

NO PRINCÍPIO, ERA O VERBO: AS BÍBLIAS DE SÉRIES NO CONTEXTO DA PRODUÇÃO TELEVISIVA CONTEMPORÂNEA

IN THE BEGINNING WAS THE VERB: SERIES BIBLES IN THE CONTEXT OF CONTEMPORARY TELEVISION PRODUCTION

Marcel Vieira Barreto Silva*

Larissa Nascimento Lopes de Oliveira**

RESUMO:

O objetivo deste artigo é analisar as chamadas bíblias de séries, documentos de apresentação do projeto de uma ficção televisiva para players do mercado potencialmente interessados em sua produção. Embora já sejam bastante utilizadas na indústria televisiva, há pouca referência bibliográfica sobre o tema em larga escala, restrita aos manuais de roteiro e de produção. Partindo, portanto, de uma metodologia comparativa-descritiva, vamos cotejar um conjunto de bíblias de séries disponíveis em sites especializados, para, assim, detectar os seus elementos estruturantes e propor um modelo esquemático de organização das informações, capaz de servir de referência prático-teórica no desenvolvimento de séries ficcionais.

PALAVRAS-CHAVE:

Bíblias de séries, ficção seriada, produção televisiva.

ABSTRACT:

This paper aims to analyze the so-called Series Bibles - documents written to present a TV show project to market players potentially interested in its production. Although long used in the television industry, bibliographic references about Series Bibles are still rather scarce, usually restricted to script or production handbooks. In this sense, this descriptive-comparative research aims to collate several Series Bibles available in specialized websites to identify its structural elements and propose a schematic model

* Doutor em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense. Professor Associado I do Departamento de Comunicação e do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba. E-mail: marcelvbs@hotmail.com

** Doutoranda pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. E-mail: larissanlo@outlook.com

for organizing its information, serving as a practical-theoretical reference to further fictional series.

KEYWORDS:

Series bibles, fictional series, television production.

INTRODUÇÃO À PROPOSTA

A dinâmica contemporânea de produção, circulação e consumo de ficção seriada, chamada por Silva (2014) de Cultura das Séries, vem reconfigurando as lógicas produtivas de desenvolvimento e comercialização dos projetos televisivos. No caso brasileiro, desde a entrada em vigor da lei 12.485/2011¹ que, entre outros dispositivos, prevê a veiculação de conteúdo nacional independente no horário nobre dos canais de conteúdo qualificado, a produção de séries ficcionais brasileiras tem aumentado consideravelmente (LOPES, 2015; ALVES, 2016; CARIBÉ, 2016; SOUSA, 2016). Esse movimento é acompanhado pela crescente demanda por especialização técnica e profissionalização das produtoras independentes e dos roteiristas, que agora precisam desenvolver não apenas os projetos das séries, mas também as suas próprias formas de comercialização.

Nesse cenário, as bíblias de séries se tornam documentos fundamentais, tanto em sua dimensão criativa, momento em que são desenvolvidas as premissas e as lógicas internas do mundo ficcional de uma série, quanto na instância produtiva, ligada sobretudo à comercialização e à realização da obra. No entanto, a despeito dessa importância, não há regras específicas, nem bibliografia acadêmica de fôlego, sobre o que uma bíblia de série deve conter ou quais os aspectos determinantes para a sua exequibilidade enquanto projeto de desenvolvimento. Por isso, o objetivo deste artigo é analisar bíblias de séries, buscando com isso identificar alguns de seus elementos fundamentais, de modo a oferecer, para os pesquisadores do campo da ficção seriada e para os roteiristas de televisão, suas características basilares e sua forma textual específica.

Em termos metodológicos, nos propomos aqui a trabalhar com uma análise comparativa-descritiva de um *corpus* composto por cinco bíblias. Inicialmente, coletamos exemplos em sites² especializados na disponibilização de roteiros e documentos de ficções seriadas. No entanto, uma vez que estão associadas aos processos de desenvolvimento de um produto televisivo e que a elas pertencem direitos de propriedade intelectual, as bíblias não costumam ser disponibilizadas para consumo editorial. Deste modo, são encontradas apenas nesses sites criados por fãs interessados em conhecer o

desenvolvimento das séries televisivas. A essa dificuldade de encontrar exemplos disponíveis, soma-se a ausência, em nossa pesquisa preliminar na internet, de biblias de séries brasileiras, o que justifica o fato de as séries aqui analisadas serem todas de matriz anglófona (Estados Unidos e Inglaterra).

O nosso recorte é composto pelas biblias que foram os projetos iniciais das seguintes ficções: *Freaks and Geeks* (NBC, 1999-2000), *The Wire* (HBO, 2002-2008), *Adventure Time* (Cartoon Network, 2010-2018), *Stranger Things* (Netflix, 2016-presente) e *Dirk Gently's Holistic Detective Agency* (BBC América, 2016-2017). A escolha dessas biblias se justifica pela diferença de suas características genéricas e de seus locais de produção e distribuição. *Freaks and Geeks* é uma série de comédia dramática feita para a NBC, um canal de TV aberta; *The Wire* foi produzida pela HBO, um canal premium de TV paga, e é referência dentro do universo das séries dramáticas contemporâneas; *Adventure Time* é uma animação produzida pelo Cartoon Network, um canal infantil de TV paga; *Stranger Things* é uma ficção científica juvenil produzida pelo Netflix, um serviço de *streaming*; e, por fim, *Dirk Gently's Holistic Detective Agency*, é uma comédia dramática policial da BBC America, um canal segmentado da emissora britânica nos Estados Unidos. Julgamos, portanto, que essas cinco biblias, de gêneros distintos e com estruturas dramáticas variadas, sejam suficientes para alcançar o objetivo proposto.

Como a bibliografia que aborda o assunto se restringe, em larga escala, aos manuais de roteiro e de produção, e a trabalhos que se detêm ao universo dos formatos televisivos (sobretudo, de *reality shows*), acreditamos que uma posição crítica, que sirva de referência para futuras pesquisas, faz-se aqui pertinente. Nesse sentido, o esforço descritivo das biblias será seguido por uma tentativa de sistematização, a fim de apontar os elementos fundamentais da biblia de série, de modo a oferecer um modelo estruturado. Para tanto, porém, é necessária antes uma revisão da (ainda parca) literatura, para que, mais adiante, em contato com a empiria, possamos compreender melhor a natureza textual e comunicativa das biblias de séries.

BÍBLIAS DE SÉRIES: O QUE SÃO E PARA QUE SERVEM

O termo Bíblia se origina de uma cidade fenícia chamada Biblos (*grego: Βύβλος; inglês: Byblos*), que hoje é conhecida pelo nome árabe *Jubail* (لبيج), e está localizada na costa mediterrânea do Líbano. Biblos ficou famosa pela produção de papiros, que eram exportados para Grécia em rolos, vários com manuscritos, que foram chamados de

“bíblías”. Desde então, o nome Bíblia tornou-se referência para a famosa Bíblia cristã, o livro que contém Velho e Novo testamentos, e que na tradição do cristianismo corresponde a orientações sobre o comportamento das pessoas em sua vida cotidiana. No nosso caso, o que se costuma chamar de bíblia de séries aproveita a metáfora dos papiros antigos com diretrizes morais para representar um documento de desenvolvimento de projeto com indicações sobre a estrutura de uma ficção seriada. As duas bíblías também buscam convencer o leitor: para a primeira, porque o cristianismo seria o caminho correto a ser seguido, e, para a segunda, porque o programa deve ser produzido. Isso já aponta algo fundamental na sua dimensão discursiva: o texto da bíblia deve ter uma função apelativa, no sentido de não apenas expor ao leitor as regras da série, mas, sobretudo, de convencê-lo de sua viabilidade enquanto produto audiovisual.

Em *Successful television writing*, um célebre manual sobre roteiros para televisão, Goldberg e Rabkin (2003, p. 57, tradução nossa) dizem que “bíblia é o termo da TV destinado ao documento com diretrizes para escritores de um programa [...]”³, isto é, uma espécie de bússola para quem vai desempenhar alguma função na criação daquele projeto. Semelhantemente, Aronson (2000) afirma que a bíblia compreende tudo que escritores e produtores precisam conhecer para escrever a série. De igual modo, Wells (2014) aponta que as ficções seriadas necessitam de uma bíblia para que vários escritores e diretores possam trabalhar no mesmo projeto, referindo-se em consonância às convenções estabelecidas para a série. Se formos usar os termos bíblicos cristãos, convenções podem ser chamadas de mandamentos.

É importante destacar que essas orientações pré-estabelecidas na bíblia podem vir a ter pequenas alterações, dependendo do que a produtora ou canal solicitar. Njus (2009), ao realizar um estudo sobre o programa *Idol*⁴, constatou que a ordem de execução geral do programa era estabelecida na bíblia, mas as versões licenciadas podiam fazer pequenas alterações de acordo com as características do público-alvo do país em que o *reality show* seria produzido. O autor afirma que a bíblia funciona como elemento-chave, seja para variação, seja para estabilização do programa. Dessa forma, podemos dizer também que a bíblia é um conjunto de especificações a serem seguidas, e, submetendo-se ao pedido dos canais, produtoras ou distribuidoras, pode ser mutável em relação a alguns itens, mas não nos que os criadores consideram fundamentais. Sua natureza apelativa sempre vai destacar, portanto, esses elementos imutáveis, num equilíbrio entre o projeto pensado pelos criadores e a obra a ser construída em relação com produtores e canais.

Segundo Aronson (2000), a bíblia tem também a função de agir como documento de venda para possíveis investidores e isso é notável na linguagem empregada. Em geral, a bíblia serve de guia para o *pitching*, isto é, o processo que ocorre quando os *players* do mercado se reúnem para ouvir projetos de roteiristas. Estes roteiristas já podem ter uma produtora ou não, dependendo muito do estágio de desenvolvimento em que o projeto se encontra. No Brasil, é comum que sessões de *pitching* (também chamadas de “rodadas de negócios”) ocorram em festivais de roteiro e produção audiovisual, como por exemplo: Festival de Roteiro Audiovisual de Porto Alegre (FRAPA), RIO2C, ROTA, Serie_Lab Festival, NordesteLAB, Mercado Audiovisual Cearense (MAC), Minas Gerais Audiovisual Expo (MAX) etc.

Quando chegarmos à análise dos objetos empíricos, observaremos melhor como a linguagem das bíblias é, por várias vezes, persuasiva, com o estilo de um anúncio publicitário. Ao falarmos linguagem, não estamos apontando apenas para a redação, mas também para a direção de arte, os aspectos gráficos que vão da escolha da fonte, das ilustrações e imagens, até a própria textura da folha. Em suma, a bíblia de uma série de televisão é um documento, ora para guiar os profissionais que irão trabalhar naquele projeto, ora para ser usada no processo de comercialização do programa.

Em termos estruturais, o conteúdo de uma bíblia é formado, segundo Rodrigues (2014), por: *storyline*, mundo inconfundível, estratégias narrativas, perfis dos personagens principais e sinopses dos episódios da primeira temporada. A quantidade de páginas é relativa, contanto que o objetivo seja alcançado. Aronson (2000) sugere que a bíblia deve ter premissa, sinopse geral da série, estilo, descrição completa de personagens regulares e algumas histórias já pré-estabelecidas. Já Wells (2006), ao falar sobre a bíblia de uma série animada, indica que esta precisa reunir descrições e desenhos dos personagens, as regras do mundo ficcional, imagens dos principais cenários e parte da história que será desenvolvida ao longo da série. Esse enfoque nas imagens e no universo é justificável pela lógica dos desenhos animados, que precisam de um apelo visual maior e costumam abordar um mundo ficcional com leis específicas. Pretendendo compreender melhor o conteúdo e a estrutura das bíblias, vamos prosseguir com a descrição do *corpus* e, mais adiante, com a análise e a sistematização dos elementos estruturantes das bíblias de séries.

FREAKS AND GEEKS

Freaks and Geeks é uma comédia dramática estadunidense criada por Paul Feig, produzida pela NBC e veiculada entre os anos 1999 e 2000. A série possui caráter episódico, ou seja, com situações que têm a exposição e a finalização do conflito central em um episódio, ainda que os arcos dos personagens centrais (os irmãos Lindsay e Sam Weir) e de alguns coadjuvantes se desenvolvam mais consistentemente através da série. Nesse sentido, *Freaks and Geeks* concentra as suas singularidades narrativas no fato de ter como pano de fundo o universo do ensino médio americano, mas, ao invés do tom de drama adolescente que caracterizava séries do período, como *Dawson's Creek* e *Beverly Hills 90210*, investe em uma mistura de comédia burlesca e romance de formação. Em uma entrevista que consta no livro *Poking a dead frog* (SACKS, 2014, p. 680-701), Paul Feig explica os seus propósitos por trás da escrita da bíblia da série, sobretudo o modo quase intuitivo com que o projeto foi escrito e a vinculação pessoal com as questões e os conflitos que a série iria representar.

A bíblia de *Freaks and Geeks* foi feita para executivos, claro, mas sobretudo foi feita para mim. Quando você pensa em algo por muito tempo e tem um milhão de pensamentos na sua cabeça e fica tomando notas - e, especialmente, quando a série é baseada em algo verdadeiro, algo que você realmente viveu -, a bíblia é quase esse fluxo de consciência com que você joga para fora as ideias e depois as organiza. Como escritor, tudo o que você precisa fazer é escrever um trabalho honesto. É necessário se colocar de fato na cabeça dos personagens, então tudo o que houver de ajuda para isso é ótimo (FEIG [Entrevista concedida a] SACKS, 2014, p. 681, tradução nossa)⁵.

A versão inicial da bíblia de *Freaks and Geeks*, datada de 20 de maio de 1999 (SACKS, 2014, p. 687), possuía 27 páginas, porém, segundo o próprio Feig, após o projeto ter sido comprado, o documento ficou mais extenso, chegando a ter 55 páginas. As novas informações acrescentaram características como vestimentas, gosto musical e carros dos personagens e a narrativa de um possível dia da protagonista. Aqui surge uma questão interessante para pensar o processo criativo de uma série a partir da escrita, atendendo para as etapas de desenvolvimento e a função textual da própria bíblia. Ou seja, para além de uma função apelativa, ligada à comercialização do projeto, ela tem uma função denotativa, isto é, deve expor para as equipes técnicas as diretrizes estéticas, visuais, sonoras e narrativas desejadas. O próprio Feig, mais adiante em sua entrevista, detalha esse processo:

[Escrever a bíblia] foi realmente uma ótima maneira de mostrar para os roteiristas da série o que eu estava imaginando, o que eu queria que a série fosse de fato. Eu queria que os roteiristas tivessem uma visão contínua do todo. Além disso, a bíblia era para a produção de set, a direção de arte, o som; Eu queria representar uma imagem e um som muito específicos na série. Eu fui em todos os meus anuários de escola dos anos setenta e coloquei Post-its neles. Até hoje, eu ainda tenho esses anuários e os Post-its ainda estão lá. (FEIG [Entrevista concedida a] SACKS, 2014, p. 681, tradução nossa)⁶.

Para o que interessa a este artigo, a bíblia de *Freaks and Geeks* pode ser descrita como um documento ainda exclusivamente textual, em que as referências de som e imagem, citadas pelo autor, surgem de forma literária. Ou seja, a bíblia não tem imagens, apenas o texto digitado em preto em uma folha branca. Estruturalmente, está dividida em três partes: “Introdução”, “Apresentação dos personagens” e “Elementos gerais”. No texto introdutório, o leitor é chamado a lembrar o tempo do ensino médio e o funcionamento das relações sociais. Além disso, explica que *Freaks and Geeks* não é uma série sobre o que os adolescentes fazem, mas sobre a maneira como eles pensam, percebem e lidam com o mundo. Por fim, pontua que o projeto trata-se de uma comédia dramática semanal, de uma hora, sobre o ensino médio.

Além da introdução, temos a segunda parte, que é um longo texto sobre a caracterização dos personagens: os protagonistas Sam e Lindsay Weir, a família Weir, os *geeks*, os *freaks*, os valentões, os professores e outros personagens secundários. Nesse momento, a bíblia se volta exclusivamente para os personagens, suas descrições e, sobretudo, seus objetivos tangíveis, gostos e aspectos físicos e psicológicos. Essas descrições lembram o conceito de “estrutura óssea” (*bone structure*), de Lajos Egri (2004), que compreende a construção do personagem a partir de três dimensões: física, psicológica e sociológica. Para uma série bastante focada no arco dos personagens, ocupar o espaço da bíblia para desenvolver com profundidade e consistência esses personagens tem um efeito determinante para a caracterização do projeto.

A última parte da bíblia, intitulada “Notas gerais sobre a série”, traz aspectos sobre o tom dos diálogos, os tipos de piadas, a linguagem a ser utilizada pelos personagens, a justificativa de escolha do tempo diegético (década de 1980), a relação dos personagens com fé e religião. Ademais, destacam-se as informações sobre o funcionamento da trama, como o fato do programa seguir a passagem da imaturidade para maturidade de Lindsay e Sam, e a falta de resolução de problemas verbalmente, dando preferência ao caráter visual. Em linhas gerais, podemos dizer que a bíblia de *Freaks and Geeks*

ainda é muito intuitiva, com uma estrutura fluida em que as informações dominantes são as descrições (objetivas e subjetivas) dos personagens. É através deles que o mundo ficcional é construído e caracterizado.

THE WIRE

The Wire é uma série escrita por David Simon, produzida pela HBO, veiculada entre os anos de 2002 e 2008, e vista com prestígio pelos profissionais do meio televisivo. Lasier Pinto (2012) afirma que *The Wire* é um êxito da televisão pela maneira com que as estratégias narrativas são propostas. Outros autores, como Williams (2014) e Araújo (2019), também apontam a complexidade do engendramento narrativo, na sua relação entre as matrizes do realismo e do melodrama folhetinesco. São sessenta episódios, distribuídos em cinco temporadas e cada uma possui um arco narrativo diferente que estrutura a história, com começo, meio e fim, apesar dos episódios também funcionarem bem isoladamente. Não há um protagonista definido (muitas vezes transitando por vários personagens centrais), e a história aborda o funcionamento político e policial da cidade de Baltimore no século XXI.

A bíblia de *The Wire*, que data de 6 de setembro de 2000, possui 69 páginas e, assim como a de *Freaks and Geeks*, não tem imagens e é direta sobre seu objetivo. Está organizada em quatro seções: “Visão geral”, “Cenários”, “Personagens” e “Escaletas”⁷ dos episódios da primeira temporada. Logo na primeira linha, Simon especifica que *The Wire* será um drama de uma hora feito para HBO, e nas duas páginas iniciais pontua: o que a série vai ser (um procedural policial em uma cidade americana que está dentro da cultura das drogas); como irá funcionar (abrindo brechas narrativas para temáticas que abordam a condição humana, sua natureza e a cultura nacional); o tema (conjunto de histórias policiais situadas em meio à disfunção e interferência de um departamento de polícia urbano); a estrutura (cada temporada terá um arco próprio de nove a treze episódios que também operam isoladamente e os personagens podem progredir para outras temporadas, ainda que alguns tenham sua trajetória resolvida em apenas uma); o arco das histórias (a ideia de escuta telefônica que vincula todos os episódios e impulsiona a trama, por isso o título); o estilo (busca o hiper-realismo, com filmagens em 16 mm e a câmera na mão); a geografia precisa (a série vai se passar na cidade de Baltimore e nada deve acontecer na tela que não possa ter acontecido nas ruas, além do uso de detetives veteranos e moradores locais para relatos e assistência técnica); e, por fim,

um resumo geral da primeira temporada. O caráter comercial do documento, com sua clara função apelativa, se dá em pequenas passagens, como quando David Simon fala que será difícil para os próximos procedurais policiais ignorar o efeito causado por *The Wire*, que se tornará, visualmente, um clássico na televisão americana.

Ao fim, o custo para os dois lados [traficantes e policiais] começa a sugerir não a perseguição obstinada dos caras maus, mas antes de tudo uma tragédia grega. Ao fim dos treze episódios, o prêmio para o espectador - que foi atraído a isso por uma série policial bem construída - não é o simples prazer de ouvir o estalo das algemas. Ao invés disso, a conclusão é semelhante à que teria Eurípedes ou O'Neill: uma América no fundo em guerra contra si mesma (SIMON, 2000, p. 3, tradução nossa)⁸.

Posterior a essa visão geral, a bíblia discorre mais detalhadamente sobre o cenário: Baltimore, uma cidade do leste dos Estados Unidos, com maioria da população negra, mas com presença étnica branca nas suas estruturas de poder. Local pobre, com pessoas de baixa escolaridade, que vivem o dia a dia do tráfico, do consumo e da guerra contra as drogas (sobretudo, heroína e cocaína). Em seguida, enfatiza a arquitetura das casas, o clima, o carinho dos moradores pela cidade e o fato do passado estar sempre vigente, ao contrário do que acontece em outras metrópoles.

Na parte dedicada aos personagens, o autor divide em três núcleos: a delegacia de polícia, o tribunal e a rua. Ao total, são descritos dezessete personagens, com idade, profissão, características físicas e função na trama. A quantidade de personagens e a variedade de funções que eles exercem na narrativa, ajudam a visualizar como a divisão dos personagens em núcleos organiza as linhas narrativas a partir do conflito entre as instituições e os sujeitos, mais do que apenas na instauração de conflitos intersubjetivos. Para cada personagem, aqui, a bíblia dedica apenas um parágrafo de, no mínimo, três e, no máximo, oito linhas. O poder de síntese na caracterização dos personagens se torna um elemento determinante na apresentação do projeto. Vejamos, como exemplo, as breves linhas que caracterizam Stringer Bell (personagem vivido na série por Idris Elba), figura crucial de gerenciamento do negócio das drogas, e que é apresentado com relevância desde a primeira sequência do piloto da série:

STRINGER BELL: negro, por volta de 40 anos, é o tenente mais confiável de BARKSDALE, supervisionando praticamente todos os aspectos da organização criminosa. Ele é mais velho do que BARKSDALE, e muito mais direto em suas ações, mas, ainda assim, é o número 2. Ele possui o senso brutal de mundo de BARKSDALE, mas não o seu verniz. BELL é inteligente, mas é também claramente um filho do bairro que ele hoje controla (SIMON, 2000, p. 09, tradução nossa)⁹.

Após a descrição dos personagens, a bíblia dedica as 67 páginas finais para as escaletas de nove episódios da primeira temporada. Cada episódio é dividido em sequências e possui entre cinco e nove páginas. As sequências da escaleta não são escritas no modelo convencional de cabeçalho + descrição da cena (CAMPOS, 2007, p. 305), mas apenas com a numeração sequencial, seguida já pela ação ou situação principal em curso e, ainda, alguns diálogos que sintetizem o conflito central da história. Com isso, é possível visualizar o desenvolvimento das ações centrais que estruturam os arcos dramáticos da temporada, com ênfase para os beats¹⁰ que marcam o ritmo da trama.

Isso significa que, diferentemente da bíblia de *Freaks and Geeks*, em que era mais importante caracterizar os personagens e erigir com clareza o mundo ficcional, a bíblia de *The Wire* estava muito mais avançada em termos de desenvolvimento narrativo, tanto no que concerne à unidade formal da temporada, quanto na exposição episódica dos conflitos. Isso se justifica, por certo, devido ao estágio de desenvolvimento do projeto e, também, pelo formato seriado singular de *The Wire*.

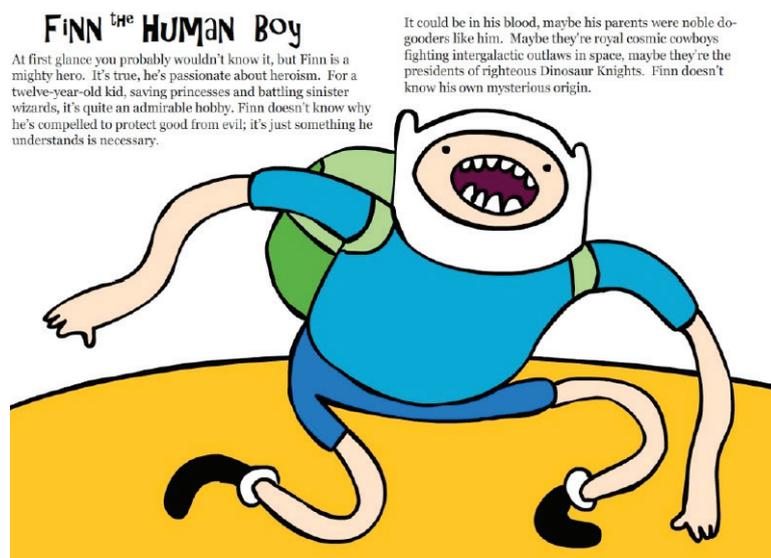
ADVENTURE TIME

Adventure Time (no Brasil: *Hora de Aventura*) é uma animação criada por Pendleton Ward, produzida pelo Cartoon Network e exibida de 2010 a 2018. A narrativa, de formato episódico, segue a trajetória de Finn (um garoto humano que gosta de aventuras) e Jake (um cachorro com poderes mágicos que, além de melhor amigo, é irmão adotivo de Finn) na Terra de Ooo, desbravando montanhas, salvando princesas e buscando manter a paz.

A bíblia de *Adventure Time* é um exemplar importante para entendermos as características da construção do mundo ficcional de uma série animada. Enquanto as bíblias de *Freaks and Geeks* e *The Wire* se assemelham a relatórios textuais com as características das séries, a de *Adventure Time* traz, em suas 38 páginas, ilustrações e textos que se relacionam estilisticamente tanto ao formato animado (com diálogos que surgem em balões) quanto à proposta de comportamento dos personagens. Não há uma parte específica para falar do tom, mas o traço dessas imagens e a fonte dos textos sugerem o estilo que Pendleton Ward procura. Afinal, por ser um projeto de série de animação, é esperável que a bíblia traduza uma maior dedicação à dinâmica visual.

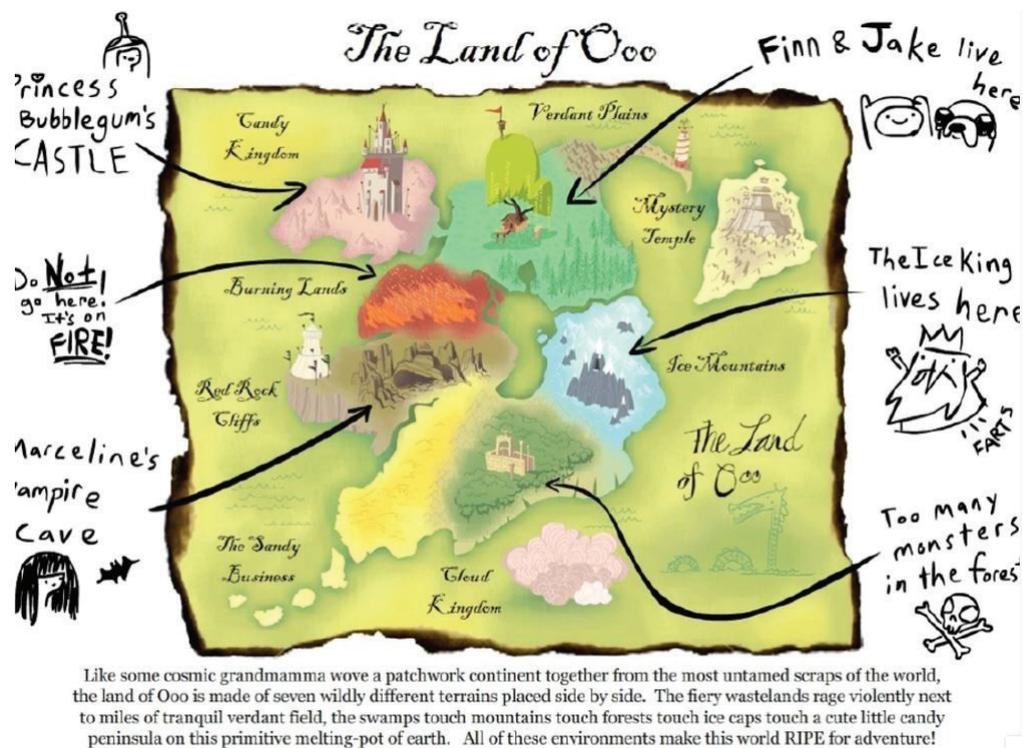
Nesse sentido, as seções não são claramente delimitadas, mas a estrutura da bíblia apresenta, inicialmente, uma explicação sobre o tema e a premissa da série e, em seguida, surgem o perfil de cada um dos personagens centrais, a descrição do mundo ficcional, as sinopses de quatro episódios da primeira temporada e, por fim, exemplos de *fanarts*¹¹ e possíveis produtos a serem comercializados com o tema da animação, destacando, assim, o potencial de licenciamento relacionado ao projeto.

Figura 1: Descrição de personagem na bíblia de *Adventure Time*



Fonte: Ward (2010)

No começo, a bíblia explica que *Adventure Time* tem como fundamento a amizade entre Finn e Jake e a maneira como eles enfrentam o mundo juntos. Logo após, algumas páginas são dedicadas às características físicas, psicológicas e sociológicas dos personagens - novamente, repercutindo a referência do modelo de “estrutura óssea” de Lajos Egri (2004). Começa por Finn, passa por Jake e a interação entre eles e vai para os outros personagens centrais da trama: Princesa Jujuba (soberana do Reino Doce), Marceline (rainha dos vampiros), Rei Gelado (que governa o Reino Gelado) e Lich (morto-vivo que pode vir a destruir a Terra de Ooo se não for detido). O universo ficcional é retratado em detalhes: as subdivisões na Terra de Ooo, as características dos campos, montanhas, calotas de gelo e a proposta persuasiva de que este mundo é propício para muitas aventuras (ou seja, muitos episódios). Essas descrições são tanto textuais quanto imagéticas, dando ênfase para a arte conceitual dos cenários centrais da Terra de Ooo (a Floresta, o Reino Gelado, o Reino Doce e o Forte Impressionante).

Figura 2: Mapa do mundo ficcional de *Adventure Time*

Fonte: Ward (2010)

As sinopses dos episódios (mais uma vez, destacando sua característica episódica) ocupam, cada qual, uma página. Elas são descritivas, divididas em parágrafos que funcionam como unidades dramáticas (exposição, desenvolvimento, clímax e desenlace). Mais do que exemplos bem estruturados de episódios desenvolvidos, essas sinopses têm uma função ilustrativa do modelo narrativo proposto, para que possa ser compreendido pelos escritores que, posteriormente, fariam parte da sala de roteiristas da série.

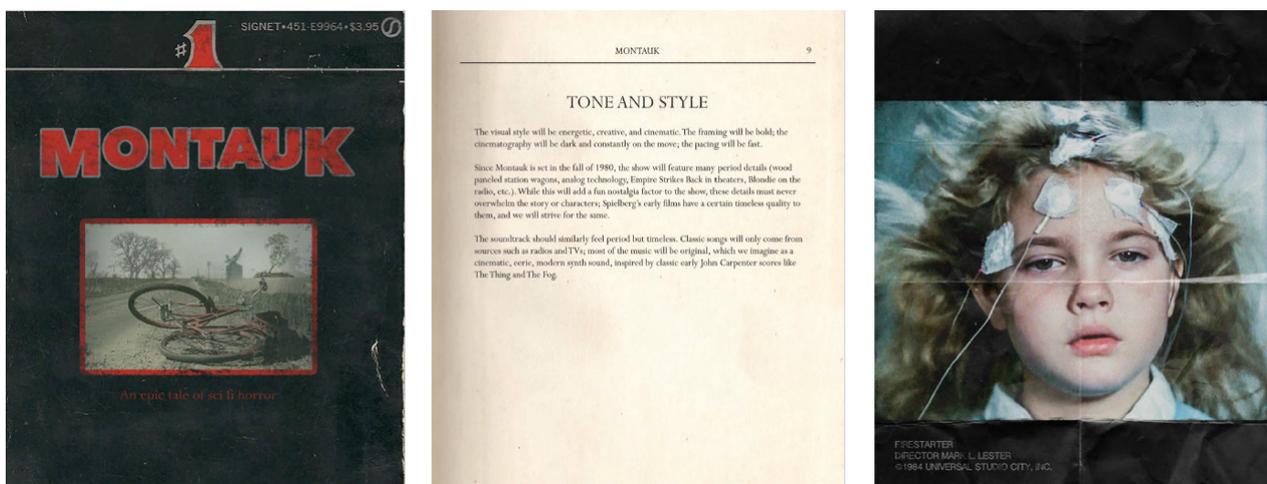
A última parte, em que aparecem exemplos de *fanarts* e produtos licenciáveis, funciona claramente como uma estratégia de convencimento para a compra do projeto. Mais uma vez, aqui, podemos identificar a função apelativa da bíblia: é necessário que os *players* possam visualizar no texto e nas imagens os potenciais de exploração comercial do projeto. No caso das animações, o mercado de produtos licenciados costuma ser determinante para a aprovação de uma série, levando em conta, sobretudo, o mercado de brinquedos e jogos eletrônicos potencialmente previstos. Ou seja, a bíblia de uma série, além de um texto narrativo e dramático, deve sempre considerar o seu público-alvo e o seu caminho de comercialização.

STRANGER THINGS

Stranger Things é uma série norte-americana de ficção científica e terror escrita pelos irmãos Matt e Ross Duffer e produzida pela Netflix. A trama se desenrola a partir do sumiço de um menino na cidade ficcional de Hawkins (Indiana, EUA), na década de 1980. A bíblia de *Stranger Things* tem 23 páginas e está dividida em: “Introdução”, a “Conspiração do Projeto Montauk”, “História”, “Estrutura”, “Tom e Estilo”, “Horror”, “Crianças”, “Mundo invertido”, “Adultos”, “Adolescentes” e “Potencial de franquia”. Visualmente, parece um livro barato, desses vendidos em bancas de jornal, típico das décadas de 1970 e 1980, com as páginas amareladas como se fosse um livro antigo. Com isso, traduz na arte da bíblia o aspecto *vintage* e o estilo da época - algo que surge também através de referências a filmes e livros antigos de terror e ficção científica.

Na capa da bíblia, já vemos que o nome *Stranger Things* não aparece. Na verdade, o projeto da série se chamava *Montauk*, uma referência a uma história que supostamente aconteceu na cidade de Montauk, Long Island, EUA: lá, ações secretas do governo estadunidense para desenvolver técnicas de guerra psicológica durante a Guerra Fria, utilizavam pessoas como cobaias. Após ser comercializada, a série teve o título alterado, o que demonstra as dinâmicas produtivas segundo as quais o projeto de uma série pode ter mudanças durante o seu processo de desenvolvimento, produção e comercialização.

Figura 3: Capa, página textual e página imagética da bíblia de *Stranger Things*



Fonte: Duffer; Duffer (2016)

Em termos estilísticos, podemos dizer que as frases da bíblia de *Stranger Things* são curtas e objetivas. Entre cada página, há uma referência imagética de filmes que se assemelhem à proposta dos irmãos Duffer para a série (*ET - O extraterrestre*, 1982, *Contatos imediatos de terceiro grau*, 1977 e *Tubarão*, 1975, todos dirigidos por Steven Spielberg; *A hora do pesadelo*, 1984, de Wes Craven; *Chamas da vingança*, 1984, de Mark L. Lester; *Conta comigo*, 1986, de Rob Reiner; *Hellraiser*, 1987, de Clive Barker; *Poltergeist*, 1982, de Tobe Hooper; *Viagens alucinantes*, 1980, de Ken Russell). A introdução tem menos de uma página, mas sintetiza desde o início a sua proposta: “Montauk é um épico de horror e ficção científica de oito horas”¹² (DUFFER; DUFFER, 2016, p. 1, tradução nossa). Já nessa primeira frase, fica claro o formato proposto de série folhetinesca (BUXTON, 2010), de estrutura capitular, em que os episódios importam menos por sua unidade dramática que pela capacidade de avançar a história rumo ao clímax e seu desenlace.

Após a “Introdução”, temos uma explicação da lenda urbana conhecida como Projeto Montauk, seguida da história que guiará a série (um experimento misterioso que deu errado e o sumiço de Will Byers), a “Estrutura” (como a de um filme, com 1°, 2° e 3° atos), o “Tom e o Estilo” (enérgico, cinematográfico, nostálgico, com trilha sonora que remeta ao tempo diegético dos anos 1980) e o “Horror” (sobrenatural, mas enraizado na ciência). Em seguida, a bíblia mostra a caracterização dos personagens através de núcleos, de modo semelhante à de *The Wire*: as crianças, os adolescentes, os adultos e o mundo invertido, que é o núcleo que fundamenta a trama, composto por Eleven (personagem com superpoderes psíquicos).

Por fim, a última seção traz um gancho para futuras franquias e esclarece que, apesar de *Montauk* ter sido pensada para ser um conto independente de oito horas, a história pode continuar com as crianças vivendo distantes e precisando voltar à cidade natal porque o horror ressurgiu mediante algum motivo. Ou seja, embora a primeira temporada tenha um arco fechado que resolve o problema dramático central (o sumiço de Will Byers), os criadores também vislumbram a possibilidade de novas temporadas, o que viabiliza melhor a comercialização do projeto. Novamente, os aspectos narrativos aqui se articulam com as lógicas de produção para que a bíblia desempenhe, a contento, suas funções apelativas e denotativas.

DIRK GENTLY'S HOLISTIC DETECTIVE AGENCY

Dirky Gently's Holistic Detective Agency é uma série criada por Max Landis, produzida pela BBC América, exibida entre 2016 e 2017, e baseada nos livros de mesmo título, de Douglas Adams. A série conta a história de um detetive holístico chamado *Dirk Gently* (que acredita na premissa de que “tudo está conectado”) e seu assistente Todd Brotzman tentando desvendar casos misteriosos de maneiras não convencionais, sendo levados pelo destino a encontrar as saídas de suas investigações.

A bíblia da série contém 28 páginas e está organizada em: “Saudação”, “Sumário”, “Introdução”, “Sinopse”, “Explicação do que é holístico”, “Tempo diegético”, “Tom”, “Estilo e recursos visuais”, “Controle narrativo”, “Resumo”, “Descrição de personagens”, “Temas”, “Sinopses dos episódios” e a “Experiência de assistir à primeira temporada de *Dirk Gently*”. A única figura existente é a da capa, uma logo do programa, o que torna o texto o elemento central de transmissão das informações. Todavia, o estilo da série é exposto na forma em que o texto é escrito: em primeira pessoa e cheio de piadas e chistes, que nos remetem ao comportamento do protagonista e, no limite, ao próprio estilo narrativo do autor dos livros.

Figura 4: Capa, saudação e descrição de um grupo de personagens (Blackwing) da bíblia de *Dirk Gently's Holistic Dective Agency*



Fonte: Landis (2016)

A saudação inicial expõe que a bíblia será em primeira pessoa e o narrador é o personagem principal - Dirk Gently. A frase que abre é “Oi. Eu sou a bíblia da série Dirk Gently's Holistic Detective Agency”¹³ (LANDIS, 2016, p. 2, tradução nossa). Temos um sumário

simples e, após, a introdução, que fala que Dirk está dirigindo uma van enquanto conversa com Todd e digita a bíblia. Aqui é revelado que a série é baseada nos livros de Douglas Adams e irá girar em torno de Dirk Gently. Nesse momento, há também comparações com outras ficções e a utilização do fator persuasivo, que está presente na bíblia inteira: “[*Dirk Gently’s*] é para rir em voz alta, é divertida, enigmática, selvagem, tem ação, é inventiva, tem personagens inesquecíveis e um tom e estilo como nada no mercado”¹⁴ (LANDIS, 2016, p. 6 tradução nossa).

Na sinopse, há uma pontuação sobre o gênero - um thriller cômico serializado -, e depois uma página para explicar o que é um detetive holístico, visto que a profissão não existe. Como o mundo ficcional é complexo, principalmente o tempo diegético (que envolve viagens ao passado e ao futuro), uma página e meia se destinam para esclarecer como uma máquina do tempo está operando na trama. Adiante, o tom explica que, apesar de divertido, não é um show “pateta” e tem bastante ação, afinal, os personagens nunca estarão seguros. Além disso, nesta seção há um parágrafo destinado a apresentar as três temporadas planejadas por Max Landis, ainda que o foco da bíblia seja na primeira.

Segue-se então a descrição dos aspectos visuais (cinematografia épica e referenciada em programas como *Broadchurch*, *Hinterland* e *Utopia*), o controle narrativo (thriller/drama), um resumo de tudo que foi escrito até agora e a descrição dos personagens. Dois temas centrais regem a série e isso está enfatizado na bíblia: identidade e pertencimento. Diante disso, são depois apresentadas as sinopses dos oito episódios da primeira temporada e, por fim, mais um resumo sobre tudo que foi dito na bíblia.

Acreditamos que a necessidade de dois resumos seja pela complexidade do mundo ficcional e da quantidade de eventos que acontecem em tão pouco tempo (gato com alma de tubarão, fantasmas, pessoas possuídas, vampiros que se alimentam de emoções humanas, doenças neuropáticas, culto homicida, máquina de troca de almas, gerador de energia ilimitada etc.). O apelo persuasivo está em quase todas as seções explicando constantemente porque a série deve ser produzida. Além disso, o estilo que Max Landis procura, tão pontuado ao se falar de thriller, drama e comédia, também se encontra na própria forma do texto, “escrito por Dirk Gently”.

ELEMENTOS ESTRUTURANTES DAS BÍBLIAS DE SÉRIES

Ao analisar comparativamente as descrições feitas, percebemos que alguns elementos se repetem nas bíblias, ainda que sem um ordenamento dominante: introdução, gênero, referências, tom, estilo, estrutura dramática, personagens, mundo ficcional e sinopse de alguns episódios. O que muda, portanto, é a maneira como cada elemento é apresentado. Por exemplo, na introdução de *Freaks and Geeks*, Feig tenta fazer o leitor captar a “aura” das desventuras do ensino médio e como os adolescentes lidam com isso e, ao final, pontua o gênero da série e sua estrutura dramática. Já em *The Wire*, temos uma linguagem mais objetiva, trazendo o gênero e a estrutura dramática de imediato (procedural policial), além de comparações com outras obras do gênero e referência à tragédia grega que norteará o tom da narrativa.

Em *Adventure Time*, a bíblia introduz a premissa e traz o gênero de maneira subentendida através das imagens. *Stranger Things*, similarmente, tem uma introdução que aborda o gênero (*sci-fi horror epic*), e seu estilo transborda na arte gráfica da bíblia. *Dirk Gently's*, por seu modo, não delimita o gênero e a estrutura dramática na introdução, mas o tom é exposto desde a primeira frase através do estilo de escrita. Por ser uma introdução, a ideia é que tenhamos um resumo do que será a série, para que o avaliador daquele projeto sinta interesse em saber mais. No entanto, não basta só o resumo em termos narrativos: é preciso capturar o tom, a atmosfera da trama, o estilo - elementos que definem a singularidade de um projeto dentro do seu gênero e do seu formato.

Apesar de todas as bíblias tentarem trazer, desde a introdução, tom, estilo e mundo ficcional, algumas separam seções específicas para isso, como é o caso de *Stranger Things* e *Dirk Gently's*. *Adventure Time* e *The Wire* trabalham esses aspectos na seção “Cenários”, dando destaque para as relações entre os conflitos dramáticos e o espaço/território em que a história se passa. Outro elemento de destaque são as referências a filmes ou séries já produzidas, algo que na bíblia de *Stranger Things* se sobressai, pois essas referências se materializam em fotogramas, como já foi exposto.

As seções dos personagens recebem notoriedade em todas as bíblias analisadas, visto que ocupam parte considerável do todo (apenas as sinopses são maiores). Cada descrição de personagem parece seguir a estrutura proposta por Lajos Egri (2004), e, nas bíblias de *Freaks and Geeks*, *The Wire* e *Stranger Things*, os personagens não são apresentados isoladamente, mas integrando núcleos delimitados. Todas as bíblias se

dedicam ao que acontecerá após a série ser produzida e veiculada, seja falando sobre a recepção do público ou como a ficção mudará o cenário televisivo, mas apenas *Adventure Time*, *Stranger Things* e *Dirk Gently's*, as bíblias mais recentes, destinam uma seção específica para falar dos potenciais de franquia e dos desdobramentos em outras temporadas.

Entendemos, através desta análise, que cada bíblia se detém nos aspectos mais relevantes para tratar sobre o seu próprio funcionamento, e, com o passar do tempo, as bíblias têm se tornado mais complexas em termos estilísticos e tonais. *Freaks and Geeks* e *The Wire*, escritas na passagem dos anos 1990 para os anos 2000, ainda são bastante objetivas em sua linguagem, utilizando apenas recursos literários para compor as suas bíblias. Atualmente, as bíblias têm investido também em elementos gráficos, que ilustram não apenas o traço imagético do mundo ficcional e dos personagens (caso das bíblias de animação), mas também tentam emular o estilo audiovisual imaginado para a série em uma composição lítero-visual específica (como fica patente em *Stranger Things* e *Dirk Gently's*).

Considerando, portanto, os elementos destacados da análise empírica, propomos um quadro esquemático que apresente as seções fundamentais de uma bíblia de série, descrevendo ainda suas características básicas e sua função discursiva:

Tabela 1: Elementos estruturantes das bíblias de séries

BÍBLIA DE SÉRIE		
Seção	Características	Função discursiva
Introdução	Apresentação do conceito, da premissa e das singularidades da série, no comparativo com a tradição e com a produção atual. <i>Logline</i> e <i>storyline</i> aparecem aqui para sintetizar a narrativa do projeto.	Apelativa/ Denotativa
Gênero/tom/estilo	Descrição do gênero e das matrizes culturais que a obra referencia. Estabelecimento do tom e do estilo da série, como modalizadores adjetivos do gênero. Exemplo: comédia (gênero) + dramática (tom) em câmera única (estilo).	Apelativa/ Denotativa
Arco da temporada/ Sinopse da temporada	Exposição do arco dramático central da primeira temporada, destacando a sequência de eventos que atravessam e organizam os episódios.	Denotativa
Estrutura	Definição da lógica interna dos episódios, detalhando os modos de organização dos blocos, atos, arcos, tramas e sua relação com a tradição.	Denotativa

BÍBLIA DE SÉRIE		
Seção	Características	Função discursiva
Personagens	Caracterização dos personagens centrais da série, com ênfase nos perfis físicos, psicológicos e sociológicos. Aqui, os personagens podem ser apresentados em núcleos ou isoladamente.	Denotativa
Sinopses dos episódios	Detalhamento das sinopses dos episódios, com a exposição objetiva das tramas e seu desenvolvimento durante a primeira temporada.	Denotativa
Referências	Indicação de referências televisivas, cinematográficas, literárias, etc., que ajudem a visualizar o tom e o estilo ambicionados no projeto.	Apelativa
Franquia/Outras temporadas	Apresentação das possibilidades de franquia para o projeto (produtos licenciados, expansões transmídia, desdobramentos em outras plataformas etc.) e da expansão da história em outras temporadas.	Apelativa

Fonte: Elaboração própria

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, analisamos comparativamente cinco bíblias de séries a fim de encontrar seus elementos constitutivos e propor um modelo estruturado que oriente a criação de projetos de ficção seriada. Atentamo-nos, desde o início, para o fato de que o nosso *corpus* é composto por bíblias de matriz anglófona, por causa da indisponibilidade de bíblias de outras regiões. Além disso, nossas fontes foram encontradas em sites criados por fãs e interessados no funcionamento das práticas de roteiro para televisão. Não bastasse isso, a maior parte do material bibliográfico, ainda escasso, é também de matriz anglófona, o que denota a carência de materiais acadêmicos sobre o assunto, principalmente fora do eixo Estados Unidos-Inglaterra.

Após a revisão bibliográfica, compreendemos a bíblia de série como um projeto que contém especificações sobre a criação de uma ficção seriada e é destinado para dois públicos: *players* do mercado e profissionais que irão trabalhar no desenvolvimento do projeto. Sendo assim, possui tanto função apelativa quanto denotativa. Durante a análise, percebemos ainda que, enquanto as bíblias de *Freaks and Geeks* e *The Wire* são documentos rígidos em termos de descrição e apresentação do mundo ficcional, se restringindo basicamente a um texto literário, as bíblias contemporâneas não apenas trazem seções específicas sobre estilo e tom, mas compõem a si mesmas como um texto lítero-visual, cuja linguagem busca traduzir a tonalidade e a estilística da série.

Hoje, a bíblia é um documento estilizado para retratar a visualidade da ficção, dispondo de uma forma de apresentação e um tipo de diagramação voltados para vender o conteúdo, exatamente por seu caráter apelativo de linguagem publicitária. Ao final do estudo, indicamos um modelo que possa orientar a estruturação de bíblias de séries, destacando a natureza do processo poético aqui descrito e a relevância do presente trabalho para a formação e a prática audiovisuais. Como tal, esperamos que as pesquisas sobre as etapas de desenvolvimento e roteirização de ficção seriada possam consolidar, no campo de estudos de televisão, uma vertente de investigação não apenas das obras prontas e veiculadas, mas também dos processos de criação, de sua importância para o setor produtivo e para toda a cadeia do audiovisual contemporâneo.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Elder P. Maia. A expansão do mercado de conteúdos audiovisuais brasileiros: a centralidade dos agentes estatais de mercado - o FSA, a ANCINE e o BNDES. *Caderno CRH*, Salvador, v. 29, n. 78, p. 477-494, set.-dez. 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/s0103-49792016000300005>. Acesso em: 27 set. 2019.
- ARAÚJO, João Eduardo Silva de. “Vale tudo no jogo”: a poiese de um mundo ficcional realista no seriado televisivo *The Wire*. 2019. Tese (Doutorado em Comunicação e Culturas Contemporâneas) - Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019.
- ARONSON, Linda. *Television writing: The ground rules of series, serials and sitcom*. Sydney: Australian Film Television and Radio School (AFTRS), 2000.
- BUXTON, David. *Les séries télévisées: forme, idéologie et mode de production*. Paris: L’Harmattan, 2010.
- CAMPOS, Flavio de. *Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- CARIBÉ, Pedro Andrade. Lei da tv paga: desafios modernos e globais do cinema brasileiro e/ou independente. *Revista Eptic*, v. 18, n. 2, p. 86-105, maio-ago. 2016. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/epitic/article/view/5217/pdf>. Acesso em: 27 set. 2019.
- DUFFER, Matt; DUFFER, Ross. *Mountauk [Stranger things bible]*. [S.l.;s.n.], 2016. Disponível em: http://www.zen134237.zen.co.uk/Stranger_Things/Stranger_Things_-_Bible.pdf. Acesso em: 21 set. 2019.
- EGRI, Lajos. *The art of dramatic writing: its basis in the creative interpretation of human motives*. New York: Touchstone, [1946] 2004.

FEIG, Paul. **Freaks and geeks bible**. [S.l.:s.n.], 1999. Disponível em: http://leethomson.myzen.co.uk/Freaks_and_Geeks/Freaks_and_Geeks_Bible.pdf. Acesso em: 19 set. 2019.

GOLDBERG, Lee; RABKIN, William. **Successful television writing**. New Jersey: John Wiley & Sons, 2003.

LANDIS, Maxis. **Dirk Gently's holistic detective agency show bible**. [S.l.:s.n.], 2016. Disponível em: http://www.zen134237.zen.co.uk/Dirk_Gently/Dirk_Gently_-_Bible.pdf. Acesso em: 23 set. 2019.

LASIERRA PINTO, Ignacio. (2012). Nuevos caminos en las estrategias narrativas de una serie dramática de televisión: *The Wire* (HBO, 2002-2008). In: Congreso Internacional de la Red Iberoamericana de Narrativas Audiovisuales (Red INAV), 2012, Sevilla-Málaga. **Anais [...]**. Sevilla: Universidade de Sevilla, Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías, 2012, p. 136-150. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11441/34205>. Acesso em: 19 set. 2019.

LOPES, Denise Maria Moura da Silva. Avanços, retrocessos e estagnações: um balanço da lei 12.485. **Revista Eptic**, v. 17, n. 2, p. 39-56, maio-ago. 2015. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/eptic/article/view/39/pdf>. Acesso em: 27 set. 2019.

NEWMAN, Michael Z. From beats to arcs: toward a poetics of television narrative. **The Velvet Light Trap**, n. 58, p. 16-28, 2006. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/204770>. Acesso em: 21 jun. 2021.

NJUS, Yngver. Collaborative reproduction of attraction and performance: the case of the reality show *Idol*. In: MORAN, Albert. (org.). **TV formats worldwide: localizing global programs**. Bristol, UK: Intellect, 2009. p. 113-128.

RODRIGUES, Sonia. **Como escrever séries: roteiro a partir dos maiores sucessos da TV**. São Paulo: Aleph, 2014.

SACKS, Mike. **Poking a dead frog: conversations with today's top comedy writers**. New York: Penguin Books, 2014.

SIMON, David. **The wire bible**. [S.l.:s.n.], 2000. Disponível em: http://kottke.org.s3.amazonaws.com/the-wire/The_Wire_-_Bible.pdf. Acesso em: 19 set. 2019.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. **Galáxia**, São Paulo, v. 14, n. 27, p. 241-252, jun. 2014. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014115810>. Acesso em: 10 set. 2019.

SOUSA, Ana Paula Silva e. Lei da tv paga: um novo paradigma para a política audiovisual brasileira. **Revista Eptic**, v. 18, n. 2, p. 47-64, maio-ago. 2016. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/eptic/article/view/5215>. Acesso em: 27 set. 2019.

WARD, Pendleton. **Adventure time bible**. [S.l.:s.n.], 2010. Disponível em: <https://cartoonpitchpro.com/adventure-time-pitch-bible/>. Acesso em: 20 set. 2019.

WELLS, Paul. **Fundamentals of animation**. Lausanne: AVA Academia, 2006.

WELLS, Paul. 'Sorry Blondie, I don't do backstory!' Script editing: the invisible craft. *In*: BATTY, Craig. (org.). **Screenwriters and screenwriting: putting practice into context**. London: Palgrave MacMillan, 2014. p. 151-169.

WILLIAMS, Linda. **On The Wire**. Durham: Duke University Press Books, 2014.

NOTAS

- 1 BRASIL. Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011. Dispõe sobre a comunicação audiovisual de acesso condicionado. Brasília, DF: Presidência da República, 2011. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Lei/L12485.htm. Acesso em: 28 out. 2019.
- 2 TERTULIA NARRATIVA. Brasil: Tertúlia Narrativa, 2015. Disponível em: <https://www.tertulianarrativa.com/>. Acesso em: 18 set. 2019. SHORE SCRIPTS. Santa Monica, CA: Shore Scripts, 2012. Disponível em: <https://www.shorescripts.com/>. Acesso em: 18 set. 2019.
- 3 Original em inglês: "A bible is the TV term for a show's writers' guidelines [...]".
- 4 *Reality show* originalmente britânico estreado em 2002. É licenciado para versões locais em vários países do mundo.
- 5 Original em inglês: "The bible for *Freaks and Geeks* was for the executives, of course, but I mostly wrote it for me. When you're thinking of something for so long and you have a million thoughts in your head and you keep taking notes - and especially when a show is based on truth, something you actually went through - a series bible is almost this stream of consciousness way to dump all that stuff out and then organize it. As a writer, all you can really do is to write honest work. You have to really put yourself in the head of your characters, so anything that helps you do that is great."
- 6 Original em inglês: "It was also really a great way to show the writers for the show what I was imagining, what I wanted the show to be. I wanted to let the writers see the continuity of it all. Also, it was for production design, wardrobe, and the sound of the show; I wanted to portray a very specific look and sound. I went through all my old seventies yearbooks and put Post-it notes in them. I still have the yearbooks and they still have all the Post-its".
- 7 Esqueleto para o roteiro. Serve para estruturar a trama cena a cena, contando como o argumento será desenvolvido.
- 8 Original em inglês: "In the end, the cost of all sides begins to suggest not so much the dogged police pursuit of the bad guys, but rather a Greek Tragedy. At the end of thirteen episodes, the reward for the viewer - who has been lured all this way by a well-constructed police show - is not the simple gratification of hearing handcuffs click. Instead, the conclusion is something that Euripides or O'Neill might recognize: an America, at every level at war with itself."
- 9 Original em inglês: "STRINGER BELL: black, early forties, he is BARKSDALE's most trusted lieutenant, supervising virtually every aspect of the organization. He is older than BARKSDALE, and much more direct in his way, but nonetheless he is the No. 2. He has BARKSDALE's brutal sense of the world, but not his polish. BELL is bright, but clearly a child of the projects he now controls".
- 10 *Beats* são microunidades dramáticas, que orientam o desenvolvimento sequencial da ação dramática como os nós que representam os pontos de viradas. Sobre o conceito de beat e sua importância para a dramaturgia seriada, conferir NEWMAN (2006).
- 11 Artes feitas por fãs.
- 12 "Montauk is an eight-hour sci-fi horror epic."

13 Original em inglês: “Hi. I’m the series bible for Dirk Gently’s Holistic Detective Agency.”.

14 Original em inglês: “Laugh out loud funny, mind-twistingly plotted, wild, inventive action, unforgettable characters, and a tone and style like nothing else in the market.”

Artigo recebido em: 6 de novembro de 2019.

Artigo aceito em: 8 de dezembro de 2020.