

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

ARTUR HENRIQUE DA COSTA PINTO

OS PRIMEIROS MINUTOS -
Reflexão sobre *hook* em pilotos de seriados para TV

Belo Horizonte,
2014.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

ARTUR HENRIQUE DA COSTA PINTO

OS PRIMEIROS MINUTOS -
Reflexão sobre *hook* em pilotos de seriados para TV

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como pré-requisito para
obtenção do título de Bacharel em Cinema de
Animação e Artes Digitais da Escola de Belas
Artes da Universidade Federal de Minas
Gerais (EBA / UFMG).

Orientadora: Profa. Dra. Ana Lúcia Andrade.

Belo Horizonte,
2014.

PINTO, Artur Henrique da Costa.

Os Primeiros Minutos / Pinto, Artur Henrique da Costa.

Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2014.

Orientadora: Ana Lúcia Andrade

Trabalho de Conclusão do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais –
Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, EBA / UFMG,
2014.

Reflexão sobre *hook* em pilotos de seriados para TV.

35p.

Graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais - I. Andrade, Ana Lúcia.

II. Universidade Federal de Minas Gerais. III. *Os Primeiros Minutos*.

ARTUR HENRIQUE DA COSTA PINTO

OS PRIMEIROS MINUTOS -

Reflexão sobre *hook* em pilotos de seriados para TV

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como pré-requisito para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (EBA / UFMG).

Banca Examinadora:

Prof^a. Dr^a. Ana Lúcia M. Andrade – Escola de Belas Artes da UFMG – Orientadora

Prof. Dr. Rafael Conde Resende – Escola de Belas Artes da UFMG – Membro

Data de aprovação: 06 de junho de 2014.

À minha família que nunca deixou de me apoiar e de acreditar em mim,
aos meus grandes amigos e
à minha incrível namorada.

RESUMO

Esta monografia busca refletir sobre o conceito de “*hook*” – os primeiros minutos de apresentação de uma série ao espectador – aplicado em episódios pilotos de seriados televisivos contemporâneos. Investigou-se o trabalho de roteiristas na criação de estratégias narrativas envolventes para pilotos de produtos audiovisuais seriados, usando como estudos de caso séries de TV aclamadas pela crítica e de grande sucesso junto ao grande público. Analisa-se a importância de se criar primeiros minutos extremamente interessantes e que consigam fisgar o espectador para continuidade no acompanhamento de um seriado.

Palavras-Chave: Roteiro. Séries televisivas. Estratégias narrativas.

ABSTRACT

This monograph approaches the theme of the physical presence of the artist/ animator inside their own work, identifying remarkable examples of western animations that have used this narrative strategy, from the animation pioneers until some contemporary productions. For that, it explores and reflects on the iconography of the “hand of the artist” (appropriating the term coined by Donald Crafton), the presence of the animator that creates and gives life to their animated character, seeking to control and maintain their authority over it. This strategy, at the same time that it highlights the struggle between creator and creature, refers to the metalanguage, since it evokes the code itself, when revealing part of the process of “giving life” to drawn characters.

Keywords: *Screenplay. Television series. Narrative strategies.*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
1. CONSIDERAÇÕES SOBRE O SERIADO TELEVISIVO	11
1.1. <i>Hook</i> – como iniciar uma história seriada	19
2. ESTUDOS DE CASO	26
2.1. <i>Breaking Bad</i>	26
2.2. <i>Modern Family</i>	28
2.3. <i>Hannibal</i>	29
CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
REFERÊNCIAS	35

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa pretende analisar e se aprofundar sobre o conceito de “*hook*” em obras audiovisuais seriadas feitas para televisão. O *hook* (cujo sentido é ‘gancho’, ‘anzol’) de um episódio piloto de série para TV é uma das etapas mais importantes para o roteirista desenvolver, pois se trata de um dos fatores mais decisivos para o sucesso de um seriado. Com um *hook* bem trabalhado, a chance de o episódio ser assistido até o final é muito maior e, por consequência, se o piloto estiver bem desenvolvido, o espectador vai se prender à série e se tornar um consumidor imediato.

Pretende-se analisar alguns *hooks* de seriados famosos, de sucesso entre a crítica e o público, que sugerem episódios pilotos eficazes, do ponto de vista de elaboração destas estratégias narrativas. Essa escolha veio a partir de minha aproximação cada vez maior com a produção de séries e da necessidade que senti de me debruçar mais sobre essa elaboração narrativa tão importante neste tipo de produto audiovisual.

A paixão por seriados me acompanha desde que tive acesso ao primeiro aparelho de televisão em minha casa (década de 1990), até me tornar um profissional do ramo audiovisual. Além do gosto pelos produtos, com a aprovação de leis, como a Nº 12.485, que dita cota de conteúdo obrigatório na TV paga produzido no Brasil, o seriado configurou-se não mais apenas como uma forma de diversão, mas, uma possível oportunidade de sustento no mercado de trabalho que busco adentrar.

Sendo assim, passei a pesquisar cada vez mais a composição de séries, desde a concepção dos criadores até a forma como conseguiram ser produzidas – o que tem me feito enxergar os episódios com um olhar mais crítico, percebendo, muitas vezes, um nível de sofisticação quanto à construção narrativa que não tinha observado antes. Especificamente, senti-me atraído por um ponto muito singular dos seriados, os primeiros minutos dos primeiros episódios.

Na medida em que assisti a dezenas de episódios de várias séries, passei a sentir uma necessidade cada vez maior de entender as estratégias que os

roteiristas criam para desenvolver os pilotos. Assim, fui observando um cuidado especial para com os primeiros minutos dos episódios. Nesse curto período de tempo, os roteiristas precisam ser capazes de criar sequências que introduzam o universo dos seriados, prendendo a atenção do espectador.

Com isso, senti a necessidade de me aprofundar nessa parte do roteiro que, acredito, será de extrema importância para minha carreira profissional e acadêmica como roteirista. Ao mesmo tempo, espero poder contribuir com reflexão para o estudo na área proposta.

Capítulo 1 – CONSIDERAÇÕES SOBRE O SERIADO TELEVISIVO

O cinema industrial e o seriado televisivo guardam em sua estrutura básica alguma semelhança. Por mais que sejam produtos audiovisuais diferentes, ambos possuem a premissa de entreter o espectador por toda a sua duração e, para isto, utilizam-se de estratégias narrativas instigantes, movimentação de câmera e montagem expressivas, produção de cenários chamativos, atuações marcantes. Em essência, o cinema e o seriado estão intrinsecamente relacionados.

Segundo Renné França, “essa ideia de uma história narrada em série já estava lá no início do cinema”. Como disse o jornalista e professor em entrevista¹, o seriado e o cinema possuem uma raiz em comum desde a origem de ambos os meios. Desde o final do século XIX, com os *nickelodeons* – máquinas em que as pessoas assistiam a pequenos curtas-metragens com imagens em movimento – a ideia da serialização do produto audiovisual estava sendo embrionada.

Com a organização da indústria cinematográfica hollywoodiana em sistemas de estúdio, desde a primeira década do século XX, houve a necessidade de divisão da produção em gêneros ou “modalidades dramáticas”, termo empregado por Heitor Capuzzo (1995, p. 14) que afirma existir “uma estrutura serial no chamado cinema industrial”, uma vez que passa a reiterar estruturas narrativas que remetem à ideia de serialidade.

Para que o cinema pudesse ser consumido diariamente, foi necessário respeitar algumas regras fundamentais. Em primeiro lugar, foi preciso obter o aval do grande público, o que se conseguiu, estrategicamente, através do que se poderia chamar de familiaridade dos filmes para com os espectadores. É onde reside uma das mais complexas dicotomias do cinema industrial. De um lado, percebe-se que cada novo título a ser exibido deve ter atrativos inéditos, pois o público não tem como hábito rever todos os filmes, pelo contrário, são raros os espectadores que reveem um título. No entanto, a indústria percebeu que não é possível sobreviver sem algumas reiterações. (CAPUZZO, 1995, p. 14).

¹ Renné França foi o convidado entrevistado no *Programa Paratodos*, exibido pela TV UFMG, em matéria intitulada “Séries de TV americanas” – Partes 1 e 2 (2014), disponível, respectivamente, em: <http://vimeo.com/93662495> e <http://vimeo.com/95153101> (acesso em maio de 2014).

Ainda durante o cinema mudo, nos anos 1920, Tarzan, o famoso personagem criado por Edgar Rice Burroughs, ganhou pelo menos dois seriados com 15 episódios: *The Son of Tarzan* (1920), estrelado por P. Dempsey Tabler; e *The Adventures of Tarzan* (1921), protagonizado por Elmo Lincoln. Já durante o período sonoro, entre o início da década de 1930 e final da de 1940, Johnny Weissmuller interpretou o icônico personagem, em uma série de 12 filmes, a partir de *Tarzan, o Filho das Selvas* (*Tarzan the Ape Man*, 1932), de W.S. Van Dyke.

Ao longo da década de 1930, proliferaram esses seriados cinematográficos que, segundo Heitor Capuzzo (1990, p. 20), “formavam filas intermináveis nos cinemas de bairro, principalmente nas sessões infantis. [...], com duração de vinte minutos cada um, trocados a cada programa”. Outra série marcante desse período é *Flash Gordon* (1936), composta por 13 capítulos dirigidos por Frederick Stephani, que, como os primeiros seriados do cinema, se encerravam criando expectativa de algum acontecimento de conclusão pendente, a fim de atrair o público para o próximo episódio.

Além disso, o próprio cinema passou a desenvolver as chamadas *sagas* – segundo Umberto Eco (1989, p. 125), “uma sucessão de eventos, aparentemente sempre novos, que se ligam [...] ao processo ‘histórico’ de um personagem [...]” – e *trilogias* – obras conectadas, mas que podem ser vistas tanto como trabalho único quanto como três obras individuais. Pode-se citar, como exemplos, a saga *O Poderoso Chefão* (*The Godfather*, 1972; *Part II*, 1974; e *Part III*, 1990), de Francis Ford Coppola, e a trilogia *O Senhor dos Anéis* (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, 2001; *The Two Towers*, 2002; e *The Return of the King*, 2003), de Peter Jackson.

Muito desses conceitos, como histórias longas que precisariam ser contadas em mais de um filme, com uma espécie de serialização prevista, foi apropriado pelo seriado televisivo. Os seriados atuais principalmente, da mesma forma, constroem uma longa história dividida em um número determinado de episódios, menores que um filme, para conseguir contar toda a trama, tendo que envolver o espectador para acompanhar quantos episódios for necessário.

Nesta segunda década do século XXI, passamos pelo que muitos críticos chamam de “a era de ouro” dos seriados, principalmente os norte-americanos. Mas o Brasil não fica atrás, pois muito está sendo feito para alavancar as produções nacionais, especialmente produções seriadas. Leis de incentivos estão cada vez ganhando mais força, assim como a profissão está sendo mais valorizada no mercado. Incentivos, como a Lei da TV Paga, que obriga que pelo menos 30% dos conteúdos dos canais privados sejam brasileiros, fazem com que as produtoras, independentes e consolidadas, busquem produzir cada vez mais conteúdos de qualidade. Nesse sentido, para quem deseja adentrar nesse universo, é preciso entender como um seriado funciona e, mais especificamente, como prender um espectador que se tornará um consumidor do produto audiovisual seriado.

Sendo assim, pode-se “detectar matrizes dramáticas no que se poderia chamar de inventário narrativo” (CAPUZZO, 1990). O seriado, ainda mais do que o cinema, necessita se aprofundar no inventário narrativo e nas estratégias usadas em produções audiovisuais, pois possui um ritmo de produção ainda mais intenso do que o próprio cinema que, segundo Capuzzo, “procurou, portanto, desenvolver-se dentro de padrões temporários estabelecidos a priori”. Um longa-metragem possui, em média, a duração de 105 minutos; um seriado, levando-se em conta toda uma temporada, tem, em média, 12 episódios de 44 minutos, ou seja, 528 minutos, cinco vezes a duração de um filme, se pensado em termos de sua duração total.

Além disso, o tempo de produção de uma temporada, às vezes, é ainda menor que o tempo de produção de um longa-metragem, pois as emissoras de TV possuem uma demanda altíssima e precisam renovar sempre sua programação. Sendo assim, pressionam os estúdios para produzirem rápido e colocar a série no ar o mais cedo possível. Dessa forma, por mais dinâmico e padronizado que o cinema possa ser, o seriado sofre pressão ainda maior nos quesitos de prazo e orçamento. Logo, necessita-se criar padrões para serem incorporados na produção para se ganhar tempo e, ainda assim, atingir uma sofisticação para agradar público e crítica.

Os produtores dos seriados procuraram, então, estratégias para agilizar sua produção e uma das soluções encontradas foi a criação do conceito de *franquia*.

Porém, antes de se aprofundar no conceito de *franquia*, é interessante entender o que é o *seriado*.

A Television Series is the continuing adventures of a character, or group of characters, setting out each week to achieve a predetermined goal: enforcing law, exploring space, healing the sick, raising a family, fighting monsters, or governing a nation, to name a few. The pursuit of that goal, and the manner in which the characters do it, is the framework for the telling stories. There's another word for that framework: It's the franchise of the series (GOLDBERG & RABKIN).

Ou seja, no sentido aqui estudado, trata-se de uma história que se constrói aos poucos, à medida que o seriado avança nas temporadas, juntamente com seus personagens e seus conflitos, dentro de um contexto predefinido. A franquia é o conjunto de características que moldam a série, tais como: conflito, tom, personagem, ritmo, história, gênero, direção, dando-lhe personalidade e definindo o que o espectador verá todos os dias a que assistir a um episódio e se identificar, especificamente, com aquele produto. No seriado *Lei e Ordem*, por exemplo: “*You know how the first act is going to play out, with a series of quick scenes of the cops following leads until a suspect is arrested before the commercial*” (RAKBIN, 2011). O espectador sabe como o episódio se desenrolará, sabe como os policiais vão achar as primeiras pistas, como os advogados irão elaborar a defesa e depois como acontecerá a primeira prisão, pois são características que definem a franquia de *Lei e Ordem*. Quem assiste a este seriado, sempre que liga a TV ou o acessa na internet, está esperando essa familiaridade, pois cria empatia com o produto, tendo se identificado com ele.

Pelo seu caráter reiterativo, muitas pessoas podem, num primeiro momento, acreditar que a franquia seja um limitador do seriado, uma vez que cria um padrão que será usado, podendo podar a criatividade dos profissionais envolvidos ou mesmo trazer tédio e repetição para o produto. A verdade é que a franquia não é um limitador do produto audiovisual, mas, sim, um contexto estabelecido pelo seriado que agiliza sua produção, tentando agradar seu público, procurando inovar dentro de sua serialidade. É uma espécie de segurança, pois, no mínimo, vai apresentar uma diversão garantida, por trazer as características às quais o espectador se acostumou, mas sempre com alguma surpresa. A franquia torna

possível a um seriado ter essas características esperadas pelo público. Por isso cabe ao roteirista usar de ferramentas que tornem o produto seriado algo que apresente uma estrutura fixa, mas que sempre traga algo de novo aos episódios, para que o espectador não se canse da repetição. Como afirma Umberto Eco, em seu ensaio “A Inovação no Seriado”:

Na série, o leitor acredita que desfruta da novidade da história enquanto, de fato, distrai-se seguindo um esquema narrativo constante e fica satisfeito ao encontrar um personagem conhecido, com seus tiques, suas frases feitas, suas técnicas para solucionar problemas... A série neste sentido responde à necessidade infantil, mas nem por isso doentia, de ouvir sempre a mesma história, de consolar-se com o retorno do idêntico, superficialmente mascarado. (ECO, 1989, p. 123).

Ao mesmo tempo em que a franquia é algo muito interessante para os produtores, pode ser também um problema, caso o seriado caia na repetição, sem qualquer elemento inesperado, podendo assim desinteressar seu consumidor. É necessário cuidado com seu uso, fazendo com que as características que precisam reaparecer em todo episódio recebam sempre uma dose de novidade, nem que seja disfarçada de uma mudança que aparenta ser drástica, mas que, na verdade, possui uma estrutura básica que se mantém coesa. Ainda segundo Umberto Eco a série,

[...] diz respeito, íntima e exclusivamente, à estrutura narrativa. Temos uma situação fixa e um certo numero de personagens principais da mesma forma fixos, em torno dos quais giram personagens secundários que mudam, exatamente para dar a impressão de que a história seguinte é diferente da história anterior. (ECO, 1989, p. 123).

Além das mudanças causadas pelos personagens secundários da história, existem várias outras estratégias para se criar esse senso de novidade nos episódios, como mudanças repentinas na estrutura de um episódio dentro da série. Um exemplo claro disso pode ser verificado no seriado *How I Met your Mother* (CBS). Em determinado episódio, a estrutura narrativa do roteiro foi modificada, tomando emprestadas características de um musical. Ao episódio foram

adicionados momentos de coreografias ensaiadas, canções com o tema central da história, além de a fotografia ter sido modificada. Entretanto, mantendo os personagens com suas piadas, suas personalidades, suas peculiaridades, bem como a forma de interagirem entre si. Assim, o espectador recebe uma dose de novidade que o empolga ainda mais a continuar assistindo aos próximos episódios.

Como na época das comunicações de massa “a condição de escuta... é aquela para a qual *tudo já foi dito e tudo já foi escrito*... como no teatro Kabuki, será então a mais minúscula variante que produzirá o prazer do texto, ou a forma da repetição explícita do que já se conhece” (ECO, 1989, p. 135).

Além da importância de se definir uma franquia para o seriado, o criador de uma série precisa de um conflito central forte para manter o espectador preso àquela história por muito tempo, como afirma Rakbin (2011): “*That conflict is the crucial element of the franchise. If it's not there, it doesn't matter how clever your idea might sound or how brilliant your writing. There is no series and thus no pilot.*” Sendo assim, o conflito central é o grande propulsor do seriado. É o que permeará todos os episódios da série enquanto ela durar, fazendo o espectador se perguntar sempre o que acontecerá, por mais que conflitos secundários estejam pendentes durante o episódio. São as questões que não saem da cabeça do espectador, tais como: ‘o que vai acontecer com um professor de química com câncer que começa a produzir metanfetamina para ter mais dinheiro para sua família?’ ou ‘como o protagonista conheceu a mãe de seus filhos?’ ou até ‘como este médico genial e rancoroso vai terminar sua vida amorosa?’. Afinal, o conflito central da série é um dos elementos principais para prender o espectador desde quando ele começa a assistir a determinado seriado.

O conflito é ingrediente essencial de qualquer trabalho dramático, seja no palco ou na tela. Sem conflito não teremos história capaz de prender o público. Uma história retrata uma luta na qual a vontade consciente de alguém é empregada para atingir uma meta específica, uma meta difícil de ser alcançada e cuja consecução encontra resistência ativa. O conflito é o próprio motor que impele a história adiante; ele fornece movimento e energia à história. Sem conflito, o público permanece indiferente aos acontecimentos mostrados na tela. (HOWARD & MABLEY, 1996, p. 82).

Além do conflito central, todo produto audiovisual possui vários outros conflitos menores que propulsionam paralelamente o *plot*. Normalmente, podem ser simples e se resolver em poucos minutos na tela ou podem ser mais complexos, permeando um ou mais episódios do seriado. Sua função básica é criar uma expectativa a respeito de alguma situação ou de algum personagem e deixar o espectador com vontade de assistir ao(s) episódio(s) para chegar à resolução dos conflitos.

Basicamente, existem dois grupos de conflitos principais: conflito interno e conflito externo. O primeiro normalmente trata de situações, problemas, obstáculos que existem na cabeça dos personagens; é uma situação interna que apenas ele conseguirá resolver. Como afirmam Howard & Mabley (1996, p. 59), “apesar de haver um conflito interno em que o protagonista e antagonista são uma mesma pessoa, em geral existe oposição externa”. Em *VGHS*, por exemplo, há a insegurança de Brian, um jogador de videogame que tem um pequeno surto durante um episódio, pois ele não consegue desarmar uma bomba no jogo. Ele basicamente enfrenta, além da tarefa a que se designa, seu medo de fraquejar para conseguir executá-la, sem hesitar. Já no caso do conflito externo, ele vem de obstáculos palpáveis que os personagens precisam enfrentar em relação ao mundo ao seu redor. Normalmente, são bombas a serem desarmadas, soldados para se matar, um objeto para se destruir, enfim, são objetivos físicos que podem ser resolvidos com os personagens entrando em ação e interagindo com o mundo a sua volta.

Conflitos bem elaborados e bem resolvidos são como pequenas engrenagens que mantêm a história fluindo e o espectador ansioso para continuar acompanhando a série. Entretanto, precisam de uma espinha dorsal, de um motivo para que sempre, ao fim de cada episódio, possam causar expectativa quanto à sua resolução. Quando o conflito central é bem definido, a série ganha corpo, solidez e os episódios ganham coesão. Os personagens estarão bem motivados, o *plot* fluirá de forma mais interessante, prendendo o espectador por mais temporadas.

Sendo assim, uma vez definidos a estrutura da série e o conflito central, há um ponto muito importante para ser pensado quando se cria uma obra audiovisual deste tipo: como iniciar um seriado. Os primeiros passos serão dados a partir do produto inicial que vinculará o nome do projeto e toda a estrutura pensada para ele. O nome dado para este primeiro episódio de um produto televisivo seriado é *piloto*. Trata-se do episódio que possui a função de apresentar exatamente do que se trata aquele seriado: quem são os personagens, qual é o conflito principal, em qual contexto ele se passa, qual o tom, qual o ritmo... O piloto precisa apresentar a franquia, seduzindo o espectador para se tornar um seguidor, uma pessoa que acompanhará aquele seriado do início até o fim. Ele deve levantar perguntas para o espectador, tais como: de que forma o protagonista vai conseguir alcançar seu objetivo? O que acontecerá com este mundo neste novo contexto?

No piloto, o espectador terá o primeiro contato com o todo do seriado e seu universo. É o momento de aprovação. No fim do episódio, o espectador terá uma opinião formada sobre aquele novo produto que ele está prestes a acompanhar. Se ele se interessar, continuará assistindo aos próximos episódios; caso não, ele ignorará a série e passará para a próxima. Por isso é preciso um cuidado especial com o piloto, uma vez que ele é o cartão de visitas de um seriado que mostrará todo o seu potencial como produto audiovisual.

Assim, o piloto precisa seduzir o espectador. Normalmente, os pilotos são tão importantes que são convocados produtores, roteiristas e diretores especiais para que o resultado do episódio seja eficiente. O seriado *Boardwalk Empire* (ABC), por exemplo, possui o piloto dirigido pelo cineasta Martin Scorsese. Do início ao fim, o episódio é uma obra instigante com uma fotografia muito eficaz, um roteiro de tirar o fôlego e uma direção marcante.

Como estamos em um contexto no qual a internet domina o mercado audiovisual e as pessoas possuem cada vez menos tempo para se dedicar a uma atividade só, é muito importante que elas sejam fisgadas pelo seriado o mais rápido possível. Elas precisam assistir a aqueles primeiros minutos e ficarem completamente intrigadas, extasiadas ou simplesmente aflitas para assistir a todo o piloto. Para isso, o piloto necessita criar um início de tirar o fôlego, algo que seja intrigante e interessante, algo que faça o espectador ficar ávido para terminar aquele episódio – necessita criar um belo *hook*.

1.1. *Hook*: como iniciar uma história seriada

Hook é o termo criado por roteiristas para definir os primeiros minutos de um produto audiovisual, principalmente em filmes e seriados, com a função de “pescar” o espectador para assistir ao produto até o fim. Normalmente, possui uma pequena duração, entre 2 a 10 minutos, ou seja, em poucas cenas, deve-se normalmente levantar questionamentos e impressionar. O *hook* introduz a história para fazer com que o espectador seja jogado no mundo daquele produto, sentindo-se preso até o fim, mas, muitas vezes, apenas apresenta personagens intrigantes e misteriosos. Em relação ao *hook* dos seriados, verifica-se a mesma preocupação que se aplica ao cinema industrial, como afirma a professora Ana Lúcia Andrade acerca da obra de Billy Wilder, um cineasta que sempre esteve atento a como prender o espectador nas histórias desde as primeiras cenas: “Trata-se da habilidade de escolher o ponto exato em que a história deve começar. [...] Wilder sabia que é no primeiro momento que se tem de conquistar o interesse do espectador pelo filme e, por isto, escolhia bem o ponto crucial da história a ser contada.” (ANDRADE, 2004, pp. 52, 53).

Nos dias de hoje, com o acesso extremamente facilitado para assistir a novos seriados, filmes, documentários etc., o *hook* tem uma importância ainda maior, pois ele, mais do que nunca, precisa prender a atenção do seu possível espectador para que ele dedique sua atenção e seu tempo para assistir a aquele episódio. Por isso, muitas vezes, o *hook* dos pilotos atuais possuem cenas de tirar o fôlego, que impressionam com ação chocante, mistério e personagens inusitados. Como já dito, o mais importante é prender a atenção do espectador, deixando-o ligado à série do início ao fim.

Quando se pensa na criação do *hook* do piloto, o primeiro passo é entender qual o tipo de piloto que está sendo criado: se se trata de um piloto de premissa ou de um episódio regular. O primeiro se refere a um episódio que está fora da história que será estabelecida na franquia. Trata-se normalmente da história do personagem que acabou caindo na situação em que ele vai se encontrar durante a temporada ou da origem em que aquele contexto se estabeleceu. Tem-se, por exemplo, o primeiro episódio de *Lost*, no qual se percebe onde tudo começou, com

sugestões do que pode acontecer a partir daquele momento durante o seriado; ou o de *Breaking Bad* que apresenta como aquele professor de química começara a produzir metanfetamina. Já o episódio regular, como o nome diz, é como outro qualquer que está incluído na história da franquia. É o caso de *Modern Family*, em que os personagens convivem um dia em família e todo o episódio gira em torno de um conflito a mais na vida daqueles personagens que já estão acostumados com aquela rotina.

O processo de criação do *hook* passa, necessariamente, por parte importante da equipe de pré-produção – roteiristas, diretores e produtores – pois se trata de uma parte vital ao projeto em si, precisando da aprovação da equipe envolvida na criação. Entretanto, está nas mãos do(s) roteirista(s) escolher a melhor forma de se planejar o início do episódio e, por consequência, do seriado. Ainda mais, o processo de criação de um *hook* necessita ser pensado intrinsecamente com o público alvo esperado pelos criadores.

Quando um roteirista começa a escrever para uma série televisiva, precisa ter em mente para quem está escrevendo aquela história e levar em consideração como este receptor vai absorver todo aquele conteúdo produzido por ele. Grande parte dos espectadores liga a televisão ou abre um *streaming* para unicamente relaxar, respirar fundo, e se divertir assistindo a um programa leve e tranquilo. Trata-se do que Umberto Eco (1989, p. 129) chama de “leitor modelo de primeiro nível” ou espectador *ingênuo*. O roteirista tende a conduzir esse tipo de público “passo a passo ao longo de uma série de previsões e expectativas”.

Entretanto, há também o “leitor de segundo nível” ou espectador *crítico* mais aguçado e atento às estratégias narrativas e que, no caso da série, pode desejar discutir o *plot*, os personagens e as sutilezas da história, até mesmo questionando as decisões dos criadores e dos roteiristas. Como diz Renné França (2014), são pessoas que “se sentem mais donas da série do que os próprios roteiristas”. Tendo em mente também este tipo de espectador, o roteirista precisa criar histórias mais complexas, densas, com uma sofisticação das estratégias narrativas empregadas, desafiando-o “a destacar as habilidades inovadoras do texto” (ECO, 1989, p. 130).

Muitas vezes, os seriados conseguem criar camadas de profundidades que conseguem atingir tanto o espectador ingênuo quanto o crítico – obviamente,

levando-se em conta o que Eco aponta como graduações distintas desses níveis de leitura, uma vez que uma obra “pode instaurar um pacto exclusivamente com o fruidor ingênuo ou exclusivamente com o fruidor crítico, ou com ambos, em níveis diferentes, ao longo de uma sucessão de soluções que não podem ser facilmente catalogadas” (ECO, 1989, p. 108). Por vezes, a série consegue conjugar uma história empolgante e envolvente, com acontecimentos claros que propulsionam a narrativa, ao mesmo tempo em que apresenta personagens complexos, com motivações obscuras e dilemas psicológicos complicados. Um caso claro disso é a série *Breaking Bad* que foi grande sucesso de público e muito aclamada pela crítica. Os roteiristas ofereceram uma história empolgante e de tirar o fôlego, ao mesmo tempo em que introduziram personagens lidando com traumas e decisões complexos, tentando superar bloqueios internos.

Outro ponto importante a ser considerado na criação do *hook* perpassa o conceito de *fun*, levantado por Rakbin, em *Writin the Plot*:

When I talk about the fun of a pilot, what I mean is that one element that's going to set your project apart from every other script. It's the hook that's going to keep the audiences coming back week after week. It's the special thing that you're going to offer that no one else can. (RAKBIN, 2011, p. 76).

Ou seja, é importante destacar para o público o que o seriado tem de novo, de original, o que o torna diferente dos outros milhares de seriados que possuem o mesmo gênero em comum. Rakbin diz ainda que *Glee* (FOX), por exemplo, começa seu episódio com um *hook* em que há várias líderes dando um *show* de *hip-hop* com acrobacias incríveis. “*It's, bright, loud, colorful, funny, exciting. And what does it have to do with the story that takes up the rest of the hour? Nothing.*” Sendo assim, o *hook* dessa série foi criado basicamente para mostrar como *Glee* poderia ser divertido, engraçado e leve.

Dessa forma, quando se cria o *hook* de um seriado é imprescindível que o *fun* da série também esteja presente, uma vez que o espectador (principalmente o *ingênuo*) precisa encontrar nos primeiros minutos do episódio motivos para querer continuar assistindo a aquele seriado. “*That fun is going to define your series to most of the people who watch it.*” (RAKBIN, 2011, p. 77).

O *hook* varia muito de acordo com o tipo do episódio, pois pode servir como uma simples indicação de onde aquela história se passa, numa espécie de contextualização, pode apresentar o personagem ou mesmo lançar parte do conflito principal rapidamente, deixando o espectador ávido para entender melhor sobre aquilo. Assim, existem vários tipos de *hook* nos seriados televisivos: 1) o que contextualiza o universo abordado; 2) o que apresenta alguns personagens; 3) o que introduz o conflito central da série; 4) o que impacta por uma visualidade visceral; 5) o que explicita o conflito do episódio piloto. Vale a pena ressaltar que não se trata necessariamente de apenas um dos tipos, uma vez que o *hook* pode adquirir mais de uma dessas características aqui apontadas.

1) O *hook* que contextualiza o universo da série é normalmente uma introdução simples que vai apresentar os dados básicos sobre seu contexto: a região onde se passa, em que época ocorre, o que aconteceu com aquele mundo, entre outros. São cenas expositivas que possuem a função de apresentar informações para que o espectador não fique perdido naquele contexto e consiga acompanhar o episódio, sem se preocupar em pensar sobre como aquilo é possível ou onde se passa aquela história. Este tipo de *hook* é muito usado em seriados de ficção científica, romances históricos ou em obras de releitura de livros, entre outros. São frequentes: cenas com letreiros indicando ano, lugar e período; planos gerais mostrando cidades, casas, ruas, pontos turísticos marcantes que definam o lugar; pessoas vestidas de acordo com determinada época, interagindo em consonância com seu contexto; narradores em *voice over* explicando o universo e como se chegou ao contexto do piloto. Um exemplo claro desse tipo de *hook* é o início do episódio de *Bomb Girls* (HBO), em que é apresentado o contexto com uma mulher vestida de vermelho sendo carregada por homens de farda, todos usando figurinos de época. Normalmente, este *hook* funciona, pois introduz aquele universo de forma clara, direta e objetiva, não havendo necessidade de cenas de ação, personagens intrigantes ou imagens viscerais (impactantes). Como não se impressionar com uma Florença do século VIII apresentada no início de *Da Vinci's Demon* (FOX)?

2) O *hook* que apresenta personagens tem como enfoque mostrar de imediato qual ou quais serão os personagens que irão permear toda a série.

Muitas vezes, é apresentado o protagonista, procurando gerar empatia no espectador. O centro deste tipo de *hook* está nos personagens, nos seus conflitos, mostrando um pouco de quem são eles e como vão interagir no universo daquele seriado. Um exemplo claro é o *hook* de *Sherlock Holmes* (BBC) que começa com o Dr. Watson sendo perseguido pelos pesadelos originários de sua época como soldado britânico. Por mais que ele não seja exatamente o protagonista (embora seja um parceiro importante), o *hook* introduz este personagem, mostrando muito de seu conflito, procurando prender a atenção do espectador que ficará instigado a entender quem seria ele e por que teria tais pesadelos. Normalmente, são cenas com planos mais fechados que mostram as reações dos personagens e a forma como eles lidam com outros naquele contexto.

3) O *hook* que introduz o conflito geral da série possui seu foco direcionado para o conflito gerador daquela história. Normalmente, é usado quando a série é mais focada na história (*plot*) do que exatamente nos personagens. Apresenta o conflito logo de imediato para impressionar o espectador e deixá-lo com vontade de entender melhor o que acontece. Em *Lost*, por exemplo, o personagem acorda machucado e sem entender o que está acontecendo. Ele caminha pelos destroços de um avião, tentando entender o que sucedera e acaba por procurar salvar as pessoas ali. Isso é basicamente o mote do que vai acontecer durante todo o seriado.

4) O *hook* que impacta por uma visualidade visceral possui claramente o objetivo de impressionar o espectador com imagens fortes e marcantes. Não diretamente agrega relevância para a história ou para a apresentação dos personagens e conflitos, mas contém um trabalho com a imagem que serve para prender o espectador, intrigando-o e impressionando-o, a ponto de criar uma curiosidade em continuar assistindo ao episódio. A visualidade deste tipo de *hook* varia muito de acordo com o gênero do seriado. Um caso muito interessante deste tipo de *hook* é o início de *Hannibal* (CBS) que começa mostrando imagens de sangue espalhadas pela casa e, logo depois, o protagonista é apresentado a partir de luzes amarelas na tela que ilustram a forma como ele enxerga os assassinatos. De repente, a fotografia muda e tudo desaparece da cena, como se ele estivesse sonhando. As imagens

dessa cena são tão fortes que o espectador fica seduzido pelo espetáculo visual do sangue saindo da casa, enquanto o protagonista reconstrói o assassinato como se fosse o assassino. É um *hook* que apresenta o personagem não de forma direta, mas através de um espetáculo de imagens viscerais e inquietantes.

5) O *hook* que explicita o conflito do episódio piloto possui a função de prender o espectador para que ele queira saber o que vai acontecer naquele episódio. Ele pode não saber que o conflito será resolvido no próprio episódio, mas anseia por entender como aquilo vai se desenrolar. Normalmente, não existe uma preocupação necessária de apresentar personagens ou o conflito central, mas, principalmente, de criar um conflito que será resolvido durante o próprio episódio piloto. Um exemplo é o *hook* de *The Following* que começa com o vilão escapando de uma prisão e deixando vários guardas mortos para serem descobertos por seus companheiros. Esse conflito será resolvido no próprio piloto, mas o *hook* consegue prender o espectador até o fim para saber o que vai acontecer com aquele homem que escapou da prisão.

Feitas essas considerações, pode-se proceder às análises de alguns estudos de casos propostos, no sentido de compreender como se dá o *hook* em algumas séries de sucesso de crítica e de público que merecem ser verificadas: *Breaking Bad* (AMC), *Modern Family* (ABC) e *Hannibal* (NBC). A escolha se deu visando exemplos que poderiam ilustrar melhor os conceitos aqui abordados sobre *hook*. Certamente que cada uma das séries escolhidas possui suas peculiaridades que merecem atenção no sentido de observar como se dá o *hook* nesses casos de sucesso.

Breaking Bad é considerada por alguns críticos como o marco dessa nova “era de ouro da TV americana”: “é prova cabal de todo esse cenário, definindo o ponto mais alto da mídia até o momento e culminando no que Brett Martin chama de ‘a terceira Era de Ouro da TV’.”, como afirma Carlos Merigo, em seu texto, “*Breaking Bad* e as novas regras da televisão”, do blog *Brainstorming9*. A maestria

na execução da série torna-a um objeto de estudo obrigatório para qualquer pesquisador que se interesse pelo assunto.

Modern Family merece ser analisado por tratar-se de um gênero muito comum de séries de TV – e muito diferente de *Breaking Bad*. Nesse sentido, a escolha da série para estudo se deve por trazer outro aspecto do *hook*: menos pretensioso, mais leve, com o objetivo de conquistar o espectador pelo charme de seus personagens extremamente engraçados que possuem uma dinâmica única.

Já *Hannibal* é um caso interessante de ser analisado por se tratar de um seriado bem diferente por sua própria existência – uma vertente atual de séries criadas a partir de filmes (ou de personagens cinematográficos emblemáticos) de sucesso junto ao grande público. Ao contrário de outras séries, esta apresenta mais questionamentos do que respostas. Os personagens são densos, complexos e cheios de falhas. Algumas regras são subvertidas, no que se diz respeito ao tom das cenas criadas no roteiro. Por isso, seu *hook* é repleto do que será apontado no próximo capítulo: um espetáculo macabro, mas instigante, que nos deixa fascinados pelas imagens viscerais e seus personagens complexos.

Capítulo 2 – ESTUDOS DE CASO

2.1 – *Breaking Bad*

O seriado *Breaking Bad* revela uma verdadeira aula de construção de um *hook*. O impacto que os primeiros minutos do episódio causam no espectador é extremamente eficaz, pois as cenas são construídas de uma forma tão impressionante que o espectador não tem tempo de pensar no que está vendo, apenas de entrar naquele contexto de cabeça e assistir do início ao fim ao desenrolar das cenas.

As primeiras imagens do seriado são *takes* de contextualização. Há três planos de deserto. Ainda não sabemos qual é o lugar exatamente, mas já temos uma noção do clima que os personagens irão enfrentar e, por consequência, podemos antecipar o calor que está por vir, ou seja, há um fator antecedente que aumentará ainda mais a tensão das cenas seguintes.

Após as imagens do deserto, uma calça voa pelo ar e é ‘atropelada’ por uma van dirigida desesperadamente por um senhor. Nesse ponto, somos introduzidos ao protagonista da história. Vemos nos próximos planos, o homem, que está desesperado, dirigindo uma van repleta de corpos, com os vidros quebrados, armas espalhadas e uma sujeira generalizada. Ele dirige a van de uma forma quase instintiva, pois sua visão está embaçada e podemos sentir seu desespero. O roteiro não explica absolutamente nada, simplesmente nos jogando no meio desse contexto de caos e apresentando o personagem reagindo a condições adversas durante os próximos minutos.

Nas cenas seguintes, temos dicas de que se trata de um laboratório móvel, de que as pessoas atrás do banco estão mortas e que a pessoa a seu lado está viva. E, logo após a batida do carro, presenciamos o protagonista pegando uma câmera, uma camisa, seus documentos e uma arma. Em seguida, ele veste a camisa, coloca sua arma na cueca e liga a câmera. Nesse momento, temos as primeiras dicas de quem é Walter White.

Quando White começa a falar, temos uma boa ideia de quem é este personagem. Primeiramente, pelo detalhe de ter vestido uma camisa social para falar com a câmera, já observamos seus fortes traços de orgulho, característica que irá acompanhá-lo até o final do seriado. Podemos pressentir outro fator que servirá de conflito interno: a culpa. Seus olhos se contraem e sua voz fraqueja, enquanto ele fala sobre o que fizera e como isto poderá afetar sua família. Nesse momento, somos introduzidos ao grande motivador do protagonista: sua família. Tudo que ele faz é em nome daquelas pessoas às quais ele se dirige no vídeo.

Nos primeiros minutos, vemos um homem tenso e com medo, mas, ao mesmo tempo, observamos um homem que, por mais desesperado que esteja, sempre está no controle. Ele age de acordo com sua inteligência aguçada e sua capacidade de improvisar – outro ponto que aparecerá com frequência na série. Exemplo disso é o fato de dizer no vídeo que aquela gravação não é uma confissão. Além disso, ele não parece completamente sem saída ou sem ideias do que fazer, pois ele pega a arma, caminha com ela até a estrada e seus olhos não são de descontrole, mas, sim, de convicção. Sendo assim, somos apresentados, em apenas alguns minutos, a um panorama que revela quem é Walter White e quais são as características que veremos nos próximos episódios. Temos uma fatia envolvente da franquia da série *Breaking Bad*.

Além da apresentação do protagonista, somos introduzidos ao conflito do seriado, bem como aguçados a compreendê-lo, através da fala “... haverá coisas que vocês virão a descobrir de mim nos próximos dias...”, gerando a ideia de que o protagonista está desenvolvendo algumas atividades ilícitas as quais podem ser descobertas a qualquer momento. Essa fala também pode ser analisada como uma metáfora da própria série em si, como se o personagem convidasse o público para descobrir o que ele fizera e que poderá ser descoberto nos próximos dias, ou seja, ele introduz um pedaço do conflito central que propulsionará o seriado. Mas, ao mesmo tempo em que o *hook* apresenta o conflito central, também introduz o conflito do episódio em si, pois a estrutura das primeiras cenas e logo depois do início do episódio cria a ideia de que aquelas imagens presenciadas no início são parte de algo que será explicado no próprio episódio. O que realmente acontece é que o *hook* está, cronologicamente falando, no final do episódio.

O roteiro deixa, propositalmente, várias pontas soltas, plantando várias informações que serão desenvolvidas e explicadas melhor durante o episódio e mesmo durante o seriado, ou seja, cria uma curiosidade no espectador de continuar acompanhando aquele produto audiovisual para ser recompensado com as informações faltosas. Este *hook* trabalha com o conflito central da série e faz questão de apresentar o protagonista, pois é importante para o espectador ter uma dose do que vai ser aquela série, atraindo-o pelo contexto do personagem.

Sendo assim, o *hook* apresenta o protagonista, introduz o conflito do episódio e dá dicas do conflito central do seriado, repleto de imagens viscerais e impactantes para prender o espectador do início ao fim com as cenas reveladas. Como se trata de um exemplo de *hook* extremamente eficaz fica difícil definir em qual ponto ele se encaixa dentro das cinco definições aqui detectadas, mas como se verifica um enfoque muito grande no personagem e em como ele age diante daquele imenso conflito apresentado, pode-se dizer que o *hook* de *Breaking Bad* possui um enfoque maior na introdução do protagonista, apesar de também conter uma visualidade visceral.

2.2 – *Modern Family*

O *hook* de *Modern Family* é também uma boa amostra de introdução de personagens, mas em um tom completamente diferente do de *Breaking Bad*. Todas as cenas presentes nos primeiros minutos possuem a função de mostrar quais personagens estarão presentes naquele seriado, reforçando suas características mais marcantes: como a neura de Claire, a inteligência de Alex, a energia de Gloria, a descontração de Phill. Somos assim introduzidos ao que torna cada personagem único naquele contexto.

Além da apresentação dos personagens, somos expostos aos conflitos e às formas como aqueles personagens irão interagir. Assim, podemos prever como aqueles personagens vão se relacionar, a partir de suas diferenças e da convivência que exercerão durante os episódios. Somos convidados a conhecer o tipo de piadas de veremos brotar de cada personagem, além da forma como eles lidam entre si, com o mundo a sua volta e com os possíveis conflitos que viverão

no seriado. Somos, enfim, submetidos ao tom que estará presente durante a série, podendo sentir que se trata de uma comédia leve, com piadas ingênuas, brincadeiras entre personagens e *gags* visuais elaboradas.

Além do tom, temos uma demonstração da estrutura narrativa do seriado. Vemos que *Modern Family* se trata do dia-a-dia de três famílias diferentes que convivem e passam por situações engraçadas o tempo todo. Tudo contado por câmeras que mostram os fatos em terceira pessoa e também através de depoimentos, em forma de documentário, com os próprios personagens comentando sobre suas vidas em família.

Um detalhe interessante é que, no piloto da série, adia-se a informação de como aquelas três famílias se relacionam entre si. Ou seja, os roteiristas parecem ter deixado um ponto em aberto para que o espectador pudesse se perguntar como se relacionariam e como se daria a ligação entre aquelas três famílias. Essa resposta só é dada ao final do episódio, quando elas se encontram na casa de um dos casais – uma espécie de recompensa ao espectador curioso.

Por tratar-se de um piloto regular – um episódio comum do universo da série – o mais importante para este tipo de *hook* é apresentar o máximo que conseguir da franquia, tentando fazer de tudo para que aqueles personagens, aquela dinâmica, aquele contexto seduzam o espectador.

2.3 – *Hannibal*

Durante os primeiros minutos do episódio piloto de *Hannibal*, somos arrebatados com fortíssimas imagens de corpos sendo removidos e observados e, em seguida, uma quantidade de sangue imensa espalhada por toda a casa. Somos introduzidos ao contexto, a uma cena do crime e logo depois às vítimas, para deixar claro qual caso estamos observando.

Temos, então, a primeira imagem do protagonista, Will Graham. Um rapaz sério, com um olhar um pouco assustador. Ele mantém-se quase em transe por alguns segundos, observando um ponto fixo. Nesse momento, temos um vislumbre

do personagem. Somos introduzidos a algumas pequenas características de sua personalidade.

Em seguida, somos impactados por mais cenas de sangue em câmera lenta e por uma espécie de luz amarela, um *scanner* mental, vindo do ponto de vista do protagonista, em um tom quase surreal. A fotografia muda para um tom mais amarelado e adentramos na cabeça conturbada do protagonista. Nesse momento, temos um vislumbre da capacidade que definirá muito o personagem: a de criar empatia por assassinos – habilidade que terá muito conteúdo para ser explorado durante o seriado, mas nada ainda é explicado em detalhes; pelo contrário.

Até aqui, ficamos muito mais curiosos e impressionados com as cenas do que satisfeitos por entender o que está acontecendo. As cenas são mostradas de forma tão impactante e visceral que ficamos perdidos pelo espetáculo de sangue, da fotografia destacada, daquele instigante personagem e ficamos hipnotizados pela situação apresentada no *hook*. Ao mesmo tempo em que podemos nos horrorizar com a violência, com o sangue e frieza do personagem, podemos apreciar a leveza dos movimentos em *slow-motion*, da fotografia amarelada, da cor amplificando o impacto visual. Presenciamos um conceito de Freud, o “*Uncanny*” – algo que nos causa repulsa e atração ao mesmo tempo –, um verdadeiro turbilhão de emoções arquitetadas pelo roteirista para nos impressionar e nos prender durante o episódio.

Ao terminarmos de assistir ao *hook*, sentimos com precisão o tom do seriado. A história densa e complexa que parece nos aguardar é premeditada na personalidade confusa e traumática do protagonista. Tudo a partir de cenas que foram pensadas muito mais no seu impacto visual para impressionar, do que na explicação de quem seriam aqueles personagens e onde se passa aquela história, deixando maiores esclarecimentos para o primeiro ato do episódio.

Levando-se em conta que o *hook* dessa série parece compactuar com um tipo de espectador mais atento à forma como o discurso é construído, capaz de apreciar as estratégias narrativas empregadas, deve-se, aqui, reiterar o que Umberto Eco (1989) chama de *duplo Leitor Modelo* que todo texto (obra) pressupõe:

O primeiro usa a obra como um dispositivo semântico e é vítima das estratégias do autor que o conduz passo a passo ao longo de uma série de previsões e expectativas; o outro avalia a obra como produto estético e avalia as estratégias postas em ação pelo texto para construí-lo justamente como Leitor Modelo de primeiro nível. (ECO, 1989, p. 129).

Hannibal é um claro exemplo do que Eco aponta em seu texto como o “pacto explícito com o leitor crítico...”, uma vez que a série possui uma sofisticação grande, tanto do ponto de vista do roteiro quanto no que se refere à visualidade. Nesse sentido, o *hook* deste tipo de série enfoca mais o impacto por uma visualidade visceral, com o objetivo de impressionar o espectador – ingênuo ou crítico – com imagens fortes e marcantes, ao mesmo tempo em que parece dar uma piscadela ao espectador crítico que possa apreciar a forma com que a narrativa se apresenta a partir da utilização dos recursos da linguagem cinematográfica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho foi apenas uma investigação inicial sobre a construção e execução de diversos *hooks* em seriados televisivos – um objeto de estudo que me atrai e ao qual pretendo me dedicar. Durante a pesquisa, pude perceber padrões que se repetiam nos seriados de sucesso e, sendo assim, ponderei sobre alguns pontos, à guisa de conclusão.

Nas séries televisivas, verifica-se que o *hook* é ferramenta-chave na elaboração dos episódios pilotos. As séries aqui abordadas causaram um impacto importante na indústria televisiva, cada uma por seus motivos e características específicas. E, por mais diferentes que sejam entre si (quanto a gênero, público alvo, execução técnica, elenco, tom, personagens), percebem-se pontos comuns em seus primeiros minutos (*hooks*): 1) estabelecem o tom do seriado; 2) demonstram um pedaço da franquia ao espectador; 3) levantam dúvidas, plantam informações que serão explicadas adiante, ou seja, usam de *plants/payoffs*; 4) fisgam o espectador com cenas instigantes; 5) introduzem o *fun* do seriado.

- 1) O tom: partindo do mais sombrio e denso *Hannibal*, até o suave e alegre *Modern Family*, os *hooks* aqui estudados estabelecem o tom do seriado, auxiliando o espectador a saber ‘onde está se metendo’. No *hook*, é preciso sentir qual o tom da série para que o público saiba se vai continuar ou não a assistir aquele episódio. Isso também se refere a filmes de gêneros distintos cinematográficos, conforme acreditava o cineasta Billy Wilder:

Para mim, existe uma coisa importante no que se refere ao modo de narrar uma história. É preciso dar muito rapidamente ao público indícios sobre o gênero de filme que ele vai ver, pois ele chega sem preparo. [...] ele precisa das regras do jogo, de saber se deve rir ou chorar, ele não deve se sentir excluído. (WILDER apud CIMENT, 1988, p. 86, in ANDRADE, 2004, p. 54).

- 2) Demonstração da franquia: por mais que muitas vezes o *hook* apenas introduza um personagem, um simples conflito ou uma contextualização, ele revela, pelo menos, um trecho da franquia. O espectador é apresentado aos personagens ou ao protagonista que passará a acompanhar ao seguir aquele produto audiovisual.

3) *Plants/Payoffs*: os *hooks* fornecem informações sobre a série que está por vir. Muitas dessas informações são exposições por si só, servindo para embasar melhor o espectador. Mas, por vezes, essas informações possuem a utilidade de ‘plantar’ dúvidas na cabeça do espectador, com o intuito de deixá-lo curioso e ansioso para a resposta das mesmas: como querer entender por que um senhor de barba está tão desesperado, vestindo apenas uma cueca e com uma arma na mão; e o que irá fazer quando a polícia chegar? Sendo assim, o *hook* utiliza-se de uma ferramenta clássica de roteiro, o *plants/payoffs*. Assim, ‘plantam-se’ informações, dúvidas, que serão ‘pagas’ no fim do episódio – ou mesmo no fim da série. Até séries mais simples, como *Modern Family*, utiliza-se dessa estratégia: no fim do episódio, o *payoff* demonstra como aquelas famílias fazem parte de uma só.

4) Fisgar o espectador: a função básica do *hook*. Como diversas vezes apontado aqui, as cenas dos primeiros minutos precisam ser planejadas e executadas de forma a que o espectador seja quase enfeitiçado pela edição, pela câmera, pelos atores, pelas piadas, para continuar interessado naquele episódio – e, por ventura, naquela série. As cenas podem ser impactantes, inusitadas e frenéticas, como no caso de *Breaking Bad*, ou violentas e metódicas, como em *Hannibal*, ou ainda divertidas e engraçadas, como em *Modern Family*.

5) Diversão (*fun*). “*Don’t promise us that things will get exciting by the end; make it exciting now.*” (RAKBIN, 2011, p. 79). Exatamente como Rakbin diz em seu livro, os *hooks* aqui analisados parecem cumprir bem seu dever. Pode-se constatar como é divertido, em *Modern Family*, ver Phill tentando ser um pai descolado, enquanto Claire tenta organizar a casa, ou como, em *Breaking Bad*, um professor de química extremamente inteligente vai lidar com situações adversas; e até como, em *Hannibal*, um consultor do FBI consegue ter empatia por assassinos.

O *hook* ainda é um assunto que demanda muito mais pesquisa e estudo. Até mesmo nas referências utilizadas, verifica-se poucas obras ou trabalhos críticos voltados a este tema. Sendo assim, pretendo me aprofundar mais neste conceito

para contribuir para o estudo de uma ferramenta tão importante ao roteirista e aos criadores de produtos audiovisuais seriados, ainda mais a quem, como eu, deseja imergir nessa área.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Ana Lúcia. *Entretenimento inteligente; o cinema de Billy Wilder*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2004.
- AUMONT, Jacques & MARIE, Michel. *A Análise do Filme*. Lisboa: Texto & Grafia, 2009.
- AUMONT, Jacques & MARIE, Michel. *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. Campinas: Papirus, 2003.
- CAPUZZO, Heitor. *Cinema além da imaginação*. Vitória: Fundação Ceciliano Abel de Almeida, 1990.
- CAPUZZO, Heitor. *Alfred Hitchcock: o cinema em construção*. Vitória: Fundação Ceciliano Abel de Almeida, 1995.
- COSTA, Antonio. *Compreender o cinema*. Rio de Janeiro: Globo, 1987.
- ECO, Umberto. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- GOLDBERG, Lee & RABKIN, William. *Successful Television Writing*. Nova Jersey: John Wiley and Sons, 2003.
- HOWARD, David & MABLEY, Edward. *Teoria e Prática do Roteiro*. São Paulo: Ed. Globo, 1993.
- MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- SANDLER, Ellen. *The TV Writer's Workbook: A Creative Approach to Television Scripts* de Ellen Sandler. Nova Iorque: Bantam Dell, 2007
- RAKBIN, William. *Writing the Pilot*. Pasadena/CA: Moon & Sun & Whiskey Inc., 2011.