da série), que então lhe ofereceu um episódio como freelancer. Essa experiência se revelou tão satisfatória e divertida que ele se sentiu atraído pela perspectiva de cruzar o país e se mudar para Los Angeles. Ao final do programa, em 2002, Gilligan tinha se tornado o produtor executivo de *Arquivo X* e feito o roteiro de mais ou menos trinta episódios. (p. 366)

A história de *Arquivo X* gira em torno de dois agentes do FBI, *Fox Mulder*, interpretado pelo ator *David Duchovny*, e *Dana Scully*, interpretada pela atriz *Gillian Anderson*, escalados para investigarem casos não solucionados e que envolviam fenômenos paranormais. Estes casos arquivados eram denominados pelo FBI de arquivos x. Os personagens tinham características opostas e formavam uma dualidade entre eles: ele, um crente no sobrenatural e que além do interesse principal no sobrenatural ainda tinha o desejo de desvendar o desaparecimento de sua irmã, e ela uma médica extremamente cética e que deveria tentar provar cientificamente os tais fenômenos.

*Arquivo X* foi um tremendo acerto da *Fox* e um grande sucesso na TV Americana. Sua duração foi de 1993 a 2002, e é uma das séries com o maior tempo de duração da história da televisão daquele país. Sua trama marcou esta mudança de paradigma na narrativa, como explica Martin (2014):

Esse programa foi um notável marco evolutivo na TV de qualidade. Dada a necessidade da emissora de ter temporadas com mais de vinte episódios, Carter elaborou uma adaptação engenhosa: metade do seriado consistia em episódios muito bem amarrados, em geral engraçados e capazes de se sustentar por si, ao passo que a outra metade abrangia uma “mitologia” bem mais obscura sobre alienígenas, agências secretas e demais teorias da conspiração.

Ironicamente, já que ele se tornaria um mestre em seriados para TV, a especialidade de *Gilligan* em *Arquivo X* eram os episódios que se sustentavam sozinhos. (p. 366)

Foi, curiosamente, num destes episódios que *Gilligan* dirigiu e escreveu, que ele precisou de um ator que pudesse interpretar um tipo de vilão que equilibrasse as características típicas, mas que despertasse a simpatia do público. Foi no episódio cujo título é *Drive*, que *Bryan Cranston* interpreta este tipo e *Gilligan* trabalha pela primeira vez com o ator que posteriormente daria face a *Walter White*, cujo percurso narrativo veremos nesta dissertação.

Com o término de *Arquivo X*, Gilligan passa a escrever também o *spin-off*<sup>10</sup> da série, chamado de *Os Pistoleiros Solitários*. Logo depois entra num hiato de tempo, escrevendo roteiros para longa metragens que nunca foram produzidos e, ao mesmo tempo, as voltas com o roteiro e as filmagens do filme *Hancock*, estrelado por *Will Smith* e que conta a história de um super-herói fora dos padrões, ranzinza, mal-humorado e envolto em problemas com álcool.

As circunstâncias que permearam a ideia de um personagem como *Walter White*, foram uma dessas confluências de ideias e que nos chamam atenção, pois corroboram o conceito de tendência e acaso, presentes no pensamento de Salles (2013) e que forma a base deste trabalho e que abordaremos mais a frente, mas que não podemos deixar de pontuar e destacar neste momento da história de Gilligan e da concepção de *Breaking Bad*.

Salles (2013), falando sobre o acaso em seu livro *Gesto Inacabado*, no capítulo sobre a *Estética do Movimento Criador*, diz que:

A criação é um movimento que surge na confluência das ações da tendência e do acaso (Fayga, 1990). Os documentos de processo e os relatos retrospectivos conseguem, às vezes, registrar a ação do acaso ao longo do percurso da criação. São flagrados momentos de evolução fortuita do pensamento daquele artista. A rota é temporariamente mudada, o artista acolhe o acaso e a obra em progresso incorpora os desvios. Depois deste acolhimento, não há mais retorno ao estado do processo no instante em que foi interrompido. (p. 41)

A partir de todo este movimento sensível da criação, neste processo interminável de acomodações de ideias novas, à tendência escrita na história que vimos, dentro de um contexto de mudança de característica do meio e a convivência por uma década com necessidades de adequação de conteúdo a um público em mutação, podemos inferir que Gilligan estava como que com a pólvora prestes a entrar em contato com a faísca, o que fica muito claro em seu relato sobre o momento em que *Breaking Bad* apareceu, descrito por Martin (2014):

Em 2005, em meio a interminável pilha de textos reescritos, ele estava ao telefone com um velho amigo e colega dos tempos de Arquivo X, o roteirista Thomas Schnauz. Os dois ficaram se queixando da situação do ramo do cinema e se perguntando quais as outras opções para se trabalhar além de longas. “Talvez a gente pudesse ser recepcionista no Walmart”, Gilligan disse. “Talvez a gente pudesse comprar uma van grandona e montar um laboratório para fabricar metanfetamina”, Schnauz rebate.

---

<sup>10</sup> termo utilizado para designar uma obra derivada de outra.

“E quando ele disse isso, pipocou uma imagem na minha cabeça de um personagem fazendo exatamente isso: um cara comum que decide tomar o mau caminho e tornar-se um criminoso”, Gilligan contou. A imagem era tão forte que ele desligou e começou a tomar notas no mesmo instante. O cerne do seriado se desenhou rapidamente. (p. 368)

Esta experiência de *Gilligan*, do movimento criador dado no contexto das relações, parece permear toda sua trajetória como *showrunner* da série, como veremos a seguir, e lança luz a importância das interações, já pontuado por Salles (2013, p. 26) quando diz que “o processo de criação está localizado no campo relacional”, em seu livro *Redes da Criação*. Eis a seguir o primeiro argumento de *Gilligan* para *Breaking Bad*.

a)

**“BREAKING BAD”**

**OVERVIEW**

What I aim to tell is nothing less than the authoritative story of our nation’s most famous and controversial substance: the drug. What are these popular chemicals? Who are the villains that produce them? Who are the heroes that volunteer to consume them? Who are the soldiers tasked with arresting an equal number of these heroes and villains?

Our window into this world? None other than Walter White, a disgusting man who has been bald since birth and is furious because he’s a high school teacher. In his free time, he tries to drown his horrible students’ cars at a local gas station—a task at which he always fails, to his mounting anger. On top of all this, Walter is battling a secret, crippling addiction to pub trivia.

But everything is about to change for Walter. On his 50th birthday, he is visited by a mythical teenager known as the Pink Jester, who reveals Walt’s special gift: He can make drugs, the popular chemicals, at will. The Jester soon tempts him into becoming a villain, and the two team up with one mission: to make enough drugs to put everyone in the world to sleep. Standing in their way is a whole stable of enemies:

- Walt’s brother, Hank, a soldier who works for the war
- Hank’s formidable spouse, Lady T.H.E.F.T.
- The devious Dr. Guss, who tries to foil Walt and the Jester by giving them cancer
- Dr. Guss’ bald henchman, Mike Trout
- Walt’s own family?

## b) "Breaking Bad"

## PANORAMA

O que eu vou contar não é nada menos que a história autoritária da substância mais famosa e controversa da nossa nação: a droga.

O que são essas substâncias químicas populares? Quem são os vilões que as produzem? Quem são os heróis que se dispõem a consumi-las?

Quem são os soldados com uma função de prender um número igual de tais heróis e vilões?

Nossa janela de entrada para este mundo? Nenhuma outra que Walter white, um homem deplorável, calvo desde o nascimento e furioso pelo fato de ser professor de ensino médio. Em seu tempo livre, ele tenta afogar os carros dos seus terríveis alunos no posto de gasolina local-tarefa que ele sempre falha em executar, para sua raiva crescente. Além de tudo isso, Walter Está lutando contra um segredo, um vício paralisante a jogos de bar.

Mas tudo para o Walter tem haver com mudança. No seu 50º aniversário, ele é visitado por um adolescente mítico conhecido como pink jester. Que revela um dom especial de Walt: Ele consegue fazer drogas, as substâncias químicas populares, facilmente e com confiança. Jester rapidamente o tenta para se tornar vilão, e os dois se juntam para cumprir uma missão: produzir drogas o suficiente para por toda a população do mundo para dormir. Dificultando o seu caminho existe todo um conjunto de inimigos:

- O irmão de Walt, Hank, um soldado que trabalha para guerra
- A esposa formidável de Hank
- O malandro Dr. Guss, que tenta frustar Walter e Jester, causando-lhes um câncer.
- O capanga careca de Dr. guss, Mike Trout
- A própria família de Walt?

## FIGURA 1 – Panorama Geral

- a) Versão original em inglês
- b) Versão traduzida (traução nossa)

Fonte: <https://news.clickhole.com/this-is-vince-gilligan-s-series-bible-for-breaking-bad-1825122142>

Tendo, portanto, como pano de fundo este contexto cultural e histórico onde *Gilligan* estava apoiado, o autor vê-se num dilema: “uma das primeiras coisas que você faz, quando tem uma ideia dessas, é se perguntar se ela é para um programa de TV ou para um filme” (MARTIN, 2014, p. 369). Se não levasse em consideração o contexto pontual do ano de 2005, ano em que esta conversa com seu amigo acontece, certamente escolheria o caminho do roteiro cinematográfico, porém, levando em conta o crescente mercado da televisão por assinatura, com conteúdo sob demanda, segundo Martin (2014, p. 369), “... ele rapidamente decidiu que a TV a cabo seria sua única esperança”.

Cabe aqui uma reflexão acerca da escolha do autor em escrever o seriado tendo como mídia principal a televisão e não o cinema.

Este movimento criador, que leva em consideração o contexto cultural, social e histórico, e que encontrará em sua tessitura e em sua estrutura, mudanças de rumo, diz respeito a esta interatividade entre criador, obra e meio, e que é chamado por Salles (2013) de proliferação de novos caminhos, ou seja, em qualquer ponto na linha do tempo da construção artística, haverá intervenção, intersecção e interatividade entre os elementos e que serão agentes de mudanças no rumo desta criação num processo, digamos, de retroação criativa. Salles 2013 aponta que:

Devemos pensar, portanto, a obra em criação como um sistema aberto que troca informações com seu meio ambiente. Nesse sentido, as interações envolvem também as relações entre espaço e tempo social e individual, em outras palavras, envolvem as relações do artista com a cultura, na qual está inserido e com aquelas que ele sai em busca. A criação alimenta-se e troca informações com seu entorno em sentido bastante amplo. Damos destaque, deste modo, aos aspectos comunicativos da criação artística. (p. 32)

Após a escolha feita por *Gilligan*, de escrever um seriado cuja trama levasse em conta as características de um programa para TV e não um filme para o cinema, o segundo passo foi oferecê-lo às grandes redes de televisão capazes de assumirem os custos de produção de um seriado como aquele. Neste momento da história, começa uma peregrinação do autor ao encontro de executivos de grandes redes, a começar pela *Sony*<sup>11</sup>, que rapidamente organizou uma reunião com a TNT<sup>12</sup> e que de início já mostrou que tipo de jornada ele teria que enfrentar. Martin (2014) conta que:

Depois de Gilligan ter terminado, olharam uns para os outros, desanimados. “Não queremos ser o estereótipo dos executivos incultos”, um deles disse finalmente, “mas tem que ser anfetamina? Amamos o projeto, mas, se o comprarmos, seremos despedidos”. (p. 370)

“Aceitar a intervenção do imprevisto implica em compreender que o artista poderia ter feito aquela obra de modo diferente daquele que fez. Admite-se, assim, que outras obras teriam sido possíveis”, aponta Salles (2013, p. 42) em *Gesto Inacabado*, citação que creio ilustrar de forma completa este momento de *Gilligan* no caminho da viabilização do projeto

<sup>11</sup> Sony Entertainment Television é uma empresa de entretenimento de propriedade da Sony Pictures Entertainment, conhecido como geralmente abreviado para Canal Sony em português e espanhol.

<sup>12</sup> TNT é abreviação para Turner Network Television, e é um canal de televisão por assinatura especializado em filmes e séries criado pelo magnata da mídia Ted Turner nos Estados Unidos. Chegou ao Brasil na década de 1990 e por aqui exibe sucessos do cinema em português e está presente em praticamente todos os pacotes de TV por assinatura do país.

de *Breaking Bad*. O que acontece, no entanto, é que o autor parecia saber que poderia interferir no rumo criativo de sua obra para agradar os executivos e viabilizar a série, porém a verdade era que ele não queria intervir, pois acreditava no argumento.

Dois momentos quase enterraram o projeto *Breaking Bad*, nesta fase de viabilização financeira. O primeiro deles foi quando Gilligan se reuniu com uma executiva do canal HBO<sup>13</sup> e que relata dizendo que “[...] não sabia se ela estava adorando ou detestando, ou até mesmo se estava ouvindo. Quando chegamos ao fim, ela ficou em pé e disse: ‘bom, obrigada por ter vindo’” (MARTIN, 2014, p. 370). E nunca mais ouviu-se resposta do canal.

E o segundo momento foi quando se reuniu com um executivo do canal FOX<sup>14</sup> e ouviu que *Breaking Bad* tinha características que o faziam parecido com outro seriado do canal chamado *Weeds*, que contava a história de uma mãe de periferia que teria se tornado traficante de maconha para sustentar a casa. E que mesmo que topasse rodar um piloto, não poderia fazê-lo, pois naquele momento eles teriam se comprometido em viabilizar o seriado *Dirt*<sup>15</sup>. Martin (2014) resume a coerência em pensar que *Breaking Bad* poderia não sair do papel, quando diz que:

*Gilligan* tinha tido razão ao supor, quando o FX descartou o interesse em produzir o piloto de *Breaking Bad*, que nada daquilo chegaria a ver a luz do dia. O FX detinha os direitos autorais do programa e, em geral, as redes não eram propensas a ver programas que tinham desenvolvido fazendo sucesso em outros canais. Isso já havia acontecido com um piloto que Gilligan tinha gravado para a CBS<sup>16</sup>. “Eles me disseram: ‘Não vamos deixar que você faça isso. Nós o compramos e agora vamos guardar num arquivo em algum lugar’”, Gilligan revelou. “Do ponto de vista corporativo, eu entendia esta espécie de decisão, mas elas são difíceis de se justificar numa dimensão moral.” (p. 372)

Cabe aqui, novamente, uma reflexão sobre as interações do autor com seu tempo e seu contexto. Uma obra de arte está inserida num processo temporal que envolve influências externas e que afetam diretamente seu resultado neste processo, seja de forma direta ou indireta. Uma obra em processo está em interação constante com seu meio, o que Salles

---

<sup>13</sup>HBO é abreviação para Home Box Office e é uma rede de televisão norte-americana que pertence à gigante do entretenimento Time Warner. A programação da rede consiste principalmente em filmes e séries de televisão originais.

<sup>14</sup>FX é abreviatura de Fox Extended Networks e é um canal de televisão norte-americano de propriedade da FOX.

<sup>15</sup>Dirt foi uma série de televisão norte-americana que teve como protagonista a atriz Lucy Spiller (interpretada por Courteney Cox, famosa por seu papel em outra seriado de sucesso, Friends). No seriado ela é uma editora da revista de fofocas. A série teve duas temporadas. No Brasil foi exibida pelo canal People + Arts e nos EUA pelo canal FX.

<sup>16</sup>CBS é a abreviação para o antigo nome da rede *Columbia Broadcasting System*, em é uma rede de televisão aberta norte-americana e tem sua sede na cidade de Nova Iorque.

(2013) chama de relacionamento com o solo onde o trabalho germina. Não haveria de se supor, vendo a obra como se mostra ao público, que todo o contexto de negociação financeira e de produção, poderia interferir de forma tão direta na viabilidade do projeto, mesmo tendo interferência indireta em seu conteúdo. Neste sentido, tudo é obra de arte, mesmo em se tratando de viabilidade de produção. Salles (2013) corrobora este conceito quando diz que:

O artista não é, sob esse ponto de vista, um ser isolado, mas alguém inserido e afetado pelo seu tempo e seus contemporâneos. O tempo e o espaço do objeto em criação são únicos e singulares e surgem de características que o artista vai lhe oferecendo, porém, se alimentam do tempo e do espaço que envolve sua produção. (p. 45)

Nesta altura do processo quase interminável de tentativa de viabilização do projeto, Gilligan vê saltar do passado a possibilidade de produção do seriado no futuro. Um dos executivos que estava numa das primeiras reuniões no canal *FX*, havia migrado de rede e agora estava como executivo no canal *AMC*<sup>17</sup>. O canal sinalizava interesse em produzir *Breaking Bad*, desde que conseguisse negociar seus direitos com a *FX* e a *Sony*, que haviam comprado o roteiro mesmo sinalizando que haveria pouca probabilidade de viabilização. Como relata Martin (2014):

Restava chegar a um acordo com o *FX* e a *Sony*. Passaram-se nove meses de negociações durante os quais Elice<sup>18</sup> e Gordon<sup>19</sup>, o agente, se falaram praticamente todos os dias. No fim, restava apenas um obstáculo: a cobrança por parte da *Sony* de uma taxa de 5 mil dólares por episódio de royalties devidos pela “nova mídia”, um termo que estava começando a ter cada vez mais significado. Sorcher<sup>20</sup> usou o helicóptero da empresa para ir até a sede da *Cablevision* em Long Island, e apresentar pessoalmente essa exigência. Por fim, o acordo foi firmado e *Breaking Bad* tornou-se propriedade da *AMC* (p. 373).

Definitivamente estava cravado o destino do argumento de *Breaking Bad*. Ele seria produzido pelo canal *AMC* e assinado pelo autor *Vince Gilligan* e sua equipe de nove roteiristas.

---

<sup>17</sup> *AMC* é uma abreviação para *American Movie Classics* e é um canal de televisão por assinatura que transmite principalmente filmes. A partir de 2003 o nome completo não recebeu mais ênfase, como resultado de uma grande mudança na programação.

<sup>18</sup> *Jeremy Elice*, executivo do canal *FX*

<sup>19</sup> *Mark Gordon*, agente de *Vince Gilligan*

<sup>20</sup> *Rob Sorcher*, executivo do canal *AMC*

Este relato que mostra o percurso de um autor na jornada de viabilização de um projeto é discutido por Salles (2013) como processo com tendência, que se caracteriza pela tensão entre limite e da possibilidade: “Poderíamos afirmar em termos bastante gerais, que a criação realiza-se na tensão entre limite e liberdade: liberdade significando possibilidade infinita e limite estando associado a enfrentamento e restrições” (p. 68). E que a liberdade deve andar de mãos dadas com as restrições próprios do processo.

Limites internos ou externos à obra oferecem resistência à liberdade do artista. No entanto, essas limitações revelam-se, muitas vezes, como propulsoras da criação. O artista é incitado a vencer os limites estabelecidos por ele mesmo ou por fatores externos, como data de entrega, orçamento ou delimitação de espaço. (SALLES, 2013, p. 69)

Tendo este contexto como pano de fundo, e sabendo que a série se estendeu por cinco temporadas, totalizando 62 episódios, é pertinente investigar quais foram os percursos criados pelo autor para estabelecer a evolução natural do personagem, sem perder, porém, sua identidade e coerência narrativa. Coerência narrativa entendida como a capacidade de se estender a história, num percurso de múltiplas mudanças, sem que as características essenciais dos personagens fossem perdidas e nem que fossem encontradas falhas na intersecção das várias sub histórias necessárias para enriquecer a trama. A começar pelas características metodológicas do trabalho do autor.

### 3 A CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM *WALTER WHITE* SOB A PERSPECTIVA DA CRÍTICA DE PROCESSO

Antes de analisarmos as especificidades dos processos criativos e da metodologia escolhida por *Gilligan* para a construção da série e, mais especificamente, do personagem *Walter White*, é preciso dizer que estamos baseando nossas reflexões nas críticas de processo que levam em conta a criação sendo desenvolvidas em rede e estas redes construídas em grupo. Para esta análise levamos em consideração os índices encontrados nos documentos de registro produzidos neste percurso, o que Cecilia Salles chama de “arquivos da criação” (SALLES, 2017).

Partimos do princípio, portanto, que todo o percurso criativo, do sujeito criador, acontece a partir de um fluxo de troca de informações que se dá, inevitavelmente, por meio de interações entre este sujeito e uma infinita gama de outros sujeitos, meios, culturas, influências, etc.

Ao colocar em debate o quanto os processos ditos individuais, realmente, podem ser vistos como práticas de sujeitos isolados, falamos dos artistas em criação imersos e sobredeterminados por sua cultura, que, em estado de efervescência, possibilita o encontro de brechas para a manifestação de desvios inovadores (MORIN, 1998). Interação com as redes culturais, alimentando-se e trocando informações com o entorno. Saem, por vezes, em busca de diálogo com outras culturas. As obras, sistemas abertos em construção, agem como detonadoras de uma multiplicidade de interconexões. (SALLES, 2017, p. 123)

Neste sentido, a criação não parte de um *insight* inicial sem história, mas se desenvolve ao longo de um complexo e contínuo processo. O sujeito criador exerce influência sobre outro sujeito criador e estas ações vão sendo multiplicadas a partir de conexões e estabelecimento de nexos com potencialidades gigantescas de explodirem em outras tantas conexões, numa força contínua de criação que só pode ser entendida a partir do conceito de rede, nas “ramificações de novas possibilidades na rede de criação” (SALLES, 2017, p. 111).

A beleza deste conceito está na percepção de que todo sujeito evolui num processo de transformação contínua e dinâmica a partir do seu universo particular, ou seja, inserido em características pessoais que dizem respeito ao seu mundo interno, primeiramente, com infinitas nuances de natureza psicológica, biológica, e sendo também impactado totalmente pelo seu mundo externo, com influências da cultura, do meio, das relações, das referências, da história pessoal.

Esta evolução inerente a todo sujeito, influencia a construção do raciocínio criativo particular, resultando sempre em ideias, por assim dizer, coletivas. Ou seja, quando o sujeito cria, não cria sozinho, mas sim envolto em todos os ingredientes que construíram sua subjetividade e que influenciaram seu modo de elaborar o pensamento. Cada nexos estabelecido é um nó desta rede particular.

Além disso, este sujeito, ao se deparar com a dinâmica da criação feita em grupo, passa a conviver com outros sujeitos, imersos também em suas subjetividades, interagindo com os nós de suas próprias redes. Ao se depararem uns com os outros, numa convivência em torno de um objetivo comum, abrem a possibilidade de interação destas redes particulares. É neste ambiente que se dá a construção de uma rede comum a todos os sujeitos.

Para discutir os processos em equipe, é necessário levar em conta o fato de que grupos são formados por sujeitos. Assim as redes desses processo ganham maior complexidade quando se pensa em cada um dos membros do grupo, vivenciando suas próprias redes, em intensa interação com as dos outros. E, ao mesmo tempo, é o processo de uma rede em comum. (SALLES, 2017, p. 116)

Este estabelecimento de conexões e nexos, a partir de redes particulares que se juntam num ato criador, acaba por percorrer um processo de construção de outra rede comum, e deve ter em seu horizonte um objetivo comunitário. Todo ato criador aponta para uma meta a ser descoberta neste processo de criação, que geralmente está calcado numa base de incerteza e imprecisão. Para este momento da criação, Salles (2017) estabelece o conceito de “tendências vagas”. Em sua obra *Processos de Criação em Grupo*, ela explica como esta reflexão conversa com os conceitos de semiose de Charles Peirce:

O conceito de tendência é tomado da definição de semiose ou movimento dos signos em termos peirceanos. Segundo o autor, todo processo signico carrega o conceito de meta, objetivo e implica em luta para obtê-lo. Daí Peirce definir o propósito como “desejo operativo” (CP. 1205). As tendências que podem ser observadas como atratores, funcionam como uma espécie de campo gravitacional e indicam a possibilidade que determinados eventos ocorram (BUNGE, 2002). (SALLES, 2017, p. 118)

Em outras palavras, toda criação acontece a partir da construção de uma ideia que aponta para um objetivo. Todo o processo, ou seja, esta longa estrada de interações entre os nós da rede particular, com a construção da rede comum ao projeto, se dará num movimento

tendencioso. Este movimento será a força impulsionadora da energia criativa e da direção para onde estará indo o projeto.

Mas a tendência é vaga, pois na dinâmica deste processo, se permite conviver com a incerteza do movimento criador e a imprecisão de suas próprias inferências. Em outras palavras, apesar de ser a bússola que direciona a navegação do ato criador e faz com que o sujeito consiga vislumbrar traços do que imagina ser o objeto final, tem como característica fundamental a maleabilidade própria da absorção das idiossincrasias inerentes ao processo.

Salles (2013) nos chama a atenção para o fato de que o projeto artístico está, portanto, numa “maturação permanente”.

Vejamos, por exemplo, as notas gerais e oficiais que foram escritas por *Vince Gilligan* como princípios direcionadores e “inegociáveis” do universo de *Breaking Bad*. Estas notas foram escritas bem antes das negociações da série com grandes canais de televisão e ainda bem antes de tantas interferências externas e que foram sendo absorvidas pelo autor, fazendo com que a premissa se modificasse.

a)

**GENERAL NOTES ABOUT THE SERIES**

-All shots are from the POV of Walter White.  
 -Whenever Walt looks in a mirror (i.e., more or less every scene), we are able to see that he is holding a camera, but that it's a different camera from the one that serves as our viewpoint.  
 -The boom mic should be visible in every shot.  
 -There will be **no divorce** in *Breaking Bad*. Married characters may fight, but by the end of the episode it should be obvious that they're more in love than ever.  
 -*Breaking Bad* is set in the year 2626.  
 -Swearing (i.e., profanity) will be depicted in every episode of *Breaking Bad*. I'm sorry if this is a deal-breaker, but there's no other way for Walt to react to getting trivia questions wrong.  
 -For reasons I won't go into, the actor Bob Odenkirk cannot be allowed on *Breaking Bad*.  
 -Every principal cast member is black.  
 -None of the background extras are black.  
 -This show will be canceled after one season.

b)

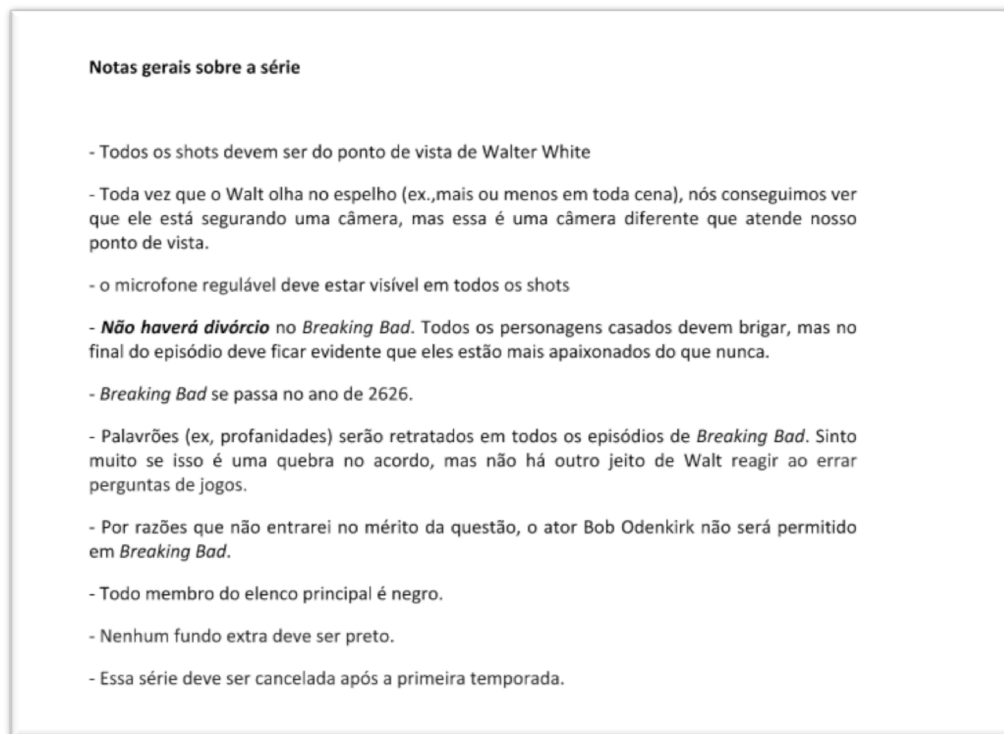


FIGURA 2 – Notas Gerais sobre a série

- a) Versão original em inglês
- b) Versão traduzida (traução nossa)

Fonte: <https://news.clickhole.com/this-is-vince-gilligan-s-series-bible-for-breaking-bad-1825122142>

Estas notas são, a priori, os princípios gerais do autor daquilo que estamos chamando de projeto artístico, e cada uma delas apontam para este objetivo, ou seja, são as tendências direcionando o processo. Elas, porém, são vagas, pois o caminho percorrido na produção, ou seja, na construção da materialidade da ideia, contém seus obstáculos que afetam e modificam, no caso aqui, os direcionamentos apontados por estas notas de *Gilligan*.

Voltando ao exemplo. De todos os dez princípios cunhados por *Gilligan* como direcionadores da série, somente aquele que pontua o uso de palavrões ou expressões chulas é que foi seguido à risca.

O primeiro princípio, que define um tipo de metalinguagem audiovisual, que deveria ser usado na série inteira, e que entregaria ao telespectador sempre o ponto de vista de *Walter White*, teve a tentativa de ser feito logo nos primeiros instantes do primeiro episódio da primeira temporada, quando num ato desesperado, *Walter* percebe que sua vida está em risco e então grava em uma câmera caseira um depoimento “pós-morte” para *Skylar*, sua mulher e Júnior, seu filho.



FIGURA 3 - Walter White grava depoimento pós morte para sua família  
 Fonte: Netflix Episódio 1 Temporada 1

Este recurso de metalinguagem foi logo abandonado por *Gilligan*, apesar da série ter planos de câmera muito característicos e usar recursos de metalinguagem. Os arquivos de criação não apontam os motivos desta mudança, o que inferimos é que a escolha de outra linguagem desenhou outro tipo de relação entre telespectador e obra.

Mais um princípio que chama a atenção e que ilustra o caminho criador tendencioso e aberto a interferências externas, o que o torna vago, é o que diz respeito a não inclusão do ator *Bob Odenkirk*.

*Bob* não só foi inserido na série como o advogado *Saul Goodman*, a partir de sua segunda temporada, como seu personagem aderiu de tal forma com a audiência e a legião de fãs que ganhou um *spin off*, a série chamada *Better Call Saul*, que no momento em que esta dissertação está sendo escrita, já encontra-se em sua terceira temporada.

Aliás, dentro do próprio conceito de *spin off*, podemos observar a presença do contínuo caminho processual incompleto e que em sua dinâmica semeia para além de seu próprio solo. O conceito geral do termo, uma ideia derivada de outra ideia, cunhada da área empresarial para descrever empresas que derivam de outras empresas, foi incorporado ao mundo da produção audiovisual para denotar exatamente o surgimento de ideias novas, com potencial de desenvolvimento, originalmente inseridas dentro de um contexto narrativo, e que

vão tomando forma e densidade própria, até se descolarem deste contexto primeiro e, como que tomando vida própria, se desenvolvendo em sua própria rede.

O processo de criação mostra-se, também, como uma tendência para outros, na medida em que está inserido nas complexas redes culturais: o projeto de cada artista insere-se na frisa do tempo da arte, da ciência, da sociedade, em geral. O aspecto comunicativo do processo, envolve sujeitos como comunidade, travando uma grande diversidade de diálogos de natureza inter e intrapessoal como com a obra em processo, com futuros receptores, com a crítica e com os membros do grupo. (SALLES, 2017, p. 120)

Estabelecendo relações, portanto, neste exemplo (e ao longo da dissertação poderemos acompanhar a materialidade de outros tantos arquivos de criação da série) com o referencial teórico em que estamos nos baseando, conseguimos inferir que, como salienta Salles (2013, p. 38), “as tendências mostram-se como condutores maleáveis, ou seja, uma nebulosa que age como bússola. Esse movimento dialético entre rumo e vagueza é que gera trabalho e move o ato criador”.

Entretanto, há de se apontar, que o processo também é marcado por tomadas de decisões e estabelecimentos de critérios, sem os quais seria impossível o delineamento de escolhas.

A todo momento é necessário que se façam escolhas diretivas e é necessário que se estabeleçam os critérios das escolhas. Em outras palavras, o grupo tem a liberdade de jogar, sem um elemento inibitório, numa interação cheia de reciprocidade e num ambiente calcado pela capacidade de tomar o lugar de fala. Ao mesmo tempo, passivamente, se ouve, mas em determinado momento os integrantes do grupo, seja por qual for a metodologia, devem apontar as vias que serão tomadas como caminho em direção ao objetivo.

Mesmo sabendo que poderiam tomar outros caminhos que também chegariam a este objetivo, neste momento o grupo faz sua escolha e estabelece os critérios de como fazê-la. Conforme aponta Salles (2017):

É explicitada, muitas vezes, a dificuldade de se conviver com a incerteza na coletividade. O projeto que direciona as ações do grupo está, como vimos, imerso nesse universo de vagueza e de imprecisão. O desenvolvimento do processo vai levando a determinadas tomadas de decisão, que propiciam a formação de linhas de força; estas, por sua vez, passam a sustentar as obras em construção e balizam, de algum modo as avaliações. Tomadas de decisão envolvem critérios, que nada mais são do que aquilo de que são feitos os projetos artísticos: fios condutores, que direcionam a ação artística. (p. 138)

Estamos refletindo, neste ponto, acerca do cerne do estudo de crítica de processos de criação, expondo a ele a materialidade do nosso objeto e enxergando todo o referencial

teórico que nos baseia. Olhar para o processo de criação que *Vince Gilligan* e seus roteiristas escolheram fazer, a partir do rastro que a materialidade disponível neste trabalho (os arquivos de criação) deixou, lançando luz sobre a metodologia escolhida pelo grupo, e olhando para a recompensa material deste trabalho, a saber, os 62 capítulos de *Breaking Bad*, é poder afirmar que:

A criação como rede pode ser descrita como um processo contínuo de interconexões, com tendências vagas, gerando nós de interação, cuja viabilidade obedece a princípios direcionadores. Esse processo contínuo, sem ponto inicial nem final, é um movimento falível, sustentado pela lógica da incerteza, englobando a intervenção do acaso e abrindo espaço para a introdução de ideias novas. (SALLES, 2017, p. 117)

### 3.1 CRIAÇÃO EM GRUPO: OS CONTEXTOS E PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE *WALTER WHITE*

Toda a construção em torno do universo de *Breaking Bad*, como veremos a seguir, estava a serviço de uma construção ainda maior: as tramas internas de *Walter White*, sua natural evolução na história e como manter, mesmo estando em evolução, a coerência quanto aos elementos fundamentais da identidade do personagem. No processo de criação em grupo, o autor acharia a solução.

*Vince Gilligan* ficou conhecido como um autor fácil de trabalhar e que, acima de tudo, acreditava no processo colaborativo no processo de criação, como conta Martin (2014):

[...] *Vince Gilligan* era famoso por ser uma pessoa legal com quem se trabalhar. Ele conseguia equilibrar a visão e o controle microscópico do mais autocrático *showrunner* com o espírito aberto e solidário do mais descontraído. *Gilligan* acreditava firmemente em colaboração. (p. 364)

Ele tinha em sua equipe as respostas para as perguntas que o roteiro em aberto faria no decorrer das 5 temporadas. Diferente de outros *showrunner*, decidiu trabalhar de forma modesta, num antigo escritório de uma empresa chamada *Delphi Information Science Corporation*, em *San Francisco Valley*, e numa dessas idiosincrasias que somente os excêntricos autores de *Hollywood* podem ter, resolveu não descaracterizar o escritório, sendo que quem passasse pela frente do mesmo não poderia supor que ali dentro as decisões sobre um dos maiores seriados da televisão americana, segundo fontes já citadas, estavam sendo

tomadas. Nem a placa do antigo dono do escritório *Gilligan* tirou, como podemos ver na figura 4.



FIGURA 4 – Porta da sala dos roteiristas

Fonte: <http://uproxx.com/tv/breaking-bad-writers-room-photos>

*Gilligan* e seus nove roteiristas tentavam transformar a sala de trabalho num ambiente multifuncional e aberto a um aparente chamamento à liberdade. Devia estar também preocupado em proporcionar aos membros do grupo a funcionalidade de ter tudo à mão, para evitar perda de tempo. Era nesta “nebulosa fértil” (SALLES, 2013) que, nas horas em que estivessem juntos, tudo aconteceria. Da organização dos episódios, a almoços e confraternizações.

Abaixo um flagra de *Gilligan* (figura 5) em uma mesa coletiva no horário de almoço. Atrás dele quadros em cortiça. No topo do quadro cartões que correspondiam aos episódios e abaixo as anotações que se tornariam ganchos no roteiro, ou seja, na materialidade deste lugar de criação, vê-se que “caos e organização não são antípodas, e que na realidade funcionam como complementares, como um quadro em sua moldura” (SALLES, 2013).



FIGURA 5 - *Gilligan* almoçando em frente ao quadro de cortiça com os cartões contendo as interconexões de cada episódio.

Fonte: <http://uproxx.com/tv/breaking-bad-writers-room-photos>

Um ambiente de criação sem hierarquia, não quer dizer, como poderia se supor, que não existe algum tipo de delimitação de ordem funcional e organizacional. Como vimos, grupos são formados por sujeitos inseridos em suas subjetividades e que passam a participar de um intercâmbio de redes, na construção de um objetivo comum a todos, e que vê seu progresso a partir de tendências vagas. Estas possibilidades inseridas no intercâmbio de subjetividades podem naturalmente definir papéis e funções. Aliás, na formação do grupo pode-se explorar níveis abrangentes de potencialidades, sendo espaço para se oportunizar a cada sujeito o desenvolvimento de suas potencialidades individuais.

Falando especificamente sobre a liderança, função de *Gilligan* neste grupo específico ao qual estamos lançando luz, podemos entender que cabe a ele o resguardo do objetivo comum, a função de contagiar a adesão dos outros membros e o “papal de amalgamar esforços e conceitos para a construção de um objeto comum” (SALLES, 2017, p. 136).

Sobre liderar o grupo e trabalhar nele e com ele, o site [Esquire.co.uk](http://Esquire.co.uk)<sup>21</sup>, em reportagem sobre a série e sobre *Gilligan* feita pelo jornalista *Sanjiv Bhattacharya* conta que:

Gilligan, no entanto, é gentil. Aveso a megalomania. Enquanto *Mad Men* empregou 25 escritores até agora, e *The Sopranos* 19, *Breaking Bad* usou apenas nove escritores para todos os 62 episódios. Em outras palavras, Gilligan contrata bem, raramente demite e inspira lealdade - ele é o chefe que você deseja. Enquanto a maioria das salas de escritores estão aumentando as fileiras para a indústria da terapia, *Breaking Bad* foi um grupo feliz. "Não acredito na hierarquia", diz Gilligan. "Não porque eu sou um cara legal, mas porque isso obtém os melhores resultados. Eu crio um espaço seguro para todos porque eu quero ouvir todas as ideias estúpidas - você nunca sabe onde isso pode levar. "É a antiga regra do teatro de improvisação - nunca negar. Então, por mais estúpida que seja a ideia, Gilligan diria, "isso é interessante".

As reuniões de roteiro costumavam acontecer num ambiente que convidava ao coletivo e a liberdade de pensamento e voz. Uma mesa com, aparentemente, material de escritório que dava a possibilidade dos roteiristas rascunharem, desenharem ou simplesmente rabiscarem enquanto chegavam as conclusões do roteiro. Um ambiente cujo *layout* não permite estabelecimento de hierarquia, da não linearidade. O que remete também ao conceito de “movimento prospectivo e retroativo”, cunhado por Salles (2006) em *Redes da Criação*. Ela diz:

Não se avança sem interpretar e avaliar o que já foi produzido. Essa dicotomia, no entanto, não é suficiente para tratarmos da complexidade dos processos criativos. Assumindo o conceito de rede, essa dicotomia é naturalmente superada: abrange-se a simultaneidade de ações e a ausência de hierarquia, e intenso estabelecimento de nexos. (p. 27, grifo nosso)

---

<sup>21</sup> Gilligan, however, is kind. Untarred by megalomania. While *Mad Men* has employed 25 writers so far, and *The Sopranos* 19, *Breaking Bad* has used only nine writers for all 62 episodes. In other words, Gilligan hires well, fires seldom, and inspires loyalty — he’s the boss you want. While most writers rooms are feeding pools for the therapy industry, *Breaking Bad* was a happy bunch. “I don’t believe in hierarchy,” says Gilligan. “Not because I’m a nice guy, but because that gets the best results. I make it a safe room for everyone because I want to hear every stupid idea — you never know where it might lead.” It’s the old improv theater rule — never negate. So no matter how stupid the idea, Gilligan would say, “that’s interesting.” (ESQUIRE, 2013)



FIGURA 6 - Sala de roteiristas em momento de criação  
 Fonte: <http://uproxx.com/tv/breaking-bad-writers-room-photos>

*Gilligan* parecia entender que num trabalho onde as tramas precisariam necessariamente se encaixar sem deixar pontas em aberto, a criação feita prioritariamente em grupo seria fundamental para a continuidade do projeto sem possíveis incoerências narrativas, como declarou em uma entrevista nos bastidores da série e que está inserida nos extras da mesma: "Eu tenho que ser o árbitro final de um grande número dessas decisões, mas eu faço o meu melhor para fazê-lo em um processo democrático, em que todo mundo começa a pesar e fazer melhor o produto final. Porque eu sei que se eu não ouvir as opiniões de outras pessoas, o show vai ser muito mais pobre."

Mais uma vez, na materialidade dos arquivos, podemos inferir que no processo de *Gilligan*, um dos critérios para a tomada de decisão final, após a possibilidade de esgotamento de ideias novas, seria sua palavra como líder do grupo, ou seja, como aponta Salles (2017) ao apresentar a abordagem sobre este momento da criação em grupo, "conceito estruturador ou palavra final são índices de critérios de tomadas de decisão, que viabilizam ou não o projeto. E assim vão sendo delimitados ou construídos os princípios direcionadores em comum" (p.138-139).

Em relação a metodologia, *Gilligan* adotou um caminho que pudesse transformar o texto em algo visível, palpável, e que pudesse ser mapeado, e assim, visto por toda a equipe e

como num quebra cabeças, ser encaixado, eliminando quaisquer tipos de incoerências. Para tal, adotou o uso de cartões de papel.

Estes cartões eram postos num quadro de cortiça num local onde todos da sala pudessem visualizar e interagir, como descreve Martin (2014):

No alto, havia treze cartões indexáveis pregados, representando os treze episódios da temporada (em questão). Em filas abaixo de cada cartão mais cartões primorosamente impressos (Schnauz<sup>22</sup>, dono da melhor caligrafia de toda a equipe, era o incumbido de escrever os cartões), contendo os detalhes e nuances da história. Aqueles cartões pareciam uma pilha de folhas depois de terem enfrentado um vento áspero que viera pela esquerda e os empurrara para baixo dos primeiros episódios em grossos montes, que iam diminuindo conforme a temporada ainda não roteirizada progredia. Em caracteres maiúsculos, grafados com um prosaico pincel atômico, lia-se “BUM”.(p. 375)

Este cartão com a descrição do que seria uma bomba (conforme figura 7), na verdade refere-se ao episódio 13 da quarta temporada, quando finalmente *Walter White* consegue se livrar de um dos vilões mais marcantes da série, *Gus Fring*, vivido pelo ator *Giancarlo Esposito*, através de uma grande explosão.

Vemos que a preocupação com o estabelecimento de nexos leva o grupo a adotar princípios direcionadores das escolhas a serem feitas para que a construção do personagem, no contexto mais particular e depois no mais amplo (como vemos na figura 8), não se perdesse em incoerências na história.

---

<sup>22</sup> *Tom Schnauz*, o amigo que havia feito a piada sobre os dois produzirem metanfetamina numa van e que teria sido o insight necessário para a criação do argumento de *Breaking Bad*, tornou-se o produtor supervisor da série.

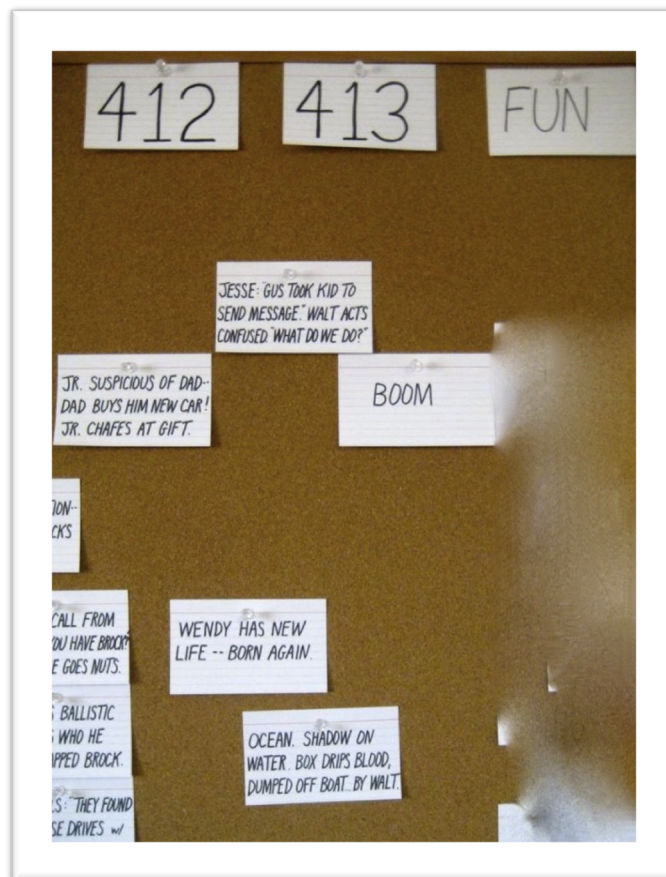


FIGURA 7 - Quadro de cortiça com o detalhe do cartão contendo a palavra Bum, em referência ao episódio específico

Fonte: <http://uproxx.com/tv/breaking-bad-writers-room-photos>

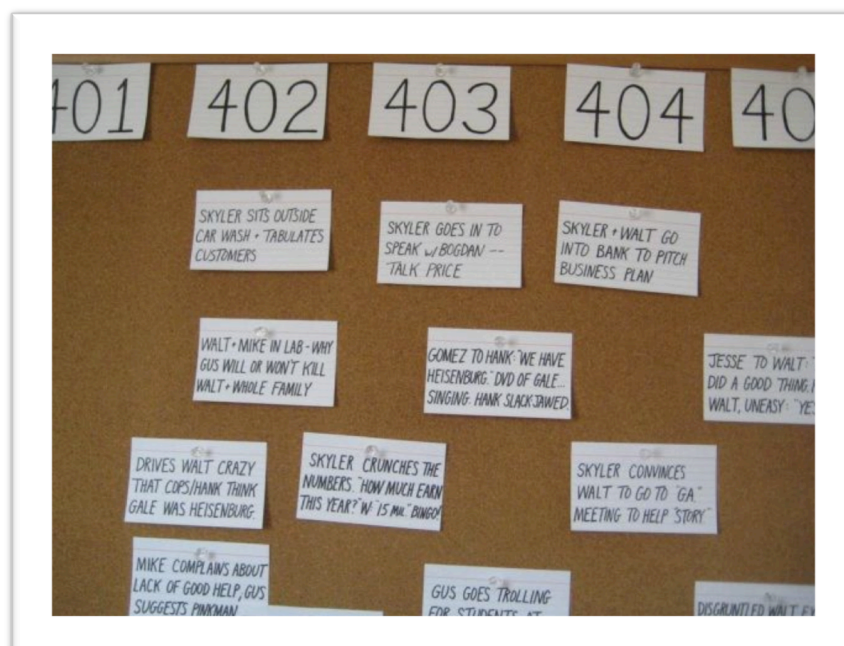


FIGURA 8 - Quadro de cortiça com os cartões no topo, com a numeração dos episódios e o desenvolvimento dos mesmos sendo feitos a partir de outros cartões.

Fonte: <http://uproxx.com/tv/breaking-bad-writers-room-photos>

Quando este grande e confuso quebra-cabeça se resolvia, todos estes cartões eram transferidos para outro quadro de cortiça maior e este caos de informações visualmente impregnado nesta metodologia que nos remete a forma com que o autor construía seu pensamento, era posto em ordem. Sobre esta etapa Martin (2014) conta que:

Conforme a sala ia trabalhando nele, cada *beat* ou cena era escrita num cartão e pregada num quadro. O último cartão sempre era fixado com uma relativa cerimônia, significando que aquele episódio estava amarrado. Nesse ponto, como disse Gilligan, o episódio estaria 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. (p. 376, grifo nosso)

Mais uma vez conseguimos perceber a ausência de hierarquia nos processos de Gilligan, tendências vagas e princípios direcionadores. Neste registro a seguir (figura 9), o quadro maior de cortiça que, já todo resolvido, daria a qualquer um dos roteiristas a possibilidade de assumir a direção do episódio em questão, sem assim qualquer problema ou incoerências no que tangia sua produção ou captação. Esta foto registra este movimento em relação ao episódio 401.



FIGURA 9 - Quadro de cortiça já com o episódio todo resolvido em termos de coerência narrativa

Fonte: <http://uproxx.com/tv/breaking-bad-writers-room-photos>

Sobre este momento em que o autor em seu percurso se depara com o caos, analisa, lê o contexto e consegue, através das interações, chegar a alguma forma de organização, como vimos no processo de *Gilligan* em *Breaking Bad*, Salles (2013) aponta que:

Muitos artistas descrevem a criação como um percurso do caos ao cosmos. Um acúmulo de ideias, planos e possibilidades que vão sendo selecionados e combinados. As combinações são, por sua vez, testadas e assim opções são feitas e um objeto com organização própria vai surgindo. O objeto artístico é construído deste anseio por uma forma de organização. (p. 41)

Numa outra parede do escritório, *Gilligan* reservou lugar para mapas das locações e plantas daquilo que seria o superlaboratório construído pelo vilão *Gus Fring* para a fabricação em escala industrial de metanfetamina. E aqui vale ressaltar mais uma curiosidade do processo de criação da série e que corrobora o conceito de obra inacabada e que se adapta ao contexto de viabilização. Uma das características marcantes de *Breaking Bad* e que fazem parte da identidade mais profunda da série é o fato de ser ambientada na cidade de Albuquerque, no estado do Novo México nos Estados Unidos. Todo este ambiente desértico e plano puderam dar à série um ar *western*<sup>23</sup> e que é característica fundamental nesta construção. A escolha deste estado como cenário da série foi, porém, pautada única e exclusivamente na necessidade de adequação orçamentária, já que no argumento inicial a série seria ambientada na Califórnia, como conta Martin (2014):

Originalmente, *Gilligan* tinha ambientado o programa numa região do sul da Califórnia chamada *Inland Empire*, na zona leste de *Los Angeles*. No entanto, em virtude de uma política de incentivos fiscais, a produção havia sido transferida para Albuquerque, no Novo México. Essa mudança mostrou-se produtiva: o tom do programa tornou-se inseparável das largas faixas de deserto que se abrem no sudoeste do país e seus enormes estacionamentos, das comunidades de estrada e da cúpula de um amplo céu azul. *Breaking Bad* ficou tão enraizado em sua geografia quanto Família Soprano em Nova Jersey. (p. 375)

---

<sup>23</sup> Ou faroeste, que é um gênero conta histórias ambientadas no *Velho Oeste dos Estados Unidos*. Usualmente as histórias são baseadas dos *cowboys* ou pistoleiros armados com revólveres e rifles da época, em cima dos seus cavalos.

a)



b)



FIGURA 10 (a e b) - Planta do super laboratório de Gus Fring  
 Fonte: <http://uproxx.com/tv/breaking-bad-writers-room-photos>

“É interessante acompanhar os meios usados para a comunicação do projeto artístico”  
 (SALLES, 2017) para o grupo e escolhidos por *Gilligan*. Esta necessidade da visualidade e da

escolha em extrapolar para além das palavras, mostra-se como característica peculiar deste projeto e que, de forma efetiva, fazia sentido para todo o grupo. Em outras palavras, o líder do grupo, detentor da função de resguardar o objetivo artístico, faz suas escolhas de conexão com os membros desta rede. Ou seja:

O pensamento em criação, como se pode observar, se dá em um contínuo movimento tradutório e muito conhecemos sobre os modos de desenvolvimento do pensamento, ao compreender quais linguagens fazem parte da textura semiótica daquela rede de criação específica e a função por elas desempenhada”(SALLES, 2017, p. 151)

Para o estabelecimento de critérios, *Gilligan* escolhe partir de duas indagações ao próprio texto, pelo menos num primeiro momento. Martin (2014) conta que ao acompanhar o processo de criação de *Breaking Bad*, observou inúmeras vezes a sala dos roteiristas em silêncio, numa compenetração absurda, onde dava para observar alguns deles rabiscando papéis, outros apenas olhando para o nada de forma muito concentrada, todos em busca da resposta de duas perguntas apenas: “O que o personagem está pensando?” e “O que acontece em seguida?”. Em entrevista ao site WHITERMAG.COM, *Gilligan* conta que:

A parte mais difícil, o levantamento pesado de cada episódio, é a quebra. Quebra é o processo de chegar no ritmo de cada história e escrevê-lo em um cartão de índice de três por cinco e, em seguida, colocá-lo com um alfinete em uma placa de cortiça de três por cinco. Nós nos sentamos em torno de uma mesa na sala de reuniões no escritório em *Burbank*, Califórnia, nós sete, (para os últimos oito episódios de *Breaking Bad*, a equipe de redação do programa incluiu *Gilligan*, *Peter Gould*, *Thomas Schnauz*, *Sam Catlin*, *George Mastras*, *Moira Walley-Beckett* e *Gennifer Hutchison*), e de oito a dez horas por dia, cinco dias por semana, concentramo-nos bastante na história em questão. Todos nós respeitamos um ao outro. Nós sempre brincamos, “É um quarto seguro.” Mas era muito um quarto seguro de uma série como *Breaking Bad*. Era tão democrático quanto possível. Nós pensávamos assim: “OK, na semana passada o episódio terminou com *Walt* chegando à sua esposa e agora ela sabe que ele tem câncer. **Agora, o que acontece? O que *Walt* quer em seguida? Bem, ele quer o mínimo de confusão e barulho, mas e sua esposa, o que ela quer?** Ela quer que toda a família saiba. Agora *Walt* vai compartilhar suas notícias de câncer, então, **como ele vai fazer isso? E como ela vai querer fazer isso?** “É muito orgânico e é insanamente detalhado.”<sup>24</sup> (tradução nossa)

<sup>24</sup> “The hardest part, the heavy lifting of each episode, is the breaking. Breaking is the process of coming up with every story beat and writing it on a three-by-five index card and then putting it up with a pushpin on a three-by-five-foot cork board. We’d sit around a boardroom-type table in our writers’ room in our dumpy little offices in Burbank, California, the seven of us [For the last eight episodes of *Breaking Bad* the show’s writing staff included *Gilligan*, *Peter Gould*, *Thomas Schnauz*, *Sam Catlin*, *George Mastras*, *Moira Walley-Beckett* and *Gennifer Hutchison*.], for eight to 10 hours a day, five days a week, just concentrating hard on the story at hand. We all respected one another. We always joked, “It’s a safe room.” But it very much was a safe room on *Breaking Bad*. It was as democratic as possible. We would say, “OK, last week the episode ended with: *Walt* has come clean to his wife and now she knows he has cancer. Now what happens? What does *Walt* want next? Well, he wants a minimum of muss and fuss, but I guess his wife – what does she want? She wants the whole family to know. Now *Walt* is going to share his news of cancer, so how is he going to do that? And how is she going to want to do that?” It’s very organic and it’s insanely detailed.” <https://www.writermag.com/2013/06/19/raising-hell/>

Todas estas perguntas denotavam claramente a intenção de se obter coerência com aquilo que se pode chamar de conceito geral do personagem. Aquilo que estaria na construção do pensamento dele; aquilo que ele, numa situação real, provavelmente faria; perguntar sobre o que poderia acontecer a seguir na história, seria a tentativa de conexão do que poderia acontecer a partir desta ação “escolhida” pelo personagem e como esta escolha afetaria o todo. Se a escolha do personagem pudesse, de qualquer forma, influenciar na coerência da história como um todo, este caminho estaria descartado. Ao mesmo tempo, esta mesma escolha, ou o descarte dela, poderia trazer incoerência na construção do personagem em si, o que também afetaria o todo. Esta era a grande equação contida nas duas perguntas e que, se respondidas de forma displicente, poderia trazer descrédito a todo o trabalho feito até ali. Resolver este quebra cabeça foi o trabalho destes roteiristas ao longo das 5 temporadas.

Sobre este processo e a “dor” de estar inserido nele, *Gilligan* declarou em entrevista para a Folha de São Paulo:

Nós temos que pensar qual o final deixariam satisfeitos não só os telespectadores, mas também nós roteiristas e qual o fim Walter e Jesse gostariam de ter. É duro. É como um jogo de xadrez e eu não sou bom nisso. Você tenta atacar de diversos ângulos e pensar 20 vezes à frente. Tive ataques de ansiedade achando que tinha estragado tudo, mas os meus roteiristas sempre me salvaram desses caminhos. Agora que está tudo pronto, talvez eu tenha o choque da minha vida quando o fim for ao ar. Talvez as pessoas se decepcionem, mas eu me sinto muito satisfeito com o final.<sup>25</sup>

Além disso, por estar trabalhando pela primeira vez num roteiro com características cinematográficas, mas tomando para si as características de um veículo diferente do cinema, a saber, a televisão, com toda a sua idiossincrasia, como já vimos, *Gilligan* estabeleceu três princípios que regeriam a história, o que ele chamou de “princípios para a construção do *storytelling*”<sup>26</sup>, conforme contou em entrevista para o site *FASTCOMPANY*, em 2012.

O primeiro dos princípios era se permitir ir desnudando e conhecendo o personagem conforme ele ia se desenvolvendo. Nesta entrevista, o autor diz que a construção de personagens fortes e que cativem o público é fundamental para uma boa história, porém, fincar os pés apenas nestas características e ancorar todo o processo num personagem sem mudanças é um grande perigo.

<sup>25</sup> <http://www.diariodeseriador.tv/2013/09/vince-gilligan-criador-de-breaking-bad.html>

<sup>26</sup> *Storytelling* é a expressão usada para a construção de histórias na publicidade e tem por objetivo causar impacto no espectador e com este impacto produzir identificação e aderência.

Meu conhecimento de Walter White agora é muito mais rico do que era quando eu estava trabalhando no piloto, eu não me dei conta lá, do quão orgulhoso e quebrado ele poderia ser do jeito que eu escrevo agora. Eu e os roteiristas estamos no processo de descobrir os personagens exatamente como o público está.<sup>27</sup> (tradução nossa)

Pelo que podemos observar através deste princípio, a construção do roteiro estava calcada em pilares que levavam em conta, além das duas perguntas iniciais, das “amarrações” escolhidas pelos roteiristas e dos percalços de produção, uma evolução sendo feita levando em conta a opinião do público, aliás, em se tratando do contexto da convergência das mídias, talvez a grande variável para a continuidade ou não do projeto. *Gilligan* e sua equipe precisaram se abrir ao fato de que “muito daquilo que se deseja da obra é sentido e só vai ganhando contornos mais nítidos ao longo do percurso”. (SALLES, 2017, p. 148)

O segundo princípio norteador dizia respeito ao que ele chamou de “Missão de Surpreender”, ou seja, a capacidade de escrever episódios que pudessem prender a atenção imediatamente e que, ao mesmo tempo, contribuíssem para a construção da história maior, total, e que fugissem de clichês, nem que para isso tivesse que eliminar personagens aparentemente imprescindíveis. Sobre isto ele pontua, na mesma entrevista que:

É sempre uma escolha consciente, surpreender as pessoas. Esse é sempre o mandamento. Hoje, com todo o maravilhoso - e às vezes não tão maravilhoso - entretenimento é mais difícil do que nunca manter as coisas interessantes, então você tem que surpreender as pessoas.<sup>28</sup> (tradução nossa)

As estruturas de cada episódio de *Breaking Bad* mostravam claramente este princípio, sendo que todos eles sempre começavam imediatamente com um problema pontual – antes mesmo da vinheta do programa – que se desenrolava prioritariamente naquele episódio, mas que mantinha conexão com a história toda. Este problema podia ser resolvido no episódio em questão, porém se isto acontecesse, um gancho para o episódio seguinte era construído. No caso do problema não ser solucionado no episódio, um gancho também era

---

<sup>27</sup> “My knowledge of Walter White now is much richer than it was when I was working on the pilot. I didn’t realize just how prideful and broken he was the way that I do now. The writers and I are in the process of discovering the characters just as the audience is.”

<https://www.fastcompany.com/1681158/3-storytelling-tips-from-breaking-bad-creator-vince-gilligan>

<sup>28</sup> “It’s always a conscious choice to surprise people. That is always the mandate. Today, with all the wonderful—and sometimes not so wonderful—entertainment it’s harder than ever to keep things interesting, so you have to surprise people.”

<https://www.fastcompany.com/1681158/3-storytelling-tips-from-breaking-bad-creator-vince-gilligan>

construído para que prendesse a audiência para o próximo episódio. A equação parecia ser sempre, problemas versus solução igual a gancho na história. E a história caminhando sempre para um fim (Teleológica).

O terceiro princípio norteador, *Gilligan* cunhou do beisebol e chamou, em inglês, de “*Embrace Curveballs*”, algo como, abraça as bolas em curva, referindo-se as bolas mais difíceis a serem rebatidas no jogo. O que ele quis dizer aqui, em português claro, seria algo do tipo “faça do limão uma limonada”, referindo-se a encampar os percalços do processo e transformá-los em algo positivo para o todo da série, como no exemplo da troca de ambientação da Califórnia para o Novo México, ou na troca de ator e, conseqüentemente, na criação do grande vilão da série. *Gilligan* queria o ator *Raymund Cruz* como este grande vilão, e seguiu assim, com a criação do personagem *Tuco Salamanca*, ligado na história a um cartel mexicano. Acontece que o ator teve que sair as pressas do seriado, já que havia assumido anteriormente o compromisso de rodar outra série. Com isso, vê-se a necessidade da criação de outro personagem que viesse preencher a lacuna de *Tuco Salamanca*. Neste contexto surge a ideia da criação do personagem *Gus Fring*, que no final tornaria-se o maior vilão da série e responsável pelas melhores sub-histórias de duas temporadas inteiras.

### 3.2 A EVOLUÇÃO VISUAL DE *WALTER WHITE* COMO RECURSO CRIATIVO DE *VINCE GILLIGAN*

*Gilligan* também acreditava que os detalhes imperceptíveis num primeiro momento, poderiam contribuir como elementos que construíssem um universo ao redor dos personagens e, apurando o olhar, o grande personagem principal. Sobre esta preocupação, declarou em entrevista ao site INDIEWIRE.COM: “Eu quero fazer o detalhe da cor para cada um desses episódios, onde eu possa sentar com o colorista e me certificar de que a cor de cada cena individual é exatamente da maneira que eu desejo” (tradução nossa).<sup>29</sup>

Em *Breaking Bad, the official book*, David Thomson (2015) separou um capítulo inteiro para descrever os procedimentos usados por *Gilligan* para construir o universo ao

---

<sup>29</sup> “I want to do the color timing for each of these episodes where you sit with the colorist and make sure that the color of each individual scene is just the way you want it.”  
<http://www.indiewire.com/2012/07/vince-gilligan-talks-breaking-bad-knowing-where-the-series-will-end-and-the-spin-off-hed-like-to-see-46129/>

redor de cada cena e para fazer o todo (atores, cenários, figurinos, maquiagens, objetos de cena, direção de arte) convergir em direção à narrativa da mesma.

Enquanto os atores são os principais veículos para transmitir a emoção e o humor de uma cena, a direção de arte - incluindo encontrar locações práticas, construções coerentes, decoração de cenários e adereços - é crucial para definir a atmosfera e o tom. Obras de arte, se elas aparecem no fundo ou são o ponto focal de uma cena, adicionam profundidade à dimensão estética e estendem a história para além do contexto da cena. A arte pode ser uma ferramenta para prenunciar e pode expor significados ocultos, ao mesmo tempo em que desenvolve o humor. (THOMSON, 2015, p. 113 Tradução nossa)<sup>30</sup>

François Jost (2018) em seu artigo *Amor aos Detalhes: assistindo a Breaking Bad* sinaliza que, por consumirmos os conteúdos em mídias diversas e convexas, conforme já abordamos no primeiro capítulo desta dissertação, o olhar foi sendo transformado em algo que ele chama de “centrípeto” (2017, p.27). Ou seja, a atenção dada à narrativa está cada vez mais aproximada e atenta a detalhes, o que cria uma cultura de observância que ultrapassa a palavra, o trabalho do ator em cena, o óbvio primário de uma narrativa e amplia o horizonte de interação sógnica. Nas palavras de Jost (2018), “todos esses recursos destinados a decompor a imagem e compartilhá-la transformaram a recepção em termos de profundidade”.

Em termos da crítica de processo de criação, o projeto artístico pode ser entendido como a manipulação da matéria prima em direção a um objetivo comum. O que Salles (2013) chama de recursos criativos. “São esses meios de concretização da obra. Em outras palavras, são os modos de expressão ou formas de ação que envolvem manipulação e consequente transformação da matéria prima” (p. 108).

É impossível dissociar, como salienta Salles (2013), a forma do conteúdo. Existe sempre uma permanente e próxima relação entre estes dois elementos, intermediada pela escolha destes recursos, que variam conforme o momento em que se encontra o processo de construção. “Há uma ligação entre a escolha desses recursos, a matéria-prima selecionada e, naturalmente, as tendências do processo ou busca do artista” (p. 109)

Quando um cineasta escolhe usar o recurso da câmera lenta, com close no rosto da atriz principal, que chorando olha para o horizonte, com o sol se pondo e ao fundo, como trilha sonora, ouvimos uma canção com violinos tocando notas agudas, em uníssono, numa

---

<sup>30</sup> while the actors are the primary vehicles for conveying the emotion and mood of a scene, the art direction - including finding practical locations, building sets, set decoration and props - is crucial to define the atmosphere and tone. Artworks, whether they appear in the background or are the focal point of a scene, add depth to the aesthetic dimension and extend the story beyond the context of the scene. art can be a tool to foreshadow and can expose hidden meanings, all while developing the mood.

melodia romântica, ele está se apropriando criativamente de procedimentos técnicos específicos, para finalmente contar a história de uma desilusão amorosa, sem ter, entretanto, que descrever com palavras este mesmo contexto.

O cineasta domina a linguagem narrativa, mas sabe onde e quando usar o procedimento técnico em favor da construção artística específica.

Os recursos criativos nos colocam no campo da técnica, estando a opção por este ou aquele procedimento técnico ligada à necessidade do artista naquela obra e as suas próprias preferências. São opções diretamente relacionadas aos princípios gerais que regem o fazer daquele artista. Estamos, portanto, no ambiente propício para as singularidades aflorarem. É por meio dos recursos criativos que o projeto poético se concretiza e se manifesta. Quando definimos recurso, enfatizamos como aquele artista específico faz a concretização de sua ação manipuladora da matéria-prima chegar o mais perto possível de seu projeto poético, ou seja, o mais próximo possível daquilo que ele busca. (SALLES, 2013, p.111)

*Gilligan* foi detalhista no que diz respeito ao uso de recursos criativos para construir a história de *Walter White*, como declarou mais de uma vez, e foi Thomson (2015), o organizador do livro oficial da série, o qual já citamos aqui algumas vezes, que corrobora esta escolha quando diz que:

O uso criativo de cores sempre foi parte integrante de *Breaking Bad*. Manipular a paleta de cores para alcançar diferentes efeitos emocionais e temáticos diferencia o show de muitos outros. A partir dos primeiros quadros de céu azul do deserto no piloto, *Breaking Bad* implantou a cor taticamente, controlando com precisão as paletas de cores de móveis, adereços, cenários e muito mais. Isso é especialmente evidente nas escolhas de guarda-roupa. (THOMSON, 2015, p.122 tradução nossa)<sup>31</sup>

Acredito ser de grande relevância o trabalho feito pelo designer *John LaRue* para o site *The Droid You're Looking for*<sup>32</sup>. *LaRue* constrói uma paleta de cores que descreve cada personagem nas diferentes fases em que cada um deles aparecem, na evolução da série; e mostra a respectiva cor trabalhada principalmente nos figurinos e secundariamente nos cenários. Como vemos a seguir na figura 11.

<sup>31</sup> Creative use of colors has always been an integral part of *Breaking Bad*. Manipulating the color palette to achieve different emotional and thematic effects sets the show apart from many others. From the first blue-sky frames of the desert in the pilot, *Breaking Bad* has deployed color tactically, tightly controlling the color palettes of furniture, props, sets, and more. This especially apparent in the choices of wardrobe.

<sup>32</sup> <https://tdylf.com/2013/08/11/infographic-colorizing-walter-whites-decay/>

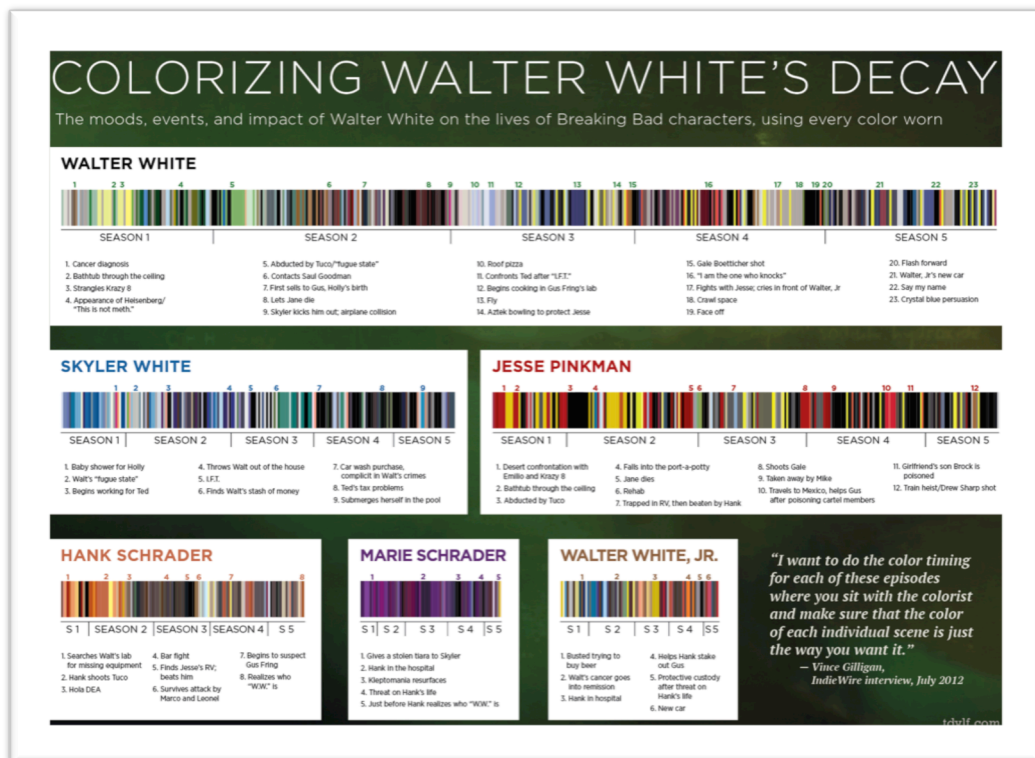


FIGURA 11 - Paleta de cores construída por LaRue e que mostra a evolução das cores de todos os personagens da série durante todas as temporadas.

Fonte: <https://tdylf.com/2013/08/11/infographic-colorizing-walter-whites-decay/>

Vamos nos ater a análise específica das cores escolhidas para *Walter White* ao longo das 5 temporadas de *Breaking Bad*. A começar do episódio piloto e que se estende pela primeira temporada.

No contexto da história, *Gilligan* apresenta *Walter* e o que sabemos dele num primeiro momento é a história central, descrita de maneira clara no episódio piloto, a saber, um professor de química do ensino médio, que completa sua renda como funcionário de um lava jato, casado com uma mulher mais nova, grávida, e com um filho adolescente com deficiência psicomotora, que ao completar 50 anos, é diagnosticado com um câncer terminal. Esta quebra de rotina produz nele um desejo de deixar para sua família uma situação financeira mais confortável, o que o leva a ter a ideia de, usando de seu talento como químico, produzir metanfetamina mais pura e traficá-la (com a ajuda de um ex-aluno delinquente), até conseguir apreender um montante de dinheiro suficiente para deixar sua família confortável, após sua iminente morte.

*Walter* começa a história usando roupas cuja coloração obedece basicamente o padrão de tons pastéis. Cores como bege, verde claro e amarelo claro fazem parte frequente do guarda roupa de *Walter*.

Toda esta preocupação obedece a intenção de construir significado ao personagem e inseri-lo num determinado momento da história, como explica Thomson (2015): “Ainda mais do que ter significados literais, o uso da cor em *Breaking Bad* pretende evocar uma resposta emocional primordial, além do que desempenha em um nível consciente” (p.129). Neste primeiro momento, usadas para ilustrar e demarcar inconscientemente um personagem cuja aparente personalidade demonstra fraqueza, insegurança, timidez e até uma certa mediocridade, em contraponto do que se desnudaria ainda nesta primeira temporada, quando ele assumiria o alter ego de *Heinseberg*, seu nome/ personalidade no crime.

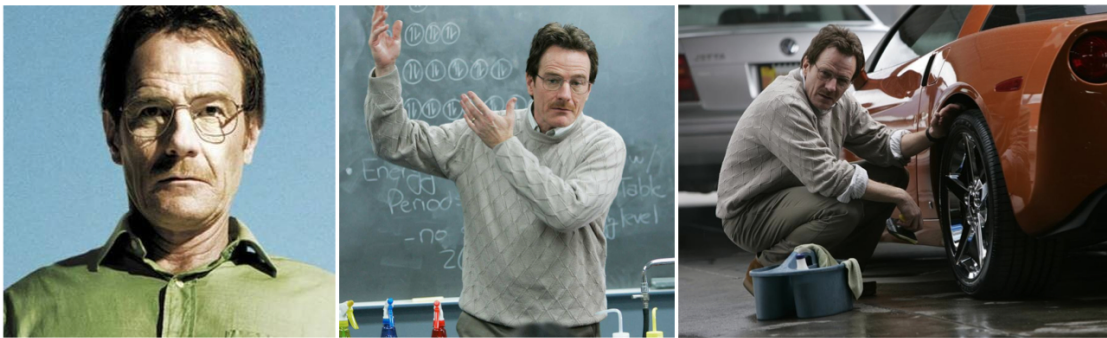


FIGURA 12 - Roupas e cores usadas por *Walter* na primeira temporada  
Fonte: Netflix Episódios 1, 2 e 3 respectivamente da 1ª Temporada.

Até o episódio quatro, *Walter* ainda estava acostumando com o fato de que não seria possível ingressar no mundo do crime sem sujar minimamente as mãos. Logo nos três primeiros episódios, ele e *Jesse* se deparam com o dilema de terem de decidir pela vida do traficante local, *Crazy 8*. No episódio três, *Walter* e *Crazy 8*, que neste momento da história está aprisionado no porão da casa de *Jesse*, travam uma conversa filosófica-moral profundamente tocante e que praticamente convence *Walter* de que o caminho da conciliação seria o melhor nesta situação. Porém, ao perceber um detalhe que quase passa despercebido aos olhos dele e que denuncia a verdadeira intenção de *Crazy 8* ao travar este diálogo, *Walter* percebe que o assassinato de um rival, no mundo do crime, resolveria sua segurança e abriria o caminho para a venda de metanfetamina naquele mercado local.

Até aqui, o personagem permanece o mesmo em relação as referências de cores usadas em seus figurinos. No episódio seguinte, porém, uma cena pequena e emblemática marca a mudança que gradualmente revelaria a verdadeira forma de pensar e de agir e que seria característica de *Walter* ao assumir o seu lado mais sombrio.

Na sala em que ministra suas aulas de química, na mesma escola em que seu filho estuda, *Walter* troca algumas palavras com *Walter Jr.* Diz apenas uma frase num momento de

reflexão, como se pensasse alto, que revela a evolução do pensamento e que começa a construir o caminho em direção a apresentação de *Heisenberg* ao público.

Ele diz ao seu filho, com pausas dramáticas e vestindo um suéter preto em cima da camisa verde clara (conforme figura 13): “sabe, eu acho que as coisas acabam se resolvendo”, referindo-se a um conflito familiar pontual, mas na verdade pensando na impunidade, depois de ter dado cabo do corpo de *Crazy 8*. O suéter preto, em cima da camisa verde, pode ser interpretado como um claro prenúncio da influência de *Heisenberg* em *Walter White* a partir dali.

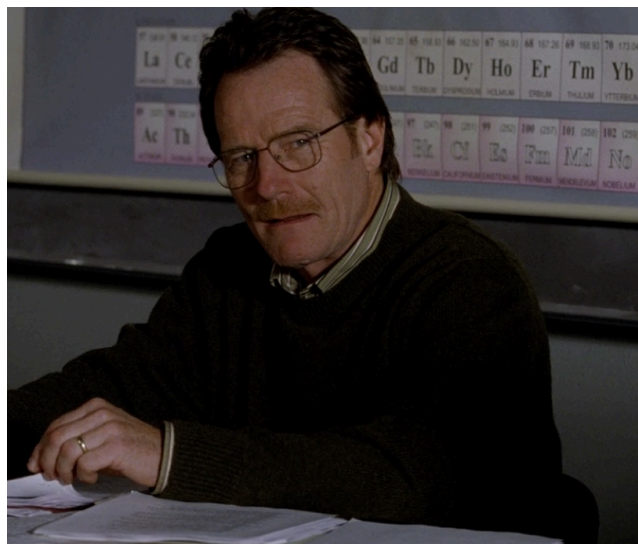


FIGURA 13 - *Walter* com o suéter preto em cima da camisa verde claro

Fonte: Netflix Episódio 5 da 1ª Temporada

A partir deste momento da história, o que percebemos é uma evolução na paleta de cores, sempre na direção do mais claro para o mais escuro. Os tons de bege e verde claro são abandonados e tons de verde mais ácidos e escuros começam a aparecer com mais frequência no guarda roupa de *Walter*. Ao mesmo tempo, sua evolução narrativa também começa a desnudar um personagem mais denso e profundo, envolto em conflitos anteriores a este momento da história e que começam a mostrar ao público a complexidade existente nele e que para entendê-lo seria necessário muito mais do que a leitura superficial de seus atos. Detalhe importante: a partir da metade da temporada, *Walter* já aparece sem cabelos, por conta da quimioterapia e todas as vezes em que ele aparece no contexto familiar, os tons pastéis voltam aos seu figurino, ao passo que todas as vezes que aparece no contexto do crime, usa tons escuros, algumas vezes com chapéu e óculos escuros, uma clara referência a dualidade do personagem.



FIGURA 14 - O uso de cores mais escuras conforme a personalidade de *Heisenberg* vai aparecendo

Fonte: Netflix Episódios 6 e 7 da 1ª Temporada

A segunda temporada é marcada pela alternância entre estas duas personalidades contidas em *Walter*, sendo que cada vez mais se desnuda a face sombria, em detrimento da insegura. Destaque para o momento em que a dupla *Walter* e *Jesse* é sequestrada pelo vilão *Tuco* e depois de uma série de acontecimentos são quase descobertos pelo cunhado de *Walter*, que é agente do departamento de combate as drogas. Para sair ileso desta situação e ao mesmo tempo ter como se explicar, já que havia sumido por alguns dias, resolve simular um surto e aparece completamente nu em um supermercado. Nos momentos seguintes, internado em um hospital, podemos perceber que, para simular fragilidade, faz uso de roupas cujos tons voltam a ser pastéis.



FIGURA 15 - *Walter* no hospital, com a roupa da cor do início da série. Tons pastéis.  
Fonte: Netflix 2ª Temporada

No episódio nove da segunda temporada, começamos a perceber que *Walter*, já não consegue mais esconder que o mundo do crime é o alimento para sua mais profunda angústia existencial. Seu médico reúne a família toda para noticiar a remissão de seu câncer e em meio a comemoração de todos, vemos o personagem, vestido com tons avermelhados e escuros, ou seja, referência a sua personalidade mais sombria, com semblante vazio e triste, entendendo que a partir da remissão de sua doença, não poderia mais tê-la como desculpa moral para a prática que havia lhe dado novo propósito de vida. Sobre este momento específico, falaremos no terceiro capítulo.



FIGURA 16 - Cena em que a família de *Walter* comemora a remissão do câncer com o detalhe do personagem visivelmente incomodado com esta informação.  
Fonte: Netflix Episódio 9 da 2ª Temporada

É na segunda temporada também, que nos é apresentado o personagem *Gus Fring*, certamente o vilão que mais influenciou *Walter* durante a série e cuja relação se estende pelas próximas duas temporadas. Na primeira cena em que os dois conversam sobre possíveis negócios na venda de metanfetamina, podemos perceber o antagonismo no uso das cores. Como *Gus Fring* usava como fachada para lavar dinheiro o fato de ser dono de uma rede de *fast foods*, o *Los Pollos Hermanos*, quando estava desempenhando este papel, usava os mesmos tons pastéis que eram usados por *Walter*, quando desempenhava o papel de pai de família. Ao passo que, neste encontro, *Walter* usa o preto, como referência clara de que, naquele momento, estava negociando como *Heseinberg*.



FIGURA 17 - Primeiro encontro entre *Gus Fring* e *Walter White*. Detalhe para as cores das roupas.

Fonte: Netflix Episódio 10 da 2ª Temporada

O final da temporada é marcado por uma das cenas mais profundas de toda a série. *Jesse* começa a namorar sua vizinha, *Jane* que, por sua vez, começa a exercer uma influência negativa, aos olhos de *Walter*. O casal passa a consumir metanfetamina injetável e todos os esforços de *Walter* para demover *Jesse* da ideia de continuar com a namorada parecem ser em vão. Ele entra escondido na casa do casal e se depara com o casal dormindo sob o efeito da droga. A namorada de *Jesse* começa a ter uma convulsão e a engasgar com o próprio vômito e, assistindo a toda esta cena, *Walter* reflete rapidamente sobre a possibilidade de socorrer aquela, que naquele momento, estaria sendo um grande obstáculo aos seus objetivos. *Heisenberg* toma conta de *Walter* e o personagem assiste inerte à morte de *Jane*.

Sobre esta cena, *Bryan Cranston*, o ator que interpretou *Walter White* declarou ao site *Inside The Actors Studio*<sup>33</sup> ter sido a que mais o emocionou e uma das mais difíceis de fazer e que, ao terminá-la, levou cerca de meia hora para parar de chorar, pensando na própria filha, de 22 anos. Na cena, ele estava todo vestido de preto.

<sup>33</sup> <http://www.bravotv.com/inside-the-actors-studio/season-21/bryan-cranston>. Acesso em 16/05/2018



FIGURA 18 - Momento em que *Walter* assiste à morte de *Jane*  
 Fonte: Netflix Episódio 12 da 2ª Temporada

É muito interessante atentar, como sinaliza Thomson (2015), que *Gilligan* se preocupava tanto com a influência das cores como recurso criativo para o enriquecimento da construção de significado para além do texto, na narrativa, que fez um jogo entre as escolhas dos nomes dos personagens e as determinadas cores que seriam referentes a eles e as marcas de suas personalidades.

Muitos dos nomes do personagem também são coloridos: *Walter White* (branco, alvo) e *Jesse Pinkman* (*pink* como uma cor que se aproxima dos tons quentes, que denotam perigo), *Elliott Schwarz* ("*schwarz*" significa "negro" em alemão, líder da empresa que ele e *Walt* fundaram, esta, por sua vez, chamada de "*Gray Matter*", [cinza]). A casa dos *White* está localizada na sombria "*Negra Arroyo Lane*" (estas palavras em espanhol podem ser traduzidas aproximadamente para "fluxo negro") (THOMSON, 2015, p. 124)<sup>34</sup>

A terceira temporada é marcada por uma quebra entre *Walter* e *Skyler*, no momento em que ele decide contar a esposa sobre seu ofício secreto. *Skyler*, inclusive, se envolve emocionalmente com o chefe, e, diferentemente da segunda temporada, vemos um *Walter* preocupado em recuperar a família, além dos negócios escusos. É nesta temporada que aparece pela primeira vez o super laboratório montado por *Gus Fring*, pronto para que *Walter* pudesse produzir a droga com performance em nível máximo a droga.

<sup>34</sup> Many of the character's names are colorful as well: Walter White and Jesse Pinkman, Elliott Schwarz ("*schwarz*" meaning "black" in German, leading the company he and Walt founded being called "*Gray Matter*"). The White's home is even located on the bleakly named "*Negra Arroyo Lane*" (the Spanish words translate roughly to "black stream")

Nesta temporada, e seguindo as intenções de *Gilligan* de fazer este jogo entre os significados das cores em convergência com os momentos psicológicos dos personagens, podemos perceber a cor azul prevalecendo nas escolhas das roupas de *Walter*, enquanto *Skyler*, sua esposa, abandona a cor e passa a vestir tons mais escuros, como pontua Thomson (2015):

A cor azul aparece na série em tempos cruciais também. Além do guarda-roupa, e do azul mais opressivo do céu do Sudoeste, o azul aparece em momentos significativos da narrativa: as fitas póstumas do desastre aéreo são azuis, assim como a fita no para-brisa de Walt, a espumante e raramente usada piscina da casa dos White casa e, mais notavelmente, a metanfetamina que Walt cozinha (uma tonalidade inexplicável até mesmo para o químico especialista Gale; é um azul que tende para o mágico ou o demoníaco). Na terceira temporada, Walt se veste de azul várias vezes, o que Vince Gilligan explica como uma sugestão sutil de que Walt está se movendo emocionalmente em direção a Skyler (cujo nome evoca o céu e cuja paleta de cores é fortemente azul por toda parte). Ao mesmo tempo, Skyler, que agora está ciente da atividade criminosa de Walt, se afasta dele, deixando de usar seu habitual azul, e passando a usar verdes e pretos mais escuros. (p. 124 tradução nossa)<sup>35</sup>



FIGURA 19 - *Skyler* com seu habitual azul intenso  
Fonte: Netflix

<sup>35</sup> The color blue appears in the series at crucial times, as well. In addition to wardrobe, and the most oppressively blue Southwest sky overhead, blue has keyed into significant moments in the narrative: the ribbons commemorating the flight disaster are blue, as is the tape on Walt's windshield, the sparkling, rarely used White house pool, and, most notably, the blue meth Walt cooks (a hue that's inexplicable to even expert chemist Gale; it's a blue taht tends toward the magical or the demonic). In SEason Three, Walt wears blue several times, which Vince Gilligan explain is a subtle hint that Walt is moving emotionally toward Skyler (whose name evokes the sky and whose color palette is strongly blue throughout). At the same time, Skyler, who's now aware of Walt's criminal activity, moves away from Walt, shying away from her usual blue, wearing instead darker greens and black.



FIGURA 20 - No momento em que *Walter* negocia sua volta para casa. *Skyler* já de preto e *Walter* com um tom claro de azul.  
Fonte: Netflix 3ª Temporada



FIGURA 21 - Camisa azul usada por *Walter* em diversos momentos da temporada  
Fonte: Netflix

A título de curiosidade, foi nesta temporada que acontece um dos momentos mais celebrados pelos fãs da série. Numa das tentativas de *Walter* de voltar pra casa, após ser expulso por *Skyler*, ele leva pizza e palitos de queijo para tentar ter um jantar em família, mas é expulso da porta de casa, sem negociação. Num rompante de fúria, *Walter* joga a pizza em cima do telhado, num plano de câmera contra plongê que mostra em primeiro plano a pizza grudada no telhado e em segundo plano *Walter* entrando furioso no carro. Segundo *Gilligan*,

numa entrevista para o *podcast* do editor *Kelley Dixon*<sup>36</sup>, foi preciso fazer um pedido oficial para que as pessoas parassem de jogar pizzas em cima do telhado da casa real que serviu de locação para esta cena.



FIGURA 22 - A cena clássica da pizza em cima do telhado da casa de *Walter*  
Fonte: Netflix

A quarta temporada é marcada pela obsessão de *Walter* em dar cabo da vida de *Gus Fring*, que nesta altura da série é seu maior inimigo declarado e ao mesmo tempo dono de tudo aquilo que *Walter* sabe que poderia conquistar se não o tivesse como adversário. *Walter* e *Jesse* ainda trabalham no super laboratório de *Gus*, mas a estratégia do vilão é minar a relação dos dois. Para isso, se afasta do primeiro e se aproxima do segundo, dando a este pistas de que poderia galgar degraus maiores em sua organização. Ao mesmo tempo, consegue, de certa forma, isolar *Walter* na função de um mero operário.

Desde a terceira temporada, temos um elemento cada vez mais frequente no que diz respeito as cores predominantes dos figurinos de *Walter* e também de *Jesse*. O amarelo característico da roupa de proteção que *Walter* adota como padrão para a confecção da droga no laboratório. Ao uso deste amarelo forte, chamativo, podemos inferir, levando em conta o padrão que vem sendo adotado por *Gilligan* no uso das cores como parte dos procedimentos criativos, que ao juntar os elementos certos, nos contextos certos, consegue prover significados singulares.

---

<sup>36</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=fIsGuajqkIY&feature=youtu.be> acesso em 14/05/2018



FIGURA 23 - *Walter* e *Jesse* com as roupas de proteção amarelas  
 Fonte: Netflix

Thomson (2015) mais uma vez nos abre a possibilidade de inferência sobre isto quando afirma que “o amarelo é frequentemente associado à cautela. Ao vê-lo ao longo da série, você pode vê-lo como um aviso de que seria melhor pisar leve. Mas o amarelo também é ‘prepare-se’ e é essa estrada de tijolos que leva a um grande verde” (p.131 tradução nossa)<sup>37</sup>. Em outras palavras, para ser coerente com o uso das cores, cada uma delas em torno da característica psicológica e comportamental do momento do personagem, *Gilligan* amplia o significado mais lógico da cor para dar pistas do que aconteceria mais tarde ainda na quarta temporada, denotando outro caminho sógnico possível para o amarelo.

Isto mostra-se possível, quando no final da temporada, ao conseguir seu objetivo de matar *Gus Fring*, *Walter* liga para casa, para tranquilizar *Skyler*, dizendo que tudo havia acabado e que estavam a salvo. Nesta cena, *Walter* usa novamente uma camisa verde, abandonada desde a segunda temporada, e que, como naquele contexto, denotaria tranquilidade e normalidade de vida. O amarelo, pode ter sido escolhido para que, como num semáforo, indicar o aparecimento futuro da cor verde. O caminho sógnico disto poderia ser interpretado como a atenção que prenuncia a ação.

<sup>37</sup> yellow is often associated with caution. When you see it throughout the series, you might view it as a warning that it would be best to tread lightly. But yellow is also "get ready" and it's that brick road that leads to big green.



FIGURA 24 - Momento em que *Walter* liga para *Skyler* para dizer que matara Gus. Volta ao uso do verde, como sinal de retorno à família.  
Fonte: Netflix último episódio da 4ª Temporada

Finalmente, na quinta e última temporada, temos um personagem totalmente tomado pelo crime, onde *Heisenberg* e *Walter White* já não estão em lados diferentes da personalidade, e que, ao contrário, usam das maiores potencialidades de cada face em direção de apenas um objetivo: poder.

A temporada é marcada por momentos dramáticos e que giram em torno, basicamente, pelo resultado do caminho trilhado por *Walter* nas outras quatro temporadas, e vai revelando a todos aquilo que, nas entrelinhas já estava muito claro: a escolha pelo crime e o que o crime construiu no personagem estava a serviço de uma subjetividade presente nele desde o episódio piloto. Em outras palavras, *Walter White*, ao assumir o papel de *Heisenberg*, não o fez circunstancialmente, em resposta ao câncer que o tomou e com objetivo de deixar uma aposentadoria para sua família órfã, outrossim, o fez para alimentar seu ego, como ele mesmo admite no final da temporada.

Aliás, para quem olhou com um maior apuramento para a meta linguagem usada o tempo todo na narrativa de *Breaking Bad*, esta confissão já havia sido feita antes, numa das cenas mais emblemáticas da série, no sexto episódio da quarta temporada, não sem propósito intitulado de “Encurralado”. *Walter* e *Skyler* discutem e *Skyler* mostra todo seu temor quanto à integridade física da família e mais especificamente dele. *Walter* fica indignado com esta

preocupação e decide posicionar *Skylar* quanto ao que ele representa. O diálogo traduzido vem a seguir:

*Skylar White: Walt*, por favor, vamos parar de tentar justificar essa coisa toda e admitir que você está em perigo!

*Walter White: Com quem você está falando agora? Quem é que você acha que vê? Você sabe o quanto eu faço um ano? Quero dizer, mesmo se eu te dissesse, você não acreditaria. Você sabe o que aconteceria se de repente eu decidisse parar de ir para o trabalho? Um negócio grande o suficiente para poder ser listado no NASDAQ vai de barriga para cima. Desaparece! Deixa de existir sem mim. Não, você claramente não sabe com quem está falando, então deixe-me dar uma pista. Eu não estou em perigo, Skylar. Eu sou o perigo. Se um cara bate na porta da casa e atira... você pensa que eu sou quem? O que leva o tiro? Não. Eu sou aquele que bate!<sup>38</sup> (grifo nosso, tradução nossa)*



FIGURA 25 - Cena em que *Walter* interpela *Skylar* mostrando sua verdadeira face  
Fonte: Netflix

Em termos do uso das cores, a quinta temporada difere de todas as outras e, na verdade, embaralha o uso das cores, como uma evidência de que *Walter* e *Heisenberg* também se fundiram numa face só, “até que no último episódio, ‘Felina’, quando o fim se aproxima, *Walt* aparece como uma figura fantasmagórica sepulcral” (THOMSON, 2015, p. 123).

<sup>38</sup> Skylar White: Walt, please, let's both of us stop trying to justify this whole thing and admit you're in danger!  
Walter White: Who are you talking to right now? Who is it you think you see? Do you know how much I make a year? I mean, even if I told you, you wouldn't believe it. Do you know what would happen if I suddenly decided to stop going into work? A business big enough that it could be listed on the NASDAQ goes belly up. Disappears! It ceases to exist without me. No, you clearly don't know who you're talking to, so let me clue you in. I am not in danger, Skylar. I am the danger. A guy opens his door and gets shot and you think that of me? No. I am the one who knocks!



FIGURA 26 - Walter em momentos finais da série  
 Fonte: Netflix último episódio da série

Salles (2013), ao comentar sobre a montagem em cinema como recurso criativo fundamental no processo de criação de um cineasta, toma para si o apontamento de *Eisenstein*, que credita a ela, a montagem, a capacidade de justapor duas imagens distintas, com características distintas formando outra imagem, diferente ainda das duas que a compõe. Creio que este princípio pode ser aplicado também aqui, no uso das cores como recurso criativo deste processo de justaposição de duas coisas distintas para a formação de uma terceira coisa também distinta em sua natureza. *Gilligan* fez assim, o uso de coisas distintas em sua natureza, que justapostas, puderam formar uma terceira coisa, também distinta e nova, mas que aponta para o significado desejado por ele. Em outras palavras “o todo é algo diferente do que a soma das partes porque a soma é um procedimento sem significado, enquanto a relação todo-parte carrega significado” (SALLES, 2013, p. 115).

Jost (2017) nos chama a atenção para o estatuto de *Breaking Bad* como série, apontando que, ao se preocupar com todos estes elementos que carregam significado e que são usados com precisão cirúrgica na construção do contexto e do texto, *Gilligan* muda o patamar da série.

O fato de precisarmos, para falar de *Breaking Bad*, tomar de empréstimo certas metáforas picturais (quadros, pintura, composição), ou musicais (tom, tema, leitmotiv), diz muito sobre o estatuto da série. Como um sintoma do que ela realmente é: uma obra de arte. (JOST, 2017. p. 36)

#### 4 *WALTER WHITE E O CONCEITO DE COMPLEXIDADE DE EDGARD MORIN*

Como vimos no capítulo anterior, estamos refletindo sobre o percurso escolhido por *Vince Gilligan* para a construção do personagem *Walter White* em *Breaking Bad*, a partir dos arquivos de criação. Este percurso está sendo analisado a partir dos conceitos de crítica de processos de criação sendo feitos em grupo, partindo da noção de que sujeitos estão inseridos em suas próprias redes e que, em contato com outros sujeitos, formam juntos, por meio de interações, outras redes diferentes e mútuas, e que apontam para um objetivo final, ou o projeto artístico. Este processo é feito num caminho de tendências que, como num campo gravitacional, levam a este projeto, porém são tendências vagas, abertas as intervenções do acaso e influenciadas pela entrada de ideias novas.

Pensar a criação nestes termos, abre o entendimento para a reflexão de que esta continuidade, ou o fluxo contínuo no qual a criação se dá, não tem começo, meio ou fim. É um processo sem hierarquia e que abre espaço para ações e retroações no tempo e que vão modificando a obra continuamente. É sempre passível de mudanças e influências, com novas escolhas, o que dá a ele, uma característica de inacabamento, melhor explicado quando entendemos que “o objeto dito acabado pertence, portanto, a um processo inacabado” (SALLES, 2006).

Neste contexto, as tendências estabelecem um norte em direção a ação, ao mesmo tempo em que, ao abrir-se ao acaso, abre-se também a possibilidade de mudanças de direção, totalmente inerentes ao processo. Uma aparente contradição, pois se a tendência estabelece o rumo, o acaso abre um oceano de possibilidades vagas. Porém, esta dualidade gera força motriz, ou seja, “o movimento dialético entre rumo e incerteza gera trabalho, que se caracteriza como uma busca de algo que está por ser descoberto – uma aventura em direção ao quase desconhecido” (SALLES, 2006).

Se *Gilligan* tivesse apenas seguido as notas gerais que foram, a princípio, as que norteariam toda a série, teria feito *Breaking Bad*, porém, talvez não estivéssemos discutindo os processos de criação deste *Walter White*, e sim de um *Walter White* construído a partir daquelas tendências e norteamentos. O fato de ter escrito uma série que terminaria ao final de nove episódios, e por uma série de influências de acaso e contextos, culturas e percalços de produção, fez novas escolhas, estabeleceu novas tendências e construiu outro projeto artístico.

Ou seja, “chegamos, desse modo, à possibilidade de que mais de uma obra satisfaça as tendências de um processo” (SALLES, 2006, p. 22-23).

Este oceano de possibilidades, registrado a partir dos arquivos do processo, desnudam uma relação cheia de dinamicidade e atemporalidade, já que as ações e retroações que vão acontecendo em todo o momento deste fluxo contínuo, nos apontam para uma não linearidade em termos do tempo da criação.

Os elementos que interagem neste contexto dinâmico, e que estabelecem nexos a partir, exatamente, deste fluxo de interações, acabam por forjar uma forma de construir o pensamento, e esta construção sem hierarquia ou linearidade, é o conceito de criação em rede.

Para nosso interesse específico, muito nos atrai a associação de rede a um modo de pensamento. De maneira especular, precisamos construir uma rede para falarmos de uma rede em construção. É interessante, portanto, destacar que essas reflexões que estamos desenvolvendo tem esse conceito de rede como norteador, em mão dupla. Queremos ressaltar que, por um lado, todos os pesquisadores que se interessam pela compreensão dos processos de criação estão falando de uma rede que se constrói e esses pensadores da criação, por sua vez necessitam de uma abordagem que esteja também neste paradigma relacional. O modo de apreensão de um pensamento em rede só pode se dar também em rede. (SALLES, 2006, p. 23)

A última frase da citação acima abre nosso entendimento para a reflexão de que as interações entre os elementos e os sujeitos envolvidos neste processo são os nós da rede, como falamos no capítulo anterior. Em outras palavras, estamos falando sobre um ambiente produtivo e que não constrói muros ou limita as influências que cada um desses elementos pode exercer sobre os outros.

Este estabelecimento de relações, que vimos, por exemplo, no capítulo anterior, quando mostramos a escolha das cores como procedimento fundamental na construção da narrativa, e pudemos ampliar as possibilidades sógnicas a partir da junção destes elementos (cores, figurinos, atuações, atores), revela a “necessidade de se pensar a criação artística no contexto da complexidade” (SALLES, 2006).

Salles (2006) entende que o pensamento em rede, no processo de criação, envolto na interação de elementos e sujeitos, só pode ser entendido a partir dos conceitos de pensamento da complexidade.

O pensamento da complexidade, construído por Morin (2000, 2002, 2006), estabelece-se na contraposição entre segmentação e interconectividade, e consegue construir uma relação com o conceito de rede justamente por entender que a construção do pensamento desobedece a lógica da departamentalização, outrossim, enriquece-se justamente na justaposição de

lógicas aparentemente antagônicas, mas que no processo de interação se entrelaçam gerando nexos. Morin (2006) aponta para uma definição que resume este pensamento, quando responde sobre a dificuldade que temos em lidar com a complexidade das relações que envolvem estes elementos aparentemente antagônicos:

Porque nossa educação nos ensinou a separar e isolar as coisas. Separamos seus objetos de seus contextos, separamos a realidade em disciplinas compartimentadas umas das outras. A realidade, no entanto, é feita de laços e interações, e nosso conhecimento é incapaz de perceber o *complexus* – aquilo que é tecido em conjunto (Morin, 2006, p.24).

Foi ele mesmo, Morin (2000), quem constatou que mesmo nas ciências, que lida com dados aparentemente concretos, as teorias carregam consigo incertezas relacionadas aos seus resultados. Cito este momento específico do pensamento de Morin, pois foi a partir dele, que comecei a estabelecer uma relação entre a forma de construção de pensamento do personagem, sua dualidade aparentemente incoerente, inclusive com a escolha do apelido *Heisenberg* para sua face mais sombria (sobre esta escolha falaremos adiante), com as características do pensamento complexo, aplicado por Salles (2006) no contexto da crítica de processo, mas que tomo a liberdade de me apropriar para uma possível leitura desta construção, que faço a partir de agora.

#### 4.1 A NECESSIDADE DE SER *HEISENBERG*

Devo dizer que acompanhar a história de *Walter White* passou a ser um exercício de fazer-me espectador de mim mesmo e, por assim dizer, contemplar bem de perto o quanto de complexidade existe aqui dentro e que, como espelho, foram tão bem refletidas na construção de personagem principal.

Como já dissemos, *Walter White* personifica o cidadão americano “normal”, inserido numa rotina monótona e sem desafios, exercendo a profissão para a qual estudou, chega, porém, aos 50 anos, sentindo-se fracassado e frustrado. A ideia de desenhar *Walter White* desta maneira era tão clara na cabeça de *Gilligan*, que numa entrevista para Martin (2014), ele chega a dizer que “a ideia consistia em transformar de maneira convincente um zé-ninguém num monstro”. (p. 452 grifo nosso)

Este primeiro papel social, do pai de família, professor educado, familiar querido e cidadão dedicado, começa a ruir com o diagnóstico do câncer. Thomson (2015) transcreve a fala do personagem em *Breaking Bad – the official book*:

Eu passei a vida toda com medo de coisas que aconteciam ou que poderiam acontecer... mas sabe de uma coisa? Desde o meu diagnóstico, eu tenho dormido feito um anjo. O que me fez perceber que o medo, esse sim é o pior de todos. Ele é o verdadeiro inimigo. Assim, levante-se, entre no mundo real e chute este desgraçado o mais forte que você puder, bem nos dentes! (p. 26, tradução nossa)<sup>39</sup>

No sexto episódio da primeira temporada, *Walter White* refere-se a si mesmo como *Heisenberg*, a personificação do mal, o lado maligno e frio do personagem.

É interessante observar as palavras de Martin (2014) quando diz que:

*Walter White* é de modo insistente e nítido, alguém usando seu livre-arbítrio. Sua jornada se tornou uma amplificação do éthos americano da autorrealização, da exortação de *Oprah Winfrey* de que todos devem encontrar e “viver a sua melhor vida”. Até que *Breaking Bad* chegou perguntando: e se a melhor vida de uma pessoa acabasse sendo a de um implacável chefe de drogas? (p. 453)

O que nos instiga e prende a atenção a partir deste momento é justamente a identificação com o personagem. O auto questionamento de que, na situação de *Walter*, será que não faríamos o mesmo? “O que ele fala sobre nós, nossa sociedade e o significado e as raízes do sucesso são os grandes mistérios do sucesso da série e da atratividade de *Walt*”, disseram Koepsell e Arp (2014, p. 8, grifo nosso).

Sob a alcunha de *Heisenberg*, *Walter* não se apresenta como um sujeito frágil, inseguro e indeciso. Na pele de *Heisenberg*, *Walter* parece estar munido de toda a sua potencialidade e inteligência em níveis mais apurados e direcionados para o objetivo de se tornar o maior produtor, da mais pura metanfetamina do Novo México, nos Estados Unidos, e com a venda da droga conseguir deixar uma substancial aposentadoria para sua família, partindo do pressuposto que o câncer o consumiria em pouco tempo.

A escolha de *Heisenberg* como pseudônimo para a face maligna de *Walter* pode nos dizer muito sobre a personalidade do personagem. Segundo Koepsell e Arp (2014, p.39),

---

<sup>39</sup> I have spent my whole life scared, frightened of things that could happen, might happen, might not happen... But you know what? Ever since my diagnosis, I sleep just fine... What I came to realize is that fear, that's the worst of it. That's the real enemy. So, get up, get out in the real world and you kick that bastard as hard you can right in the teeth.

“*Walt* não tomou o nome *Heisenberg* para homenagear um homem que idolatra, mas pelo princípio que ele procura exemplificar.”

Antes de terminarmos o raciocínio é importante sabermos quem foi *Heisenberg* e por que o princípio por ele descoberto pode nos dar pistas sobre uma das características mais marcantes de *Walter*. Vale destacar a semelhança encontrada nos conceitos de *Heisenberg*, com os conceitos de pensamento da complexidade de Morin (2000, 2002 e 2006).

*Werner Heisenberg* (1901-1976), físico e matemático alemão foi responsável por definir o que mais tarde foi chamado de *princípio da incerteza de Heisenberg*<sup>40</sup>.

Ou seja, “quanto mais se sabe sobre uma propriedade física, menos se sabe ou se pode determinar e controlar outra” (p.70), disseram novamente Koepsell e Arp (2014), o que torna a investigação científica algo um tanto menos precisa em seu princípio e que admite a causalidade e possibilidade de tendências. Foi a partir de *Heisenberg* que uma afirmação científica passou a usar a expressão “tender para” em detrimento de “causa com certeza”. Como, por exemplo, na afirmação hipotética de que um analgésico *tende a cessar* uma dor de cabeça, em detrimento de, analgésico *cura definitivamente* a dor de cabeça.

Sob o ponto de vista filosófico, “o princípio da incerteza de *Heisenberg* possibilita a existência do livre-arbítrio” (KOEPSSELL e ARP, 2014, p. 38) a partir do momento que de certa forma amolece as bases das afirmações duras e categóricas.

As leis no sentido científico são revestidas de ferro, e se acontecer algo que as contrariam, elas tem de ser modificadas ou abandonadas. Tendências são flexíveis e pode-se desviar delas sem, necessariamente mudar o resultado esperado de um evento similar futuro (KOEPSSELL e ARP, 2014, p. 39)

*Walter White* e *Heisenberg* são a mesma pessoa. Porém, ao conhecer *Heisenberg* você se distancia, de certa forma de *Walter White*, e ao se aproximar de *Walter White*, você deixa, de certa forma, de enxergar de perto a *Heisenberg*. Ao mesmo tempo, estas duas personalidade aparentemente antagônicas andam na direção da mesma causa final. Eis aqui a

---

<sup>40</sup> O Princípio da Incerteza, de *Heisenberg*, é bastante simples de se compreender. Na física clássica, acreditava-se que uma vez conhecidas a posição inicial e o momento (massa e velocidade) de todas as partículas de um sistema, seria possível calcular suas interações, prevendo seu comportamento.

Porém, para conseguir estabelecer estes dados, seria necessário conhecer a posição e o momento de todas as partículas. Chegamos, então, ao Princípio da Incerteza. Segundo ele, é impossível precisar a posição ou o momento (logo, a velocidade) de uma partícula porque ao medir um desses valores, os alteramos.

Disponível em: <http://web.ccead.pucrio.br/condigital/mvsl/linha%20tempo/Heisenberg/principio.html>

possível intenção de *Vinci Gilligan* usar como referência o pensamento do nobel de física alemão e apropriar-se deste conceito na construção do personagem.

Apesar de em nenhum episódio de *Breaking Bad* ser explicado com exatidão a razão da escolha do pseudônimo *Heisenberg* para denominar o produtor, traficante de metanfetamina que *Walter White* se tornou, e apesar de em nenhuma entrevista ou registro de processos ser revelado claramente pelo autor o motivo de tal escolha, seria razoável concluir que temos neste pseudônimo um princípio que se torna característica do personagem presente em toda a sua trajetória. Ao viver a possibilidade de morte da forma como viveu, ou seja, tão de perto e na eminência de acontecer, *Walter White* percebe que seu mundo interior, o traço de subjetividade mais marcante e que por anos, talvez a vida toda, esteve ocultado pelas convenções sociais que ele escolheu e a que ele se submeteu com resiliência, não conseguiria mais ser sublimado. Ao contrário do que alguém pudesse conjecturar quanto à construção deste personagem tão encantador, *Heisenberg* não é o *alter ego*<sup>41</sup> de *Walter White*, e sim sua versão mais verdadeira e feliz, mais densa e excelente, mais genuína e principal.

O princípio de *Heisenberg* ajuda o personagem a justificar interiormente esta dualidade. Não seria forçado dizer que a partir dela, o poder de decisão por atitudes eticamente condenáveis por *Walter White*, poderiam ser moralmente justificáveis para *Heisenberg*, e mesmo assim não o tornariam efetivamente mal. A causa final não é má e eticamente condenável, pensaria *Walter*. O conceito de tendência presente no princípio permitiria que o percurso fosse eticamente condenável, sem, entretanto, tornar *Walter/Heisenberg*, essencialmente mal. Corroboram Koepsell e Arp (2014, p.39) quando dizem que “*Heisenberg* permite que *Walt* acredite que ele escolheu seguir o mau caminho, assim como pode escolher voltar a ser bom [...] dá a *Walt* a possibilidade de redenção”.

Num exercício de ironia, seria pretencioso demais pensar que poderíamos dar algum tipo de conselho ao *showrunner Vinci Gilligan*, tendo como pano de fundo o fato de *Breaking Bad* ser uma das séries mais premiadas da história da televisão norte-americana<sup>42</sup>, porém,

---

<sup>41</sup> *Alter Ego* é um termo criado por *Freud* para conceituar coisas que estão no Ego de uma determinada pessoa, as quais podem ser transferidas para uma outra, que passa a funcionar como se fosse uma duplicata da primeira pessoa. David E. Zimerman (2012). *Etimologia de Termos Psicanalíticos*. Artmed. p. 54

<sup>42</sup> A série *Breaking Bad* ganhou inúmeros prêmios e indicações, incluindo dez *Primetime Emmy Awards*<sup>42</sup>, como Melhor Série Dramática, dois prêmios TCA (*Television Critics Association*) de Excelência em Drama, o *Satellite Award*<sup>42</sup> como Melhor Série de Televisão - Drama, juntamente com o *Saturn Award*<sup>42</sup>, de Melhor Série de Televisão por Cabo. Em 2013, ocupou a décima terceira posição na lista das 101 séries de TV mais bem escritas de todos os tempos no ranking elaborado por *Writers Guild*<sup>42</sup> da América, além de ganhar 45 prêmios da indústria, indicado para outros 113 e ter entrado para o *Guinness Book (O livro dos records)*, edição de 2014, como a melhor série de todos os tempos.

ouso dizer que *Gilligan* estaria sendo de igual modo inteligente e coerente se escolhesse para *Walter White* o pseudônimo de *Morin*. Brincadeiras a parte, tendo como base o que podemos inferir sobre o personagem em sua construção, acompanhando os 62 episódios da série, podemos fazer uma leitura de *Walter*, apropriando-se, sim, do pensamento de *Morin*.

O já citado pensador contemporâneo francês *Edgard Morin*, foi quem se aprofundou no conceito de *complexidade* que ajuda-nos a ler o personagem sob o aspecto de alguém envolto em uma trama de sentimentos e objetivos, atitudes e valores, que vão transformando-o em algo que ousa chamar de *contraditoriamente coerente*.

Em outras palavras, alguém que no decorrer de 5 temporadas foi cada vez mais encontrando sustentabilidade racional e lógica em suas contradições.

Diz Morin (2006) em *Ensaio da Complexidade*:

O pensamento complexo tenta religar o que o pensamento disciplinar e o compartimentado separou e parcelarizou. Ele religa não apenas domínios separados do conhecimento, como também – dialogicamente – conceitos antagônicos como ordem e desordem, certeza e incerteza, a lógica e a transgressão da lógica. É um pensamento da solidariedade entre tudo o que constitui nossa realidade; que tenta dar conta do que significa originariamente o termo *complexus*: “o que tece em conjunto”, e responde ao apelo do verbo latino *complexere*: “abraçar” (p.11).

Em uma sociedade tão complexa como a contemporânea, há de se repensar, segundo o pensamento de Morin (2006), o conhecimento departamentalizado, disciplinar, compartimentado, e há de se propor um trabalho de tessitura artesanal das contradições da subjetividade humana. Como num *patchwork*, onde pedaços de tecidos tão diferentes, formam eles juntos, uma colcha só.

Em *Como Viver em Tempos de Crise*, Morin (2011) diz que “é preciso assumir e transcender as contradições” (p. 12) e foi exatamente isto que *Walter White*, em sua inteligência acima da média, foi descobrindo progressivamente e muito rapidamente. Ele precisaria criar fluidez neste emaranhado de ações que isoladamente não pareciam ter nexos ou fazer sentido para um homem de 50 anos, pai de família e com um câncer terminal.

Cabe aqui definirmos os conceitos de ambiguidade e ambivalência, tendo como base teórica os estudos feitos também em Morin (2011).

Ele vai dizer, ainda em *Como Viver em Tempos de Crise*, que *ambiguidade* é quando “uma realidade, pessoa ou sociedade se apresenta sob aspecto de duas verdades diferentes ou contrárias, ou então apresenta duas faces, não se sabendo qual é a verdadeira” (p. 9 grifo nosso) e que ambivalência é “quando um processo apresenta dois aspectos de valores diferentes e às vezes contrários” (p. 10 grifo nosso).

Em outras palavras, em *Walter* encontramos *ambiguidade*, pois em diversos momentos da história não sabemos quem está agindo, se *Heisenberg* ou *Walter*, e apresenta *ambivalência*, pois o mesmo *Walter* que se mostra conservador como cidadão, decide eliminar quem atrapalha seus objetivos, mesmo crianças, por exemplo. O *Walter* e o *Heisenberg* moram no mesmo corpo e devem conciliar ambiguidade e ambivalência na conduta e na construção do pensamento.

*Gilligan*, em nenhum momento de nossa análise dos arquivos de processo, deixa transparecer uma intenção de se ilustrar de alguma forma o pensamento da complexidade no percurso narrativo de *Walter*, porém, analisando de forma inferencial, podemos afirmar que encontramos, mesmo que sem a intenção do autor, elementos que nos exemplificam de forma bem razoável estes conceitos. *Walter* entendia sua própria complexidade e aplicava ao seu contexto como, inclusive, um exercício de tomada de rumo ou preocupação com segurança, pois “ao levar em conta as bifurcações, as engrenagens que levam ao pior ou ao melhor, e não raro a ambos, ela (a compreensão complexa) enfrenta constantemente o paradoxo da responsabilidade/ irresponsabilidade humana” (MORIN, 2011).

Morin não demonstrava em seu pensamento, porém, uma tendência para o relativismo ético e moral, inclusive disse que “compreender não é justificar, compreender o assassino não significa tolerar o assassinato que cometeu” (MORIN, 2011, p. 15), explica ainda que:

Se não houver essas múltiplas sensibilidades para a ambiguidade, para a ambivalência (ou a contradição), para a complexidade, será muito pequena a capacidade de entender o sentido dos acontecimentos. A compreensão humana comporta o entendimento não só da complexidade do ser humano, mas também das condições em que são modeladas as mentalidades e praticadas as ações. As situações são determinantes, como demonstram as circunstâncias de guerra em que as virtualidades mais odiosas podem concretizar-se. Os terroristas, de certa maneira, vivem uma ideologia de guerra em tempos de paz” (p. 14 e 15).

O soldado do exército dos Estados Unidos, como explica Morin (2011), numa guerra contra a *Al Qaeda*, pode se considerar o mensageiro do bem na missão de exterminar todo o mal, enquanto o membro da *Al Qaeda*, numa guerra contra os Estados Unidos, pode igualmente se considerar o mensageiro do bem contra os infiéis do mal do exército norte americano.

*Walter White* estava numa guerra com múltiplos inimigos: seu câncer terminal, sua vida medíocre como professor de química do segundo grau, motivado por seu fracasso profissional, que por sua vez fora motivado pela traição dos amigos, o tratamento ruim dado a

ele por seu chefe no Lava Jato, um romeno injusto e mal cheiroso; assumir o papel de *Heinsenberg*, sem, contudo, deixar de ser *Walter*, era arma do soldado do bem contra todo este mal que havia atentado contra sua vida. A notícia da morte eminente de *Walter* traz a ele o sentido da vida.

#### 4.2 PARADIGMAS, PROBABILIDADES, VIDA E MORTE

Ainda em *Como Viver em Tempos de Crise*, Edgard Morin diz (2011, p. 25), que “o provável é aquilo que, em determinado lugar e momento, projeta um observador inteligente, dispondo das melhores informações sobre o passado e o presente, para o futuro” para explicar que o ser humano tende a lidar com o incerto contido no futuro com elementos de previsão.

Condutas e hábitos regulares de um objeto, desenham no homem a possibilidade da generalização, que por sua vez possibilita a previsão provável. Quando vemos nuvens negras a se formarem no céu, transformando o azul claro rapidamente em um cinza pesado, prevemos tempo chuvoso. Prevemos chuva pois olhando para o passado, na maioria das vezes em que nuvens se tornaram cinzas, pudemos experimentar a chuva. Ou seja, nuvens cinzas são índices de que, a tendência, é que em tempos assim, faça chuva. Em outras palavras, olhando para o hábito das nuvens na linha do tempo, percebemos que em caso de acinzentamentos a probabilidade de chuva é grande, aí a generalização de que nuvens cinzas indicam chuva, provavelmente.

Este modo de pensar e construir a conduta está presente no percurso do personagem em todo o tempo. Seu final era provável, e esta probabilidade futura moldava a conduta de *Walter*, que por estar neste papel de observador inteligente, com informações privilegiadas sobre seu futuro (câncer terminal tende a matar), podia prever ações e planejar estratégias que o privilegiavam. Como corroboram Koepsell e Arp (2014, p.69) em *Breaking Bad e a Filosofia*, quando dizem que *Walter* “aceita o diagnóstico de câncer e a realidade de que o tratamento não pode ajudá-lo a longo prazo, e ele sabe que tudo o que faz até o momento do último suspiro, será extinto assim que ele morrer”.

Morin (2011), em outro momento, discute o conceito de probabilidade dizendo que “o provável é que caminemos para o abismo. E, no entanto, sempre houve o elemento improvável na história humana”(p. 21). Ou seja, probabilidades são previsões a partir de

generalizações, mas que são pueris quando expostas ao elemento do acaso, da improbabilidade, do acidente. O acaso fere de morte a previsão de futuro.

Relembremos, mais uma vez, o percurso de *Walter* em *Breaking Bad*: um professor de química infeliz na profissão, casado com uma mulher razoavelmente mais nova que ele, grávida (não planejaram esta gravidez), pai de um adolescente de 16 anos portador de uma deficiência psicomotora, prestes a completar 50 anos, diagnosticado com um câncer terminal. Após ter recebido a notícia do câncer, num acaso, revê um ex aluno, quase detido numa batida da polícia responsável por narcóticos de sua cidade, batida esta liderada por seu cunhado, que o convidara a acompanhar esta operação (num rompante de pena que o tal cunhado tivera de *Walter*, após a notícia do câncer). Este encontro não planejado produz em *Walter* um *insight* que o faz procurar este ex-aluno e propor uma sociedade no submundo do tráfico de metanfetamina que crescia assustadoramente em sua cidade e região. Nesta sociedade, *Walter* seria o responsável por fabricar uma metanfetamina mais pura que a comercializada (e, portanto, com possibilidade de fazer mais sucesso) e seu ex aluno, Jesse, responsável por colocá-la no “mercado”. Tudo isto para conseguir amealhar setecentos e trinta e sete mil dólares, que segundo as contas dele seriam suficientes para sustentar a família após sua morte.

A morte era a ponte entre a condenação e a redenção de *Walter*. A certeza do óbito era a peça do quebra cabeça que o transformaria em herói póstumo. Nada mais justificável do que o desespero de um pai de família classe média baixa diante da notícia de seu eminente óbito. A morte redimiria *Walter* e toda a trama desenhada por ele levava em conta a certeza de seu fim.

Voltemos a Morin (2011):

Um primeiro desvio no fluxo das coisas transforma-se em tendência, e depois em uma força histórica. Essa evolução também é complexa, paradoxal e ambivalente: todos os nossos fatores de desesperança trazem em si elementos de esperança: “onde cresce o perigo, cresce também o que salva” (Hölderlin) (p. 23, 24)

Retomando aqui, o episódio em que *Walter* recebe a notícia da remissão de seu câncer, a qual descrevemos no capítulo dois desta dissertação, o improvável acontece.

A família toda reunida, gritando em comemoração faz *Walter* lembrar o momento exato em que recebe a notícia de que seu câncer havia mostrado sinais significativos de remissão. Seu câncer havia encolhido em oitenta por cento. Mas e a probabilidade de morte? Transforma-se, pelo menos no que diz respeito ao aspecto clínico, em possibilidade real de vida. Aqui podemos recorrer novamente ao caminho lógico descrito alguns parágrafos acima:

usando de generalizações podemos prever que em casos de remissão significativa, pacientes tendem a sobreviver a cânceres terminais.

Seria muito razoável dizer que no primeiro *desvio de fluxo* da história de *Walter* a *tendência* de morte se transformou em *força histórica*, e construiu nele um paradigma<sup>43</sup>: como *Heisenberg*, seu eu mais profundo, *Walter* seria capaz de fazer escolhas muitas vezes moral e eticamente condenáveis, levando em consideração o fato de que sua morte e sua motivação (o sustento de sua família) o redimiria postumamente e que, na tessitura complexa desta construção, o bem e o mal conversam diretamente um com o outro.

Agora, com a notícia da remissão, ele teria de repensar o *fluxo das coisas*, as *tendências* e entender esta *força histórica* a partir de um novo paradigma. Mais uma vez recorro a Koepsell e Arp (2014, p. 40) quando pontuam que “o público entende que a remissão não traz a redenção de *Walt*, porque ele mina justamente o motivo que justificava suas atitudes tão terríveis”.

É muito interessante perceber este paradoxal sentimento em *Walter* no capítulo denominado “Over”, *acabou* em inglês, na segunda temporada da série: “quando recebi o diagnóstico, de câncer, eu disse a mim mesmo... sabe... ‘por que eu?’. E daí... outro dia, quando recebi a notícia boa... eu disse a mesma coisa”.



FIGURA 27 - *Skyler* discursa no aniversário de *Walter*  
Fonte: Netflix

<sup>43</sup> Em *Ensaio da Complexidade*, Morin define paradigma como “estruturas de pensamento que de modo inconsciente comandam nosso discurso” (p. 17)

Nesta primeira cena, podemos ver um contra-plano de *Walter* com toda a família reunida, ouvindo um discurso em que *Skylar* o chama de grande campeão, ao relatar a luta dos últimos meses e ao expressar sua felicidade de poder ter esperança quanto à vida.



FIGURA 28 - *Walter* visivelmente incomodado com o discurso de *Skylar*  
Fonte: Netflix

Na cena seguinte, vemos um *Walter* totalmente tomado por uma timidez própria de quem fica sem jeito com a felicidade da esposa ao expô-la ao dilema que o acompanha, ou seja, como justificar o mal de *Heisenberg*, sem a justificativa ética do câncer que o motivara a tal tomada de decisão?

Impossível não estabelecer relação com *Ensaio da Complexidade*, quando toma para si o conceito de “viver de morte e morrer de vida” de *Heráclito* num trecho grande, porém urgentemente necessário e pertinente:

Um grande cientista do século XIX, que se chamava Bichat, definia a vida como um conjunto de forças que resiste à morte. No entanto, hoje em dia, com o progresso do conhecimento biológico, ficamos sabendo que estas forças resistem à morte utilizando a morte. Como? Sem parar, nosso organismo tem moléculas que se degradam, e nossas células as substituem por moléculas novas; nossas próprias células morrem e novas células vem no lugar destas. Dito de outra maneira, nossa vida, através da morte das nossas células e das nossas moléculas, continua. Este processo esclarece a fórmula de Heráclito “viver de morte”; da mesma forma as sociedades vivem da morte de seus indivíduos, pois a cultura é transmitida às novas gerações, e assim se regenera. (MORIN, 2006, p. 15)

Neste momento da história, *Walter* estava diante da dialógica explicada por Morin (2006): se sua intenção até aqui era pulsar vida (prover o sustento de sua família) a partir de

um percurso de morte (sendo produtor e traficante de metanfetamina), a partir de agora percorreria o caminho inverso, admitiria morrer (continuar sendo traficante, agora sem a justificativa do sustento familiar) de vida (assumindo que a justificativa não deveria ser nenhuma outra a não ser seu prazer, satisfação e realização pessoal). Como continua explicando Morin (2006):

Mas por que morrer de vida? Porque a grande diferença entre nós, nosso organismo, e as máquinas artificiais é que elas são construídas de materiais extremamente resistentes e sólidos, que começam a ser usados pouco a pouco, a partir do momento em que são postos em funcionamento. Mas nós não nos usamos como máquinas, as moléculas e as células se reproduzem e são trocadas. Por outro lado, a cada respiração, inspiramos oxigênio, que é uma forma de desintoxicação e que vai circular em nosso sangue, limpando-o em cada batida cardíaca. Viver é um processo de rejuvenescimento permanente. Nos rejuvenescemos a cada batida do coração, de 60 a 80 por minuto. Multiplicando por 60 temos o tempo de rejuvenescimento por hora, e assim, multiplicando por meses e pelos anos, compreendemos que morremos de tanto nos rejuvenescer. Nós morremos porque rejuvenescemos demais. Deste modo entendemos o sentido do princípio dialógico: a vida integra, ela própria, a morte, ainda que finalmente ela sucumba. (p. 15, 16)

Esta “conversa hipotética” entre *Walter White* e *Edgard Morin*, ou em outras palavras, as características presentes no personagem da série, construídos de uma forma densa e profunda, sendo lidos a partir de alguns princípios contidos nos conceitos de complexidade de *Edgard Morin*, podem nos trazer reflexões importantes sobre a construção de interações numa sociedade que vem interagindo cada vez mais de forma ambivalente e ambígua, complexa e descentralizada.

Para Morin (2006) “se preparar para este mundo incerto não significa resignar-se. É preciso, pelo contrário, empenhar-se em bem pensar, elaborar estratégias, fazer apostas em plena consciência” (p. 24).

*Vinci Gilligan* constrói um personagem com tanto poder de identificação justamente por que nele, *Walter*, vemos uma admissão constante das nossas incoerências convenientes. Um convívio racional com apostas, que como tais, não apontam para nenhum lugar certo, não indicam caminhos concretos, mas são possibilidades. Conviver com possibilidades é construir hipóteses a partir de registros de hábitos incrustados no tempo, mas hipóteses são feridas de morte pela liberdade inconsequente dos acasos. “Toda ação, uma vez lançada, entra em um jogo de interações e retroações no meio em que se dá, e esse jogo pode desviá-la de seus fins e até mesmo levar a um resultado posto ao que esperava.” (MORIN, 2006, p. 24).

Seria razoável inferir, portanto, que no processo de construção das tessituras mais profundas da personalidade e identidade de *Walter White/ Heisenberg*, admitiu-se uma

construção tecida de diferenças e interações não departamentalizadas, com ocorrências constantes de eventos improváveis e casuais, entendendo que esta imprevisibilidade faria parte do jogo das interações e que não seria uma história apenas sobre como sobreviver a estas interações, mas como tornar *Walter/Heisenberg* livre dentro delas, permitindo entregar-se a elas. O resultado de suas ações não seriam amantes fiéis de suas intenções. Seriam livres amantes das condições próprias do meio em que se desenrolariam. “Ora, não é possível contemplar a totalidade das inter-retroações em um meio complexo como o meio histórico-social”. (MORIN, 2006, p. 25).

Faz-nos também refletir, mais uma vez, sobre a criação artística, cujos indivíduos, imersos em suas subjetividades, construindo suas redes de interação, encontram exatamente neste processo marcado pela vagueza e a imprecisão, o terreno fértil das associações, numa construção dinâmica de redes complexas, que se retroalimentam e renascem, multiplicam-se, agem e reagem.

Em uma crítica de processo, temos de conseguir reativar o movimento da rede. Para tal empreitada, devemos abrir mão de pressupostos e hábitos que, outras posturas, preocupadas com os objetos estáticos, adotam. Nada é, mas está sendo. A forma nominal associada a processos é o gerúndio. (SALLES, 2006, p. 36)

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todas as questões levantadas nos três capítulos desta dissertação, tiveram como objetivo a reflexão acerca dos processos criativos escolhidos por *Vince Gilligan* na construção do personagem *Walter White* em *Breaking Bad*. Retomaremos, nestas considerações finais, alguns aspectos importantes que foram discutidos ao longo da pesquisa, com o intuito de lançar luz e apontar futuros desdobramentos da discussão aqui iniciada.

Vimos que o contexto em que a produção do gênero série tem sido produzido, lança luz a uma readequação nos percursos de criação, levando em conta as convergências das mídias, a mudança na forma que o consumidor adere aos conteúdos, à forma como são distribuídos, e as transformações que todos estes fatores impuseram ao próprio conceito de gênero.

As séries, que antes obedeciam a uma adequação conceitual, principalmente no que dizia respeito a suas características principais, e que as inseriam em categorias, estão sendo construídas a partir de um hibridismo que embaralha todos estes conceitos.

*Gilligan* é um autor que está inserido neste momento histórico e pôde, ao mesmo tempo em que criava uma das maiores séries da história recente da televisão, escolher percursos e recursos que, a partir de sua análise do contexto, puderam contribuir significativamente para dinâmica desta criação.

É pertinente, portanto, dizer que as reflexões acerca dos processos criativos escolhidos por *Gilligan*, a partir da construção feita prioritariamente em grupo, utilizando aqui a análise dos conceitos de criação em rede de Salles, deflagraram uma série de princípios técnicos e criativos que podem contribuir em vários aspectos tanto ao meio profissional, quanto à pesquisa acadêmica.

Procuramos discutir também como a criação de *Gilligan* se transformou ao longo dos episódios, a ponto de o protagonista não perder sua essência e, paradoxalmente, apresentar mudanças substanciais em sua personalidade. Dessa forma, refletimos sobre as redes de criação, a partir do pensamento da complexidade. E foi a partir desta reflexão, feita prioritariamente acerca dos percursos de criação, que abriu-se o caminho para uma análise da identidade do personagem tendo como base teórica a apropriação do mesmo conceito.

Vale salientar, ainda, que as reflexões acerca de rede de criação em grupo, feitos a partir dos arquivos de criação de *Breaking Bad*, desenharam um caminho diferente do que

usualmente tem sido feito em relação a série, já que as poucas pesquisas e publicações<sup>44</sup> referentes à ela, dizem respeito a uma análise psicossocial do personagem e não aos processos de criação.

Fomos, portanto, em direção à análise da metodologia e da experimentação criativa de *Gilligan*, e que se mostrou eficaz a partir do momento que optou por um processo não linear de criação, conseguindo ler as tendências do processo, que apontavam para um objetivo final, mas que em todo o momento estavam atentas e abertas a entrada de novas ideias. Todos estes procedimentos reforçam de maneira prática, os conceitos presentes nos estudos da crítica de processo e das redes de criação.

Descansamos, mais uma vez, no fato de que ela

Parece ser indispensável para abranger características marcantes dos processos de criação, tais como: simultaneidade de ações, ausência de hierarquia, não linearidade e intenso estabelecimento de nexos. Este conceito reforça a conectividade e a proliferação de conexões, associadas ao desenvolvimento do pensamento em criação e ao modo como os artistas se relacionam com seu entorno”. (SALLES, 2006, p.10-11).

Na direção da coerência narrativa, que foi entendida como a capacidade de se estender a história, num percurso de múltiplas mudanças, sem que as características essenciais do personagem *Walter White* fossem perdidas e nem que fossem encontradas falhas na intersecção das várias sub histórias necessárias para enriquecer a trama, fica claro que a escolha pelo caminho da criação em rede, viabilizou o projeto artístico, contribuindo para o desenvolvimento de uma metodologia própria. Corroborando a ideia de Salles (2006), quando diz que é necessário:

Pensar a criação como rede de conexões, cuja densidade está estreitamente ligada à multiplicidade das relações que a mantêm. No caso do processo de construção de uma obra, podemos falar que, ao longo desse percurso, a rede ganha complexidade à medida que novas relações vão sendo estabelecidas”. (p. 10).

Por fim, acredita-se que o estudo proposto aqui, servirá de inspiração para autores, roteiristas, *showrunners* e cineastas, na criação de novas reflexões acerca dos procedimentos de criação, de séries e de conteúdos sob demanda e/ou televisivos, abrindo a possibilidade de reflexão acerca dos gêneros, do uso dos mais diferentes recursos de criação e tendo como pano de fundo os mais diversos contextos em que a produção se insere.

---

<sup>44</sup> Segundo consulta feita à Biblioteca Digital de Teses e Dissertações. Disponível em <http://bdtd.ibict.br/vufind/>  
Acesso em: setembro de 2016.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. 5. ed. Tradução Paulo Bezerra. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- CANDIDO, A.; ROSENFELD, A.; PRADO, D. A.; GOMES, P. E. S. *A Personagem de Ficção*. 13. ed. São Paulo: Perspectiva. 2015. 119 p.
- COLAPIETRO, V.M. *Peirce e a abordagem do self: Uma perspectiva semiótica sobre a subjetividade humana*. 1. ed. São Paulo: Intermeios, 2014. 201 p.
- HAAR, M. *A Obra de Arte: ensaios sobre a ontologia das obras*. 2. ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2007. 122 p.
- JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009. 248p.
- JOST, F. Amor aos detalhes: assistindo a Breaking Bad. *Rev. Matrizes*, São Paulo, v. 11, n. 1, p. 25-37, jan/abr. 2017. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v11i1p25-37>> Acesso em 02 fev. 2018.
- KOEPSSELL, D. R.; ARP, R. *Breaking Bad e a Filosofia: viver melhor com a química*. São Paulo: Figuratti, 2014. 294 p.
- LIMA, C. A.; MOREIRA, D. G.; CALAZANS, J. C. Netflix e a manutenção de gêneros televisivos fora do fluxo. *Rev. Matrizes*, São Paulo, v. 9, n. 2, p. 237-256, jul/dez. 2015. Disponível em: <DOI:<http://dx.doi.org/10.11.606/issn.1982-8160.v9.i2p.237-256>> Acesso em: 18 ago.2017.
- LUCHETTI, A. *allTV - A primeira TV interativa da Internet 24 horas ao Vivo*. São Paulo: [s.n.], 2008.
- MACHADO, A. *A Televisão Levada a Sério*. São Paulo: SENAC São Paulo, 2000. 244 p.
- MACHADO, A. Fim da Televisão. *Rev. FAMECOS*. Porto Alegre, v. 18, n. 1, p. 86-97, jan/abr. 2011. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/8799/6163>> Acesso em: 05 fev. 2018.
- MARTIN, B. *Homens Difíceis – Os bastidores do processo criativo de Breaking Bad, Família Soprano, Mad Men e outras séries revolucionárias*. São Paulo: Aleph, 2014.
- MARTIN, M. *A Linguagem Cinematográfica*. 1. ed. São Paulo: Brasiliense, 1990. 281 p.
- MÉDOLA, A. S. L. D.. A produção ficcional da televisão brasileira e a busca por novos formatos. *Caderno de textos - GT produção de sentidos nas mídias*, 2004 v. 1, p. 31 – 37. Disponível em: <<http://www.unicap.br/gtpsmid/pdf/CD-AnaSilvia.pdf>> Acesso em 02 fev. 2018.
- MORIN, E. *O problema epistemológico da complexidade*. Mira-Sintra: Publicações Europa-América, 2002.

\_\_\_\_\_ ; CASTRO, G; CARVALHO, E. A; ALMEIDA, M. C. *Ensaio de complexidade*. 4. ed. Porto Alegre: Sulina, 2006.

\_\_\_\_\_ ; LE MOIGNE, J. *A inteligência da complexidade*. São Paulo: Peirópolis, 2000.

\_\_\_\_\_ ; VIVERET, P. *Como viver em tempos de crise?*. 1ª ed. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2011

NETO, O. N. *Série na TV sob Demanda: as estruturas narrativas frente às mudanças nas práticas de consumo*. 2016. 131 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2016.

POOL, I. S. *Technologies of Freedom*. Cambridge: Harvard University Press, 1983 *apud* JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009. 248p.

SALLES, C. A. *Processos de Criação em Grupo: diálogos*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017. 211 p.

\_\_\_\_\_. *Redes da Criação: construção da obra de arte*. 2. ed. Vinhedo: Editoria Horizonte, 2006. 176 p.

\_\_\_\_\_. *Arquivos de Criação: arte e curadoria*. Vinhedo: Editoria Horizonte, 2010. 236 p.

\_\_\_\_\_. *Gesto Inacabado: processo de criação artística*. 6. ed. São Paulo: Intermeios, 2013. 185 p.

SANTAELLA, L.; NÖTH, W. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 1997. 232 p.

THOMSON, D. *Breaking bad: The oficial book*. New York: Sterling, 2015. 216 p.

ZIMERMAN, D. E. *Etimologia de Termos Psicanalíticos*. São Paulo: Artmed. 2012. 230 p.

## Webgrafia

BHATTACHARYA, S. **Breaking Bad: How Vince Gilligan Created TV’s Greatest Anti-Hero**. [on line]. 2013. Disponível em <<http://www.esquire.co.uk/culture/film/news/a4863/breaking-bad-vince-gillingan/>> Acesso em jun. 2017.

BOTTIN, B. **Breaking Bad: os cinco momentos mais chocantes**. [on line]. 2013. Disponível em <<https://www.ligadoemserie.com.br/2013/09/breaking-bad-os-cinco-momentos-mais-chocantes/>> Acesso em mar. 2018

CLASS, M. **Storytelling Tips From Breaking Bad Creator Vince Gilligan.** [on line]. 2012. Disponível em <<https://www.fastcompany.com/1681158/3-storytelling-tips-from-breaking-bad-creator-vince-gilligan>> Acesso em jun. 2017.

CLICKHOLE. **This is Vince Gilligan's Series Bible For Breaking Bad.** [on line]. 2015. Disponível em <<http://www.clickhole.com/article/vince-gilligans-series-bible-breaking-bad-2836>> Acesso em jul. 2017.

DIBDIN, E. **“Breaking Bad”: 15 greatest episodes form the award-winning drama.** [on line] 2013. Disponível em <<http://www.digitalspy.com/tv/breaking-bad/news/a532851/breaking-bad-15-greatest-episodes-from-the-award-winning-drama/#~oJQJEMJyL1ry0F>> Acesso em nov. 2017.

FRANKLIN-WALLIS, O. **Breaking Bad creator Vince Gilligan on colour theory, the hardest scene to write and the looming finale.** [on line]. 2013. Disponível em <<http://www.gq-magazine.co.uk/article/vince-gilligan-breaking-bad-final-season-interview>> Acesso em jul. 2017.

GILCHRIST, T. **Vince Gilligan talks “Breaking Bad” knowing where the series will end and spin-off he'd like to see.** [on line]. 2012. Disponível em <<http://www.indiewire.com/2012/07/vince-gilligan-talks-breaking-bad-knowing-where-the-series-will-end-and-the-spin-off-hed-like-to-see-46129/>> Acesso em jun. 2017.

LINS, F. **Conheça o Trabalho de Vince Gilligan em Breaking Bad.** [on line]. 2013. Disponível em: <<http://www.breakingbadbrasil.com/2013/12/conheca-o-trabalho-de-vince-gilligan-em.html>> Acesso em out. 2017.

LITTLEFIELD, K. **Raising hell.** [on line]. 2013. Disponível em <<https://www.writermag.com/2013/06/19/raising-hell/>> Acesso em jun. 2017.

OLIVEIRA, E. **Vince Gilligan – “O Netflix nos salvou”.** [on line]. 2013. Disponível em <<http://www.diariodeseriador.tv/2013/09/vince-gilligan-criador-de-breaking-bad.html>> Acesso em jun. 2017.

PINSON, L. **Breaking Bad and Colors: a comprehensive guide to the theories, costumes.** [on line]. Disponível em <<http://stylecaster.com/breaking-bad-colors-theory/>> Acesso em jun. 2017.

ROWLES, D. **Exclusive Photos: Inside the “Breaking Bad” writers room and a glimpse at storylines not pursued.** [on line]. 2013. Disponível em <<http://uproxx.com/tv/breaking-bad-writers-room-photos/>> Acesso em jan. 2018.