

A escrita de séries na era do *streaming*:
o caso de *Crushing*
Dinis Leal Machado

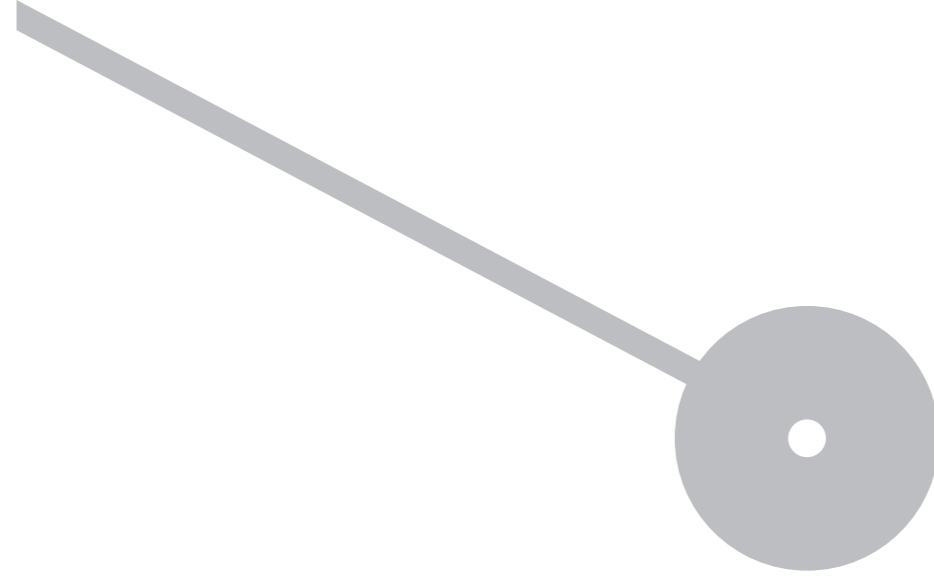
02/2021

Dinis Leal Machado. A escrita de séries na era do *streaming*: o caso de *Crushing*



A escrita de séries na era do
streaming: o caso de *Crushing*
Dinis Leal Machado

02/2021



Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Dinis Leal Machado

*A escrita de séries na era do streaming: o caso de **Crushing***

Trabalho de Projeto

Mestrado em Comunicação Audiovisual

Orientação: Prof. Doutor Carlos Filipe Martins

Coorientação: Prof. Mestre José Alberto Pinheiro

Vila do Conde, fevereiro de 2021

Dinis Leal Machado

A escrita de séries na era do *streaming*: o caso de *Crushing*

Trabalho de Projeto

Mestrado em Comunicação Audiovisual

Membros do Júri

Presidente

Prof. Doutor José Nuno de Abreu Tudela de Almeida Dias

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Prof.^a Doutora Maria Guilhermina Castro

Escola das Artes – Universidade Católica Portuguesa

Prof. Doutor Carlos Filipe Ribeiro Duarte Martins

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Vila do Conde, fevereiro de 2021

ao Diogo pela amizade,
à Sofia pelo amor,
à minha família por todas as razões.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao corpo docente da ESMAD que me acompanhou nesta jornada académica, ao longo dos últimos seis anos que muito me fizeram crescer.

Agradeço aos meus orientadores pelo apoio no desenvolvimento do projeto e pela compreensão nos momentos de crise da jornada.

Agradeço a todas as pessoas que contribuíram com os seus pensamentos e sentimentos para a escrita de *Crushing*.

RESUMO ANALÍTICO

O ecossistema televisivo está a mudar, o sucesso de plataformas de streaming globais como a Netflix, Amazon ou Hulu, desafiam a televisão tradicional, oferecendo aos seus utilizadores conteúdos inovadores e o controlo do modo como os consomem. Desde o final dos anos 90, com canais privados como a HBO, que as séries têm sofrido um processo de complexificação narrativa, que levaram a um maior envolvimento emocional da audiência, e a práticas como o *binge-watching*, popularizados pelas plataformas de *streaming*.

Este trabalho parte do fenómeno da complexificação narrativa para identificar as estratégias dramáticas do formato seriado, que mantêm a audiência interessada ao longo de vários episódios. Centramo-nos no impacto da serialização narrativa em termos de ação e personagem, aprofundando questões como as pausas de discurso, a gestão da curiosidade do espectador, o *cliffhanger*, os arcos e crescimento de personagem, entre outros.

De seguida, faz-se um relato metodológico da escrita de *CRUSHING*, uma série limitada de género *dramedy*, desenvolvida para a era do *streaming*, que constitui a componente prática de projeto. Centramo-nos no processo de criação da série e na produção dos elementos que formam o pacote de venda: guião do episódio-piloto, tratamento de temporada e a bíblia da série.

Palavras-chave: argumento; séries; *streaming*; *binge-watching*; serialização narrativa; *cliffhanger*.

ABSTRACT

The TV ecosystem is changing, the success of global streaming platforms as Netflix, Amazon or Hulu challenges the traditional television, offering to their subscribers innovative content as well as the control to how they consume it.

Since the end of the 90s, with private channels as HBO, TV series have been suffering a process of narrative complexation, that brought a bigger emotional involvement from the audience, as well as practices as binge-watching, popularized by the streaming platforms.

This essay begins from this narrative complexation phenomenon as a way to identify the dramatic strategies from the series format, that keep the audience interested through various episodes. Centered on the impact of narrative serialization in terms of action and character, developing questions as pauses in the discourse, the control of the curiosity of the spectator, the *cliffhanger*, the arcs, the character growth, and others.

Afterwards, a methodologic deposition of *CRUSHING*'s writing is made, a limited series part of the genre *dramedy*, developed for the *streaming* era, constituting the practical component of the project. Centering on the process of the genesis of the series and on the production of the elements that form the sale package: script of pilot-episode, treatment of the season and bible of the series.

Key-words: screenwriting; series; *streaming*; *binge-watching*; narrative serialization; *cliffhanger*

SUMÁRIO

0 - INTRODUÇÃO.....	9
PARTE I – <i>BINGE-WATCHING</i> E O DRAMA DA SERIALIZAÇÃO NARRATIVA.....	11
Capítulo 1: <i>Binge-watching</i> e a emancipação das séries da grelha televisiva.....	12
Capítulo 2: Desafiar a Convenção: <i>Quality-Tv</i> e narrativa complexa	17
Modelos Narrativos Convencionais	17
<i>Quality-TV</i> : conceito e características.....	18
Narrativa Complexa.....	20
Capítulo 3: A Ação Serializada e o Drama das Pausas.....	22
Compreensão Narrativa.....	22
A série episódica e o conforto da normalidade	24
A narrativa serializada e a tensão do retardamento.....	25
Capítulo 4: A personagem serializada e o paradoxo da mudança	30
O paradoxo da mudança	30
Mudar o espectador (elaboração de personagem).....	32
Mudar a personagem (arcos de personagem).....	34
PARTE 2 – PROCESSO DE ESCRITA DE SÉRIES: O CASO DE <i>CRUSHING</i>	39
Capítulo 1: Tema, género e formato	40
Ponto de Partida: Tema e Premissa.....	40
Género e Formato	42
Capítulo 2: Conflito	45
Conflito Principal.....	45
Conflitos Secundários.....	46
Capítulo 3: Personagens e <i>Storyworld</i>	48
As dimensões do protagonista	48
Rede de Personagens	49
O processo de caracterização.....	50
<i>Storyworld</i>	52
Capítulo 4: Ação e Estrutura.....	54
História e Estrutura.....	55
Formato e Estrutura	56

Macroestrutura de uma série: estudo de caso de <i>Fleabag</i>	57
Macroestrutura de <i>CRUSHING</i>	58
<i>Cliffhangers</i>	59
Capítulo 5: Piloto	60
O piloto de <i>CRUSHING</i>	60
Capítulo 6: Venda.....	63
CONCLUSÃO.....	66
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	68
ANEXOS.....	71

0 - INTRODUÇÃO

Nos últimos vinte anos, o mundo assistiu a uma revolução profunda das séries televisivas. Canais privados e plataformas de *streaming* alargaram as fronteiras daquilo que se podia fazer em televisão, e o público aderiu intensamente. As séries tornaram-se um produto audiovisual de excelência, *showrunners* elevaram-se ao estatuto de autores, e o sucesso junto da crítica distanciou definitivamente a conceção histórica das séries como um formato artístico menor. O processo de evolução artística foi acompanhado por um processo de evolução tecnológica, que alterou profundamente o modo como se criam e consomem séries.

A era do *streaming* tornou-se a era do *binge-watching*. O visionamento semana-a-semana, coletivo e simultâneo da emissão televisiva transita massivamente para o visionamento mais contínuo e autónomo do *video-on-demand* (VOD). Nos últimos anos, a audiência libertou-se de intervalos publicitários, horários e pausas semanais; ver vários episódios seguidos de uma série tornou-se habitual, e a extensão temporal de visionamento de uma temporada reduziu exponencialmente. Mas que impacto é que estas mudanças têm na perspetiva dos criadores? Que séries e características dramáticas motivaram este modo de consumo? Que libertações criativas trouxe a emancipação das séries da grelha televisiva convencional?

A primeira parte deste trabalho centra-se nestas questões. Parte-se de uma exploração histórica do *binge-watching*, a sua ligação às séries inovadoras da HBO no virar do século e de como a Netflix usou o conceito para se consolidar como criadora de séries originais. O segundo capítulo tenta entender as características das séries denominadas '*quality-TV*', responsáveis pelo aparecimento espontâneo do *binge-watching*, e o modo como se distinguem dos modelos narrativos convencionais. Nesse sentido, apresenta-se ainda o conceito de 'narrativa complexa' proposto por Mittel, que procura definir um conjunto de normas de construção e compreensão narrativa deste tipo de séries inovadoras, apontando a serialização narrativa como conceito nuclear.

Os capítulos III e IV, são um estudo do impacto dramático da serialização no desenvolvimento da narrativa, ao nível da ação e das personagens, respetivamente. No domínio da ação trata-se sobretudo do impacto das pausas no desenvolvimento da trama e na compreensão do espectador. Inspirado pela 'atividade do espectador' de David

Bordwell, abordam-se as interrupções da narrativa serializada numa perspetiva emocional, e o papel dos *subplots* e do *cliffhanger* na gestão da curiosidade e expectativa da audiência. No domínio das personagens, aprofundam-se as ligações emocionais do espectador através dos mecanismos de empatia e aprendizagem. Problematisa-se a questão da mudança na personagem, conceito central na arte dramática, mas paradoxal no domínio das séries, concretamente para a sua sustentabilidade narrativa. Discutem-se estratégias dramáticas para lidar com a mudança e criar arcos de personagem sustentados a partir das ideias de crescimento de personagem de Lajos Egri.

A segunda parte centra-se no desenvolvimento do projeto prático, a escrita de CRUSHING, uma série limitada, de género *dramedy* sobre o sentido do casamento na contemporaneidade. Centramo-nos no processo de criação de uma série, e na produção dos elementos que constituíram o dossier de projeto: guião do episódio-piloto, tratamento de temporada e a bíblia da série.

É uma parte essencialmente de relato metodológico que coloca em diálogo os princípios clássicos da escrita dramática com os princípios e tendências da criação de séries na era do *streaming*. Ao longo de cinco capítulos, descrevem-se os motivos e métodos por detrás de cada fase de criação da série, abordando tópicos como conceção do tema e conflito, a criação de personagens e *storyworld*, a estruturação da ação e arcos de personagem, a criação do episódio piloto, e os métodos de venda.

Assim, o objetivo essencial deste trabalho é dar uma visão geral da escrita de séries na contemporaneidade, tanto em termos teóricos como práticos.

A era do *streaming* possibilitou aos espetadores um panorama cada vez mais alargado de conteúdo diverso, inovador e autêntico. Todo este processo de evolução artística e tecnológica traz agora oportunidades e desafios para o contexto português. Em 2020, a Netflix anunciou a primeira série original portuguesa, e a imposição de quotas de produção nacional nos catálogos das plataformas fazem prever que é apenas o início, o que torna o período em que vivemos, um momento especialmente importante para o estudo das séries.

PARTE I – *BINGE-WATCHING* E O DRAMA DA SERIALIZAÇÃO NARRATIVA

CAPÍTULO 1: *BINGE-WATCHING* E A EMANCIPAÇÃO DAS SÉRIES DA GRELHA TELEVISIVA

Há pouco mais de uma década, era frequente alugar caixas de DVD's da série *24* (FOX, 2001) no videoclub e à sexta-feira e ver toda a temporada para a entregar a tempo na segunda-feira. A prática de consumir episódios de séries continuamente seguiria, nos anos seguintes, através do descarregamento ilegal na internet de séries como *Lost* (ABC, 2005) ou *Breaking Bad* (AMC, 2008). Sem saber, estava a praticar o que Kevin Spacey explicou ao mundo anos depois, a propósito da promoção da série *House of Cards* (Netflix, 2013), como *binge-watching*.

Em 2013, no lançamento do seu primeiro conteúdo original de grande orçamento, a Netflix popularizava o termo para descrever a prática de ver vários episódios da mesma série continuamente (Jenner, 2018, p. 164)

Enquanto fenómeno cultural espontâneo, o número de episódios ou duração temporal para um visionamento se caracterizar como “*binge*” ainda não é consensual. Um estudo feito pela Netflix aos seus utilizadores, caracteriza o comportamento como “ver dois ou mais episódios seguidos” de uma mesma série; nesse mesmo estudo, 73% dos utilizadores consideravam-se como *binge-viewers* (Jenner, 2017, p. 308)

Independentemente da extensão temporal, ver seguidamente vários episódios de uma série tornou-se um hábito de consumo normalizado – e para muitos, preferencial – por oposição ao modelo de visionamento de um episódio por semana dos canais de televisão tradicional, marcado pela imposição horária e pelo “ruído” televisivo causado pelos intervalos publicitários.

A emissão televisiva tradicional sempre apresentou grandes constrangimentos à escrita das séries. Os intervalos definem a estrutura base do episódio, tipicamente 2 atos nas *half-hour* e 4 atos nas *full-hour*; com a “necessidade de inserção de um *cliffhanger* no final de cada ato”(Thompson 2003, p.39). Também a grelha televisiva apresenta requisitos específicos: tipicamente cada temporada tem de ter 24 ou 13 episódios para fazer coincidir com o número de semanas dos calendários televisivos, e a narrativa é muitas vezes orquestrada para que as resoluções coincidam com alturas importantes do calendário, onde a taxa publicitária é mais bem paga (Newman, 2006, p. 24). Para além da estrutura, a emissão semana-a-semana exige às narrativas serializadas, uma grande

gestão da memória do espectador. Um visionamento que se estenda ao longo de 3 ou 6 meses, exige que os argumentistas “desenvolvam constantemente estratégias de recapitulação de eventos passados” (Thompson, 2003, p. 37) baseadas em mecanismos de redundância, que podem saturar o espectador mais atento. Neste sentido, nos últimos anos, temos assistido a uma libertação criativa de algumas das características do modelo televisivo tradicional, motivado sobretudo pela produção original dos canais *premium* (livres de intervalos) e práticas de consumo como o *binge-watching*:

shifts in technologies and viewing practices have made concentrated binge viewing more common, providing a competing pressure for serials to avoid redundancies and repetitions that become annoying and excessively obvious when viewed without long serial gaps between episodes. (Mittell, 2015, p. 180)

O surgimento orgânico do *binge-watching* parece ser uma expressão da vontade do espectador de se libertar das imposições da grelha televisiva. Se por um lado a Netflix popularizou o *binge-watching*, a realidade é que o fenómeno não é novo nem exclusivo das plataformas de *streaming*. Esta procura do espectador pelo controlo do ritmo de visionamento de séries há muito tinha sido reconhecida. Em 2004, “vários artigos da imprensa popular americana apontavam a tendência de espetadores esperarem que a temporada acabasse e ficasse disponível em DVD para a visualizarem ao seu ritmo” (Lotz, 2007, p. 61).

Os dados da indústria dos DVD’s confirmavam a tendência. Nos anos 2000, o interesse pelas caixas de temporadas completas de séries surpreendeu a indústria e num espaço de cinco anos, passaram a representar uma cota de 20% do mercado de DVD’s dos EUA (Lotz, 2007). Coincidentemente, nesta altura, a Netflix, uma empresa de aluguer de DVDs por correio, abandonava o modelo de cota por DVD, que penalizava quem se atrasava na devolução, para um modelo de subscrição mensal, que permitia os utilizadores ficarem com o DVD o tempo que quisessem e controlarem o ritmo de visionamento. Além disso, podiam alugar qualquer título do catálogo da distribuidora de DVD’s. Assim, o modelo já seguia os princípios básicos daquilo que é a experiência do *video-on-demand*, mas com a grande limitação de crescimento devido à logística que a fisicalidade do suporte impunha.

Esta experiência na indústria dos DVD’s, foi importante na construção do modelo atual de negócio da Netflix. Em entrevista, Reed Hastings, o fundador da Netflix,

aponta o uso de DVD para o *binge-watching* de séries como uma prática comum da altura e sobretudo com um tipo de conteúdo particular, o “conteúdo HBO”:

Todos nós tivemos a experiência de ver os melhores conteúdos da HBO em DVD, próximo episódio, próximo episódio. E isso fez-nos perceber: com conteúdos em episódios, especialmente serializados, é muito poderoso ter todos os episódios de uma só vez, e é algo que a televisão linear não consegue fazer (Hastings, 2018)

O uso do termo HBO como um conceito para além da sigla da emissora privada Home Box Office, já foi há muito apropriada para um meta-género de séries, reconcetualizado por vários autores como “*quality-TV*”. O termo, por si só, sugere uma diferenciação daquilo que pode ser denominado “televisão-regular”, e foi precisamente na distanciação relativamente ao paradigma da televisão tradicional que a emissora de cabo por subscrição baseou a sua campanha de *rebranding*, onde instituiu a sua programação original e anunciava uma nova era da televisão sobre o histórico slogan, *It's Not TV, It's HBO*.

HBO has imposed itself as a model for producing quality TV, enforcing those ideals, and spawning new forms of television culture and subjectivity, new opportunities for transformation in creative practices and business strategies. (...)unlike the networks that sell “viewers to advertisers” HBO is in the “business of selling programs to viewers” (...) Evoking ideas of quality in terms of creative risk taking and artistic integrity are cited as a way of distinguishing what makes HBO's programs exceptional within the television landscape. Celebrating authorial freedom and managing controversy in particular are crucial tools used to distinguish HBO's original programs from other network dramas (Akass & McCabe, 2008, pp. 84-87).

Assim, o virar do século foi também um ponto de viragem para a ficção seriada e com séries de sucesso como *The Sopranos* (1999), *Six Feet Under* (2001), e *The Wire* (2002), a HBO “estabelecia a sua reputação mundial, e outras emissoras do cabo, como a Showtime (*Dexter, Homeland*), FX (*The Shield, Justified*) e AMC (*Mad Men, Breaking Bad*) seguiam-lhe os passos” (Mittell, 2006, p. 29).

Assim, a contemporaneidade entre a prática do *binge-watching* e o surgimento da “*quality-TV*” parece sugerir, como aponta Mareike Jenner, uma relação profunda e bilateral:

The rise of DVD box sets correlated with HBO-style ‘quality’ TV and what Newman and Levine term the ‘legitimation’ of television (2012). In fact, much ‘quality’ television, such as the exceptionally narratively complex *The Wire* (HBO, 2002–8), was likely helped by DVD box sets as an alternative means of viewing. This points to more than a correlation, but a complex relationship between DVD box sets, the associated viewing practice of binge-watching and ‘quality’ TV. (Jenner, 2018, p. 140)

O impacto desta relação foi tão relevante que a venda de DVD's se tornou uma fonte considerável de rendimento para as emissoras. O caso de *The Sopranos*, é particularmente notável, já que as receitas que se geraram da venda de DVD's das primeiras temporadas, foram suficientes para sozinhas cobrir os custos de produção da série (Lotz, 2007, p. 161).

Embora seja difícil estabelecer uma relação causal direta e exclusiva entre o *binge-watching* e a venda de DVD's de séries “*quality-TV*” (as causas poderiam alargar-se a outros fenómenos como a democratização dos leitores de DVD ou simplesmente o colecionismo de objetos de culto por parte dos fãs), a queda das vendas após a normalização da pirataria e mais tarde, das plataformas de *streaming*, parecem corroborar a teoria de que o controlo do visionamento por parte do espectador foi a principal causa deste fenómeno.

Foi precisamente com estes dois pilares – o controlo do espectador e a “*quality-TV*” – que a Netflix estendeu a sua atividade para a produção de séries originais.

A campanha exaltava o empoderamento do espectador através dos lançamentos integrais das temporadas das suas séries originais, destacando duas mais valias em relação à televisão linear:

For the most part, this practice has been characterized as enabling:
(1) more attentive viewing practices as binge viewers are assumed to be more familiar with previous episodes of a show and, as a result, (2) more innovative storytelling practices because a show's creators can assume that those viewers will be more likely to remember subtle details.
(Tryon, 2015, p. 110)

A Netflix tentava assim aproximar-se do estatuto de inovação da HBO. Com um novo modelo de distribuição em consolidação, o objetivo centrava-se agora no conteúdo; ou, como Ted Sarandos, o diretor de conteúdo da Netflix, formulou: “O objetivo é tornar-nos a HBO antes que a HBO se torne em nós” (Hass, 2013). Curiosamente, a HBO também tem feito o caminho inverso, através da criação da sua plataforma de *streaming*, que chegou a Portugal em 2019, quatro anos depois do estabelecimento da Netflix.

Se por um lado a HBO, enquanto canal, ainda preservava as características técnicas da emissão televisiva, que pressupunha uma grelha temporal e um horário nobre, o sucesso das plataformas *VOD*, foi o culminar do processo de emancipação das séries do modelo televisivo convencional.

Embora ainda hajam exceções assinaláveis, como o fenómeno de *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019), acompanhado por milhões de pessoas simultaneamente nos canais televisivos, o surgimento de um mercado global de plataformas *VOD*, que preenchem o panorama de distribuição audiovisual mundial com empresas como a Netflix, Hulu, Amazon Prime ou Disney Plus, parece ditar o fim de uma era de visionamento semana a semana, simultâneo e coletivo.

Mas, à medida que a experiência de ver séries se distancia da emissão televisiva linear, perde-se a “experiência cultural de ver um episódio simultaneamente com milhões de outros espectadores”, que reduz substancialmente as experiências sociais para além do produto, como a “participação em comunidades de fãs, a leitura da crítica, o consumo de paratextos e a teorização sobre possíveis rumos que a série irá tomar” (Mittell, 2015, p. 27), que marcaram profundamente a experiência televisiva em séries como *Lost* ou *Game of Thrones*.

Por outro lado, como aponta Hastings, o facto de não existir um limite temporal de emissão é libertador para os produtores e autores. Enquanto um canal televisivo com três horas de horário nobre diárias tem de garantir que os conteúdos são um sucesso e agradam à maioria da audiência, as plataformas de *streaming* não têm de satisfazer esse requisito, podendo arriscar em séries menos convencionais, para públicos mais reduzidos, e em novos autores. Outro fator a ter em conta é que uma série em catálogo *VOD* compete com todas as séries disponíveis pela atenção do espetador, quer as atuais quer as das últimas décadas (Hastings, 2018).

Assim, a era do *streaming* abre tanto oportunidades quanto desafios para os criadores de séries. No próximo capítulo será visto como todo este processo de evolução artística e tecnológica impactou criativamente a narrativa televisiva convencional.

CAPÍTULO 2: DESAFIAR A CONVENÇÃO: *QUALITY-TVE* NARRATIVA COMPLEXA

Em 1999, David Chase afirmava que só poderia ter concretizado uma série como *The Sopranos* num canal como a HBO. Não por causa da linguagem grosseira ou da violência da série, mas pela impossibilidade de “contar uma história de uma forma não convencional” (Akass & McCabe, 2008, p. 87). Por “não convencional”, entenda-se algo distinto do paradigma televisivo vigente que a HBO já propunha desafiar com o seu slogan. Mas, ao definir-se apenas por exclusão, o canal lançava a discussão crítica sobre aquilo que realmente é. Dessa discussão instituiu-se o termo de ‘*quality-TV*’ para definir um novo tipo de séries de televisão, inicialmente associado ao “estilo” da HBO, mas que rapidamente populou o panorama televisivo americano.

Conhecer as características desse paradigma e como se distingue do anterior torna-se essencial para entender os fenómenos descritos no capítulo anterior (particularmente a procura pelo controlo do visionamento).

MODELOS NARRATIVOS CONVENCIONAIS

De um modo geral, podemos encontrar dois grandes modelos narrativos na televisão convencional, o episódico e o seriado.

O modelo episódico tem como base a premissa de que cada episódio apresenta uma narrativa fechada e, por isso, pode ser visto de forma independente e livre de cronologia. Constrói-se a partir de uma lógica de ‘caso-da-semana’ que é sempre resolvido no final. O *storyworld* é comum a todos os episódios, mas o seu estado é restaurado no final de cada semana, não permitindo o desenvolvimento de arcos de personagem (Schultz, 2016, p. 97).

Por outro lado, o modelo seriado, tem uma trama contínua que se vai desenrolando de episódio em episódio, construindo linhas e arcos narrativos ao longo das temporadas. O *storyworld* tem um carácter dinâmico, pois é afetado pelos acontecimentos cumulativos da narrativa. Prevê um acompanhamento contínuo e cronológico por parte do espetador.

Na televisão tradicional americana (antes de 1990), estes dois modelos eram usados de forma muito estrita e exclusiva. O modelo seriado estava direcionado para a

telenovela, um conteúdo de emissão diária em horário diurno, de género melodramático e baixo valor de produção, altamente assente em diálogo entre as personagens. Cada episódio termina com um momento de incerteza, sob a forma de *cliffhanger*, que induz suspense na audiência para ver o próximo episódio (Mittell, 2015, p. 237). Por outro lado, o modelo episódico era utilizado sobretudo nos dramas procedimentais, colocados em horário nobre, explorando sobretudo o género western (*Gunsmoke*, *Bonanza*), policial (*Starsky and Hutch*, *Knight Rider*) e médico (*Emergency*, *Medical Center*). Cada episódio termina com um final feliz, a eliminação da ameaça – o paciente doente, o criminoso apanhado, o monstro derrotado – e o restauro da normalidade (Yorke, 2013 p. 182).

Em 1981, as fronteiras entre estes dois modelos começaram a ser diluídas pontualmente; por exemplo com *Hill Street Blues*, uma série policial que revolucionou a televisão americana ao introduzir linhas narrativas serializadas no modelo episódico. A sua estreia marca, segundo J. Thompson, o início da segunda era dourada da televisão, que terminou com o cancelamento de *Twin Peaks* em 1991 (Thompson, 1997). É neste contexto que Thompson sugere o termo “*quality-TV*” para caracterizar um conjunto de séries que desafiam as convenções televisivas, minoritário na grelha de programação, mas que, devido ao sucesso na crítica e em nichos da audiência, plantava as sementes para o nascimento de um novo modelo de séries.

Then, in the early 1990s, something remarkable happened. NYPD Blue and ER reached Nielsen’s top 10, and suddenly the quality TV aesthetic, which had been making modest inroads on the primetime schedules for several years, started spreading like a virus. (...) ‘Quality TV’ had become a super-genre, a formula unto itself. (Thompson, 2007)

Assim, quando passamos de títulos pontuais para uma vaga de séries inovadoras de sucesso no virar do século, o conceito acaba por ser redefinido para caracterizar um “meta-género de séries” que em poucos anos se expandiu por várias cadeias televisivas, com títulos como *The Sopranos*, *Six Feet Under*, *24*, *Lost*, *The Wire* (HBO, 2002), *Mad Men* (AMC, 2007-2015), *Breaking Bad* (AMC, 2008-2013), entre muitos outros.

QUALITY-TV: CONCEITO E CARACTERÍSTICAS

Com a vaga de séries inovadoras, o termo ‘*quality-TV*’ tornou-se amplamente utilizado na imprensa e crítica americana. Mas, apesar da sua popularidade, apontar a definição concreta ou as características que uma série tem de ter para ser considerada

‘*quality-TV*’ sempre foi problemático. O problema começa na etimologia: ‘*quality-TV*’, o equivalente em português para “TV de qualidade”, parte de um juízo de valor carregado de subjetividade que exclui uma grande percentagem de outros conteúdos televisivos. Para além disso, o termo é uma reapropriação do conceito de J. Thompson em *Second Golden Age of Television*, que apontou, na altura, uma dúzia de características concretas, mas, segundo ele, insuficientes, para definir toda uma vaga de novos conteúdos (R. J. Thompson, 1997). Assim, para chegar a uma definição, académicos reuniram-se em Dublin numa conferência intitulada “American Quality TV” para refletir sobre “a significância desta onda de dramas aclamados pela crítica que atingem os nossos ecrãs” (Akass & McCabe, 2007, p. 22). Dessa conferência saiu uma série de características que ajudam a definir a “quality-TV”:

Scholars agree that quality TV is demanding on several levels (Akass & McCabe, 2008; C. Johnson, 2005; McCabe, 2005): It is innovative and complex both in terms of content and form. It challenges viewing habits and genre expectations by breaking taboos, violating television customs, and expanding narrative rules. Additionally, it has high production values and a distinct visual style.

I understand the concept of quality TV as follows: Serial quality TV is complex in terms of storytelling, cast, narrative ambiguity, and intertextuality. Due to realistic execution, controversial subjects, and ambiguous characters quality series appear authentic. Moreover, they stand out because of a signature style composed of high production values, distinctive visual style, and techniques fostering reflexivity.

Quality TV addresses a special, highly autonomous audience segment. As a meta-genre it supports selection, frames comprehension, and channels interpretation. Quality serial television offers a cognitively and affectively challenging entertainment experience with added symbolic value. (Schultz, 2016, p. 110)

Assim, o conceito acomoda um conjunto imenso de características que atingem várias áreas, desde o estilo visual à narrativa, ao modo de receção do espectador, etc. De um modo geral podemos afirmar que é exigente, desafia o espetador através da sua complexidade, por oposição à televisão tradicional, altamente ligada à exposição e à redundância para garantir uma compreensão clara e constante; tematicamente, investe em assuntos controversos, na subjetividade e ambiguidade moral, dando origem a personagens contraditórias e tridimensionais, mais autênticas e menos estereotipadas; liberta-se das convenções morais da televisão, quebrando tabus, sem evitar, por exemplo, cenas explícitas de violência ou de sexo. Tem maior valor de produção, com castings e cenários que se aproximam das produções de Hollywood. A linguagem audiovisual também se expande, fazendo uso da gramática cinematográfica para

adicionar valor simbólico e estimular a interpretação. O cinema tem grande influência na produção das séries ‘*quality-TV*’ – várias foram até assinadas, tanto na realização como na escrita, por autores tradicionalmente ligados ao cinema, como Aaron Sorkin, Alan Ball, David Lynch, David Fincher, etc. Mas, apesar disso, a ‘*quality-TV*’ não deve ser vista apenas como uma simples “cinematização” do estilo televisivo. Embora o estilo, o valor de produção, o elenco, sejam características importantes, é no desenvolvimento narrativo que estas séries se destacam como produtos únicos. Nesse sentido, e porque a escrita é o tema principal deste trabalho, a nossa análise irá centrar-se essencialmente nas questões narrativas. Esta focalização da ‘*quality-TV*’ para um estudo mais específico (e objetivo) da narrativa alinha-se com a proposta de Jason Mittell, que introduziu o conceito de “narrativa complexa” para caracterizar o modo narrativo que está na raiz deste meta-género de séries (Mittell, 2015).

NARRATIVA COMPLEXA

A narrativa complexa é, segundo Mittell, um modo narrativo que “no nível mais básico redefine a forma episódica sobre a influência da narração serializada – não necessariamente uma junção completa das duas formas, mas um equilíbrio dinâmico” (2006, p. 32). O autor utiliza o conceito de *modo narrativo* de David Bordwell, que o define como “um conjunto de normas de construção narrativa e compreensão” que vai para “além de géneros, escolas, movimentos artísticos ou nações” (Bordwell, 1985, p. 150).

Esse conjunto de normas da narrativa complexa está, segundo Mittell, assente na premissa de que “uma série é uma narrativa cumulativa que se desenvolve ao longo do tempo, em vez de restaurar o estado inicial no final de cada episódio”. Ou seja, “rejeita a imposição de concluir o *plot* no final de cada episódio, que tipificou a fórmula das séries convencionais” (Mittell, 2006, p. 32).

Para além da serialização, a narrativa complexa utiliza vários dispositivos de narração menos convencionais, como o *flashback*, a repetição, a multiplicidade de pontos de vista, múltiplas *storylines* interligadas, diferentes temporalidades, entre outros (Mittell, 2006, pp. 34-38). Obviamente, alguns destes dispositivos já eram utilizados pontualmente na ficção televisiva, quer em séries procedimentais, quer em telenovelas, mas sobretudo

de uma forma óbvia e com uma função essencialmente explicativa (e muitas vezes, redundante). Por exemplo, nas telenovelas é prática quase obrigatória marcar estilisticamente o *flashback* através de uma dessaturação da imagem ou de alguma técnica similar, para que não haja dúvidas de que se trata de um *flashback*; o diálogo é extremamente expositivo; o ponto de vista da história é quase sempre externo e onisciente de modo a evitar a subjetividade; o *flashback* é amplamente utilizado, não para aprofundar a *backstory*, mas para lembrar cenas passadas de episódios anteriores, no sentido de assegurar a compreensão clara da ação por parte da audiência. A redundância sempre foi um fator particularmente importante para os canais de televisão tradicional, preocupados em maximizar a acessibilidade do público e facilitar reentradas na história quando o espectador perdia parte da emissão televisiva (Newman, 2016, p. 19).

A narrativa complexa não tem o objetivo de dar um entendimento claro e constante de todas as intenções e linhas narrativas. Pelo contrário, faz muitas vezes uso destes dispositivos para “criar temporariamente confusão e desorientação, estimulando a compreensão dos espectadores através de um visionamento contínuo e um engajamento mais ativo” (Mittel, 2006, p. 37). O tratamento temático também é construído no sentido contrário à objetividade e à leitura fácil, optando muitas vezes por temas e pontos de vista pouco convencionais e de grande ambiguidade moral (o anti-herói tornou-se uma tendência da narrativa complexa).

Assim, de um modo geral podemos afirmar que a narração convencional prioriza o espectador pontual, enquanto a narração complexa premeia o espectador regular. Esta diferença é um fator determinante, não só para compreender o surgimento do *binge-watching*, mas também para entender a aposta das emissoras do cabo neste tipo de conteúdos. Mais do que atingir todo o espectro da audiência, o objetivo destas companhias é fidelizar um público específico.

No caso das plataformas de *streaming*, com um modelo de subscrição mensal, o engajamento ativo do consumidor é decisivo para manter a assinatura. Não se trata de ‘apanhar’ o espectador que faz um *zapping*, ou que perde um episódio, mas de criar relações emocionais entre o espectador e o conteúdo, que devem ser tão duradouras quanto a duração da série. Nos próximos capítulos será visto como a serialização narrativa, conceito central da narrativa complexa, pode potenciar este tipo de relação com o espectador do ponto de vista da ação e das personagens.

CAPÍTULO 3: A AÇÃO SERIALIZADA E O DRAMA DAS PAUSAS

No capítulo anterior vimos que uma das características fundamentais da narrativa complexa é a influência do modelo seriado sobre a fórmula episódica. Não uma substituição de um modelo sobre o outro, mas um equilíbrio dinâmico entre os dois. Essa dinâmica é variável de série para série: a título de exemplo, *Mad Men*, tem uma componente episódica com os clientes da agência de publicidade, enquanto lentamente constrói as suas linhas narrativas longas, como a revelação da identidade de Don Draper, a afirmação de Peggy Olson, etc; *Grey's Anatomy* (ABC, 2005), assenta sobretudo no modelo episódico, com o “doente da semana” que serve para explorar um tema, normalmente sintetizado no *voice-over* inicial e final do episódio, sendo que as linhas narrativas serializadas são passadas para segundo plano (e sobretudo para os inícios e finais de temporada); *Lost* explora semanalmente a linha narrativa principal, ligada à descoberta dos mistérios da ilha, mas cada episódio centra-se no aprofundamento de uma personagem. Por outro lado, séries como *Mr. Robot* (USA Network, 2015), *True Detective* (HBO, 2014) ou *Killing Eve* (BBC, 2018) fazem um uso quase exclusivo do modelo seriado, já que praticamente todas as suas linhas narrativas se desenvolvem ao longo da temporada.

Este equilíbrio entre componente episódica e seriada é essencial para entender a mecânica de uma série e o seu impacto no envolvimento do espetador, já que os dois modelos despertam respostas emocionais muito distintas.

COMPREENSÃO NARRATIVA

Em *Science of Storytelling*, Will Storr faz uma viagem pela psicologia humana e nas respostas emocionais que as histórias nos provocam. Um dos princípios essenciais apresentados é a teoria do controlo, a ideia de que o cérebro é obcecado por controlar o mundo que o rodeia e, por isso, é altamente estimulado por mudanças inesperadas; esse estímulo provoca curiosidade e o cérebro reage no sentido de entender todos os aspetos do acontecimento, de modo a restabelecer o controlo da situação:

Brain scans reveal that curiosity begins as a little kick in the brain's reward system: we crave to know the answer, or what happens next in the story, in the

way we might crave drugs or sex or chocolate. This pleasantly unpleasant state, that causes us to squirm with tantalised discomfort at the delicious promise of an answer, is undeniably powerful. (Storr, 2019, p.18)

A curiosidade é assim, um estado de inquietação para o espetador, e gerir este estado é uma das funções principais da dramaturgia. O cérebro tem uma “inclinação natural para preencher falhas de informação”, e é “espontaneamente curioso quando confrontado com um conjunto de informações que entende estar incompleto” (Storr, 2019, p.17). O processo de contar uma história pode ser visto precisamente como um processo de revelação de informações, onde o espetador participa ativamente preenchendo falhas ou formulando hipóteses. Esta visão alinha-se à noção de compreensão narrativa de David Bordwell. Segundo o narratologista, o espetador de um filme narrativo tem como objetivo central entender a história; para isso, procura a coerência entre os eventos da ação; nessa procura tem tendência para antecipar informação narrativa, estando constantemente a conceber e reajustar hipóteses acerca de eventos futuros (ou passados) (Bordwell, 1985, pp. 38–39). A verificação ou não dessas hipóteses pode provocar fortes respostas emocionais:

“When we bet in a hypothesis, especially under the pressure of time, confirmation can carry an emotional kick; the organism enjoys creating unity. When the narrative delays satisfying an expectation, the withholding of knowledge can arouse keener interest. When the hypothesis is disconfirmed, the setback can spur the viewer to new bursts of activity. The mixture of anticipation, fulfillment, and blocked or retarded or twisted consequences can exercise great emotional power” (Bordwell, 1985, p. 40)

Com este fenómeno em mente, as narrativas “constroem-se no sentido de compensar, modificar, frustrar ou vencer a busca da coerência pelo espectador” (Bordwell, 1985, p. 39). Entender este processo é especialmente importante para as séries lidarem com aquilo que as define: as pausas.

Uma série, e particularmente os dramas serializados, não devem ser vistos simplesmente como filmes divididos em partes. As pausas, enquanto interrupções do fluxo narrativo, levantam desafios ao modo como a história é contada. Ao contrário de um filme, as séries são formatos de regresso: o objetivo primário é que, no final de um episódio, o espetador queira voltar para ver o próximo (independentemente de ser após uma semana ou imediatamente a seguir).

Neste sentido, esta perspetiva emocional baseada na curiosidade e na formulação de hipóteses tem um papel importante na tarefa de fazer regressar o

espetador. Para o conseguir, os modelos seriados e episódicos utilizam, como iremos ver, abordagens dramáticas muito distintas.

A SÉRIE EPISÓDICA E O CONFORTO DA NORMALIDADE

De um modo simples, o modelo episódico opta por satisfazer a curiosidade do espectador através da resolução do “caso da semana”. Cada episódio apresenta uma narrativa fechada com princípio meio e fim: tradicionalmente o princípio introduz um novo desafio ao *storyworld* – o crime, o paciente, o vilão –, o meio desenvolve o caso através de uma série de revoluções e descobertas que nos levam em direção ao fim – com o clímax – o criminoso detido, o paciente curado, o vilão derrotado.

Ao apresentar a resolução da história no final de cada episódio, o modelo não só satisfaz a curiosidade como apresenta sempre um restabelecimento da normalidade, reproduzindo, como aponta Yorke, uma “experiência muito próxima da nossa infância - quando nos sentimos seguros e quando ameaçados, somos capazes, com a ajuda daqueles que nos rodeiam, de assimilar e controlar o mundo exterior” (2014, p. 182). O modelo investe sobretudo no bem-estar da audiência, garantindo ao espectador o conforto do final feliz – a vitória do bem contra o mal; a tese confronta a anti-tese para no final apenas refutar a anti-tese; rejeitando a mudança (Yorke, 2014, pp. 181–183).

Assim, os mecanismos dramáticos funcionam apenas dentro do episódio, as pausas são simples pontos de *reset* do *storyworld*. Isto implica que, para fazer o espectador regressar, cada episódio funcione individualmente, tanto em termos narrativos como dramáticos. Por isto as séries procedimentais, baseadas quase exclusivamente no modelo episódico, estão ligadas tendencialmente ao género crime (detetives, criminosos, advogados), onde o fenómeno de elaboração de hipóteses é fortemente estimulado. Cada episódio de *C.S.I.* (CBS, 2002), *Law & Order* (NBC, 1990) ou *N.C.I.S.* (CBS, 2003) apresenta uma questão dramática clara e objetiva: quem cometeu o homicídio?, é culpado ou inocente?; ou, no caso das séries hospitalares, saber se o paciente será salvo. O desejo pela resposta a estas questões, pelo restabelecimento do controlo pela situação, “segura o interesse da audiência até ao clímax no último ato” (McKee, 1997, p. 198), onde o espectador verifica a sua hipótese, encontrando fruição pela confirmação ou pela surpresa.

A repetição é, assim, um dos pilares da fórmula episódica. A fidelização do espectador está assente no cumprimento imediato das suas expectativas, garantidas pelo uso de um padrão narrativo sem grandes alterações. Mas, desta padronização, nasce o maior problema das séries episódicas: a dissipação da originalidade. Uma mudança só é eficaz se for nova, inesperada. Se a ameaça que invade o *storyworld* for praticamente igual à ameaça que invadiu no episódio anterior, o processo de resolução deixa de ser desafiante, tornando-se desinteressante. A escrita de séries procedimentais sofre fundamentalmente deste problema: “o que é que podemos fazer de diferente neste episódio?”. É na capacidade de resposta a esta questão que assenta a longevidade da série. Quando esgotado, uma das soluções mais utilizadas é refrescar o *storyworld* através da morte/afastamento de personagens e a entrada de outras que alteram as dinâmicas internas do mundo. Outro problema das séries procedimentais é que os objetivos estão sempre ligados ao mundo externo da personagem e nunca ao interno, fazendo com que os seus protagonistas sejam personagens unidimensionais, o que levanta questões ao nível da relevância temática para o espectador.

Ainda assim, apesar da sua aparente superficialidade, a fórmula episódica tem um poder que não deve ser subestimado. Nos últimos vinte anos, as séries procedimentais têm ocupado sempre o top cinco das séries mais vistas nos EUA¹ e são aquelas que conseguem atingir maior longevidade.

A NARRATIVA SERIALIZADA E A TENSÃO DO RETARDAMENTO

Se o modelo episódico se baseia em garantir uma resolução, o modelo seriado baseia-se em adiá-la tanto quanto possível (ao longo da temporada ou até de toda a série). Num primeiro nível, este adiamento mantém o espectador interessado pela resposta à questão dramática central: irá a família Byrde conseguir lavar 10 milhões nas ilhas Ozark? (Ozark (Netflix, 2017)), irão os detetives apanhar o *serial killer*? (True Detective), irão os assaltantes conseguir executar o roubo? (La Casa de Papel (Netflix, 2017)) este tipo de questões são o motor da ação e a razão mais básica pela qual o espectador continua a ver a série.

¹ Segundo o top Nielsen (Anaz, 2018, p. 250)

O retardamento de uma resolução (ou de um evento narrativo relevante) sempre foi uma forte ferramenta dramática. É um dos princípios base do *suspense*, onde o retardamento da resolução da história é encadeado com uma forte antecipação do espectador. Mas, como aponta Bordwell, “adiar informação narrativa não mantém o espectador interessado para sempre; as expectativas bloqueadas devem ser balanceadas com expectativas mais imediatas” (1985, p. 38). No caso das séries, devido à sua longa duração, isto ganha especial relevância já que a audiência sabe que só haverá resolução do conflito central muitas horas depois. Assim, a questão dramática central é necessária para orientar o espectador, mas não é suficiente para sustentar o seu interesse contínuo e ativo.

Neste sentido, uma das características principais da narrativa complexa é a construção de *subplots*: narrativas secundárias mais curtas, mas que têm um papel ativo nas linhas de ação principais. Esta estratégia permite apresentar esporadicamente resoluções, mantendo um pouco a lógica da recompensa episódica enquanto se desenvolve lentamente a linha narrativa principal. Esta fragmentação não é apenas importante para o interesse do espectador, mas também para os próprios argumentistas, já que ter porções narrativas mais curtas que a temporada (e que a série) ajuda no trabalho de estruturar a ação:

Intuitively it makes sense, moreover, that viewers experience television stories in segments larger than episodes but smaller than seasons. We engage with the narrative on an ongoing basis but certainly do not have the memory that would allow us to hold a whole season, as it were, in our heads. (Newman, 2006, p. 24)

Obviamente, séries mais longas (13-24 episódios) tendem a utilizar mais esta estratégia do que séries mais curtas (6-10 episódios). De qualquer modo, o fator essencial dos *subplots* é que contribuam para o desenvolvimento da trama principal, para que não sejam simplesmente um “enchimento” de tempo narrativo que poderá desorientar o espectador.

Independentemente do nível de fragmentação da narrativa, o modelo seriado apresenta sempre uma natureza cumulativa: um episódio revela informações que são relevantes para os episódios seguintes. Desta característica deriva o mecanismo principal para garantir o regresso do espectador: o *cliffhanger*.

As narrativas serializadas têm, nas pausas entre os episódios, interrupções de discurso. Estas interrupções quebram o fluxo da história e exigem ao espectador a decisão

de continuar a ver a série, o que representa naturalmente um desafio. Por outro lado, uma interrupção de discurso é simultaneamente uma falha de informação narrativa e, como vimos anteriormente, falhas de informação têm grande potencial emocional no espectador. Mas uma “narrativa que seja interrompida aleatoriamente não produz os efeitos de um *cliffhanger*” (Poot, 2015, p. 53), para isso existem uma série de princípios.

A função base do *cliffhanger* é induzir curiosidade no espectador. A curiosidade pode ser orgânica, da simples progressão da história, de querer saber o que vem a seguir na cadeia lógica de causa-efeito. Mas também pode ser induzida pela manipulação da informação, pelo ponto de vista, pela temporalidade, no fundo, pelo processo de contar a história. Neste sentido, o estudo de Lowenstein sobre a psicologia da curiosidade é particularmente útil. O psicólogo define quatro formas de induzir curiosidade no ser humano:

- (1) the ‘posing of a question or presentation of a puzzle’;
 - (2) ‘exposure to a sequence of events with an anticipated but unknown resolution’;
 - (3) ‘the violation of expectations that triggers a search for an explanation’;
 - (4) knowledge of ‘possession of information by someone else’.
- (Lowenstein citado em Storr, 2019, p. 18)

Um *cliffhanger*, enquanto indutor de curiosidade, deriva sempre de uma combinação destes pontos. A forma mais básica de o executar é deixar a ação a meio, um *setup* sem resolução. Neste caso, o momento em que a cena é interrompida é essencial, pois será mais eficaz se o espectador tiver uma maior possibilidade de conceber possíveis desfechos. Segundo Storr, o ponto máximo de curiosidade, é atingido quando uma pessoa acha que tem alguma ideia do que poderá acontecer, mas não tem a certeza (2019, p. 18). Ainda nesta linha, e segundo o estudo de Lehne e Koelsch sobre o suspense, a antecipação será tanto maior quanto maior for a divergência entre os possíveis desfechos (entre o melhor e o pior cenário) (2015, p. 7). Neste sentido, situações de vida ou morte tendem a produzir *cliffhangers* eficazes. Outra possibilidade deriva sobretudo do ponto 3 do estudo supracitado de Lowenstein e consiste em fazer uma revelação de um acontecimento ou informação inesperada que coloque em causa o *status quo* do *storyworld* ou a nossa visão dele. Um exemplo é o final da primeira temporada de *Lost*, em que Walt é raptado por um grupo de desconhecidos (primeiro contacto dos *the others*). O elemento surpresa, a mudança inesperada, funciona não pela falta de resolução da cena, mas pela falta de explicação, que, como vimos, deixa o espectador

curioso até este entender o que aconteceu. É importante ter em mente que o *cliffhanger* não precisa de decorrer de uma ação aparatosa, um duelo de personagens ou alguém a cair num precipício. Um caso histórico exemplar acontece em *Breaking Bad*, quando Hank pega num livro para tentar relaxar na sanita e acaba por descobrir que o seu cunhado Walter White é Heisenberg. A simples revelação, pela sua importância narrativa, provoca grande antecipação sobre o que irá acontecer na história.

Por depender de uma manipulação do discurso, o *cliffhanger* tem sido muitas vezes criticado como um artifício, um truque barato para manter a audiência ‘agarrada’ ao ecrã. Esta crítica deriva em certa medida da associação histórica do dispositivo ao género da telenovela, que, como vimos, durante várias décadas era o único formato onde a serialização narrativa se expressava em televisão. O *cliffhanger* da telenovela, derivado do carácter melodramático do formato e do seu número quase infinito de capítulos, aposta em finais de episódios com ações ou revelações altamente dramáticas, para muitas vezes lhes retirar a relevância no episódio seguinte através de dispositivos de trama típicos baseados na “amnésia, parentes desconhecidos, identidades equivocadas, que dão ao ‘factos’ um carácter mutável e subjetivo” (Hayward, 2014, p. 152). A expectativa do espetador é frustrada e a audiência toma consciência do dispositivo que, consequentemente, passa a artifício.

Cliffhangers always appear to mark the events they interrupt as significant with respect to the unfolding story, so in cases where such events end up not, in fact, mattering, the reader will feel manipulated. The cliffhanger promises a relevant payoff, but does not always deliver it.” (Poot, 2015, p. 53)

Para evitar a manipulação explícita, o *cliffhanger* da narrativa complexa deve ir além da sua função dramática e também ser visto como um dispositivo narrativo. O *cliffhanger* tem a capacidade de dar relevância a uma cena, “encorajando o espetador a especular especificamente sobre como o evento interrompido se relaciona com a história como um todo” (Poot, 2015, p. 53). Ao potenciar o desejo de saber o que acontecerá depois, o espetador é forçado a refletir sobre o que aconteceu antes. Assim, estas interrupções de discurso podem ser vistas também como potenciais momentos de reflexão temática, já que têm o potencial de deixar abertas questões para o espetador:

In a sense, cliffhangers turn narrative momentum against itself, marshaling the reader’s desire to know what happens next as a means of opening other axes of connection—transforming “and then? and then?” into “why have we stopped here?” and “what does this moment, this image, this problem say about where

we have come, and where we are going?” Articulating the relationship between such rhythms and the problems they frame thus helps to reveal how narratives conceive of their readers. (Poot, 2016, p. 53)

É essencial pensar o *cliffhanger* em duas partes: o antes e o depois da pausa. O nível de suspense de uma situação é, segundo Lehne e Kolsche, proporcional ao nível de relevância emocional das possíveis resoluções da cena (2015, p. 5); isto implica que um *cliffhanger* é tão mais eficaz quanto maior for o possível impacto do acontecimento na história. Isto é óbvio, mas levanta problemas para a narrativa serializada, já que cenas de grande relevância emocional para as personagens levam necessariamente a mudanças nas mesmas; e a mudança é, como iremos ver no próximo capítulo, um conceito de difícil gestão nas séries. Assim, o grande desafio do *cliffhanger* é encontrar o equilíbrio entre criar uma expectativa que provoque o desejo do espectador regressar e a capacidade de encontrar uma saída que permita satisfazer as expectativas criadas sem que isso afete demasiado a sustentabilidade da narrativa. No exemplo descrito de *Breaking Bad*, o *cliffhanger* é extremamente eficaz, mas altamente insustentável, já que a revelação altera de forma profunda e permanente o rumo da história. Fazer deslocar *plot points* da narrativa principal para o final dos episódios é sempre uma forma eficaz de produzir *cliffhangers*, embora nem todos os *cliffhangers* tenham (ou possam) resultar desta estratégia.

Outro fator importante é a gestão geral do estado emocional da audiência - nem todos os episódios precisam de *cliffhangers* muito expressivos. Um episódio que tenha uma grande carga dramática gera organicamente mais curiosidade que um episódio onde a ação seja menos interessante. Assim, no objetivo de fazer regressar o espectador, é mais importante ter *cliffhangers* fortes nos episódios mais temáticos onde, tendencialmente, as linhas narrativas principais são menos exploradas.

Até agora, falámos essencialmente do impacto da serialização narrativa na perspectiva do *plot*, que é o nível mais básico e imediato onde o drama ocorre; o espectador adere à série, como foi visto, por respostas emocionais básicas. Mas existe um nível mais profundo de engajamento do espectador, que ocorre ao nível das personagens, onde mecanismos de empatia e mudança elevam o significado da experiência de assistir a uma série. Esse é o foco do próximo capítulo.

CAPÍTULO 4: A PERSONAGEM SERIALIZADA E O PARADOXO DA MUDANÇA

No final da primeira temporada de *Game of Thrones*, Ned Stark é executado. A morte do aparente protagonista da série provocou enorme revolta do público, levando muitos espectadores a sugerir o boicote à série ou o cancelamento da subscrição da HBO (Mittel, 2015, p. 125). Embora, na prática, nada disso tenha acontecido (a série manteve as altas audiências), o caso exemplifica bem o poder de uma série para criar laços emocionais entre espectadores e personagens.

As séries são um terreno fértil para as relações parassociais; a longevidade do formato estimula mecanismos de ligação à personagem, como o reconhecimento, o alinhamento e a aliança, conforme a ‘estrutura de simpatia’ proposta por Murray Smith (1995). As personagens têm assim um papel preponderante no envolvimento do espectador, mas, dada a forte componente emocional, exigem bastante cuidado na sua conceção. O processo de serialização narrativa das séries trouxe consigo um conceito de difícil gestão emocional: a mudança.

O PARADOXO DA MUDANÇA

A mudança sempre foi um dos grandes pilares do drama. Na poética, Aristóteles atribui um grande potencial dramático à peripeteia, um momento de mudança drástica dos acontecimentos; a jornada do herói de Campbell é uma jornada de mudança: uma personagem incompleta é forçada numa aventura que a faz ultrapassar o seu defeito. Assim, é de dedução imediata que um dos aspetos dramáticos mais importantes da serialização das séries é dar às suas personagens a possibilidade de mudar (e de morrer).

O modelo episódico nunca ficou alheio à importância dramática da mudança, mas sempre fez um uso muito estrito do conceito. Muitas vezes, para resolver o crime ou salvar o paciente as personagens são forçadas a aprender algo novo ou a mudar as suas crenças. Mas estas aprendizagens raramente têm impacto nos capítulos seguintes. As personagens mantêm sempre os seus traços de personalidade, falhas e virtudes. Essa é talvez uma das características mais comuns da *sitcom*: personagens com traços e falhas extremamente marcadas que nunca mudam; basta pensar em *Friends* (NBC, 1994), *Big Bang Theory* (cbs, 2007) ou *Modern Family* (ABC, 2009) para imediatamente reconhecer isto:

(...) sitcom protagonists were considered characters who made some sort of mistake each week, learned a lesson, and promptly forgot it and got into trouble again. Similarly, detectives in dramas solved a case each week, doctors cured a patient, and so on. (Thompson, 2003, p. 59)

E, na verdade, o espetador não quer que elas mudem, consentindo, assim, à escrita episódica a possibilidade de uma “amnésia seletiva” das suas personagens, que sempre foi uma das ferramentas mais “úteis” para a escrita televisiva (Yorke, 2014, p. 187). Séries complexas que investem numa forte componente serializada onde, como vimos, o espetador encontra fruição numa cadeia lógica de causa-efeito ao longo da temporada, as personagens não podem simplesmente esquecer-se ou serem imutáveis perante todos os acontecimentos da história. A serialização exige dinamismo e tridimensionalidade às personagens. Assim, a possibilidade de mudança deve ser entendida como a possibilidade de construir arcos de personagem ao longo das temporadas ou da totalidade da série. Este dispositivo é, segundo Newman, o que melhor assegura o compromisso do espetador, através de uma experiência de personagem muito mais completa (2006, p. 23).

O arco é “o processo de mudança da natureza interna da personagem ao longo da narrativa” (McKee, 1997, p. 104) e sempre foi um conceito fundamental no modo como contamos histórias. A estrutura narrativa está, desde sempre, intrinsecamente ligada ao arco de personagem: na estrutura aristotélica, o conceito da *anagnórisis* definia o ponto em que a personagem “passa do ignorar ao conhecer” (Aristóteles, 2003, p. 118); Freytag, na análise da estrutura de Shakespeare, propunha o ponto de clímax, o momento em que o herói, ‘através do seu processo mental, impele a ação decrescente’ (1900, p. 129), sugerindo a mudança da natureza interna e conseqüentemente do rumo da ação; na narrativa mitológica, Campbell sugeria a *Ordeal* para definir o momento em que “o herói tem de morrer para renascer (...) e regressar transformado” (Vogler, 2007, p. 155). No vocabulário mais contemporâneo, este ponto é amplamente conhecido como *midpoint*, e ocupa (literalmente) um lugar central na estrutura narrativa.

Mas, para as séries, apesar da sua inegável importância dramática, a mudança é um conceito paradoxal. Na narrativa clássica, “quando a personagem muda, a história acaba” (Yorke, 2014, p. 186) e o desejo dos produtores (e muitas vezes do próprio espetador) é que a série nunca termine. A televisão sempre teve “na consistência da personagem uma das fórmulas primárias para criar uma longa relação entre personagem

e espectador” (Mittell, 2015, p. 127). Este embate entre os princípios do drama e a consistência televisiva sempre constituiu um grande desafio para os criadores de séries e até para a audiência:

Most of us have been frustrated by long-running shows where ingénue characters never seem to learn from their experiences, or equally annoyed when they do learn and stop being the character we first fell in love with. Outside of single stories or worlds unaffected by time, change is a very difficult concept to manage. (Yorke, 2014, p. 186)

Este paradoxo está presente, como aponta Storr, na própria psicologia humana. Se por um lado somos extremamente estimulados pela mudança, por outro oferecemos-lhe imensa resistência. A mudança representa simultaneamente o “portal para o perigo e para a oportunidade” (Storr, 2019, p. 12), e a predisposição humana perante a mudança é resistir a ela. Não é por acaso que o herói começa sempre por recusar a “chamada à aventura”. Storr descreve bem o esforço mental que as mudanças de natureza interna exigem:

Identifying and accepting our flaws, and then changing who we are, means breaking down the very structure of our reality before rebuilding it in a new and improved form. This is not easy. It’s painful and disturbing. We’ll often fight with all we have to resist this kind of profound change. This is why we call those who manage it ‘heroes’. (Storr, 2019, p. 64)

Assim, a resistência à mudança é um estado com que qualquer um de nós se pode identificar e, por conseguinte, empatizar. Segundo David Mamet é “o poder da resistência que torna a jornada do herói afetiva” (2000, p. 19). As personagens das séries não podem terminar completamente a sua jornada, caso contrário a história acaba, mas podem resistir a ela. Assim, as séries, mais do que serem uma jornada de mudança, são, como iremos ver, uma jornada de resistência.

MUDAR O ESPETADOR (ELABORAÇÃO DE PERSONAGEM)

Um dos recursos narrativos mais comuns para tratar a problemática da mudança na narrativa complexa é, como aponta Mittell, a ‘elaboração de personagem’, que encontra a mudança não na personagem, mas na perceção do espectador:

[character elaboration] exploits the serial form to gradually reveal aspects of a character over time so that these facets of the character feel new to the

audience, even if they are consistent and unchanging character attributes.
(Mittell, 2015, p. 136)

Mad Men é exemplar no uso deste recurso. Durante toda a primeira temporada, Don Draper é praticamente uma personagem estática, mas, através da elaboração, a percepção do espectador sofre um arco entre a vida aparentemente perfeita de Don Draper e a vida de solidão e sofrimento de Dick Whitman (a identidade real de Don). O *flashback* é o recurso mais comum da elaboração, podemos reconhecê-lo em séries como *Lost*, *Orange is the New Black* (Netflix, 2013) ou *La Casa de Papel*.

Mas a elaboração de personagem não deriva da ação e, por isso, o seu alcance narrativo (e dramático) é, como iremos argumentar, bastante limitado. Da parte narrativa, tem de se reconhecer que o aprofundamento do *backstory* da personagem pode fortalecer a relação da personagem com o espectador através do mecanismo de aliança: ao fornecer o contexto passado, o espectador pode entender melhor as ações/motivações da personagem e, com isso, reforçar a “simpatia” (mas não necessariamente a empatia).

Backstory é tipicamente um recurso de exposição/explicação/caracterização, aspetos que atuam contra a corrente da ação (quando em *flashback*, suspendem mesmo a ação). David Mamet coloca a questão de forma mais extrema:

“The garbage of exposition, backstory, narrative, and characterization spot-welds the reader into interest in what is happening now. It literally stops the show.” (Mamet cit. Yorke, 2014, p. 147)

Por exemplo, *Ozark* é uma série extremamente bem estruturada, mas, ao oitavo episódio da primeira temporada, decide dar ao espectador um episódio integral de *backstory*. A dois episódios do final da temporada, é o exemplo mais óbvio daquilo que Mamet quer dizer com “parar o *show*”. A questão mais interessante aqui não é apenas o rompimento do fluxo dramático, mas sim aquilo que ele argumenta ser uma ‘obstrução à imaginação do espectador’. Qual a necessidade de sabermos a razão pela qual Marty aceitou fazer lavagem de dinheiro? Ou que a mulher, Wendy, teve um acidente traumático que lhe provocou um aborto numa fase em que ela já estava deprimida por causa de não conseguir emprego devido à idade? Estas informações podem levar-nos a conhecer melhor as personagens, mas a especificidade das suas motivações retira-lhes universalidade. John Yorke resume bem esta questão:

The less back-story a character has, the more readily an audience is able to identify with them – the more we can see they're like us and not like someone else. We may want to know more, but it's the not knowing that keeps us watching. It allows us to fully experience the journey ourselves and actively join in the process in which a character pursues their goal, their flaw is subsumed into their façade, their need into their want, and the goal of all drama is achieved – a rich, complex, three-dimensional character appears in front of our eyes. (Yorke, 2014, p. 147)

Assim, se, por um lado, a ‘elaboração de personagem’ pode ser um recurso importante para a percepção de mudança e para simpatizar com a personagem, o seu uso deve ser controlado, pois o excesso de *backstory* pode reduzir a capacidade do espectador se identificar e participar ativamente na sua jornada. Para esse envolvimento é necessária uma mudança efetiva expressa através de ações. Como Robert McKee coloca:

Likability is no guarantee of audience involvement; it's merely an aspect of characterization. The audience identifies with deep character, with innate qualities revealed through choice under pressure. (McKee, 1997, p. 142)

MUDAR A PERSONAGEM (ARCOS DE PERSONAGEM)

Para haver mudança, têm de existir pelo menos dois estados. Na construção de arcos de personagens, esses dois estados são vulgarmente conhecidos como o ‘*WANT*’, o objetivo que a personagem quer seguir, e o ‘*NEED*’, o objetivo que a personagem precisa de perseguir. O *WANT* é uma projeção da “mentira em que a personagem acredita” e o *NEED* é o resultado “da verdade que ele precisa de aprender” (Weiland, 2017, pp. 22-24). Tipicamente, num filme de escrita clássica que siga, por exemplo, o modelo de três atos, a personagem começa por perseguir o *WANT* que resulta em consequências desastrosas, levando-o ao *midpoint*, onde percebe que tem de mudar de rumo, passando a perseguir o *NEED*, caminho que o levará a assimilar a “verdade” no final da história. Em termos genéricos isto é um arco positivo de mudança do personagem, mas, obviamente, há mais nuances no processo. O momento “milagroso” no *midpoint*, deve ser cuidadosamente construído e resultar das ações crescentes que o antecedem.

Num filme, este processo de transição entre *WANT* e *NEED* acontece tipicamente de forma mais linear, drástica e eficaz. Numa série serializada, pela sua duração, o processo ocorre de forma mais instável, as personagens oscilam várias vezes entre o *WANT* e o *NEED* assumindo temporariamente um ou outro estado, sem consolidar uma mudança efetiva:

Most of such changes in a serial are either temporary, attributed to an external factor that dissipates over the course of an episode or short arc, or only midlevel shifts in behaviors and attitudes, rather than high-level transformations of core morality and ethics (Mittell, 2015, p. 134)

Saul Goodman, em *Better Call Saul* (AMC, 2015), é um bom exemplo: durante grande parte da série, vemos o personagem a oscilar entre ser Jimmy McGill, o advogado que segue as leis e regras da sociedade, e Saul Goodman (inicialmente Slippin'Jimmy), o homem dos esquemas, dos atalhos, das fraudes. Estas oscilações são provocadas, essencialmente, por “reversões na sorte do herói”.

As reversões (peripeteias) sempre foram um recurso dramático essencial para conferir sentido e maior significado aos momentos de mudança interna (anagnórisis). Na estrutura clássica da tragédia, as reversões estão colocadas sobretudo na fase de “ação ascendente”, um caminho de complicações progressivas que levam a personagem ao clímax (*midpoint*). Nas séries, cada complicação pode ser explorada como uma sub-jornada do herói ao longo de uma sequência de episódios ou temporada, criando, assim, períodos de mudança (ainda que temporários) na personagem. Mas, do ponto de vista da macroestrutura, a fase de “complicações progressivas” levanta um desafio de sustentabilidade dramática. McKee aponta:

Progressions build by drawing upon greater and greater capacities from characters, demanding greater and greater willpower from them, putting them at greater and greater risk, constantly passing points of no return in terms of the magnitude or quality of action. (...) A story must not retreat to actions of lesser quality or magnitude. (McKee, 1997, p. 209)

Assim, uma grande dificuldade das séries é manter este crescimento dramático das peripécias. Se uma personagem tem uma mudança por causa de um acontecimento, para reverter essa mudança é imperativo que seja um acontecimento de maior significação dramática, o que representa um desafio cada vez maior para os argumentistas. Quando falham este princípio, as séries começam a ‘arrastar-se’. Ao contrário da fórmula episódica, em que o personagem volta ao estado inicial por esquecimento, o drama seriado pode fazê-lo através de reversões de acontecimentos. Mas do conjunto de reversões é expectável que a personagem não seja inerte ao processo, que cresça com as oscilações, quer ocorram num sentido ou noutro. Como Lajos Egri coloca, “uma personagem pode crescer através de uma ação certa, ou de uma ação errada – mas, se é uma personagem real, ela tem de crescer” (Egri, 2009, p. 75).

A noção de “crescimento de personagem”, proposta por Egri no seu livro fundamental *The Art of Dramatic Writing* (1946), é particularmente interessante para a discussão da escrita de séries. Baseando-se na experiência humana, o autor defende que a mudança só é verosímil se for gradual, propondo um método de faseamento do arco de personagem em vários estágios. Da mesma forma que, entre o nascimento e a morte, o ser humano passa por várias fases (infância, adolescência, juventude, etc.), um arco entre, por exemplo, a amizade e o homicídio deve ser cuidadosamente repartido em pequenas mudanças (Egri, 2009, pp. 192–194)

birth—childhood
childhood—adolescence
adolescence—youth
youth—manhood
manhood—middle age
middle age—old age
old age—death.

friendship—disappointment
disappointment—annoyance
annoyance—irritation
irritation—anger
anger—assault
assault—threat (to greater harm)
threat—premeditation
premeditation—murder.

Fonte: (Egri, 2009, p. 193)

Figura 1 - Estágios de crescimento de Egri (exemplos)

Este pensamento alinha-se com a ideia de que o humano é resistente à mudança e, por conseguinte, mudanças pequenas são mais passíveis de acontecer que mudanças drásticas: “comummente as pessoas mudam por fases, crescem gradualmente por estágios, da intolerância para a tolerância, da cobardia para a coragem, do ódio para o amor” (Vogler, 2007, p. 205). As séries podem fazer de cada estágio, de cada degrau, uma mini-jornada do herói. Egri propõe o termo de ‘transição’ para caracterizar estes estágios:

The small conflicts, which we call “transition,” lead the character from one state of mind to another, until he is compelled to make a decision. Through these transitions, or small conflicts, the character will grow in a slow, even tempo. (Egri, 2009, p. 129)

A gestão do ritmo das transições é essencial para a sustentação da narrativa. O autor esboça três cenários possíveis: conflito estático, repentino ou crescente. O estático acontece quando a ação não provoca transição, ou seja, é inconsequente e, por

consequente, desinteressante. O repentino acontece quanto a personagem “salta” estágios e uma única transição provoca uma mudança demasiado drástica, reduzindo a verosimilhança da personagem. O crescente resulta de uma execução lógica e ritmada das transições em direção ao desfecho, onde cada mudança é sustentada por um acontecimento. (Egri, 2009, pp. 179-216)

As séries, pela sua duração, são formatos privilegiados na exploração deste modelo sustentado de personagem e têm nele uma das suas grandes mais valias. *Breaking Bad* é talvez o exemplo mais claro disto: entre Walter White e Heisenberg ou, como colocou Vince Gillian, “entre Mr. Chips e Scarface” (MacInnes, 2012), tiveram de existir inúmeras transições que só parecem caber num formato em série. O acompanhamento destas transições, de todos os pequenos momentos de sofrimento e superação da personagem, simulam a experiência de nos ligarmos fortemente a alguém quando partilhámos momentos significativos com essa pessoa. Assim, acompanhar o crescimento de uma personagem eleva a ligação emocional entre espectador e personagem e reforça o envolvimento ativo na série. Muitas vezes é pela relação com as personagens que continuamos a ver série, mesmo quando o *plot* passa por fases menos bem conseguidas.

Mas a estruturação de um arco sustentado representa um grande desafio na escrita de séries. O nível de fragmentação de um arco, o ‘número de degraus’, depende necessariamente do tempo disponível para contar a história. Devido à mecânica televisiva, é usual que a duração total de uma série seja uma incógnita; a renovação para uma nova temporada está sempre dependente do sucesso da anterior: não são raros os casos em que séries são canceladas antes de terminarem os arcos de personagem, ou séries de sucesso comecem a alongar demasiado os seus arcos (resultando num conflito estático). Assim o ritmo de revelação do arco é um fator de difícil gestão e que os argumentistas devem ter em consideração. Sobre esta questão, Vince Gillian, showrunner de *Breaking Bad*, sugere:

Give [the audience] just enough that the show is interesting. Don't give them any more than they need to keep watching. Try to keep the show moving as slowly as possible, so that it is still interesting and moving in a forward direction. This is a terrible phrase, but it fits. You've got to be careful not to shoot your wad. It's a real crude way of putting it, but I can't think of a more apt expression. You've got to keep people right on the edge. Keep telling your audience new things about your character. You've got to keep them invested and learning. On the other hand, if you're moving like a rocket, eventually you're going to tire

them out. It's a very tricky thing – pacing. (...) It helps to know how many episodes you'll have. However, the TV business is not geared that way, you don't know for sure unless you're doing a miniseries. I think that's an underrated form. I wish that the miniseries would make a comeback. (Landau, 2013, p. 68)

Assim, o arco de personagem representa simultaneamente uma das grandes mais valias das séries e um dos seus maiores desafios. O ritmo do arco estabelece o ritmo da progressão narrativa da série e, por isso, o seu fim. Aceitar o fim de uma série é essencial para que ela seja dramaticamente eficaz desde a primeira à última temporada. Muitas vezes os interesses comerciais ditam outro rumo. Essa é talvez a última das imposições comerciais de que as séries ainda não se libertaram completamente. Ainda assim, temos visto um número de séries limitadas (ou mini-séries), que assentam no pressuposto de que a questão dramática central é resolvida no final da temporada, a serem amplamente aclamadas pelo público, como é o caso de *Chernobyl* (HBO, 2019), *Watchmen* (HBO, 2019) ou *Fargo* (FX, 2016). As séries limitadas, por conhecerem o seu fim desde o início, constituem um tipo de formato privilegiado para a estruturação dos arcos de personagem (e de toda a ação) e, por isso, constituem um modelo de excelência para a criação artística.

PARTE 2 – PROCESSO DE ESCRITA DE SÉRIES: O CASO DE *CRUSHING*

CAPÍTULO 1: TEMA, GÉNERO E FORMATO

Este primeiro capítulo, centra-se numa fase embrionária da conceção da série, onde a pesquisa temática consome grande parte do tempo. O objetivo essencial é definir aspetos anteriores à história, como o tema, o género e o formato, que estabelecem as linhas orientadoras para o desenvolvimento da narrativa.

PONTO DE PARTIDA: TEMA E PREMISSA

Tudo pode ser o início de uma ideia. Uma história que nos contam, uma pessoa que conhecemos, uma notícia no jornal, um sentimento, uma imagem, qualquer coisa. Mas a inspiração para contarmos uma história, não é a razão pela qual contamos a história. Entender a razão pela qual produzimos um argumento, ou qualquer outro objeto de criação artística, não é algo simples nem imediato. Muitos artistas dirão até que o processo artístico deve ser desprovido de razão, apenas uma expressão de emoções e sentimentos. Obviamente cada criador tem a sua visão e processo criativo, mas de um modo geral, as teorias de argumento têm no tema a razão essencial para se contar uma história.

Apesar do seu lugar central, o tema é ‘algo vago no vocabulário dos argumentistas’ (McKee, 1997, p. 114) e segundo Egri, vários outros termos podem assumir o conceito: “tese, raiz da ideia, ideia central, objetivo, força-motriz, assunto, proposta, plano, emoção básica” (2008, p. 32). Independentemente da teoria e metodologia de cada argumentista, parece ser mais consensual que o desenvolvimento de um argumento deve iniciar-se com uma formulação mais concreta do tema. A título de exemplo, Egri propõe a formulação de uma premissa, enquanto McKee refere a *controlling idea*. Estes dois conceitos, são no fundo o mesmo: estratégias para o argumentista sintetizar aquilo que a história, e ele próprio, procura dizer. Em termos práticos, não é particularmente útil para o processo de escrita dizer que o tema da história é o amor ou a morte. A premissa não deve ser vista como “sobre o que é esta história?” mas “o que é que o argumentista tem a dizer sobre o assunto.” Se pensarmos em Romeu e Julieta, podemos dizer que tem como tema o amor, mas aquilo que Shakespeare procura dizer sobre o amor, a premissa da história, é que *o verdadeiro amor desafia tudo, até a morte*. (Egri, 2008, p.33)

Obviamente que o processo criativo não é linear, e afirmar que o processo de escrita deve partir da premissa, não é dizer que o argumentista tem de ter uma visão clara e absoluta do tema e de tudo aquilo que ele comporta. O objetivo essencial da premissa é orientar o argumentista na jornada de escrita, é o ponto de chegada que ele quer alcançar, mesmo que ainda não faça ideia de como irá lá chegar. Lajos Egri resume,

De um modo geral, dramaturgos têm uma ideia, ou são surpreendidos por uma situação pouco usual e decidem escrever uma peça à volta disso. (...) A questão é se essa ideia ou situação é suficiente para sustentar a peça. A nossa resposta é que não. (...) Sem uma premissa clara, nenhuma ideia ou situação é suficientemente forte para conduzir o escritor à conclusão lógica. Se a premissa não existe, o escritor pode modificar, elaborar, ou variar a ideia original, e até deixar-se levar por uma nova situação, e nunca saberá onde pretende chegar. (...) É necessário ter uma premissa que conduza inevitavelmente à meta que a obra deseja alcançar. (Egri, 2008, p.37)

CRUSHING parte da vontade de explorar o tema do casamento na geração *millennial*. Será que a geração com maior índice de pais divorciados, encontra sentido no casamento? Será que uma geração marcada pelas indecisões, incertezas e adiamentos está disposta a aceitar um compromisso permanente?

O objetivo mais básico da série é explorar estas questões, e para isso o ponto de partida foi encontrar um conflito principal que proporcionasse a discussão.

Um pedido de casamento tornou-se a génese para o conflito, pois parecia funcionar tanto em termos dramáticos como temáticos. Pedir alguém em casamento é uma situação altamente dramática, já que funciona como um ultimato: qualquer que seja a resposta, nada fica como dantes. É um ponto sem retorno. Funciona também como uma representação direta do tema, já que é forma mais forte e clara da vontade de assumir um compromisso com alguém.

A questão dramática central emergia naturalmente desta situação “irá o personagem fazer o pedido de casamento?”. A pergunta pressupõe uma resposta, pois nela reside efetivamente o que se quer dizer sobre o assunto. Por outras palavras, faltava a premissa.

As inspirações para histórias vêm dos mais variados lugares, mas talvez o mais comum seja o interior do autor. É frequente abordarem-se questões que intrigam o próprio criador, e por isso, responder à simples questão “o que eu tenho para dizer sobre isto?” nem sempre é fácil. O processo de escrita é muitas vezes um processo de descoberta para

o próprio argumentista, mas é de evitar começar a escrita efetiva do guião sem saber concretamente o que se quer dizer.

No caso de CRUSHING, a procura pela resposta fez-se durante a pesquisa temática, que se fragmentou pelos mais variados lugares: livros, filmes, fóruns na internet, conversas com pessoas, etc. Uma temática como o sentido do casamento na contemporaneidade é uma questão popular que permite procurar respostas em quase todas as pessoas. A resposta não foi consensual, nem era expectável que o fosse. O processo de pesquisa funcionou sobretudo como um processo de construção pessoal de uma resposta. Esta fase de preparação terminava assim com dois pilares, uma premissa e uma questão dramática central.

Questão dramática central: Irá o protagonista fazer o pedido de casamento?

Premissa: O amor verdadeiro exige compromisso.

Parte da dificuldade de fazer este exercício é aceitar o quão redutor ele é. Obviamente aquilo que se pretende transmitir vai muito para além desta ideia, a premissa tende a ser simplista, não acomoda em si toda a complexidade temática ou multiplicidade de pontos de vista que se pretende explorar. Mas é a sua simplicidade que a torna uma ferramenta útil para orientar os processos de construção narrativa subsequentes, que com tratarão de complexificar a abordagem temática.

GÉNERO E FORMATO

Para além do tema é essencial definir outros dois fatores antes de começar a desenvolver a história propriamente dita. Se o tema está sobretudo ligado à substância, o género e o formato são importantes para orientar numa primeira fase as questões de estilo, tom e estrutura. Ao contrário do tema que se liga exclusivamente a uma motivação pessoal do autor, a escolha do género e do formato de uma série deve ter também em conta questões comerciais como público-alvo ou valor de produção. Um argumento tem sempre o objetivo intrínseco de ser produzido e aquilo que é definido nesta fase, apesar de ser totalmente externo à história, pode ter um papel fundamental no cumprimento desse objetivo.

Como visto na primeira parte, a era do *streaming* ampliou as possibilidades em termos de formatos, géneros e abordagem criativa. A intenção autoral para este projeto foi desde cedo abordá-lo num tom cómico. Apesar disso, um género clássico televisivo como a *sitcom*, estava fora de questão, pelas suas características tipicamente episódicas, *punchlines* e personagens estáticas. Apesar do tom cómico, a intenção era explorar linhas narrativas contínuas e dramáticas ao longo de toda a série. Assim o *dramedy* tornou-se o género de referência para a conceção da série:

“dramedies are hybrids that tell a story with both comedy and drama (and sometimes even tragedy). They don’t aspire to tell jokes with punch lines, and instead tend to go for the emotionally raw, uncomfortable, cringe-worthy but honest moment. At times, this level of honesty and vulnerability can be excruciating and make us squirm, and the laughs emerge from the characters’—and our—discomfort.” (Landau, 2018a, p. 2)

As características aqui apontadas, descrevem bem o tipo de humor pretendido para a série, ligado sobretudo ao desconforto das situações e à disfuncionalidade das interações sociais. Estas características eram essenciais para tratar a temática do casamento na geração *millennial*, onde a ansiedade, o *overthinking* e os problemas de comunicação estão muito presentes.

Como coloca Landau, durante décadas “os canais televisivos não estavam muito confortáveis com o desconfortável *dramedy*, especialmente em formato *half-hour*, reservado para a *sitcom*” (2018a, p. 6). Historicamente o género não é um formato familiar, a sua honestidade e vulnerabilidade da condição humana não agrega todo o espectro da audiência, sendo muito eficaz em segmentos específicos. É também um género tipicamente ligado à produção independente com baixo valor orçamental, característica fundamental para a exequibilidade do projeto. Assim a escolha deste género fazia sentido tanto em termos temáticos como financeiros e comerciais.

A escolha de um formato 6x20’ liga-se sobretudo ao contexto de produção previsto para a série. Sendo uma primeira experiência do autor num formato serializado, tentou-se escolher o formato mais económico e reduzido possível, mas sem perder as características completamente de uma série televisiva. A libertação da grelha televisiva, libertou também o número de episódios, e nos últimos anos têm surgido séries de 10, 8 e até 6 episódios. No modelo americano, concretamente nos *Emmys* ou *Golden Globes*, para um conteúdo ser considerado uma série (drama/comédia), tem de ter pelo um mínimo de seis episódios. Na categoria das miniséries/séries limitadas, são considerados

conteúdos com pelo menos dois episódios e uma duração mínima de 150 minutos. Ainda assim optou-se por uma duração ligeiramente mais curta que o formato *half-hour*, por uma questão de visão estratégica de produção. Um dos caminhos com maior potencial de financiamento em Portugal para a série era a consulta de conteúdos para o RTP Lab, um concurso de financiamento de séries de comédia direcionadas sobretudo ao público jovem, para distribuição na RTP Play. Depois de uma análise aos conteúdos já produzidos no âmbito desse programa, concluiu-se que existia uma preferência por formatos mais curtos que os tradicionais.

Foi considerando todos estes aspetos, e com séries como *Fleabag* (Amazon, 2016-19), *The End of Fuc**** World* (Netflix, 2017-19) ou *RAMY* (Hulu, 2019) como referência, que o formato foi definido.

Género: Dramey

Formato: 6 x 20' - Limitada

CAPÍTULO 2: CONFLITO

A segunda fase de trabalho centra-se na conceção da história, não em termos de caracterização dos seus personagens ou do mundo que rodeia, mas no “motor” da narrativa, o conflito. A fase inicial de um projeto criativo é sempre marcada por uma abundância de ideias e possibilidades. O desafio começa assim por extrair o conflito que servirá de base para a construção da linha narrativa principal. A definição desta linha principal é essencial para a concretização das restantes personagens e histórias secundárias, para onde poderão ser utilizadas outras ideias.

CONFLITO PRINCIPAL

No capítulo anterior, foi definido que um pedido de casamento, pela sua relação imediata com o tema, deveria estar na base do conflito central. Mas um pedido de casamento é apenas uma situação, não é uma história. O exercício passa por dramatizar tornar a situação o mais dramática possível. O que é que tornaria a tarefa de pedir alguém em casamento ainda mais complicada? Que situação poderia melhor demonstrar o tema e a premissa pretendida?

Todas as histórias, mesmo as mais simples, têm na sua constituição uma série de elementos essenciais. Segundo John Yorke, esses elementos são: protagonista, *inciting incident*, desejo, antagonista, crise, clímax e resolução (2014, p.4). Assim, para transformar uma situação numa história, é preciso garantir que estes elementos existem. No caso de *CRUSHING*, o exercício passou por sintetizar a história numa *storyline*, que deve reunir, ainda que de forma simplificada, todos estes elementos.

A *storyline* é, segundo Doc Comarato, “o termo usado para designar, com um mínimo de palavras, o conflito matriz de uma história” e não deve ir além das “cinco ou seis linhas, porque é justamente a síntese da história”. Uma *storyline*, continua o autor, “deve englobar o essencial, isto é: a apresentação do conflito, o desenvolvimento do conflito e a solução do conflito”(2000, p. 97).

CRUSHING - Storyline Principal

Um jovem a tentar assentar a vida, sente que está na altura de pedir a namorada em casamento. Mas, no momento em que compra o anel de noivado, fica com uma paixão súbita pela funcionária da ourivesaria. Dividido entre a paixão e o compromisso, acaba por envolver-se com a nova rapariga, que leva à destruição da relação de longa data que tinha com a namorada. Ao reconhecer o erro que cometeu, desiste da nova paixão e tenta consertar o seu relacionamento, que o leva finalmente a pedir a namorada em casamento.

Numa análise simples, é possível reconhecer que a *storyline* apresentada cumpre todos os aspetos supracitados:

Apresentação: Um jovem a tentar assentar a vida (protagonista), sente que está na altura de pedir a namorada em casamento. Mas, no momento em que compra o anel de noivado, fica com uma paixão súbita (*inciting incident*) pela funcionária da ourivesaria (antagonista).

Desenvolvimento: Dividido entre a paixão (desejo '*want*') e o compromisso (desejo '*need*'), acaba por envolver-se com a nova rapariga, o que leva à destruição da relação de longa data que tinha com a namorada (crise).

Solução: Ao reconhecer o erro que cometeu, desiste da nova paixão e tenta consertar o seu relacionamento (clímax), que o leva finalmente a pedir a namorada em casamento (resolução).

CONFLITOS SECUNDÁRIOS

Uma série raramente tem uma única linha narrativa. Ao conflito principal, juntam-se outras linhas narrativas secundárias, vividas pelo protagonista ou por outras personagens. Ter várias linhas narrativas é essencial para enriquecer a história e explorar outros pontos de vista sobre o tema. Além disso, possibilitam também uma

complexificação da cadeia lógica da história e oferecem outras estratégias dramáticas ao processo de narração.

Como foi visto na primeira parte, uma das características predominantes das séries complexas é a interligação de várias linhas narrativas. Não apenas uma existência em paralelo, mas um cruzamento ativo entre si. Isso permite criar uma maior complexidade nas personagens, já que, por exemplo, uma decisão pode impactar várias linhas narrativas, colocando valores e motivações em confronto; ou então, um acontecimento numa linha narrativa pode ser o catalisador para outra, a *crise* na linha da personagem A pode resultar na resolução da linha da personagem B. O potencial dramático (e cômico) destes cruzamentos torna-se evidente.

Esta mecânica entre linhas narrativas é que torna a estrutura narrativa verdadeiramente complexa (e interessante). A imaginação e a criatividade do argumentista podem levar às combinações mais surpreendentes e improváveis. Obviamente existem limites ligados ao número de personagens, à duração temporal do projeto ou a relevância das histórias secundárias para o tema.

No caso de *CRUSHING*, e tendo em conta as linhas orientadoras do capítulo anterior, a história dividiu-se em mais duas linhas narrativas: um drama familiar, entre o protagonista da série e o pai, e o drama profissional da namorada. Naturalmente, estas linhas derivam da linha narrativa principal, mas têm conflito e jornadas próprias, tendo resultado de um processo de construção similar ao apresentado (como poderá ser reconhecido no capítulo III).

Mas o processo de conceção das linhas narrativas, não acontece de forma isolada nem linear. Ocorre de forma orgânica e unificada com outros aspetos essenciais da história, como as personagens, o tempo e o lugar onde ela se desenvolve, que serão o foco do próximo capítulo.

CAPÍTULO 3: PERSONAGENS E *STORYWORLD*

‘reproduzir caráter não pode ser adquirido
nem regulado por recomendações teóricas’
(William Archer, 1912 cit. em Egri, 2008, p. 122)

As personagens, enquanto representações simbólicas da natureza humana, são entidades complexas e paradoxais. Por isso, e apesar de ocuparem um papel central na narrativa, racionalizar plenamente um processo de construção de personagem é uma tarefa impossível. De qualquer modo, ao longo dos tempos, as teorias do argumento foram desenvolvendo estratégias e métodos para a criação de personagens fortes e envolventes (leia-se, dramaticamente eficazes). O processo desenvolvido em *CRUSHING*, teve como ponto de partida algumas destas estratégias e princípios.

AS DIMENSÕES DO PROTAGONISTA

Uma das afirmações mais comuns sobre histórias é que elas devem ser universais, qualquer espectador deve ser capaz de se identificar e empatizar com elas. As personagens, enquanto elemento central da relação da audiência com a história, devem por isso, ser dotadas de universalidade. Paradoxalmente, são as especificidades das personagens, o seu visual, os maneirismos, o modo como falam e se comportam, que as tornam únicas e inesquecíveis.

A construção de um personagem deve ter em consideração estas duas dimensões, a universal, ligada ao domínio interior, e a particular, ligada ao domínio exterior. A dimensão universal deriva do princípio sociológico básico que o ser humano, apesar de todas as diferenças exteriores, é bastante idêntico. Todos sentimos e procuramos mais ou menos a mesma coisa, a sobrevivência, a segurança, o amor, a aceitação, etc. É nestes princípios essenciais, que o desenvolvimento de um personagem deve começar, uma vez que alguns dos aspetos externos derivam da dimensão interna.

Na base da dimensão interna, ou aquilo que McKee chama carácter efetivo (*‘true character’*) está o desejo da personagem. ‘O que a personagem quer?’ é a pergunta fundamental para iniciar a construção de qualquer personagem relevante e, em especial, o protagonista. O protagonista é a personagem “que gera o conflito que faz a obra avançar” (Egri, 2008, p.142). Por isso é fundamental que não seja passiva, que deseje algo e tome decisões para o conseguir. “Um personagem ganha vida no momento em que

vislumbramos o seu desejo - não apenas o consciente, mas de uma forma complexa, também o inconsciente. O que esse personagem quer? Agora? Em breve? No geral? Conscientemente? Inconscientemente?”(McKee, 1997, p. 376). A resposta não é simples nem direta, é tão complexa quanto a psicologia humana. Existe uma contradição natural no ser humano e o desejo das personagens deve incorporar essa contradição. A dimensão interna de uma pessoa está camuflada na imagem que ela projeta de si mesma, existe uma dualidade natural entre aquilo que somos e aquilo que desejamos ser. Por isso, uma personagem está, acima de tudo, em guerra consigo própria.

Em *CRUSHING*, Artur está num conflito interior, entre tomar o rumo tradicional da vida adulta, assumir compromissos no sentido de atingir estabilidade familiar e financeira (Nicole e negócio do pai) OU seguir o rumo imaturo dos sonhos e das paixões fortuitas (Júlia e a arqueologia).

A diferença, entre aquilo que gostaríamos de ser e aquilo que somos, é a base dramática para qualquer protagonista. Quando falamos de um arco de personagem falamos, no fundo, no processo de harmonização destas duas dimensões. Em termos práticos dividimos assim o desejo em duas componentes: o *want* (aquilo que a personagem quer) e o *need* (aquilo que a personagem precisa). O *want* deriva do defeito da personagem e é, tipicamente um mecanismo de defesa do ego. Artur querer seguir as paixões não é apenas um desejo emocional, mas uma rota de escape para aquilo que ele, no fundo, tem de fazer mas ainda não é capaz. Para o conseguir, tem de assimilar a ‘verdade’, um ensinamento tipicamente ligado à premissa temática, que orienta a personagem para o caminho do *need*. No caso de Artur, esse caminho é fazer o pedido de casamento que o leva, definitivamente, a ultrapassar o seu defeito (medo do compromisso).

REDE DE PERSONAGENS

Uma rede de personagens deve ser construída de modo a cumprir uma função essencial, levar o protagonista a percorrer o seu arco. Nesse sentido, e como coloca McKee “o protagonista define as restantes personagens” (McKee, 1997, p. 379).

Todas as personagens relevantes devem ter algum grau de influência na jornada do herói e para isso, têm de ter algo a dizer sobre o tema. Segundo John Truby, “cada personagem deve mostrar uma abordagem diferente ao problema moral do herói”, ou seja, “todas as personagens são uma variação do tema” (Truby, 2007, p. 74). Este modelo para além de garantir relações com potencial dramático entre as personagens, enriquece também a discussão temática da história. Este foi o princípio essencial que esteve na base do processo de criação das personagens de *CRUSHING*.

Na linha narrativa principal, que tem Artur como protagonista, surgem, como vimos, dois caminhos, duas respostas temáticas opostas, concretizados em duas personagens. Nicole, a namorada de longa data, perfeccionista e responsável que vê o casamento como uma prova do verdadeiro amor, uma etapa necessária para a concretização da sua vida perfeita. Júlia, uma pessoa de espírito livre, solitária e independente, funciona no sentido oposto, vendo o casamento como um conceito utópico, uma relação que está destinada ao falhanço.

A personagem do pai coloca o casamento como uma consequência traumática, resultado da extremização do *need* do protagonista. Nesse sentido é uma representação do seu medo, um casamento falhado, uma consciencialização de que um compromisso levado ao extremo pode resultar em consequências desastrosas. Também no sentido das consequências, a personagem do Marco, personifica a visão recorrente do casamento como a perda da individualidade de uma pessoa, funcionando como uma amplificação das dúvidas de Artur em relação ao pedido de casamento.

Na mesma lógica, no mundo profissional de Nicole habitam duas personagens opostas, o chefe de equipa que amplifica o defeito de Nicole (a obsessão pela perfeição) e Mia, que vê a perfeição como um aprisionamento, aproximando Nicole daquilo que ela precisa um pouco mais de ser (aceitar a imperfeição).

O PROCESSO DE CARACTERIZAÇÃO

A caracterização é a identidade particular da personagem, é aquilo que a torna única, “a soma de todas as qualidades observáveis (...), aparência, maneirismos, estilo de falar, gestos, idade, *QI*, ocupação, personalidade, atitudes, valores, onde e como vive” (McKee, 1999, p. 137).

Forma assim a dimensão mais imediata da personagem e oferece uma importante fonte de informação para a audiência entender quem ela é. O modo como a personagem se veste, onde vive, como fala, são aspetos essenciais para criar verosimilhança e autenticidade a uma personagem. É muito difícil para a audiência ligar-se emocionalmente com uma entidade genérica, por muito que o seu conflito seja universal. Mas a caracterização não é um trabalho exclusivo do argumentista, resulta também do trabalho do ator e da visão do realizador que articula com outros departamentos, como o guarda-roupa ou a maquilhagem. O argumentista deve centrar-se sobretudo nos traços de personalidade principais, que têm relevância narrativa, do que nos aspetos superficiais da personagem.

Por exemplo, por questões temáticas e narrativas, era importante que Artur fosse indeciso e temperamental. Indeciso porque está no dilema do pedido, e temperamental porque num momento da história era necessário que ele atirasse o anel para longe. Uma personagem calma nunca reagiria assim. Mas é importante comunicar ao espectador estas características antes desse acontecimento, para que a ação não pareça deslocada da personagem.

Se por um lado, os aspetos físicos são facilmente comunicáveis através da dimensão visual da história, os aspetos psicológicos não podem ser enunciados tão diretamente. A escrita dramática não é a escrita literária, e não é possível afirmar simplesmente que a personagem é indecisa e temperamental, é necessário demonstrar que é indecisa e temperamental (evidentemente uma outra personagem poderá dizê-lo através de diálogo, mas o resultado será certamente pouco convincente).

A forma mais eficaz de o fazer é através de ação, da formulação de problemas, e, como coloca Aaron Sorkin, “são as estratégias (*tactics*) que a personagem utiliza para ultrapassar os problemas que define quem o personagem realmente é” (Sorkin, 2015, 2’).

Assim, mais do que caracterizar descritivamente, o desafio da escrita passa por criar situações que garantam que as características ficam claras para o espectador, utilizar a ação para fazer caracterização. Isso é algo que mais ninguém pode fazer se não o argumentista.

No nosso exemplo, a indecisão de Artur é desde cedo comunicada na cena da ourivesaria, o tempo que ele demora a decidir é demonstrativa da dificuldade que ele

tem a escolher algo, que por sua vez, é uma extensão do seu próprio defeito. O temperamento de Artur, é também comunicado logo no primeiro episódio na discussão com o pai e posteriormente quando dispara bolas de ténis desenfreadamente para o terreno baldio imenso.

A personagem de Júlia, dado o seu papel temático, é uma pessoa de espírito livre e independente. Para espelhar isso, logo na primeira cena, ela chega atrasada ao trabalho, de capacete de bicicleta na mão, e rapidamente fica pronta a trabalhar. Chegar atrasado sugere alguma irresponsabilidade e irreverência pelas regras, a bicicleta é simbólica de uma liberdade ainda imatura, mas a prontidão e simpatia com que atende Artur, distancia-a de uma simples rebelde inadequada.

Assim de um modo geral, o método de caracterização de *CRUSHING* consistiu em traduzir a natureza interna das personagens em características psicológicas comunicadas através de ações concretas. A caracterização por descrição (de aspetos físicos ou psicológicos) foi reduzida às questões essenciais.

STORYWORLD

As séries são um formato excecional para dar a conhecer novos mundos aos espectadores que o visitam de episódio a episódio. Descobrir o mundo das agências funerárias em *Six Feet Under*; ou das agências de publicidade dos anos 50 em *Mad Men*, é uma parte importante da experiência de ver estas séries. Mas o mundo onde uma história se desenvolve não deve ser simplesmente uma curiosidade. Por exemplo, no caso de *Mad Men*, faz todo o sentido que uma história sobre personagens que se refugiam nas aparências tenham como fundo a indústria da publicidade. Por outras palavras, o mundo de uma história deve ser uma extensão do seu conflito e mais uma contribuição para o tratamento do tema.

O debate sobre o sentido do casamento na contemporaneidade, é inevitavelmente um confronto entre hábitos tradicionais e tendências ideológicas modernas. Essa dicotomia foi o princípio essencial para a construção do mundo de *CRUSHING*, claramente dividido entre espaços modernos e tradicionais.

A história passa-se numa cidade que ainda comporta tanto de urbano como de rural. A lentidão da loja de comércio tradicional do pai contrasta com o alto ritmo da empresa de comércio online de Nicole. O apartamento moderno de Artur e Nicole,

extremamente otimizado pela decoração funcional do IKEA, contrapõe-se ao ‘estilo antiga portuguesa’ do apartamento de D. Irene. Todo o universo da arqueologia, sugere uma procura pela compreensão do presente a partir do passado.

CAPÍTULO 4: AÇÃO E ESTRUTURA

Cada um de nós nasceu e cresceu a ouvir histórias. Dessa prática habitual, que vem acompanhando o Homem nos últimos milhares de anos, emergiu uma forma, um conjunto de elementos comuns que quando ouvimos “era uma vez...” esperamos que surjam numa certa lógica. Por exemplo, no arranque de uma história aguardamos sempre um momento de mudança que despoleta a ação, o “até que um dia, algo aconteceu”. Sem isso, sem um *inciting incident*, parece que a história nunca começa verdadeiramente.

As histórias têm assim uma organização típica dos seus elementos essenciais, uma estrutura arquetípica. A partir do *inciting incident*, surge um problema ao protagonista que se espera que seja resolvido no final da história (resolução). Entre um momento e outro, desenrola-se o confronto do protagonista com o problema. Desta cadeia lógica, emerge a mais simples das estruturas: princípio, meio e fim, a base fundamental do “mito bem composto” como referido por Aristóteles há 2300 anos (Landau, 2018, p. 359). Mas conceber uma história unicamente a partir de princípios de coerência lógica, de uma cadeia de causa-efeito, não basta para envolver a audiência. Para além de lógica, a estrutura deve ser dramática.

Na Poética, Aristóteles já reconhecia uma distinção entre o “mito simples” e o “mito complexo”. Ambos apresentavam uma ação “una e coerente”, mas na segunda, ao contrário da primeira, a mudança de fortuna do herói era provocada “pelo reconhecimento ou pela peripécia, ou por ambos conjuntamente”. Segundo o filósofo, só os mitos complexos podiam dar origem às “tragédias mais belas”, aquelas que eram capazes de provocar catarse, ou seja, mover emocionalmente a audiência. (Aristóteles, 2003, pp. 117–120)

Por outras palavras, para uma história ser dramática a sua estrutura deve incluir, na cadeia lógica, momentos de mudança: reversões inesperadas do rumo da ação (peripécias), ou mudanças internas da personagem (reconhecimento).

Neste ponto, interessa distinguir uma mudança provocada por algo inesperado, de uma mudança provocada por algo aleatório. É relativamente fácil para o argumentista, inventar um qualquer acontecimento inesperado, que milagrosamente resolve parte da história. Mas algo surpreendente não é necessariamente dramático. Para a peripécia ou o reconhecimento serem momentos eficazes (e tematicamente

significativos), é necessário que “surjam da própria estrutura interna do mito, de sorte que venham resultar os sucessos antecedentes, ou necessária ou verosimilmente. Porque é muito diverso acontecer uma coisa por causa de outra, ou acontecer meramente depois de outra.” (Aristóteles, 2003, p. 117).

Em última instância, esse é o desafio primário do trabalho de estruturação, criar momentos dramáticos sem alienar a lógica causal da história.

HISTÓRIA E ESTRUTURA

Criar uma história com sentido lógico, dramático e temático não é uma tarefa simples, existe grande complexidade no equilíbrio de todas estas componentes. Tão complexo que ao longo da história, quando surgiram grandes histórias, grandes estudiosos tentaram compreender de que forma aquelas e não outras provocavam tanto impacto na audiência. Foi o caso de Aristóteles, no seu texto de análise à tragédia grega que resultou na *Poética*, em 330 a. C; foi também o caso de Gustav Freytag, na sua análise à obra de Shakespeare,¹ em 1863, que deu origem a *Technique of the Drama*; o caso de Vladimir Propp, na sua análise aos contos populares e contos de fadas em *Morphology of the Folktale* (1928), ou, por fim, a análise das histórias mitológicas de Joseph Campbell em o *Herói de Mil Faces*, em 1949. Todos estes livros fundamentais procuravam encontrar aspetos comuns, padrões, combinações que explicassem o sucesso das obras que se propuseram a estudar. Dessa análise surgiram modelos/estruturas que unificavam estas três componentes e ofereciam uma base metodológica importante para a conceção das histórias.

Seguir ou não essa base metodológica, um modelo narrativo, é uma decisão de cada autor, mas este deve estar consciente das vantagens e dos riscos que um ou outro caminho implicam na árdua tarefa de estruturar uma história dramaticamente eficaz. Uma das críticas mais imediatas é que seguir um modelo resultará, inevitavelmente, em histórias formatadas e pouco originais. É certo que existem modelos - ou melhor será dizer fórmulas -, principalmente em propostas mais recentes, que intentam controlar o processo de narração não se limitando à estrutura. Na nossa visão, um modelo narrativo, não deve ser uma fórmula nem uma receita, mas sim um conjunto de linhas orientadoras, de espaços vazios com função mas sem substância, para o argumentista preencher como entender.

Em *CRUSHING*, esse modelo foi a estrutura de cinco atos proposta por Gustav Freytag, celeberramente esquematizada na pirâmide de Freytag. Neste modelo, uma história é constituída por cinco estágios, cada um deles com funções centradas no protagonista. John Yorke, resume bem cada um desses estágios:

1. EXPOSITION. We meet the dramatis personae, and time and place are established. We learn about the antecedents of the story. Attention is directed toward the germ of conflict and dramatic tensions.
2. COMPLICATIONS. The course of the action becomes more complicated, the 'tying of the knots' takes place. Interests clash, intrigues are spawned, and events accelerate in a definite direction. Tension mounts, and momentum builds up.
3. THE CLIMAX OF THE ACTION. The development of conflict reaches its high point, the Hero stands at the crossroads, leading to victory or defeat, crashing or soaring.
4. FALLING ACTION. Reversals. The consequences of Act 3 play out, momentum slows, and tension is heightened by false hopes/fears. If it's a tragedy, it looks like the hero can be saved. If [it's not], then it looks like all may be lost.
5. CATASTROPHE. The conflict is resolved, whether through a catastrophe, the downfall of the hero, or through his victory and transfiguration.”
(Yorke, 2013, p. 36-37)

No anexo B, pode ser consultada a história principal de *CRUSHING*, dividida segundo estes estágios.

FORMATO E ESTRUTURA

A escrita de um argumento é sempre, em algum nível, um processo de adaptação de uma história. Isso aplica-se a praticamente todos os formatos, mas em especial às séries, que sendo contadas em capítulos com minutagens consistentes, obrigam muitas vezes a preencher tempo narrativo, a prolongar ou encurtar certas sequências para se atingirem os efeitos dramáticos pretendidos nos momentos pretendidos.

Assim, a escrita de uma série exige ao argumentista um processo de organização da ação numa “macroestrutura”, que depende do formato. Essa distribuição não é linear nem segue uma temporalidade exata, depende não só do número de episódios, mas também do grau de serialização narrativa e da necessidade de *cliffhangers*. Ou seja, a título de exemplo, o *midpoint* não é necessariamente a meio da temporada, porque o grau de desenvolvimento da linha narrativa principal pode não acompanhar, por razões de sustentabilidade narrativa, tão linearmente a minutagem (quanto mais extensa for a série mais provável será o desalinhamento destas duas componentes). Mas o desafio a

ter em consideração não é fazer um alinhamento matemático entre a duração da série e a estrutura de uma história, mas sim “distribuir os pontos-chave da ação de forma a manter a tensão dramática de cada episódio” (Comparato, 2000, p. 165)

Esta relatividade pode ser assustadora para argumentistas inexperientes, já que é difícil saber se a distribuição escolhida garante uma eficácia dramática ao longo de toda a temporada. Assim, não é por acaso que um dos conselhos mais populares de *showrunners* para escritores principiantes é começar esta fase por desconstruir uma série de referência (de formato e género aproximado da que se pretende escrever).

MACROESTRUTURA DE UMA SÉRIE: ESTUDO DE CASO DE *FLEABAG*

No caso de *CRUSHING*, essa série foi *Fleabag* (BBC, 2016-19), particularmente a segunda temporada, escrita por Phoebe Waller-Bridge. A escolha foi motivada pela proximidade em termos de género (também é um *dramedy*), formato (6x25') e pela qualidade dramática da escrita. Depois de um levantamento completo das cenas da temporada (anexo A), e focando-nos apenas na linha narrativa principal foi feita uma análise do posicionamento dos pontos narrativos principais.

O primeiro episódio de *Fleabag* dedica-se a caracterizar o mundo normal da história (a recusa de Fleabag de novas relações amorosas) e ao *inciting incident* (o surgimento do Padre). O segundo episódio estabelece o conflito dramático (a impossibilidade de uma relação entre Fleabag e o Padre) e culmina com o *plot point I* (a decisão de perseguir a paixão pelo padre). Episódio 3 é mais temático e liga-se sobretudo à segunda linha narrativa, deixando para o final, um novo obstáculo, que relança a linha principal (Padre revela que apenas quer amizade). Quarto episódio, incorpora o terceiro ato, o *midpoint* (Fleabag e Padre começam a envolver-se, mas um ato divino impede o Padre de continuar; a verdade revela-se perante Fleabag). Episódio cinco, contempla a *ação decrescente* (ato IV), a crise da personagem, o regresso ao seu defeito (Fleabag volta às relações sexuais sem significado) e uma aparente reversão (Padre e Fleabag envolvem-se sexualmente). O sexto e último episódio é a resolução da história, o *denouement*, as consequências do clímax e o desfecho (Padre abandona Fleabag). Assim,

de uma forma geral temos uma equivalência quase direta entre os cinco atos da história e os episódios 1,2,4,5 e 6.

Este alinhamento, tendo em conta o tempo narrativo relativamente curto da série (próximo da duração de uma longa metragem), era mais ou menos expectável. De qualquer modo, o exercício de análise acabou por ser uma etapa de aprendizagem importante para orientar o desenvolvimento da macroestrutura de *CRUSHING*.

MACROESTRUTURA DE *CRUSHING*

Depois de definir os pontos essenciais da linha narrativa principal, o passo seguinte passou então pela distribuição dos mesmos pelos episódios. O modo como isso é feito varia de argumentista para argumentista, mas o mais comum é o método dos cartões: num quadro dividido em episódios distribuem-se cartões que descrevem os momentos da ação. A distribuição começa, naturalmente, pelos pontos de ação principais:

O primeiro episódio centra-se em caracterizar o mundo da história e a provocar o *inciting incident* (paixão por Júlia). O segundo episódio consolida o conflito, Artur tenta manter o plano de pedir a namorada em casamento (ignorar o *inciting incident*), até que desiste de o fazer (*plot point 1*). O episódio termina com uma nova mudança inesperada, Nicole descobre o anel. O terceiro episódio, Dia de S. Valentim, tem uma função mais temática e dedica-se sobretudo às linhas narrativas secundárias, com alguns avanços da relação entre Artur e Júlia (complicações). O episódio quatro é a preparação do climax (terceiro ato), Artur e Júlia aproximam-se emocionalmente ao mesmo tempo que Nicole começa a incorporar a ideia de ser ela a fazer o pedido. O quinto episódio é o climax e o início da ação descendente. Artur e Júlia envolvem-se sexualmente (*midpoint*) e Artur desfaz-se do anel que acredita estar amaldiçoado. O episódio termina com Nicole a fazer o pedido de casamento. O sexto e último episódio marca o final da ação descendente (consequências do climax): Nicole manda Artur embora e Artur passa por uma crise onde tudo parece perdido. Com a ajuda do pai decide ir procurar o anel, dando início à resolução que culmina com o pedido no final do episódio.

Depois de organizar os acontecimentos da linha principal, o processo repete-se para as linhas secundárias.

No nosso caso, seguiu-se a linha narrativa do drama familiar de Artur com o Pai por estar muito ligada à principal, seguindo-se a linha narrativa do drama profissional de Nicole.

Depois da distribuição dos momentos essenciais de todas as linhas narrativas, resta garantir que existe ação suficiente para a duração do episódio. Numa série, o trabalho do argumentista passa também por garantir uma consistência no tamanho dos episódios. Para isso, quando necessário, criam-se pequenas narrativas pontuais, que apesar de terem o objetivo primário de ocuparem tempo narrativo, podem também ter um importante papel temático.

No final da distribuição de todos os momentos que constituem a ação, iniciou-se o processo de escrita de tratamento da série. de cada episódio da série que passou por transformar os cartões numa descrição mais detalhada das sequências.

O tratamento básico da temporada de *CRUSHING* está disponível no anexo C.

CLIFFHANGERS

Na parte I deste documento, foi demonstrada a importância dramática que os *cliffhangers* podem ter na relação do espectador com a série. Conscientes dessa importância, um dos princípios orientadores desta estrutura, foi precisamente a criação de *cliffhangers* no final de cada episódio. Para isso, a estratégia passou por organizar a ação de modo a que cada episódio tivesse algum tipo de resolução perto do final e terminasse com um acontecimento inesperado, com potencial de provocar uma mudança no rumo da ação. Por exemplo, no episódio dois, a seguir à decisão de Artur não fazer o pedido (resolução do episódio), Nicole descobre o anel. Essa descoberta pretende provocar curiosidade para o que ela fará com a nova informação. No episódio cinco, Artur decide desfazer-se do anel (resolução) para na cena seguinte, no final do episódio, ser confrontado com o pedido de Nicole. O episódio um, termina com a consolidação do *inciting incident* principal, que é, por definição, uma mudança inesperada funcionando como *cliffhanger*.

CAPÍTULO 5: PILOTO

O primeiro episódio de uma série, vulgarmente conhecido como piloto, sempre teve um papel central no processo de criação tradicional de séries, mas com a massificação do visionamento *on-demand*, o seu papel junto do espectador é cada vez mais decisivo. As plataformas de *streaming* oferecem um catálogo infindável de opções e, ao contrário da emissão televisiva onde a difusão de todos os episódios é garantida, no *streaming*, se o piloto não “agarrar” um espectador o mais provável é que os episódios restantes, por muito bons que possam ser, nunca vejam a luz do dia. A distribuição *VOD* depende da escolha ativa de cada espectador e nesse sentido, as primeiras impressões não só são importantes como determinantes. O piloto é assim a primeira e (provavelmente) única oportunidade de cativar o espectador a continuar a assistir à série.

No essencial, um piloto tem duas funções: apresentar o mundo da história e provocar interesse na audiência para ver os episódios seguintes. Se por um lado, conhecer as personagens é uma componente essencial para criar uma ligação emocional com o espectador, o primeiro episódio de uma série, por muito curto que seja, não se pode limitar à caracterização. Segundo Landau, esse é o erro mais comum da escrita de um piloto, demasiada exposição sem “uma ideia clara do conflito que vai fazer avançar a história nos episódios seguintes”¹ (Landau, 2018b, p. 266).

Para melhor garantir essa curiosidade da audiência em relação ao futuro dos acontecimentos, o piloto deve assim estabelecer o conflito e enunciar a questão dramática central. A perspetiva de resposta a essa pergunta é, como visto na primeira parte, um dos aspetos mais básicos na fidelização do espectador.

O PILOTO DE *CRUSHING*

A prioridade do piloto de *CRUSHING* foi, pelas razões supracitadas, garantir um entendimento claro do conflito da linha narrativa principal por parte da audiência. Nesse sentido, e dado o limite temporal do formato, optou-se por abordar apenas uma das duas linhas narrativas secundárias, tendo sido escolhida a que tinha uma maior fusão com a principal, a relação profissional de Artur com o Pai. Assim, o *setup* do drama profissional de Nicole foi deslocado para o segundo episódio.

No capítulo III vimos a importância que o mundo da história pode ter na experiência de ver uma série, particularmente na sensação de autenticidade. O papel do piloto passa também por transmitir ao espectador essas sensações de tempo e espaço, assim como das dinâmicas internas do mundo da série.

A caracterização do mundo vai muito além dos cenários, está na própria dinâmica da ação. As cenas do piloto de *CRUSHING* foram concebidas para transmitir o funcionamento particular deste mundo, altamente condicionado pela dicotomia moderno-tradicional, como é claro nas sequências da ourivesaria e da loja de eletrodomésticos.

Em geral, todas as cenas do piloto procuram fazer uma caracterização dos espaços e das outras personagens ao mesmo tempo que se procura criar instabilidade na vida normal do protagonista.

Começando pelo fim, a cena em que Artur sonha com Júlia, funciona como uma consolidação do *inciting incident* da história principal. É certo que a ação de conhecer Júlia acontece logo no início, mas o protagonista só toma efetivamente consciência dos efeitos emocionais desse encontro na última cena. O sonho de Artur, garante-nos que ele não é o mesmo, que não é capaz de simplesmente ignorar a nova paixão (como tentou fazer durante o episódio). O conflito que o protagonista vive fica lançado e a questão central (irá Artur realmente fazer o pedido?) ganha outra dimensão dramática. A similaridade entre a imagem inicial e final é um reforço à clareza do conflito. Conhecer os impactos que esta mudança terá no rumo da história lança a expectativa para os próximos episódios.

O despedimento de Artur da loja de eletrodomésticos (*inciting incident - storyline B*) é mais uma garantia de que irá haver mudanças na sua vida, e coloca em perspectiva um conflito familiar forte entre duas personagens centrais.

A conversa com Marco procura plantar dúvidas na decisão inicial de Artur fazer o pedido, e a conversa com Nicole sobre a Arqueologia tem a mesma função para a *storyline B*. O objetivo fundamental destas cenas é dar à audiência uma maior percepção do que está em jogo para o protagonista, elevar a importância emocional das suas futuras decisões. Este tipo de estratégia, cria maior urgência e suspense no espectador para as decisões que ele terá de tomar.

Para amplificar esse efeito, que é essencial para um piloto, é importante não dar respostas ou, pelo menos, criar grande ambiguidade nas mesmas. Como coloca Landau, se “o que vemos é logo o que a personagem é, não há complexidade, nem mistério nem nada para descobrir sobre ela à medida que a série se desenvolve (Landau, 2018b, p. 129). Esse é o objetivo essencial das cenas em que Artur contempla os cogumelos enquanto os recheia, ou da cena do relógio de corda. A primeira sugere uma reflexão mais profunda das palavras de Marco, inicialmente desvalorizadas por Artur; a segunda funciona como uma referência à cena da ourivesaria ao mesmo tempo que aviva a presença da mãe, uma personagem-fantasma do protagonista. O facto de sabermos que algo afeta Artur, mas sermos impedidos de aceder concretamente aos seus pensamentos, amplia a vontade de conhecermos mais sobre a personagem.

O argumento do episódio-piloto de *CRUSHING* está disponível no anexo D.

CAPÍTULO 6: VENDA

“Audiences love surprises. Networks don’t.”

(Landau, 2018b, p. 247)

A criação de uma série, antes de passar para a produção, passa por um processo de venda exaustivo, que exige cada vez mais aos argumentistas irem além da escrita do piloto.

No método de desenvolvimento tradicional, o processo de criação de uma nova série tem a duração aproximada de dois anos: o primeiro é dedicado ao piloto, que depois de escrito, passa pela “temporada de pilotos”, onde é feita uma seleção restrita de guiões para rodagem; depois de produzidos, são feitos testes em grupos de estudo que ditam se a série prossegue ou se fica pelo caminho; se seguir, passa para o segundo ano dedicado ao processo de escrita da série propriamente dito, e à produção dos episódios que devem começar a ir para o ar em setembro (início da temporada televisiva), enquanto os restantes terminam de ser pós-produzidos (Douglas, 2005). Este processo é cada vez menos popular dentro das produtoras de séries, particularmente as emergentes. Por exemplo, a Netflix, através do seu diretor de conteúdos Ted Sarandos, desmarcou-se totalmente desse método de seleção afirmando:

“The pilot process is the dumbest thing in the whole business. (...) The only thing worse than a survey is to use it to create; use this unscientific methodology to make decisions on peoples’ lives. What people will get to see, whether people will work or not based on 17 people in a focus group—it’s crazy.... Seinfeld took four years to hit its stride. In today’s landscape it wouldn’t last.” (Sarandos cit. Landau, 2018, p. 249)

Para além desta visão ideológica de novas produtoras no mercado, outros fatores têm alterado o método com que se escolhem séries para produção. O mais óbvio são os gastos orçamentais que a produção de um piloto exige, com todo o trabalho de escolha de atores, cenários e outros meios para a produção de um único episódio. Se o piloto for aprovado, existem gastos enormes na retoma toda a rodagem. Se o episódio não for aprovado, o dinheiro gasto até então, é perdido. Com a proliferação de séries cada vez mais curtas, e dedicadas a públicos-alvo cada vez mais específicos, as limitações deste método tornam-se evidentes.

Outro fator significativo, está ligado ao maior grau de serialização das séries: num conteúdo puramente episódico, o piloto consegue demonstrar mais ou menos a

mecânica dos episódios seguintes, mas nas narrativas serializadas o mesmo não acontece. Um piloto não é suficiente para as produtoras perceberem se existe uma visão total da história e dos arcos de personagem. Nesse sentido, tornou-se cada vez mais comum apresentar, para além do piloto, uma bíblia de série e/ou um tratamento básico da temporada, que permite às produtoras terem uma maior perceção daquilo que a série irá ser.

No método convencional, só depois do episódio piloto ser aprovado para desenvolvimento, é que o tratamento da história e dos arcos de personagem da temporada se inicia, já com a colaboração de uma equipa de argumentistas, reunida no *writer's room*, para escrever a totalidade da série (Douglas, 2005).

Nesse modelo, a bíblia era um objeto de uso interno das equipas, “que servia para ajudar novos argumentistas e realizadores a integrar-se na série” e reunia informações como *logline*, *outlines* dos episódios, tom, estilo, arcos, informações sobre as personagens e as linhas gerais da história (Douglas, 2005). Tinha também uma função de continuidade, reunindo resumos dos episódios passados para consulta de modo a evitar erros de continuidade entre temporadas. O processo de construção era mais progressivo, resultava da compilação livre dos documentos que iam sendo desenvolvidos no decorrer do processo de escrita da série.

Atualmente, devido ao importante papel que a bíblia tem na venda de séries, a sua construção acontece antes de existir um *writer's room*, e a responsabilidade fica a cargo do *showrunner*, que é, quase sempre, o argumentista principal. Por essa razão, considerou-se que um capítulo como este fazia todo o sentido num projeto sobre escrita de séries.

A bíblia de venda tem o objetivo central de “convencer o comprador que existe uma visão do caminho da série pós-piloto” e ao contrário das bíblias tradicionais, muitas vezes construídas por vários dossiers, as bíblias de venda não devem ir muito além das 10-15 páginas (Landau, 2018b, p. 246).

Nessas páginas o essencial é esclarecer os aspetos principais da história, o mundo da série, o tema, as personagens, entre outros. É um documento de venda, e por isso, não é suposto ser muito técnico, o mais importante é dar uma ideia clara da série que se pretende fazer. Não existe propriamente um modelo absoluto para a bíblia de venda, cabe a cada argumentista a tarefa de seleccionar e transmitir as informações que

consideram mais relevantes para o cliente em questão. No caso de ser um concurso, muitas vezes, as próprias entidades indicam os aspetos que querem ver desenvolvidos, ou até requerem outros documentos relacionados com a história que consideram relevantes.

A última fase da criação de *CRUSHING* foi então a preparação de um pacote de venda. Esse pacote teve em consideração os aspetos supracitados e ainda regulamentos de concursos de escrita de séries que decorreram este ano em Portugal, concretamente o Concurso de Escrita e Desenvolvimento de Argumento Netflix - ICA, e a consulta de conteúdos para o RTP Lab. Ambos exigiam um tratamento geral de temporada, o guião do episódio-piloto e o desenvolvimento de alguns aspetos da série como o tema, personagens, ambientes e contexto.

Assim a bíblia de *CRUSHING*, foi construída a partir do desenvolvimento destes tópicos. O pacote de venda é ainda composto pelo guião do episódio-piloto e o tratamento básico da temporada.

A bíblia de *CRUSHING* está disponível no anexo E.

CONCLUSÃO

A era do *streaming*, abriu novas oportunidades para a escrita de séries, antes limitadas a um rígido sistema de venda. Temos um panorama cada vez mais diversificado e com propostas nunca antes possíveis no sistema de emissão tradicional. Mas a era do *streaming*, também trouxe grandes desafios para a escrita de séries. As fórmulas episódicas formatadas foram rompidas por narrativas contínuas que obrigam a difíceis equilíbrios entre o conforto e a curiosidade da audiência entre os episódios.

O espectador quer cada vez mais ignorar as pausas, através de modos de consumo como o *binge-watching*. Mas uma interrupção do processo de narração nunca deve ser ignorada pelo argumentista. Até porque, como visto no enquadramento histórico, foi o modo inovador como se começaram a contar histórias em televisão no virar do século, que levou a esse desejo de ignorar as pausas. Na base desse modo narrativo que analisamos, estão estratégias dramáticas específicas do formato, que devem ser tidas em conta quando nos propomos a criar uma série na contemporaneidade.

CRUSHING foi uma série escrita para este tempo, adaptada ao contexto do seu criador, e à perspetiva futura do que é possível alcançar em termos de financiamento e produção. É uma série escrita para ser feita e por isso com óbvias adaptações de formato reduzido ao essencial. De qualquer modo, e apesar de ser uma série limitada com grande domínio das linhas narrativas principais, sem grande carácter episódico, foram igualmente aplicadas estratégias dramáticas teorizadas na primeira parte. O processo de escrita propriamente dito levantou também outros desafios distintos, por exemplo, da escrita para cinema, como a macroestrutura da série, um processo de difícil equilíbrio entre estrutura da história e estrutura do formato; ou também o piloto que obriga a um pensamento dramático diferente, altamente baseado no *inciting incident* e na criação de expectativa para os episódios seguintes. Por fim, a escrita de séries obriga também a um pensamento comercial diferente e à criação de elementos adicionais como a bíblia de série.

Assim, ficamos com uma visão da teoria à prática da escrita de séries, num momento especialmente relevante, com a consolidação das plataformas de *streaming*

em Portugal, e a perspectiva de investimento em conteúdo original português, que tem agora uma oportunidade singular para chegar a audiências de todo o mundo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Akass, K., & McCabe, J. (2008). It's Not TV, it's HBO's Original Programming: Producing Quality TV'in Marc Leverette, Brian L. Ott and Cara Louise Buckley. *It's Not TV: Watching HBO in the Post-Television Era*, 83–94.
- Anaz, S. A. L. (2018). Atributos de séries dramáticas de sucesso e engajamento da audiência. *Significação: Revista de Cultura Audiovisual*, 45(50), 239–258.
<https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2018.143013>
- Aristóteles. (2003). *Poética* (7ª edição). Imprensa Nacional - Casa da Moeda.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. Univ of Wisconsin Press.
- Comparato, D. (2000). *Da criação ao roteiro*. Rocco.
- Douglas, P. (2005). *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV*. Michael Wiese Productions.
- Egri, L. (2009). *Art Of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*. BN Publishing.
- Freytag, G. (1900). *Freytag's Technique of the drama: An exposition of dramatic composition and art. An authorized translation from the 6th German ed. by Elias J. MacEwan*. (3rd ed.--). Scott, Foresman.
- Hass, N. (2013, Fevereiro). And the Award for the Next HBO Goes To. *GQ Magazine*.
<https://www.gq.com/story/netflix-founder-reed-hastings-house-of-cards-arrested-development>
- Hastings, R. (2018). *How Netflix changed entertainment—And where it's headed*.
https://www.ted.com/talks/reed_hastings_how_netflix_changed_entertainment_and_where_it_s_headed
- Hayward, J. (2014). *Consuming Pleasures: Active Audiences and Serial Fictions from Dickens to Soap Opera*. University Press of Kentucky.
- Jenner, M. (2017). Binge-watching: Video-on-demand, quality TV and mainstreaming fandom. *International Journal of Cultural Studies*, 20(3), 304–320.
<https://doi.org/10.1177/1367877915606485>
- Jenner, M. (2018). *Netflix and the Re-invention of Television* (M. Jenner, Ed.). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-94316-9_1
- Landau, N. (2013). *The TV Showrunner's Roadmap: 21 Navigational Tips for Screenwriters to Create and Sustain a Hit TV Series* (1st Edition). Routledge.

- Landau, N. (2018a). The Rise of Dramedy (Bonus Chapter). Em *TV Writing On Demand: Creating Great Content in the Digital Era* (p. 15). Taylor & Francis.
www.routledge.com/cw/landau
- Landau, N. (2018b). *TV Writing On Demand: Creating Great Content in the Digital Era*. Taylor & Francis.
- Lehne, M., & Koelsch, S. (2015). Toward a general psychological model of tension and suspense. *Frontiers in Psychology*, 6. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00079>
- Lotz, A. D. (2007). *The Television Will Be Revolutionized*. NYU Press.
- MacInnes, P. (2012, Maio 18). Breaking Bad creator Vince Gilligan: The man who turned Walter White from Mr Chips into Scarface. *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2012/may/19/vince-gilligan-breaking-bad>
- Mamet, D. (2000). *Three Uses of the Knife: On the Nature and Purpose of Drama* (1st Vintage Books ed Edition). Vintage.
- McKee, R. (1997). *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*. HarperCollins.
- Mittell, J. (2006). Narrative Complexity in Contemporary American Television. *The Velvet Light Trap*, 58(1), 29–40. <https://doi.org/10.1353/vlt.2006.0032>
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. NYU Press.
- Newman, M. Z. (2006). From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative. *The Velvet Light Trap*, 58(1), 16–28. <https://doi.org/10.1353/vlt.2006.0033>
- Poot, L. T. (2015). On Cliffhangers. *Narrative*, 24(1), 50–67.
<https://doi.org/10.1353/nar.2016.0001>
- Smith, M. (1995). *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema* (Illustrated Edition). Clarendon Press.
- Sorkin, A. (2015, Janeiro 7). *What's Character Got to Do with It? (Full Session)*.
https://www.youtube.com/watch?v=eucVNYQNGAs&ab_channel=TheAspenInstitute
- Storr, W. (2019). *The Science of Storytelling*. William Collins.
- Thompson, K. (2003). *Storytelling in Film and Television*. Harvard University Press.
- Thompson, R. J. (1997). *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*. Syracuse University Press.

Truby, J. (2007). *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*. Faber & Faber.

Tryon, C. (2015). TV Got Better: Netflix's Original Programming Strategies and Binge Viewing. *Media Industries Journal*, 2(2).

<http://dx.doi.org/10.3998/mij.15031809.0002.206>

Vogler, C. (2007). *The Writers Journey: Mythic Structure for Writers, 3rd Edition* (3rd Edition). Michael Wiese Productions.

Weiland, K. M. (2017). *Creating Character Arcs: The Masterful Author's Guide to Uniting Story Structure, Plot, and Character Development*. Smashwords Edition.

Yorke, J. (2014). *Into The Woods: How Stories Work and Why We Tell Them*. Penguin.

ANEXOS

Anexo A – Levantamento da Ação – 2ª Temporada de *Fleabag*

EP 01	DUR.	CENAS	Beat Sheet	Função Estrutural	Storyline	FLEABAG	PRIEST	CLAIRE (SIST MARTIN)
00:00	01:12	1 INT. IGREJA - MISSA	Fleabag está na igreja. No altar está PRIEST a dar a missa. "Amén" Title: FLEABAG	TEASER				
02:14			Discurso PAI – (PAI Defeito: Não consegue dizer o que pensa)					
		2	Toda a gente tenta manter a farsa. Elogios generalizados. PRIEST desconstrói. IRMÃ e CUNHADO estão a forçar uma rotina saudável. Abstinência de álcool.	The Normal World				
			IRMÃ e CUNHADO anunciam tentativa de engravidar. Algo está errado. MADRASTA – (Vira as atenções sempre para si.) PAI e MADRASTA – MADRASTA impede que PAI diga o que pensa. PRIEST pergunta a FLEABAG o que ela faz. Fleabag fuma um cigarro. PRIEST pede-lhe um.					
		3	FLEABAG corta a conversa. Vai embora. PRIEST manda-a foder. Sorri.					
		4	FLEABAG sorri. (Tensão Romântica) PRIEST – Background da personagem. Personality traits. “Are you a real priest?”. Tensão romântica.	Inciting Incident				
			MADRASTA anuncia o “Retrato das Filhas” (inciting incidente STR2) Fleabag fuma um cigarro. Pai vai ter com ela.					
13:14		5	Entrega a prenda da aniversário que falhou. Reconhece que FLEABAG está estável.					
		6	Fleabag apanha CUNHADO a beber. O filtro desvanece. CUNHADO provoca FLEABAG, para ver quando o filtro dela também vai desvanecer.					
		7	IRMÃ conversa sobre o esforço da positividade. Pergunta a FLEABAG porque ela não diz nada. FLEABAG abre o presente. Voucher de Terapia.					
		8	FLEABAG e IRMÃ abrem hostilidades. Algo se passa com IRMA. Fleabag tenta ajudar IRMÃ. IRMÃ tem um aborto. FLEABAG tenta ajudar. IRMÃ não deixa. IRMÃ decide ignorar o problema. IRMÃ decide ignorar. Bebe vinho. Fleabag fica petrificada. Decidem todos começar a beber. FLEABAG não acredita. Parece a única pessoa racional no meio do jantar.					
		9	FLEABAG grita para pararem. FLEABAG falseia que teve um aborto. CUNHADO provoca FLEABAG. Está bêbedo. FLEABAG dá-lhe um soco.	CLIMAX				
19:53			Caos total. Fleabag lava as mãos numa casa de banho.					
23:00		10	Tem sangue espalhado na cara. Limpa. Priest oferece ajuda a FLEABAG. Dá-lhe o contacto. IRMÃ chama por FLEABAG. Vão de táxi ao hospital. Reconciliação					

EP 02	DUR.	CENAS	Beat Sheet	Função Estrutural	Storyline	FLEABAG	PRIEST	CLAIRE (SISTER)	MARTIN
00:00	01:12	1 INT. IGREJA - MISSA	Fleabag está na Igreja. No altar está PRIEST a dar a missa. "Amém" Título: FLEABAG	TEASER	01 PRIEST	Fleabag's WANT			
01:12	00:56	2 INT. IGREJA - MISSA	PRIEST dá a missa. FLEABAG provoca-o. PRIEST apercebe-se da presença dela. Fica visivelmente desorientado. Continua a missa.				Alcool		
02:08	01:07	3 INT. IGREJA - FIM DA MISSA	PRIEST despede-se das pessoas à saída da igreja. Conversa com FLEABAG. Ela tenta pagar pelo jantar. PRIEST oferece-lhe um chá.						
03:15	03:09	4 INT. ESCRITORIO IGREJA	PRIEST traz o chá convida FLEABAG para se voluntariar para o evento de solidariedade. PRIEST oferece GIN. FLEABAG provoca PRIEST por acreditar em DEUS.			Oportunidade para continuar.			
06:24	00:37	5 INT. QUARTO FLEABAG	FLEABAG pesquisa sobre celibato religioso.	Obstáculo I		Obstáculo			
07:01	01:28	6 INT. CAFETERIA - TARDE	CLAIRE vai visitar FLEABAG. Surpreende-se com o sucesso da cafetaria.						
08:29	00:15	7 INT. CASA PAI - CORREDOR	FLEABAG e CLAIRE vão posar para o quadro. Conversa sobre o aborto.			Negócio bem sucedido			
08:44	02:04	8 INT. CASA PAI - SALA DE PINTURA	Referência ao Quadro para a feira de solidariedade. MADRASTA sugere que FLEABAG trate do catering da festa de CLAIRE.						
10:48	00:34	9 EXT. CASA PAI - ENTRADA	CLAIRE avisa que MARTIN vai processar FLEABAG. CLAIRE quer ajudar FLEABAG e marca uma sessão de advogacia.						
11:22	00:35	10 INT. ADVOGACIA - CORREDOR	Apresentação Advogado - Fiert						
11:57	00:54	11 INT. ADVOGACIA - ESCRITÓRIO	Preparação do eventual caso. Tensão sexual entre CLAIRE e ADVOGADO. FLEABAG retira-se.						
12:51	01:37	12 EXT. ADVOGACIA - ENTRADA	CLAIRE dá o contacto do ADVOGADO a FLEABAG. FLEABAG tenta dar o vale de terapia a CLAIRE. Ela sugere que troque por dinheiro.						
14:28	04:20	13 INT. TERAPIA	FLEABAG vai à terapia. Expõe a sua abstinência sexual. (LIE SHE BELIEVES) Revela a sua paixão e impulso sexual. (WANT) Diz a impossibilidade. "it's not available" (NEED) "I wanna fuck a priest"	RESUMO DO CONFLITO PLOT POINT I	01 PRIEST	PPI - FLEABAG decide ir atrás do Padre.			
18:48	02:12	14 EXT. IGREJA - FEIRA SOLIDÁRIA	FLEABAG ajuda na feira solidária. Reencontro com ex-Namorado. Conversa com PRIEST. Provação sexual. PRIEST toca no braço de FLEABAG.						
21:00	02:34	15 EXT. IGREJA - FEIRA SOLIDÁRIA - BANDA	Conversa com MARTIN. Provoações sobre o caso do soco.						
23:34	01:11	16 EXT. IGREJA - FEIRA SOLIDÁRIA	JAKE diz a FLEABAG para Claire deixar MARTIN. PRIEST oferece bíblia com marcações a FLEABAG. Sorriso de apaixonada.						
24:45:00		FIM							

WANT: Claire to be happy.

#	CENAS	Beat Sheet	Função Estrutural	Storyline	FLEABAG	PRIEST	CLAIRE (SISTER)
1	INT. PROVADOR	FLEABAG diverte-se com o ADVOGADO Fazem sexo. TITLE: FLEABAG		01 PRIEST	Fleabag desiste da mudança. Volta à rotina passada.		
2	EXT. CASA PAI - ENTRADA	FLEABAG está de ressaca. Encontra-se com CLAIRE. Tem um encontro.	Provide Context				
3	INT. CASA PAI - SALA	PRIEST está na casa. Anuncia que não poderá fazer o casamento devido à saúde do irmão.					
4	EXT. CASA PAI - ENTRADA	PRIEST vai embora. MADRASTA passa-se. FLEABAG e CLAIRE vão embora.					
5	EXT. PARAGEM BUS	FLEABAG sai disparada de casa do pai. PRIEST vai ao encontro de FLEABAG. Pede-lhe que não volte à igreja. (Negação)					
6	INT. CAFETARIA	BANQUEIRO vem visitar FLEABAG. FLEABAG recebe chamada da CLAIRE. Urgente, tem de sair.	Episode Story				
7	EXT. JARDIM	CLAIRE cortou o cabelo. Está deprimida. Culpam o cabeleireiro. FLEABAG decide ir atrás dele.					
8	INT. CABELEIREIRO	Discussão entre FLEABAG e ANTHONY. Anthony vai buscar a referência. Está igual. Fim de discussão.					
9	EXT. JARDIM	CLAIRE finalmente agradece a FLEABAG pelo apoio no caso do aborto. Aparece KLARE que elogia o cabelo e a convida para sair. CLAIRE vai. FLEABAG fica encarregue de entregar o oboé.					Claire agradece a (Aceita o seu NEE Decide sair com K
10	EXT. CAFETARIA	FLEABAG agradece ao BANQUEIRO por tomar conta do café. MARTIN está na cafetaria. Discute com FLEABAG para saber onde está CLAIRE.	PP2 - CLAIRE				
11	INT. CAFETARIA	MARTIN acusa FLEABAG de ser o problema da vida dele. FLEABAG provoca o medo de MARTIN (que Claire o deixe) MARTIN foge.					
12	INT. CASA	FLEABAG convida ADVOGADO para esquecer PRIEST. Campanha toca. É o PRIEST. Discurso PRIEST. FLEABAG e PRIEST fazem sexo.	PRIEST: Psicologia Personagem				i'm not going to make sex with you because i will fall in love with you. And if i fall in love with you i'm fucked.

EP 06	DUR.	#	CENAS	Beat Sheet	Função Estrutural	Storyline	FLEABAG
00:00	01:05	1	INT. CASA - QUARTO	FLEABAG acorda junto a PRIEST.		01 PRIEST	The New World
01:05	00:55	2	EXT. JARDIM - CASAMENTO	FLEABAG e CLAIRE recebem os convidados.			
02:00	01:05	3	EXT. JARDIM - CASAMENTO	MADRASTA apresenta os seus amigos e as suas características especiais. FLEABAG entrega a prenda à MADRASTA.			
03:05	01:22	4	INT. COZINHA	MADRASTA tenta controlar FLEABAG para não arruinar o dia.		03 CASAMENTO	
04:27	01:39	5	EXT. TRASEIRAS CASA	MADRASTA abre a prenda. É a estátua.			
06:06	01:29	6	EXT. JARDIM - CASAMENTO	MADRASTA provoca FLEABAG com referência à mãe. FLEABAG encontra-se acidentalmente com PRIEST. PRIEST está nervoso com a cerimónia.			
07:35	03:28	7	INT. COZINHA	Tenta evitar mas beija FLEABAG. CLAIRE revela vontade de deixar o marido e ir atrás de KLARE. PRIEST chega ao Jardim. CLAIRE admite que o aborto era dela. MARTIN discute. CLAIRE termina com ele. Discussão CLAIRE e MARTIN. Discurso MARTIN. Ultimato a CLAIRE. CLAIRE decide deixá-lo.			FACE the Antagonist.
11:03	00:36	8	EXT. JARDIM - CASAMENTO	PAI desapareceu. MADRASTA pede a FLEABAG que a ajude.	Psicologia da Personagem		The Final Battle. CLAIRE overcome MARTIN.
11:39	03:24	9	INT. CASA - SOTÃO	Discurso PAI. FLEABAG leva PAI ao altar. CLAIRE e FLEABAG discutem a possibilidade de ir atrás de KLARE. PRIEST faz o discurso de casamento. CLAIRE decide ir atrás de KLARE. PAI agradece a FLEABAG.	Psicologia da Personagem.		
15:03	04:55	10	EXT. JARDIM - CASAMENTO	FLEABAG despede-se da festa. Informa PRIEST que vai apanhar o autocarro.			
19:58	00:58	11	EXT. CASA - ENTRADA	Conversa final. PRIEST admite que vai escolher Deus. FLEABAG admite que ama o PRIEST. PRIEST admite que a ama mas vai embora.			
20:56	00:26	12	EXT. JARDIM - CASAMENTO				
21:22	04:36	13	EXT. PARAGEM BUS				
25:58:00							FIM

Anexo B – Linha Narrativa Principal de CRUSHING segundo a estrutura de Freytag

CRUSHING

Estrutura da Linha Narrativa Principal

Estrutura Clássica (5 atos)	Estrutura Interna da História	Estrutura Externa da Série
<p>I – Exposição</p> <p>We meet the dramatis personae, and time and place are established. We learn about the antecedents of the story. Attention is directed toward the germ of conflict and dramatic tensions.</p>	<p>Artur decide comprar o anel para pedir Nicole, a sua namorada de longa data, em casamento. Conhece Júlia com quem tem uma tensão romântica imediata.</p> <p>Partilha a ideia do pedido com Marco, que lhe planta dúvidas sobre o casamento.</p> <p>Artur marca visita à Citania com Nicole (preparação para o pedido)</p> <p>Artur sonha com Júlia. (inciting incident)</p>	<p>Episódio I</p>

	<p>Artur prepara o pedido de casamento.</p> <p>Reencontra Júlia por acaso, que lhe entrega um cartão de trabalho.</p> <p>Artur tenta fazer o pedido de casamento mas desiste. (turning point I)</p>	<p>Episódio 2</p>
<p>II – Complicações</p> <p>The course of the action becomes more complicated, the ‘tying of the knots’ takes place. Interests clash, intrigues are spawned, and events accelerate in a definite direction. Tension mounts, and momentum builds up.</p>	<p>Nicole encontra o anel.</p> <p>Artur decide contratar Júlia para fazer website para a empresa do pai. Artur e Júlia tornam-se amigos mais próximos.</p> <p>Jantar de dia de namorados. Nicole espera o pedido, Artur decide não fazer. Nicole fica dececionada.</p> <p>Amiga de Nicole sugere que seja ela a fazer o pedido. Nicole recusa.</p>	<p>Episódio 3</p>
		<p>Episódio 4</p>

	<p>Júlia vai à loja tirar fotografias para o website. Artur atinge o pico de paixão por Júlia.</p> <p>Nicole pesquisa ideias para pedidos de casamentos.</p>	
<p>III – Climax</p> <p>The development of conflict reaches its high point, the Hero stands at the crossroads, leading to victory or defeat, crashing or soaring.</p>	<p>Nicole começa a preparar o pedido.</p> <p>Artur vai entregar móvel a casa da Júlia. Júlia está num breakdown emocional. Envolvem-se sexualmente.</p> <p>Artur olha fixamente para o móvel antigo da mãe. Desiste. Vai embora.</p> <p>Fora de si, acredita que o anel tem uma maldição e decide lançá-lo para o terreno baldio junto ao campo de ténis.</p>	<p>Episódio 5</p>
<p>IV – Ação Descendente</p>	<p>Vai para casa, Nicole tem um jantar preparado. Nicole pede Artur em casamento.</p>	

<p>Reversals. The consequences of Act 3 play out, momentum slows, and tension is heightened by false hopes/fears. If it's a tragedy, it looks like the hero can be saved. If [it's not], then it looks like all may be lost.</p>	<p>Ele chora. Está visivelmente afetado. Artur conta tudo a Nicole. Nicole manda-o embora.</p> <p>Artur vai dormir à loja do Pai. Pai aborda o divórcio da mãe e esforço de encontrar alguém certo.</p> <p>Artur decide ir procurar o anel. Artur. (PPII)</p>	<p>Episódio 6</p>
<p>V – Resolução</p> <p>The conflict is resolved, whether through a catastrophe, the downfall of the hero, or through his victory and transfiguration.”</p>	<p>Pai e Artur fazem uma escavação arqueológica à procura do anel. Encontram ao final do dia.</p> <p>Artur vai para casa a correr. Entra em casa, encontra Nicole deitada no sofá. Discurso final. Pede-a em casamento. Nicole olha para Artur.</p>	

Descrição da função de cada ato da estrutura de cinco atos de Freytag consultada em

Yorke, John. 2014. *Into The Woods: How Stories Work and Why We Tell Them*. London: Penguin. (pagina 36-37)

Anexo C – Tratamento da Temporada

CRUSHING

Tratamento da Temporada

escrito por Dinis Leal Machado

Episódio 1

Noiva em direção ao altar, olha para trás. É NICOLE (28). ARTUR (28) acorda.

Títulos: CRUSHING

Artur está na ourivesaria a escolher o anel de noivado. Está muito indeciso. CARMO (60), a dona da ourivesaria quer ajudar, mas está a ficar impaciente. Já passa da hora de almoço. Olha para o relógio. Uma rapariga entra, é JÚLIA (26), que trabalha lá. JÚLIA substitui CARMO. Tenta ajudar Artur, num registo muito mais descontraído. Artur fica com uma tensão romântica imediata. Artur acaba por escolher o anel. Gasta demasiado dinheiro.

Loja de eletrodomésticos. O PAI (54) está a atender a D. IRENE (73), uma velha cliente. Artur entra. O Pai apresenta-o. A D. Irene diz que não é nada parecido com ele. O Pai responde que ele sai à Mãe. Diz que ele se formou em Arqueologia. A D. Irene não percebe o que é. O Pai responde que é tipo Indiana Jones. "Maldita a hora que lhe mostrei os filmes". Ri-se. Refere que agora o está a ajudar na loja.

Artur pede um adiantamento do salário ao pai, sem querer revelar o porquê. O pai recusa-se a dar-lhe, começa a falar na crise da loja. Artur acusa-o de ser o culpado do estado da loja, o pai fica descontrolado. Diz que "a sua má gestão da loja" lhe deu tudo, incluindo o curso dele que não serve para nada e os móveis que a Mãe dele sonhava e que depois nem quis saber. Acusa Artur de ser um mal-agrado como a Mãe e despede-o. Artur suspira.

Artur está numa partida de ténis com MARCO (28), com quem joga regularmente. Nervoso manda várias bolas para fora do campo, que ficam perdidas num terreno baldio imenso. Perde a partida, o que é raro. Artur conversa com Marco.

Artur e Marco estão sentados junto ao campo. Marco come bolachas de milho. Artur mostra o anel de noivado a Marco. Marco não acredita no preço. Marco oferece uma bolacha. Artur aceita, mas detesta. Marco diz que também não é grande fã. Está de dieta por sugestão da namorada, PATRICIA (30). Artur critica ele deixar-se controlar tanto por Patrícia. Marco recusa a crítica. Afinal de contas, Artur passou a ser vegetariano por causa de Nicole. Artur nega ser vegetariano, apenas come muitos pratos vegetarianos. Para além disso, é por uma boa causa. Marco provoca Artur, vai ser uma boa causa eterna. Olha para o anel. Ri-se.

Artur chega a casa. Nicole está a fazer a depilação. Nicole pergunta como foi o dia. Artur revela que foi despedido. Nicole pergunta o que se passou desta vez. Artur diz que o pai o acusa de nunca se empenhar realmente na loja. Nicole motiva-o a dedicar-se mais. Sugere que invista no comércio online, para tentar modernizar a loja. Falam do jantar.

Artur vai tratar do jantar. Fica a olhar para os cogumelos *portobello*.

Pai chega a casa, um anexo na loja. Trouxe o jantar do *take-away*. Aquece no micro-ondas. Em cima, uma fotografia dele com Artur, ainda em pequeno, na estreia de Indiana Jones.

Artur e Nicole estão na cama. Artur lê um livro de arqueologia, citânias. Nicole está no computador. Fala a Artur sobre as escovas de dentes de bambu. Decide encomendar. Artur sugere visitarem a Citânia no domingo. Nicole não muito convencida, aceita. O relógio de corda toca. Nicole estranha. Artur explica que pôs a funcionar para não se estragar. Nicole está meia chateada por causa do barulho. Artur vai à sala bloquear os martelos.

Noiva em direção ao altar, olha para trás. É Júlia. Artur acorda a meio da noite, sobressaltado.

Episódio 2

Artur está no topo da citânia. Esconde o anel junto a uma ruína.

Títulos: CRUSHING

Artur está em casa no computador. Pesquisa "empregos arqueologia". Nada. Desiste. Tenta encontrar Júlia no Facebook. Recebe uma chamada. É o Pai. "Tu não vens?". Artur suspira.

Nicole está numa *standup meeting matinal* da empresa de comércio online. Nicole é copywriter, o seu departamento produz as descrições dos produtos vendidos. Ambiente moderno. O COACH (33) da equipa, faz o resumo de produtividade do dia anterior com grande entusiasmo. Chama atenção a MIA (27), pela sua taxa de erros elevada. Mia discorda. Coach lê uma das suas descrições recusadas. Mia utilizou o termo "fálico" para descrever um cato. Os restantes colaboradores contêm o riso. O Coach termina de ler. Mia pede para mostrar a foto. O cacto é, de facto, fálico. Os restantes colaboradores riem-se. O Coach irrita-se, tenta voltar a controlar reunião. Faz um discurso sobre a importância do trabalho que desenvolvem ali, o rigor nos pormenores. Dá o exemplo de Nicole, elogia o seu trabalho, e o facto de atingir sempre a target.

Artur entra na loja. Pai está a ler a Revista Super Interessante. Longo silêncio entre os dois. Pai quebra o gelo, falando do artigo que está a ler, a maldição de um anel que foi encontrado num Túmulo Egípcio. Artur não quer saber. Pai fica surpreendido, "isto não é a tua área?". Artur discorda. Maldições e Super Interessante não são arqueologia. Pai não percebe. "Se estás assim por causa do dinheiro, está aí o envelope". Diz para à tarde ele ir à casa da D. Irene para ver o que se passa com a máquina de lavar.

Nicole e Mia almoçam na área social da empresa. Trouxeram comida de casa. Nicole almoça o Portobello do dia anterior. Mia elogia

o aspeto do cogumelo. "Não te cansas de ser tão perfeita?". Mia almoça arroz com brócolos. Mia critica o facto de Nicole superar sempre as *targets*. "Isso só alimenta o sistema capitalista". Mia critica o coach, e os homens em geral. Nicole apenas ouve.

Artur está em casa de D. Irene. D. Irene fala sobre a máquina de lavar já ter 25 anos. "Antigamente faziam-se as coisas para durar". Elogia Artur por estar a seguir a "arte" do Pai. Artur diz que tem de levar a máquina para reparação. Vai buscar o carrinho.

O edifício é antigo. Sai com a máquina, de costas pelas escadas. Uma rapariga passa por ele, é Júlia. Ela não repara em Artur. Ele percebe que é ela. Distrai-se. Deixa cair a máquina. Grande estrondo.

Júlia volta para trás. Artur está passado. Júlia oferece-se para ajudá-lo. Conversam um pouco. Júlia percebe que afinal Artur não é bem arqueólogo. Júlia simpatiza com a situação, ela também está a tentar estabelecer-se como designer, apesar de trabalhar a part-time na ourivesaria. Dá um cartão a Artur. Artur observa. "Fazes sites também? -Sim"

Artur entra na loja com a máquina de lavar partida no carrinho. Pai olha para ele e para a máquina. Artur não diz nada. Leva a máquina para a sala das reparações. Discutem. Artur diz que está farto de reparações, assim a loja não vai a lado nenhum. Propõe investirem no comércio online. Pai resiste à ideia. Artur insiste com o Pai, afinal de contas foi ele que o acusou de não se dedicar realmente à loja.

Artur e Nicole estão na citânia. Artur preparou um percurso até ao topo, onde escondeu o anel. Não está a correr tão bem quanto o planeado, o calor está a ampliar o cansaço de Nicole, e a impaciência. Artur apercebe-se progressivamente do desinteresse de Nicole apesar do seu entusiasmo. Conta histórias sobre a citânia para animar o ambiente. Não resulta. Nicole desiste. Artur inventa uma desculpa para ir recuperar o anel.

Artur e Nicole chegam a casa. Artur vai tomar banho. Nicole descobre o anel no bolso do casaco de Artur. Sorri.

Episódio 3

PAI cola decorações temáticas de S.Valentim na Montra.
Promoção especial.

Títulos: CRUSHING

Nicole lava os dentes. Artur junta-se e apercebe-se que as escovas de bambu chegaram. Obriga Nicole a fazer a descrição improvisada das escovas que prometeu. Nicole faz, riem-se.

Na loja, Pai conversa com RITA (44), uma comerciante da rua que o costuma visitar. Artur cumprimenta os dois. Rita sai. Artur provoca o pai, "Planos para hoje à noite?". Pai nega qualquer interesse romântico. Artur diz que já sabe (refere a aliança de casamento, que o Pai ainda faz questão de usar). Pai responde que isso é com ele, foi ele que a pagou.

Nicole e Mia conversam durante o lanche da manhã. Mia está a criticar o dia dos namorados. Nicole conta do anel a Mia. Está visivelmente feliz. Mia desvaloriza, vê o casamento como uma tradição do patriarcado. Nicole desvaloriza, diz que Mia só pensa assim porque ainda não encontrou a sua cara metade.

Artur está a ler o artigo do anel na *SuperInteressante*. O Pai chega. "Pensei que não ligavas a isso". Artur para de ler. Critica o Pai pela promoção de dia dos namorados. Pai defende-se, está a tentar cativar novos clientes tal como Artur aconselhou. Artur diz que não é bem esse o caminho, eletrodomésticos no dia dos namorados é um pode ser mal interpretado, sexista.

Entra um JOVEM (28). Artur e pai param imediatamente de discutir. Jovem anda um pouco pela loja. Jovem fala da promoção a PAI, se as batedeiras também têm o desconto. Pai diz que sim, vende a batedeira ao jovem. Jovem sai. Pai discute com Artur. Artur diz que se o Pai quer realmente ter novos clientes, vai tratar disso.

Artur volta à secretária. Pega no cartão que Júlia lhe deu. Liga-lhe. Marcam um café para a tarde.

Artur e Júlia tomam um café. Conversa agradável. Artur fala-lhe dos planos para o site online. Júlia provoca Artur sobre fazer o pedido de casamento no dia dos namorados. Artur pergunta a Júlia o que ela vai fazer hoje. Artur apercebe-se que Júlia não tem namorado.

Artur e Marco jogam ténis. Artur conta que já está a tratar do comércio online. Marco quer saber mais. Artur diz que contratou uma rapariga, a Júlia. Ri-se. Marco fica desconfiado, percebe que se passa algo. Diz para ter cuidado.

O jogo terminou. Marco está com pressa para ir jantar com Patrícia, tem mesa marcada. Pergunta a Artur onde ele vai. Artur ainda não sabe. "Como assim. Não vais pedir hoje?" Artur diz que não. "Porque é que toda a gente acha que eu sou tão cliché?"

Nicole está a decidir o que vestir. Artur chega do jogo. Vai trocar de roupa. Nicole pergunta "Então onde vamos?". CUT TO

Artur e Nicole estão na fila do restaurante. Vários casais esperam. Artur tenta manter o animo. Nicole não acredita que ele não fez reserva. Artur fala sobre Nicole o ajudar no *copywrite* do website. Nicole aceita ajudá-lo. Artur pergunta a Nicole se ela nunca tem saudades de comer carne. Ela nega. Artur confessa que às vezes tem saudades de bifanas. Ao longo da conversa, a expectativa da Nicole vai-se esvaziando. Finalmente são chamados para a mesa.

Artur e Nicole chegam a casa. Estão cansados. Nicole deixa-se cair na cama. Artur comenta que o dia dos namorados é realmente péssimo para jantar fora. "Pois é" responde Nicole deitada para o seu lado da cama. Suspira.

Episódio 4

Sequência Paralela

Rotina Artur e Nicole;

Conjunto de Rotinas de casa.
Nicole ajuda no copywrite do
site da loja.

Rotina Artur e Júlia;

Desenvolvimento do site.
Adensamento da relação.

Títulos: CRUSHING

Artur vai visitar a D.Irene. Diz que a máquina não tem compostura. "É a vida". Artur deixa o catálogo para escolher uma nova.

Nicole e Mia almoçam no trabalho. Mia pergunta como estão as coisas. Nicole revela que está cansada de esperar pelo pedido. Mia fica revoltada com a passividade da Nicole. "Esperar pelo pedido é subjugar-se à vontade do homem." Sugere que seja Nicole a fazê-lo. Nicole fica a pensar.

Artur bate à porta de Júlia. Combinam que no dia a seguir Júlia vai à loja tirar umas fotografias aos eletrodomésticos para finalizar o site.

Artur avisa PAI que vem alguém tirar fotos à loja por causa do site. Discutem. Afinal de contas, o Pai ainda não tinha concordado com o site. Pai acaba por ceder, decidem arrumar a loja. Artur diz que é melhor tirarem os móveis que estão num canto da loja, debaixo de um plástico preto. Pai recusa, não é preciso.

Júlia chega à loja com o equipamento. Artur apresenta Júlia ao Pai, que fala agora com um tom muito mais simpático.

Começam a tirar as fotos. Júlia comenta imediatamente o plástico preto. Pai diz estavam mesmo para deitar aquilo ao lixo. Até vai ser agora. Artur olha para ele. Pai tira o plástico preto. Júlia elogia os móveis, principalmente o tocador. Pai do Artur conta a história dos móveis. Oferece o tocador a Júlia. Ela está reticente em aceitar. Pai diz que está decidido, quando der jeito o Artur leva-lhe o móvel na carrinha.

Pai e Artur retiram os móveis para o pátio exterior da loja. O tocador vai diretamente para a carrinha.

Júlia tira as fotos. Falta o retrato dos proprietários. Pai e Artur hesitam. Júlia insiste. Pai e Artur colocam-se junto ao balcão. Júlia aponta a câmara. Algo está errado. Pede para se juntarem mais. Pai e Artur juntam-se. Júlia aponta a câmara. Ambos sorriem.

Júlia vai embora. Artur diz que quando passar na D.Irene leva-lhe o móvel. Júlia agradece.

Artur vai buscar as coisas. Está de saída da loja. Pai chama por ele. Pede se o pode ajudar a colocar os móveis novamente cá dentro. Artur sorri. Claro.

Pai e Artur estão a carregar os móveis. Pai elogia a simpatia da Júlia. Artur concorda.

Artur concerta o incidente doméstico. Nicole e Artur fazem sexo. Artur tem vislumbres de Júlia.

Artur está a dormir na cama. Nicole pesquisa no computador.

Episódio 5

Artur explica o funcionamento da nova máquina a D. Irene. Ela está reticente.

Títulos: CRUSHING

Nicole e Mia estão no trabalho. Standup Meeting Matinal. Nicole é considerada "colaboradora da semana". Palmas de todos. Coacher pergunta se Nicole quer proferir umas palavras. Nicole diz que precisa de sair mais cedo. Coacher fica surpreendido, assim não vão cumprir o *sprint*. Outros colaboradores ficam a olhar para ele. Coacher tenta disfarçar o descontentamento. Acede ao pedido.

Artur tira o móvel da carrinha. Transporta para a porta de Júlia. Toca a campainha. Artur e Júlia posicionam o móvel na casa. Júlia tem o site pronto, mostra a Artur. Colocam o site online. Júlia oferece-lhe algo para beber. Vinho tinto. Conversam animados.

Nicole está nas compras.

Júlia está a enrolar um charro. Acende. Oferece a Artur. Ele recusa, nunca fumou. Conversa sobre experimentar coisas novas. Artur acaba por dar umas passas.

Artur e Júlia estão drogados. Divagam. Riem-se. Artur pergunta se Júlia não tem medo de viver sozinha para sempre. Discurso de Júlia sobre viver sozinha. Júlia fica emocionalmente afetada. Artur beija-a. Começam a despir-se. Envolvem-se sexualmente. Artur fixa o olhar no móvel. Pausa longa. Afasta-se. Pede desculpa a Júlia. Sai a correr.

Artur está junto ao terreno baldio imenso, perto do campo de ténis. Tem a raquete nas costas. Está descontrolado. Pega no

anel. Olha para o anel. Pega na raquete. Atira o anel para o terreno baldio.

Artur joga ténis sozinho. Está muito agressivo. Marco chega, percebe que algo está errado. "Que é que se passa?". Artur, descontrolado diz que não se vai mais casar, que a Nicole merece alguém melhor. Marco diz para ele ter calma. Artur diz que não adianta, já atirou o anel. Marco não quer acreditar que ele. Artur diz que o anel está amaldiçoado. Desde que o comprou só lhe acontece merda. Marco fica estupefacto. Marco tenta chamá-lo à razão, relativizando o assunto, "Todos temos deslizes" (discurso personagem). Artur tenta convencer-se a si mesmo. Está mais calmo.

Artur abre a porta de casa. Nicole tem um jantar preparado. Fez bifanas para Artur. Sentam-se. Nicole diz que preparou algo especial, está um pouco nervosa. Diz que não sabe se vai estar bom. Artur sorri, "Sabes que eu te amo, não sabes?". Nicole sorri. Artur tira a campânula do prato. No centro uma bifana, espetado no pão um papel: "Casas comigo?"

Artur olha para Nicole.

Episódio 6

Discussão entre Nicole e Artur. Artur confessa o que aconteceu e a razão pela qual não tem o anel. Nicole manda Artur embora.

Títulos: CRUSHING

Noite. Artur vai para a loja. Luzes apagadas. Pai está no computador a jogar solitário spider. Repara em Artur a abrir a porta. Chama-o. Está animado, pensa que ele veio por causa do email. Desconfia que é a primeira encomenda do site. Artur vê o email, confirma. Pai fica contente. Diz que vai tratar do cheque de pagamento para Júlia. Percebe que algo está errado com Artur.

Artur abre-se com o pai. Pai abre-se com Artur sobre o divórcio dos pais e compromisso de uma relação. Monólogo do pai sobre a dificuldade de recomeçar relações. No final, lembra-se que a D. Irene ligou, não se entende com a nova máquina.

Artur tenta dormir na loja. Não consegue. Artur vai reparar a máquina partida da D. Irene durante a noite.

Nicole com grandes olheiras escova os dentes em frente ao espelho (com a escova de bambu).

Stand-up Meeting matinal. COACH motiva Nicole para recuperar o dia passado. Nicole está farta, passa-se com o Coach. Está descontrolada parte o quadro de estatística.

Artur leva a máquina a D.Irene. D. Irene fica feliz. Houve o marido a chamar. Vai ver o que se passa. Artur está de saída. Passa no quarto. D. Irene trata do marido acamado. Artur fica parado a olhar. Despede-se de D. Irene. Leva a máquina nova para trás.

Artur sai. Olha para a porta de Júlia. Deixa o cheque debaixo. Vai embora.

Artur chega à loja. Pede a ajuda do pai.

Nicole almoça com Mia. Mia relativiza a situação, desvalorizando o casamento. Monólogo Nicole: psicologia personagem.

Artur e Pai procuram o anel no terreno baldio. Artur aplica as suas técnicas de escavação arqueológica. Pai usa o chapéu de Indiana Jones. Várias horas, conversam sobre vários tópicos.

Anoitecer. Artur finalmente encontra o anel. Pai manda-o ir. Artur corre para a carrinha. Pai fica a olhar para Artur a correr. Ri-se. Fica a arrumar o material. Olha para a sua aliança. Tira-a.

Artur chega a casa. Nicole está no sofá de costas. Artur ajoelha-se. Pede para Nicole virar-se para ele. Ela recusa. Artur manda o seu discurso final, visivelmente emocionado. Artur suplica que Nicole se vire para ele. Ela vira-se lentamente. Artur tem o anel na mão.

FIM

Anexo D – Guião do Piloto

CRUSHING

EP 1x01 - Piloto

escrito por

Dinis Leal Machado

dinislealmachado@gmail.com
911532431

INT. IGREJA - DIA

Igreja católica tradicional.

Uma NOIVA de costas caminha para o altar.

Olha para trás. É NICOLE (28).

Sorri.

CUT TO:

INT. QUARTO - MANHÃ

ARTUR (28) acorda sobressaltado. Do outro lado da cama está Nicole no telemóvel.

NICOLE

Então, tiveste um pesadelo?

Artur olha para ela.

CUT TO BLACK:

TÍTULOS: "CRUSHING"

INT. OURIVESARIA - DIA

Ourivesaria tradicional. Móvel rústica. Na parede um relógio antigo. Ouvem-se os ponteiros.

Artur observa atentamente uma prateleira de anéis.

Atrás do balcão está CARMO (63), que olha para Artur. Suspira.

CARMO

Uma coisa que também pode ajudar é definir quanto se quer gastar...

ARTUR

Pois... não sei bem.

(suspira)

Quanto é que se costuma gastar?

Mais ou menos...

CARMO

(sorriso)

Isso depende das pessoas...

Tem ideia da pedra que quer?

ARTUR

Pois, estava a ver...

Uma badalada de relógio interrompe. São 12:00 horas.

CARMO

Só um bocadinho... já passa.

Carmo sorri. Artur devolve o sorriso.

Esperam que passem as dozes badaladas.

CARMO (CONT'D)

É assim, se optar pelo diamante
temos a partir de 500, se quiser
algo mais em conta, tem as safiras
brancas para 250, 300...

Carmo aponta para a prateleira.

CARMO (CONT'D)

Isto para os solitários, desse
género que estava a ver.

ARTUR

Ok, muito bem.

Artur volta a olhar para a prateleira.

Pausa.

CARMO

Olhe que é uma boa escolha, esses
saem muito bem... E pode mandar
fazer-se à medida.

ARTUR

(um pouco desconfortável)
Ok, obrigado.

CARMO

Mas você é que sabe. Esteja à
vontade.

Artur volta a observar os anéis.

INT. OURIVESARIA - MOMENTOS DEPOIS

Carmo olha para o relógio. Marca "12:13".

Uma rapariga entra na ourivesaria com pressa. É JÚLIA (27),
tem um capacete de bicicleta no braço. Faz um gesto de
desculpa com as mãos a Carmo.

Carmo abana com a cabeça em negação.

Artur está de costas. Olha apenas de relance.

CARMO

(para Artur)

Desculpe, eu vou ter de sair para
almoçar. Mas a minha sobrinha Júlia
está aqui para ajudá-lo. Esteja à
vontade, estamos abertos até às
19h.

ARTUR

(sorri)

Sim. Obrigado.

Carmo pega no saco. Sai.

Júlia aproxima-se do balcão.

JÚLIA

Se precisares de ajuda diz.

Artur levanta a cabeça. Por momentos, fica só a olhar para
ela.

JÚLIA (CONT'D)

Ajuda... se precisares, diz.

ARTUR

Claro... claro. obrigado.

Olha novamente para os anéis.

Longa pausa.

ARTUR (CONT'D)

(hesitante)

O que é que tu achas destes anéis?

Júlia ri-se.

JÚLIA

Eu? Isso são anéis de noivado.

ARTUR

Sim, disso já estou a par.

JÚLIA

(atrapalhada)

Sim claro, desculpa, não sei, acho
que isso depende da pessoa...

(MORE)

JÚLIA (CONT'D)

Agora esses costumam ser uma
escolha segura.

ARTUR

(indeciso)

Não sei... parecem demasiado...
standart.

JÚLIA

Ah sim, isso são, mas pronto, acho
que... tipo, a noiva também vai ter
um vestido branco, e um véu...

Júlia sorri.

ARTUR

Pois...

JÚLIA

Estou só a brincar. Eu percebo.
Também não sou fã. Mas é assim, de
noivado, não temos muito para além
desses...

(ligeira pausa)

Mas espera, eu acho que nós temos
um, de coisas que a minha tia às
vezes compra para derreter...

Júlia vai à gaveta do armário atrás do balcão.

JÚLIA (CONT'D)

O que é uma pena, até porque há
coisas muito interessantes... eu é
que não posso ficar com tudo.

Júlia pousa um tabuleiro com alguns objetos antigos. No meio,
um anel solitário rústico com uma pedra reluzente, envolvido
por um trabalhado em filigrana.

JÚLIA (CONT'D)

Este aqui.

Artur aproxima a cabeça do anel. Admira-o. Ligeira pausa.

ARTUR

Isto é português?

JÚLIA

Não faço ideia... É assim, quem nos
vendeu foi um senhor aqui da rua,
já com uma idade. É provável, não
sei. Só sei que ele nunca foi
casado, que a minha tia fez questão
de dizer.

(MORE)

JÚLIA (CONT'D)
 (ri-se)
 Por isso, se calhar nunca foi usado.

ARTUR
 E vocês vão derrete-lo?!--Posso pegar?

JÚLIA
 Podes.

Artur pega no anel.

JÚLIA (CONT'D)
 Acho que sim, a minha tia diz que já ninguém quer isso.

ARTUR
 Posso usar a lupa?

JÚLIA
 (com estranheza)
 A lupa??

ARTUR
 Sim, aquela ali, quer dizer se não for abusar

Artur aponta para a lupa, pousada junto à caixa registadora.

JÚLIA
 Oh, claro, sim.

Júlia passa-lhe a lupa.

Artur observa atentamente o anel.

JÚLIA (CONT'D)
 Ainda por cima é de noivado, e ela é uma supersticiosa de primeira, e acha que toda a gente é assim... Eu pessoalmente adoro coisas antigas.

ARTUR
 (sorri)
 É mesmo português.

JÚLIA
 A sério? Como é que sabes assim?

Artur está excitado com a sua descoberta.

Passa o anel e a lupa a Júlia.

Aponta para uma marca do anel.

ARTUR

Vê isto.

Júlia tenta ver com a lupa.

Júlia observa o anel.

ARTUR (CONT'D)

Estás a ver essa marca que diz 800?

Artur próximo de Júlia, observa-a por um momento.

JÚLIA

Sim.

ARTUR

É ouro de 19.2 quilates, é uma liga que só os portugueses é que fazem, e já desde os tempos dos descobrimentos.

JÚLIA

Fogo, afinal percebes! (tom de brincadeira) Já me tou a sentir mal, eu é que devia saber isso.

ARTUR

Não, só coisas da arqueologia.

JÚLIA

Tu és arqueólogo?

ARTUR

Mais ou menos--

JÚLIA

Isso é castiço. (ri-se) Não mas eu devia saber, a minha tia está sempre a dizer, eu é que não ouço nada...

Ligeira pausa entre os dois.

JÚLIA (CONT'D)

Anyway, já decidiste?

ARTUR

Pois, quanto mais opções pior... não sei, acho que se calhar devia ir pelo seguro..

Artur bufa. olha para a prateleira dos anéis de noivado.

Olha novamente para o antigo.

ARTUR (CONT'D)
Quanto é que custa esse?

JÚLIA
Pois... não faço ideia. Tem de ser com a minha tia. Mas já percebi que ficaste apaixonado. Vou-lhe ligar, e ver o que posso fazer.

Júlia pega no telefone.

Telefone a chamar.

JÚLIA (CONT'D)
Pode ser que tenhas sorte.

Artur sorri.

ARTUR
Obrigado.

INT. CARRINHA COMERCIAL - DIA

Artur entra na carrinha com o saco da ourivesaria.

Pega no telemóvel rapidamente.

No ecrã, a aplicação do banco. "Saldo disponível: "23,13 €"

ARTUR
Merda.

Artur suspira.

DO EXTERIOR, vemos Artur dentro da carrinha. É branca, dos anos 2000, com publicidade na caixa:

"ELETROMARTINS LDA Casa de Eletrodomésticos".

INT. LOJA DE ELETRODOMÉSTICOS - DIA

Loja de eletrodomésticos tradicional, luzes fluorescentes, chão de tijoleira branca. Um pouco desorganizada.

Ao balcão, PAI (52) conversa com D.IRENE (76).

Está a falar alto, D. Irene ouve um pouco mal.

Artur entra na loja.

ARTUR

Boa tarde.

Artur passa para a parte de dentro do balcão. Senta-se na secretária mais atrás.

D.IRENE

Boa tarde.

(para Pai)

É o Artur?

PAI

É sim, D. Irene.

D.IRENE

Tá crescido!

Artur está no computador.

PAI

É assim, o tempo passa.

(para Artur)

Vês Artur, aqui D.Irene é nossa cliente ainda antes de tu nasceres.

Artur sorri por simpatia para D.Irene.

D. Irene olha para ele.

D.IRENE

Tá bonito. É parecido com a mãe.

PAI

É... está aqui a ajudar-me enquanto não arranja nada na área dele.

D.IRENE

Muito bem, ajudar o pai. Que é que ele estudou?

PAI

Arqueologia.

D.IRENE

Ah?

PAI

(mais alto)

Arqueologia.

D.IRENE

Ai sim...O que é?

PAI
 (procura as palavras)
 É... Coisas antigas...Escavações...
 Encontrar tesouros... Essas coisas

D.IRENE
 Nunca ouvi falar.

PAI
 Já ouviu já, não conhece o Indiana
 Jones, aquele artista dos filmes.
 Ele é arqueólogo.

Artur limita-se a ouvir, sem olhar.

D.IRENE
 Pronto, se é o que ele gosta. Olhe
 eu fui trabalhar aos 12 anos, ali
 para a fábrica do Souto. Ainda não
 havia estrada, subia sozinha pelas
 arribadas... Ajudava nos teares.

PAI
 Sabe como é, outros tempos.
 Pronto... Olhe, então o Artur passa
 amanhã em sua casa para ver o que
 se passa com a máquina.

D.Irene olha para o relógio.

D.IRENE
 É, também tenho de ir ver do meu
 marido. Até amanhã.

D.IRENE pega na cesta. Sai.

EXT. LOJA DE ELETRODOMÉSTICOS - FACHADA

Fachada da loja, o letreiro publicitário da loja está velho,
 perdeu a cor.

D.Irene está sair.

INT. LOJA DE ELETRODOMÉSTICOS - MOMENTOS DEPOIS

Pai olha para o relógio. Artur continua no computador.

PAI
 Uma hora aqui, mas pronto, uma
 pessoa tem de ouvir a clientela.

ARTUR

Pai... Olha, podes-me adiantar o salário do mês que vem?

PAI

Já? Ainda recebeste na semana passada.

ARTUR

Eu sei, mas tive uns imprevistos.

PAI

Uns imprevistos? Que imprevistos?

ARTUR

Coisas minhas. Podes-me adiantar ou não?

PAI

Já sabes que esta fase está complicada.

ARTUR

Fase? Qual fase?

PAI

Esta fase.

ARTUR

A fase de ouvir clientes durante duas horas?

PAI

Não vais começar! A D.IRENE é cliente desta casa há mais de 30 anos pá.

ARTUR

É a D.IRENE e são todos, esse é que é o mal, todos os clientes já são clientes há mais de 30 anos. Já pensaste nisso?

PAI

Qu' é que há para pensar, que os clientes gostam do nosso serviço?

ARTUR

Não, que a loja tem os pés na cova, não temos um cliente abaixo dos cinquenta anos. E tu não queres fazer nada...

PAI

Ai não? Então e o Josué quantos anos tem? E o Roberto? Vai dormir pá!

ARTUR

Não vale a pena contigo.

PAI

Desculpa lá, tu disseste que não tínhamos nenhum cliente, eu tou te a dizer.

ARTUR

Uma pessoa está a falar no GERAL! E tu vais falar desses dois, que só por acaso, são filhos de antigos clientes.

PAI

E o que é tem serem filhos? Não contam?

ARTUR

Não dá mesmo. É isto que eu não percebo! Mas afinal a loja está numa má fase ou não?

Pai não responde.

ARTUR (CONT'D)

Sabes qual é o problema, é que quando é para pagar alguma coisa, a loja está muito mal. Quando é para fazer mudanças, afinal está tudo bem. Falei-te do letreiro, nada. Não percebes nada disto tu, pensas que parou tudo no tempo.

PAI

(sobe o tom)

Ouve lá, que é que eu te fiz para ter de ouvir isto?! Tu dizes que eu não percebo nada disto...não percebo nada! Tu é que percebes tudo, tu é que tens os livros. Mas sabes quem é que pagou o teu curso que não serve para merda nenhuma? Foi esta lojinha da qual eu não percebo nada. Sabes quem é pagou o empréstimo da casa, a comida, a carta de condução, foi esta loja da qual eu não percebo nada!!

(MORE)

PAI (CONT'D)

E agora ainda te dá emprego, e que tu nem queres saber, porque é só "enquanto não arranjas algo na área". Passaram dois anos pá! Acorda p'a vida. Tu é que devias ouvir a D.IRENE, mas não era duas horas era dois dias, porque ela aos 10 anos subia a merda das arribadas para ir trabalhar e ninguém lhe perguntava se ela gostava. Por isso eu não te admito, nem a ti nem às tuas lições...

Artur olha para o chão. Ligeira pausa.

PAI (CONT'D)

E sabes de quem é a culpa?

ARTUR

(sussura)

Vai começar...

PAI

(descontrolado)

A culpa é da tua mãe! Ela é que te mimou. Também teve tudo, gostava muito dos móveis não sei de quê, blablabla, não interessou nada, ficaram ali, ainda tive de os arrumar. Sabes que mais, és um mal agradecido como ela, e eu tou farto de mal agradecidos, andor, estás despedido.

Artur fica a olhar para o pai por um momento. Hesita em responder.

Sai.

EXT. CAMPO DE TÊNIS - FIM DE TARDE

Ouve-se um berro.

É Artur, mandou uma bola de ténis para fora do campo. Está a jogar com MARCO (28).

JUMP CUT TO:

Artur bate na bola. Novamente fora.

A bola cai no grande terreno baldio perto do court.

MARCO

Tá mau hoje. Daqui a pouco não há bolas.

Artur volta para a posição de serviço.

JUMP CUT TO:

Artur recebe o serviço. Dá mal na bola.

Bate com a raquete no chão várias vezes. Reclama, sem se perceber bem o que diz.

Marco aproxima-se da rede.

MARCO (CONT'D)

Então meu, já sei que tens mau perder, mas nem tanto.

(tom mais sério)

O que é que se passa?

EXT. CAMPO DE TÊNIS - MOMENTOS DEPOIS

Artur e Marco estão sentados nos bancos de atletas junto ao court. Marco tem o anel na mão e um pacote de bolachas de milho à beira.

Marco olha para o anel.

MARCO

900 paus?!!

ARTUR

Pah... Sabes como é... É para a vida toda.

Marco passa o anel a Artur.

Artur contempla o anel.

ARTUR (CONT'D)

E ela fez-me um bom preço, foi o ouro, a pedra e pouco mais, isto é filigrana portuguesa...

Marco come uma bolacha. Artur continua a olhar.

ARTUR (CONT'D)

Ainda por cima iam mandá-lo para derreter... Acreditas?

Marco olha para Artur com estranheza.

MARCO

Tás com uma conversa tu. Quase
pareces aquele gajo do senhor dos
anéis.

ARTUR

(sem perceber)
Quê?

MARCO

Aquele gajo esquisito, que anda
marado pelo anel?

ARTUR

Frodo?

MARCO

Não o esquisito, que anda só de
tanga.

ARTUR

Gollum??

MARCO

Esse. Salvar o anel das furnas e
merdas. Sabes que isso é para dar à
Nicole? Não te apegues...

Marco ri-se sozinho.

MARCO (CONT'D)

Parece que tou a imaginar--- Ela
dizer que sim, e tu no momento de
colocar o anel, "Sam, i can't!"

Marco ri-se desalmadamente. Artur não acha piada, guarda o
anel na caixa. Pousa-a no assento.

ARTUR

(enquanto guarda)
Tu és cá um amigo.

Marco pára lentamente de se rir.

Artur espera.

ARTUR (CONT'D)

(seco)
E esse é o Frodo, para que conste.

Marco contém o riso.

MARCO

Pronto meu, escusas de ficar assim.
Isto também é de rir. Pega uma
bolacha.

Marco aproxima o pacote de Artur. Artur tira uma.

MARCO (CONT'D)

Quem é que compra um anel de
noivado e é despedido no mesmo dia?

ARTUR

Que seco meu! Que merda é esta?

Artur faz cara de nojo, após trincar a bolacha de milho.

MARCO

Também não são assim tão más.

ARTUR

Olha para isto, esta merda cola.

Artur mostra a bolacha a colar nos lábios.

MARCO

Tás a exagerar, muita gente come
isto.

ARTUR

Sim, sim, diz lá.

MARCO

(desconfortável)
Digo o quê?

ARTUR

Deixa-me adivinhar, conselho da
Patrícia.

MARCO

Tá calado.

ARTUR

É o costume.

MARCO

É o costume o quê? Olha para isto
meu--

Marco põe as mãos no peito.

ARTUR

Que tem?

MARCO

Que tem?! Não vêes? Tou a ficar com
mamas.

Artur fica a olhar para ele. Não sabe bem como reagir.

ARTUR

Sabes que não és o único homem no
mundo com mamas...

MARCO

Dizes isso porque não é contigo.
Achas que é fácil, quando a tua
namorada não quiser acender a luz
porque "não se consegue abstrair"
falámos.

Artur não responde.

ARTUR

Pronto meu desculpa, sabes que isso
também é das pessoas.

MARCO

É das pessoas, mas eu não tinha e
agora tou a começar a ter! E sim,
ela está ajudar-me, estamos a fazer
um plano de dieta juntos. Qual é o
problema?

ARTUR

Nenhum. Só que é curioso, agora é
isso, antes era a coca-cola, por
causa do açúcar. Mas, pronto, tu é
que sabes, come lá as bolachas. Não
digo mais nada.

Marco guarda o pacote. Levanta-se.

MARCO

Sabes o que eu acho engraçado?

ARTUR

Diz lá.

MARCO

Tu criticas-me por causa dessa
merda. Mas que eu saiba foste tu
que viraste vegetariano quando
foste viver com a Nicole.

Artur ri-se.

ARTUR

Achas que isso é comparável?
Primeiro eu não sou vegetariano,
apenas como muitos pratos
vegetarianos e, tu devias fazer o
mesmo. Já ouviste falar em
sustentabilidade? ficas a saber que
é um problema ligeiramente maior
que as tuas mamas.

MARCO

Sim, sim. Tu preocupado com a
sustentabilidade. Mas ainda bem que
estás tão sensibilizado porque ao
que parece agora vai ser mesmo para
a vida toda...

Artur guarda a caixa do anel na mochila, com o restante
material do ténis.

Marco pega no tubo vazio das bolas.

MARCO (CONT'D)

E não te esqueças de ir buscar as
bolas. Não são biodegradáveis.

Artur sorri. Pega no tubo.

EXT. TERRENO BALDIO - FINAL DE TARDE

Artur procura as bolas no terreno baldio imenso.

Encontra uma.

Procura.

Encontra outra.

Continua a procurar.

Não encontra a terceira.

Desiste.

INT. CASA BANHO - APART. ARTUR/NICOLE - FINAL DE TARDE

Cera de depilar aquece.

Uma espátula de madeira agarra um pouco.

É Nicole, sentada na sanita, com as pernas pousada no bidé.

Estica a cera pela perna. Puxa.

Cara de dor momentânea.

ARTUR (O.S.)
Então mor?

Artur entra na casa de banho.

Dá um beijo a Nicole.

ARTUR (CONT'D)
Sessão de tortura voluntária?

Artur senta-se na borda da base de chuveiro.

NICOLE
Que piadinha. Tás como a Mia?

Nicole puxa uma nova banda.

Os dois fazem uma cara de dor.

NICOLE (CONT'D)
Queres um bocadinho? Posso te
fazer...

Artur sorri. Nicole recomeça o processo de uma nova banda.

ARTUR
Acho que o meu dia já foi mau o
suficiente. Vou guardar para a
próxima.

NICOLE
Então?

ARTUR
O meu pai despediu-me.

NICOLE
A sério? O que se passou desta vez?

ARTUR
Passou-se, diz que eu não quero
saber da loja, o costume.

NICOLE
Sim, mas o que é que fizeste ao
certo?

Nicole puxa uma nova banda.

Cara de dor entre os dois. Artur hesita um pouco.

Nicole recomeça o processo.

ARTUR

Nada... discussão do costume, mas por alguma razão o assunto foi ter à minha mãe, e ele bate sempre mal.

NICOLE

Pronto, então isso passa-lhe.

ARTUR

Não, é melhor assim, também já tou farto disto.

NICOLE

Mas o que é que vais fazer?

ARTUR

Não sei bem. Vou ver as oportunidades que surgem.

Nicole puxa outra banda.

Cara de dor entre os dois.

Nicole hesita um pouco.

NICOLE

Já pensaste que ele talvez tenha razão.

ARTUR

Como assim?

NICOLE

Disso de te dedicares à loja. Já disseste várias vezes que aquilo estava um caos... Podias experimentar fazer algo... Renovar a imagem ou assim, ou olha, comércio online, muitas lojas estão a fazer isso.

Artur suspira.

ARTUR

Ele nunca quer nada disso... E sinceramente acho que nem eu.

NICOLE

Tu é que sabes. Se quiseres depois posso dar-te uma ajuda no copywrite.

Nicole puxa outra banda.

Cara de dor entre os dois.

ARTUR

O que vai ser para o jantar?

NICOLE

Trouxe uns portobello, podias fazer com aquele recheio bom. (sorri) Que dizes?

INT. COZINHA APART. NICOLE/ARTUR - NOITE

Tábua de cortar alimentos. Em cima um cogumelo portobello.

Artur olha fixamente para o cogumelo, mais tempo o normal.

Sorri, abanando a cabeça.

Arranca a parte do caule.

Começa a rechear.

EXT. LOJA DE ELETRODOMÉSTICOS - FACHADA

Pai entra na loja com um saco de plástico.

INT. LOJA DE ELETRODOMÉSTICOS

Pai segue para um anexo nos fundos da loja.

Passa por uns volumes tapados em plástico preto.

INT. ANEXO - LOJA DE ELETRODOMÉSTICOS

O anexo é uma espécie de casa adaptada, com quarto, cozinha e passagem para a casa de banho. Tem uma cama, um TV-set ao estilo dos noventa. Vários DVD de blockbusters americanos.

Pai coloca o saco em cima da mesa. Retira a covete da comida de take away. Aquece no microondas.

Em cima de microondas, uma foto dele com Artur em pequeno, na entrada de um cinema, com o poster do Indiana Jones atrás.

Ambos estão vestidos a rigor, com chapéu.

Pai olha para a foto.

Microondas apita.

INT. QUARTO APART. ARTUR/NICOLE - NOITE

Artur lê um livro sobre citânias. Nicole está no portátil a ler.

NICOLE

Ouve isto...

Artur continua a ler.

NICOLE (CONT'D)

Reimaginada na companhia de pandas, estas escovas limpam tão bem quanto a sua escova de plástico mas são compostas pela a melhor invenção da mãe-natureza, o bambu.

Artur para de ler. Dá toda a atenção a Nicole.

Equipada com as melhores cerdas de nylon infundidas de carvão ativo, para garantir os mais altos padrões de qualidade de higiene oral.

(ligeira pausa, aumenta o entusiasmo)

Esta escova é naturalmente antibacteriana, 100% biodegradável, e 100% pronta a libertar a terra dos cinco biliões de escovas de plástico que vão ocupar o planeta para os próximos 400 anos!

Isto sim é copywrite, os tipos deste site são sempre incríveis.

ARTUR

Está boa, mas gosto mais das tuas.

NICOLE
E também são giras. Vou mandar vir
para nós.

ARTUR
Faz aí.

NICOLE
O quê?

ARTUR
As tuas descrições.

NICOLE
Não, agora não.

ARTUR
Anda lá. Antes fazias sempre.

NICOLE
Não...Nem tenho as escovas, não tem
piada.

ARTUR
Arranjas sempre desculpas agora...
Quando chegarem então, prometes?

NICOLE
Prometo, que chato.

Artur ri-se. volta para o livro.

Nicole pega no cartão de crédito. Está a teclar os números.

Artur olha fixamente para o livro. Ainda está a sorrir.
Ligeira pausa.

ARTUR
(hesitante)
Domingo queres ir à citânia de
Briteiros?

NICOLE
À citânia?

ARTUR
Sim, há muito tempo que não vou lá.
Podíamos levar algo para
lanchar...final da tarde.

NICOLE
Não sei...aquilo sobe tanto. Tens a
certeza que queres que eu vá?
(MORE)

NICOLE (CONT'D)
Ainda por cima tu demoras sempre
imenso tempo a ver tudo

ARTUR
Não, desta vez é só passear, sabes
que aquilo---

Ouvem-se as badaladas de um relógio vindas da sala.

NICOLE
(com estranheza)
Que é isto?

ARTUR
É o relógio.

NICOLE
O da tua mãe??

ARTUR
Sim...

NICOLE
(meia chateada)
Puseste outra vez a funcionar??
Isto é uma barulheira...

As badaladas continuam a ouvir-se.

ARTUR
Não, só dei um pouco de corda, já
passa... de vez em quando convém,
para ver se o mecanismo não fica
perro---
Eu vou bloquear os martelos.

Artur sai da cama.

INT. SALA APART. NICOLE/ARTUR - NOITE

Sala de estar moderna. Pousado num armário, um relógio de
mesa antigo, branco com flores.

Artur aproxima-se do relógio, olha para ele.

Vira-o. Abre a tampa de trás.

Bloqueia os sinos com um bocado de papel de cozinha.

Fecha a porta.

CUT TO BLACK:

INT. IGREJA - DIA

Uma NOIVA de costas caminha para o altar.

Olha para trás. É JÚLIA (28).

Sorri.

INT. QUARTO - MADRUGADA

Artur acorda sobressaltado.

Fica sentado na cama, a recuperar.

Coça a cara com as mãos.

Ao lado, Nicole a dormir.

FIM EP. 1

Anexo E – Bíblia da Série

CRUSHING

Bíblia de Série

uma história sobre casamento e outros artefactos

Aos 28 anos, Artur sente que está na altura de consolidar a sua vida. Para isso, terá de pedir a namorada de longa data em casamento ao mesmo tempo que se conforma com o emprego na loja de eletrodomésticos do pai, que o afastará definitivamente do sonho de ser arqueólogo. Mas no momento em que compra o anel de noivado, fica com uma paixão súbita por Júlia, a peculiar funcionária da ourivesaria que o levará a questionar toda a sua vida.

TEMA

Sempre achei assustadora a ideia de me virar e encontrar a pessoa que amo, de joelho no chão a segurar um anel, pronta para perguntar algo. É daquelas situações, que sabemos que qualquer que seja a resposta, nada vai ficar como dantes. Enquanto argumentista sou fã. Enquanto produto de uma geração coberta de ansiedade e *overthinking*, nem por isso.

Um pedido de casamento é, no fundo, o ultimato mais romântico do mundo. Mas fazer um ultimato surpresa, a uma geração habituada a ler uma dezena de *reviews*, ver três *unboxings* e rever todas as alternativas antes de comprar uns fones na Amazon, pode ser complicado. Se não der para devolver ainda pior. O casamento é, à partida, um compromisso amoroso permanente. É isso que faz dele simultaneamente belo e assustador. CRUSHING é sobre esse medo, o das coisas temporárias assumirem-se como permanentes.

O dilema do casamento, ou simplesmente do compromisso amoroso, não é novo nem exclusivo desta geração. É um tema transversal e recorrente ao longo dos tempos, mas agora que os *millennials* chegaram à idade de pensar no assunto, cheios de ideologias que auto-escrutinam cada uma das suas ações, parece-me uma altura particularmente relevante para debater o assunto.

O problema do casamento, vem quase sempre associado a um problema intergeracional, onde a geração mais nova olha para o conceito como uma expressão dos princípios da geração anterior, antiquados e desadequados ao seu modo de vida.

Este duelo de princípios é a base identitária da série, que usa essa abordagem para refletir em várias questões atuais da sociedade contemporânea. Dividida entre tendências modernas e hábitos tradicionais, é nessas distâncias ideológicas que a série encontra o humor, que emerge sobretudo dos diálogos disfuncionais e o desconforto das situações.

Em suma, CRUSHING é o retrato de uma geração habituada a móveis do IKEA, fáceis de mudar em qualquer ocasião, em confronto com o compromisso de uma geração que investiu em móveis de madeira maciça acreditando que o amor era para durar para sempre.

P.S. Como sabemos, móveis de madeira maciça é o que não falta em lojas de segunda mão.

HISTÓRIA E ESTRUTURA

Crushing é uma série limitada, do gênero dramedy, de seis episódios de 25 minutos. A narrativa explora três linhas de ação principais:

O **DILEMA AMOROSO**, entre Artur, um jovem com um anel de noivado, dividido entre o compromisso com a namorada de longa data, que espera ansiosamente o pedido de casamento, e a nova paixão pela estranha rapariga que lhe vendeu o anel. É um *coming-of-age* amoroso, onde Artur, procura perceber o sentido do casamento na contemporaneidade.

O **DRAMA FAMILIAR**, entre Artur e o Pai, que tentam salvar o negócio de família, uma loja de venda e reparação de eletrodomésticos enquanto se esforçam para superar o trauma do divórcio que os afeta silenciosamente. Artur está dividido entre o sonho de ser arqueólogo (embora não arranje emprego), e a necessidade de ajudar o pai a modernizar a loja obsoleta. O Pai, vive preso ao passado, ainda usa a aliança do casamento falhado e recusa-se a aceitar as mudanças que o negócio precisa.

O **DRAMA PROFISSIONAL** de Nicole, uma *copywriter* exemplar, cujo mérito é constantemente explorado pelo chefe de equipa. Uma reflexão sobre os métodos modernos de gestão profissional, e sobre o modo como as qualidades de uma pessoa podem ser a sua maior fragilidade.

Sinopses dos Episódios

101

Ao comprar o anel de noivado para pedir Nicole em casamento, Artur conhece Júlia, por quem fica com uma tensão romântica imediata. Acaba por gastar demasiado dinheiro, e pede dinheiro ao pai. O pedido gera uma discussão sobre o estado da loja de eletrodomésticos onde trabalham. Trocas de acusações acabam no despedimento de Artur. Descarrega a raiva no jogo de ténis com o amigo Marco que lhe planta dúvidas sobre o casamento. Ao chegar a casa, Nicole tenta atenuar a situação profissional de Artur incentivando-o a modernizar a loja através da venda online.

102

Artur procura emprego na sua área, a arqueologia. Sem sucesso, recebe uma chamada do pai que lhe fala como nada se tivesse passado. Volta ao trabalho na loja. Nicole recebe elogios na reunião matinal da moderna empresa de venda online onde produz as descrições dos produtos. Artur reencontra Júlia no serviço ao domicílio da D. Irene. Descobre que para além do *part-time* na ourivesaria, ela também é designer *freelancer*, e que faz *websites*. Trocam contactos. Artur tenta pedir Nicole em casamento numa ida à citânia, mas fracassa. Ao chegar a casa, Nicole descobre o anel.

103

Dia dos Namorados. Pai faz uma promoção especial na tentativa de cativar novos clientes. Artur critica a abordagem, não acredita que esse seja o caminho para os problemas da loja. Liga a Júlia para começarem a tratar de um site de venda online. Encontram-se. No trabalho, Nicole fala do anel a Mia, a sua amiga, que critica imediatamente o casamento e o dia dos namorados. Nicole acredita que Artur fará o pedido neste dia. Artur e Nicole vão jantar juntos. Artur não reservou mesa. Esperam imenso tempo. Nicole percebe que o pedido não vai acontecer.

104

Artur trabalha no site da loja com a ajuda de Júlia. Ficam mais próximos. Nicole confessa a Mia que está cansada de esperar. Mia sugere que seja ela a fazer o pedido. Júlia aparece à loja para tirar as fotos para o site. Pai está orgulhoso que Artur se esteja realmente a dedicar. Fica entusiasmado com a visita, e agradado com Júlia, oferecendo-lhe um antigo móvel que estava a ocupar a loja. Ao chegar a casa, Artur faz sexo com Nicole, mas não consegue tirar Júlia da cabeça.

105

Nicole é considerada colaboradora da semana. Pede para sair mais cedo. Chefe de equipa fica descontente, mas acede ao pedido. Artur leva o móvel a casa de Júlia. Terminam o site, celebram com álcool. Acabam por se envolver sexualmente. Artur arrepende-se a meio, sai a correr. Junto ao court de ténis, Artur está descontrolado, convenceu-se que o anel está amaldiçoado e dá-lhe uma raquetada para o terreno baldio imenso. Ao chegar, Marco tenta acalmá-lo. Em casa é recebido com um jantar especial preparado por Nicole que o pede em casamento.

106

Artur sem conseguir responder ao pedido confessa o que aconteceu. Nicole chateada manda-o embora. Artur vai dormir à loja onde o pai celebra a primeira encomenda do site. Ao aperceber-se do que aconteceu, tenta acalmar Artur, conversando sobre o divórcio dos pais. A conversa desperta um arrependimento profundo de Artur, que pede ajuda ao pai para corrigir o erro. Juntos vão numa jornada arqueológica à procura do anel. Enquanto isso, Nicole volta ao trabalho de rastros, e passa-se com o chefe que equipa que a explora. Ao final do dia, Artur e o Pai encontram finalmente o anel. Artur corre para casa e pede Nicole em casamento.

PERSONAGENS

ARTUR (28) - Protagonista

Artur é indeciso, com tendência para pensar demasiado mesmo nas questões aparentemente simples. A sua estatura alta e encorpada emana mais confiança do que a que realmente possui. Tem um temperamento particular, enervando-se sobretudo consigo próprio. É apaixonado por Arqueologia desde pequeno, tendo feito licenciatura e mestrado na área. Enquanto tenta arranjar emprego como arqueólogo, Artur trabalha na loja de eletrodomésticos do pai. Não tem um gosto particular por máquinas de lavar nem frigoríficos, mas é um trabalhador competente e dá para pagar as contas. Namora com Nicole, há cerca de seis anos, e vivem juntos há dois num pequeno apartamento. Como tal, Artur sente que está na altura de dar o próximo passo.

NICOLE (29) - Namorada

Perfeccionista e responsável, Nicole é copywriter numa empresa moderna, onde os métodos de gestão exaltam a suas qualidades. Escreve descrições para produtos de venda online e atinge sempre as metas diárias com distinção, sendo frequentemente “colaboradora da semana”. Tem por isso tendência para idealismo, que deixa pouco espaço para imperfeições. Nicole é daquelas pessoas que faz sumo de laranja pela manhã. Sonha com um casamento na praia, três filhos e um cão. Mas apesar da sua visão tradicional do amor e família, é uma jovem moderna, seguindo ideologias como o feminismo, o vegetarianismo e a sustentabilidade. Não é radical em nenhuma delas, tenta apenas ser uma pessoa responsável.

JÚLIA (26) - Crush

Júlia é uma pessoa de espírito livre, solitária e independente. Vive sozinha num apartamento antigo, que decorou com objetos aleatórios. Tem um apreço natural pelas coisas antigas e pelo DIY. É designer freelancer e tem um part-time na ourivesaria para equilibrar as contas. A sua aparência frágil contrasta com a sua atitude descontraída e espontânea. É simpática e impulsiva. Politicamente incorreta ao ponto de ser, por vezes, desconcertante. Gosta de viver sozinha, manter a sua individualidade, embora às vezes a solidão a deprima profundamente.

ALÍPIO (52) - Pai

Alípio é um homem agarrado ao passado, casmurro e com pouca paciência. É dono da loja de eletrodomésticos e é simpático para a clientela. Não é má pessoa, só não tem feito para pedir desculpa nem dar parte fraca. Vive sozinho, num anexo das traseiras da loja. É divorciado há quatro anos, por vontade da mulher, e não está interessado em novos relacionamentos, apesar de ter uma pretendente.

Já começa a ficar careca, as camisas tendem a ser demasiado justas para o tamanho da barriga. Continua a usar a aliança de casamento porque, segundo ele, a pagou. Usa o computador da loja unicamente para imprimir faturas e jogar solitário. É fã de blockbusters de aventura, sobretudo Indiana Jones. Talvez por isso, seja o principal responsável por Artur se ter apaixonado pela arqueologia em criança.

Quer que o filho se dedique à loja, mas está pouco aberto a tudo o que seja novidade.

MIA (27) - Colega de Trabalho de Nicole

Mia é uma feminista extremada, antissistema, e obviamente, anti-casamento. É uma personagem de ideologia forte e irredutível que fala muito e tenta constantemente passar a sua linha de pensamento aos outros. Com ela, todas as conversas acabam politizadas. No trabalho tende a falhar os targets, não por falta de talento, mas por falta de vontade.

Apesar das diferenças óbvias, Nicole e Mia são amigas, trabalham e almoçam juntas.

MARCOS (28) - Amigo de Artur

Marcos é o amigo e parceiro de ténis de Artur. Tem uma namorada controladora, mas uma relação estável. Conformado com a realidade, tenta sempre reduzir os problemas de Artur às questões básicas.

É ligeiramente gordo, não obeso, mas o suficiente para começar a ter mamas. Está a tentar gerir a situação, com a ajuda da namorada que lhe controla a alimentação.

HUMBERTO (36) – Chefe de equipa de Mia e Nicole

Seguidor convicto da filosofia de trabalho *agile* e *scrum*, o seu trabalho consiste em maximizar a eficiência profissional dos colaboradores. A sua obsessão pelo cumprimento dos objetivos profissionais é disfarçada pelo seu comportamento politicamente correto.

D. IRENE (70) - Cliente da Loja

Uma cliente histórica da loja de eletrodomésticos, por quem o pai de Artur tem grande respeito. Vive num apartamento antigo onde trata do marido acamado, com quem é casada há mais de cinquenta anos. Pequenina e magra, é daquelas velhinhas chatas mas simpáticas que cada frase parece uma lição para vida.

Durante a série Artur faz-lhe várias visitas para tratar da reparação de uma máquina de lavar. É vizinha de Júlia.

CONTEXTO E ESPAÇOS

O mundo de CRUSHING está dividido entre a modernidade e o tradicionalismo. Passa-se na contemporaneidade, numa cidade que ainda comporta tanto de urbano como de rural (daquelas que têm uma loja de turismo às moscas e onde o comércio tradicional ainda dá dinheiro para as festas).

A série pretende construir uma identidade muito própria baseada sobretudo nos contrastes geracionais, onde a cultura tradicional portuguesa invade o retrato de uma geração tipicamente limitada à estética *instagramável*, do café americano e da *totebag*. A série comporta todas essas tendências, mas coloca-as em confronto com o ambiente tradicional.

Em suma, pretende-se que o universo da série seja uma extensão dos dilemas do seu protagonista, dividido entre conceitos do passado e tendências do presente.

Apartamento de Nicole e Artur

T1 pequeno, mas extremamente otimizado. Decoração simples e moderna, baseada sobretudo na organização IKEA. Apesar do tamanho, tem um ambiente agradável, luz natural e tons quentes. Entre frascos e livros, algumas plantas decorativas e vasos de ervas aromáticas.

EletoMartins - Casa de Eletrodomésticos Lda.

Loja de eletrodomésticos tradicional localizada na avenida comercial da cidade. O letreiro publicitário está velho e sem cor. Mostra pouco cativante, cheia de artigos com etiquetas demasiado grandes. No interior, a decoração está fora de moda. Não é rústica, mais estilo anos 2000, com tijoleira e luzes fluorescentes. Entre os artigos novos, alguns já ultrapassados, com a cor das caixas esbatida pelo sol.

Dois anexos,

Sala de Reparações – cemitério de máquinas, pouco organizado, com uma bancada de trabalho e peças por todo o lado.

Anexo do Pai - uma espécie de casa adaptada, com quarto, cozinha e passagem para a casa de banho. Tem uma cama, um TV-set ao estilo dos noventa, equipado com DVD e TDT. Vários DVD de blockbusters americanos.

Empresa de Nicole

Empresa moderna com grande cuidado estético, mobília minimal e luz natural. Escritórios coletivos, equipados com todo o tipo de gadgets e acessórios de eficiência profissional. Os computadores são topo de gama, e as pessoas trabalham coletivamente em *open space*. Em cada escritório de equipa, um quadro gigante marco o cenário com metas e avaliações de cada colaborador.

A empresa tem vários espaços comuns para o conforto dos colaboradores, como o lounge e uma zona de almoço equipada.

Local de trabalho de Nicole e Mia.

Apartamento de Júlia

Apartamento antigo, adaptado ao formato estúdio. Chão em madeira, decoração aleatória. Uma mistura de IKEA e objetos velhos comprados em feiras de velharias. Colchão em cima de paletes, ilustrações coladas nas paredes, sem molduras. Equipamento básicos de cozinha, louça aleatória. Tipicamente desarrumado, mas com muito espaço livre.

Apartamento de D. Irene

Apartamento antigo, mas extremamente bem cuidado. Decoração à antiga portuguesa, recheado de porcelanas e *naperons*.

Court de Ténis

Estrutura moderna, grande e pouco pessoal, integrado numa espécie de zona natural, onde se destaca um terreno baldio imenso. Equipado com balneários.

Local onde Artur e Marco jogam ténis.