Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Desenho Industrial

Baby Blue

Tradução do seriado *Breaking Bad* em livro impresso.

Thaís Lunni Mota Campos
11/0020740

UnB

Baby Blue

Tradução do seriado *Breaking Bad* em livro impresso.

Thaís Lunni Mota Campos

Relatório apresentado como parte
Integrante da diplomação em
Programação Visual e Projeto de
Produto do curso de Desenho
Industrial da Universidade de Brasília,
orientada, respectivamente, pelo professor Rogério
Câmara e pela professora Symone Jardim.

Brasília, 2017

RESUMO

O presente documento descreve o projeto de graduação no qual o objetivo é produzir um livro-objeto baseado no seriado *Breaking Bad* (2008 – 2013) de Vince Gilligan sob uma perspectiva do Design Gráfico e de Produto. A partir da análise do seriado considerando suas particularidades narrativas e linguísticas, criou-se sua tradução para o formato de um livro impresso que tenha sua fisicalidade incorporada como linguagem.

Neste relatório serão apresentados questionamentos acerca dos meios envolvidos e do livro como objeto físico. Além disso, é apresentada também uma análise do seriado *Breaking Bad,* sua linguagem cinematográfica, e um conjunto de referências que resultam no projeto do livro-objeto exposto ao final do relatório.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – 1. Conteúdo sem forma | 2. Conteúdo com forma. Fonte: https://craigmod.com/journal/ipad_and_books/ **11**
Figura 2 – Os doze pré-livros de Munari fechados | abertos. Fonte: http://the-publishing-lab.com/features/view/135/bruno-munaris-books-hybridization-against-linear-thinking **14**
Figura 3 – Páginas do livro *Espelho* de Suzy Lee. **15**
Figura 4 – *frames* do seriado. À esquerda: Walter White, como professor de química, na primeira temporada. À direita: Heisenberg, temido anti-herói, na última temporada do seriado. **19**
Figura 5 – *frames* do seriado. Walter justificando sua decisão de produzir metanfetamina para seu recém parceiro Jesse com a afirmação “Estou vivo” (I’m alive!). **22**
Figura 6 – *frames* do seriado. **24**
Figura 7 – *frame* do seriado. **25**
Figura 8 – *frames* do seriado. **26**
Figura 9 – *frames* do seriado. **27**
Figura 10 – infográfico *Colorizing Walter White's Decay.* Fonte: https://tdylf.com/2013/08/11/infographic-colorizing-walter-whites-decay/ **28**
Figura 11 – *frames* do seriado. **29**
Figura 12 – *frame* do seriado. **30**
Figura 13 – *frame* do seriado. **31**
Figura 14 – *frame* do seriado. **31**
Figura 15 – *frame* do seriado. **32**
Figura 16 – *frames* do seriado. **33**
Figura 17 – *Print srceen* das páginas dos livros Espelho, Sombra e Onda de Suzy Lee. **36**
Figura 18 – Fotos do livro O Meio é a Massagem. **37**
Figura 19 – Fotos do lvro *The Glamorous Fist*. Fonte: https://www.behance.net/gallery/3957137/The-Glamourous-Fist **37**
Figura 20 – *frames* do seriado. **39**
Figura 21 – Estrutura do *grid*. Todas as margens são de 1,3cm. Fonte: elaborado pela autora. **40**
Figura 22 – Exemplo de texto aplicados ao *grid.* Fonte: elaborado pela autora. **40**
Figura 23 – Página do livro onde a diagramação excede o *grid*. Fonte: elaborado pela autora. **41**
Figura 24 – Caracteres e pesos diferentes da família tipográfica Lato Sans. Fonte: https://fonts.google.com/specimen/Lato **42**
Figura 25 – Anotações de conteúdos selecionados inicialmente para integrar a narrativa Fonte: elaborado pela autora. **43**
Figura 26 – Experimentações de traduções por meio de colagens. Fonte: elaborado pela autora. **44**
Figura 27 – 1 – impressão mista de montagem digital e manual com diferentes papéis. Fonte: elaborado pela autora. **45**
Figura 28 – 2 – Impressão com montagem apenas digital. Fonte: elaborado pela autora. **45**
Figura 29 – *frames* do seriado. **46**
Figura 30 – exemplo de tradução com cor. Fonte: elaborado pela autora. **46**

Figura 31 – Estudo de estrutura formal para representar a montagem das sequências. Fonte: elaborado pela autora. **47**
Figura 32 – Exemplo de montagem de sequência no livro. Fonte: elaborado pela autora. **48**
Figura 33 – Exemplo de exploração tipográfica representando um *quote.* Fonte: elaborado pela autora. .**49**
Figura 34 – Exemplos de falas diagramadas no livro. Fonte: elaborado pela autora. **49**
Figura 35 – Exploração tipográfica como tradução no livro. Fonte: elaborado pela autora. **50**
Figura 36 – modelo em escala prevendo a montagem das páginas digitalmente diagramadas. Fonte: elaborado pela autora. **51**
Figura 37 – Foto da capa do livro e detalhe da capa. Fonte: elaborado pela autora. **52**
Figura 38 – frame do seriado onde uma placa de metanfetamina estava sendo quebrada. **53**
Figura 39 – Entradas de capítulos do livro Fonte: elaborado pela autora. **54**
Figura 40 – Foto das páginas do livro referentes ao final de *Crawl Space*. Fonte: elaborado pela autora. **55**
Figura 41 – Foto das páginas do livro. À esquerda: Walter na primeira parte representado na página par. À direita: Heisenberg na segunda parte representado na página ímpar. Fonte: elaborado pela autora. **55**
Figura 42 – À esquerda: Foto de página com dobra francesa. À direita: Foto de página com dobra francesa dupla e detalhe interno. Fonte: elaborado pela autora. **56**
Figura 43 – Fotos de páginas com sobreposição de papel vegetal. Fonte: elaborado pela autora. **56**
Figura 44 – Foto de página com desdobramento vertical. Fonte: elaborado pela autora. **57**
Figura 45 – Foto de páginas com desdobramento lateral. Fonte: elaborado pela autora. **57**
Figura 46 – Foto das páginas que aparecem a “mosca”. Fonte: elaborado pela autora. **59**

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 7

1.1 JUSTIFICATIVA

1.2 OBJETIVOS

1.3 MÉTODO

2. REFERENCIAL TEÓRICO 10

2.1 OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO

2.2 O LIVRO-OBJETO

3. *BREAKING BAD* 17

3.1 AS NOVAS REGRAS DA TELEVISÃO

3.2 O SERIADO

3.3 LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA

4 O PROJETO 34

4.1 CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA

4.2 REFERÊNCIAS INICIAIS

4.3 SOLUÇÕES GRÁFICAS E MATERIAIS

4.4 TRADUÇÕES

5 O PRODUTO FINAL 52

6 CONCLUSÃO 60

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 61

1. INTRODUÇÃO

Objetiva-se com este projeto a produção de um livro pensado como objeto de design que contemple como foco principal o seriado de televisão *Breaking Bad*, criado por Vince Gilligan. Considera-se releituras já realizadas sobre a série com intuito de incitar discussão relativa ao processo de tradução e também à transmissão da mensagem através de linguagens escrita, visual, material e pelo manuseio.

Diferentemente de outros programas televisivos que contém tramas sobre personagens anti-heróicos, *Breaking Bad* se destaca por mostrar a transformação do protagonista, indo de cidadão comum à um dos anti-heróis mais famosos da televisão mundial. Ao longo de suas cinco temporadas, foram usados artifícios como a inserção de elementos que ainda virão a ter importância fundamental na história, mais conhecido como "*Chekov's Gun*", a utilização das cores como parte da narrativa e a alta presença de rimas visuais relacionando cenas ao longo do seriado.

Toma-se a trajetória do protagonista — de Walter White a Heisenberg —, como recorte narrativo do presente trabalho. Para tanto analisa-se os recursos cinematográficos usados no seriado, os princípios de tradução entre os meios envolvidos, e suas particularidades, o livro como meio e linguagem, para se chegar a um projeto coerente. O livro foi desenvolvido a partir da adaptação de diálogos, cenas, músicas, elementos e conceitos cinematográficos presentes na série, enfatizando o estudo da forma e do conteúdo, da ilustração, da composição tipográfica e do processo de impressão, ressignificando a narrativa original.

1.1 JUSTIFICATIVA

A transposição de conteúdos de um meio para outro é um ato já recorrente, especialmente quando se trata da adaptação de obras literárias para filmes. Porém, pouco se vê projetos que tomam o rumo contrário. Traduzir um produto cinematográfico para a página impressa é um processo que abrange o artístico através da ótica do tradutor.

É facilmente percebida a falta do emprego de recursos não verbais para contar histórias em projetos literários voltados à adultos. O uso de imagens, como fotografias e ilustrações, experimentações tipográficas, arranjos gráficos, variações de papéis e impressões, dobraduras, recortes e ações do sujeito como parte intrínseca da história trazem uma qualidade lúdica e acrescem a experiência de leitura. Pretende-se, com o produto final, incitar a discussão acerca da falta destas linguagens em livros direcionados não apenas ao público infanto-juvenil, mas ao leitor adulto.

A partir dos conceitos acerca do livro-objeto propostos por Júlio Plaza (2001), sobre os meios e suas particularidades por Marshall Mcluhan (2007) e a respeito da escrita visual por Zoë Sadokierski (2010), o presente trabalho consiste em traduzir o conteúdo do seriado *Breaking Bad* em livro.

Bruno Munari (2002) publicou questionamentos e experimentos realizados com livros ilegíveis e “pré-livros” afirmando que normalmente, quando se pensa em livros o que vem à cabeça são textos, de vários gêneros: literário, filosófico, histórico, ensaístico, etc., impressos sobre as páginas. Pouco interesse se tem pelo caráter material e objetual do livro: papel, encadernação e pela cor da tinta. Pouca importância se dá aos caracteres gráficos e muito menos aos espaços em brancos, margens, numeração das páginas e todo o resto.

O objeto que será desenvolvido neste projeto terá como base o estudo das particularidades linguísticas do filme e do livro, desenvolvido no Projeto de Diplomação de Programação Visual, juntamente com o estudo das estruturas e materiais, desenvolvido no Projeto de Diplomação de Projeto de Produto, que possibilitem o registro do conteúdo do seriado *Breaking Bad*.

1.2 OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

Desenvolver um livro impresso com foco no enredo presente no seriado de televisão *Breaking Bad*, traduzindo a narrativa cinematográfica em livro empregando variadas linguagens e estruturas formais.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

— Narrar, explorando as particularidades físicas e linguísticas do livro, a trajetória do protagonista pela ótica psicológica da teoria da transformação drástica do *self*;
— Compreender o processo de tradução entre os meios envolvidos no projeto e as suas particularidades para a produção de um produto final coerente;
— Estimular uma discussão a respeito do uso de linguagens além do verbal, explorando formas de narrativas que considere aspectos visuais, verbais, materiais e interativos do livro;
— Pesquisar e utilizar diferentes recursos materiais e estruturas formais do livro para o enriquecimento da experiência de leitura.

1.3 MÉTODO

O método de desenvolvimento deste projeto consiste em compreender o seriado e o livro como meios televisivo e físico, respectivamente, e o processo de tradução do conteúdo de um meio para o outro. Para alcançar tais compreensões, é necessário a realização de pesquisas teóricas acerca do conceito de ambos os meios.

Afim de traduzir um produto cinematográfico em livro impresso é preciso estar a par da linguagem do produto original, tendo, assim, que realizar uma decupagem deste. Após compreendido as ideias e conceitos expressos no seriado, se inicia o processo de tradução juntamente da exploração linguística, material e física do objeto livro. Por fim, deve-se gerar um produto final, que contenha em si o resultado das etapas de desenvolvimento, sendo um livro impresso contemplando sua fisicalidade e a linguagem visual.

2. REFERÊNCIAL TEÓRICO

2.1 OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO

Em sua obra *Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem*, Marshall McLuhan (1964) afirma que "o meio é a mensagem". O comunicólogo explica que a compreensão de um conteúdo varia de acordo com o meio em que ele está sendo veiculado, "porque é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas" (p:23). Uma mensagem criada como produto fonográfico a ser transmitida no rádio provoca um efeito específico no usuário. Se a mesma mensagem for produzida para a veiculação na mídia televisiva, ela provocará outro efeito, independentemente do conteúdo da mensagem.

A leitura e análise do conteúdo de uma pintura por um observador comumente o trará questionamentos sobre a conceituação e intenção da peça, as escolhas de cores e formas empregadas pelo autor, permitindo-lhe, em determinadas obras, até criar suas próprias justificativas e significados sobre o conteúdo ali apresentado, criando um alto nível de troca com o usuário. Pode-se concluir então que cada meio transforma a mensagem através de suas particularidades e assim proporciona diferentes interações aos receptores.

Seguidamente em sua obra, McLuhan (1964) classifica os meios de comunicação em duas categorias nomeadas de "meios quentes" e "meios frios" que variam de acordo com o tipo de relação estabelecida com o usuário. Um meio quente permite menos participação do que um frio, o cinema, por exemplo, é considerado um meio quente pois apresenta um baixo nível de interação deixando pouca quantidade de informação a ser preenchida pelo espectador. Já um romance configurado em livro, possibilita ao leitor imaginar os ambientes e características dos personagens, trazendo um alto nível de interação. Aplicando a teoria em uma condição comparativa, o livro é definido como um meio quente diante de um diálogo e frio diante de um filme.

2.2 O LIVRO-OBJETO

Na era da tecnologia digital, os veículos impressos estão perdendo espaço no dia a dia do leitor. Ainda que não há chegado o momento que tantos profetizam, "o papel vai morrer", a facilidade de transporte e de acesso à vários conteúdos em um mesmo suporte colocam os *tablets* eletrônicos, nesses quesitos, superiores às informações impressas em papel. Como afirma Arlindo Machado, as novas mídias e suas particularidades estão em constante presença no processo de ressignificação do papel do livro em relação às necessidades sempre mutantes do homem contemporâneo.

De acordo com Craig Mod (2010), em seu artigo "*Books in the age of the iPad",* existem duas amplas classificações para conteúdos no âmbito dos livros: 1 — os conteúdos sem forma, que podem ser rearranjados para diferentes formatos e mídias sem perder seu significado, pois a produção desse independe da sua disposição e 2 — os conteúdos com forma definida, que podem perder significado ao serem transpostos em diferentes mídias pois sua fisicalidade e sua disposição são projetadas não apenas como suporte para uma informação, mas como parte dessa informação.

Figura 1 - 1. Conteúdo sem forma | 2. Conteúdo com forma. Fonte: https://craigmod.com/journal/ipad_and_books/

Os livros de conteúdo com forma definida se aproveitam das características do impresso — tridimensionalidade, formato, formas do manuseio, estrutura narrativa para que a relação forma/conteúdo seja intrínseca. Em síntese, explora-se as características linguísticas do meio. Mod propõe que, ao projetarmos livros de conteúdo com forma definida para serem impressos, consideremos os seguintes pontos:
— Reconhecer sua fisicalidade — utilizando a forma de modo a conciliar o conteúdo para iluminar a narrativa;

— Utilizar de maneira confiante a forma e o uso do material;
— Explorar as vantagens da impressão; e
— Fazer livros para durar.

Após estas considerações, foi percebida a necessidade de usar um objeto que se adeque aos requisitos propostos por Mod, um suporte que tenha sua fisicalidade como parte intrínseca à narrativa. Para isso foi definido o uso do livro-objeto como o suporte apropriado para a apresentação do conteúdo a ser traduzido do meio audiovisual para o gráfico-tridimensional devido a ampla possibilidade de explorações materiais, estruturais e linguísticas.

2.3.1 DEFINIÇÕES DE LIVRO-OBJETO

No livro *A aventura do livro experimental,* a autora Ana Paula Paiva (2010) define livro-objeto como:

> *"Todo objeto de transfiguração da leitura que materialize o sensório, o plástico, a originalidade na concepção, intervenções poéticas, jogos gráficos e visuais. Objetos que estabeleçam uma nova emoção no leitor — informando, estimulando, intrigando, comovendo e entretendo." (p:91)*

Júlio Plaza (1982) defende que o livro-objeto pode se diferenciar dos livros que comumente conhecemos pelo uso de sua fisicalidade não apenas como acumulador de informação tipográfica, mas como parte da informação. Por definição, o livro-objeto é um artefato material que requer o manuseio do leitor, criando uma interação entre o sujeito e o objeto. Tendo como conceito de interação a "ação que se exerce mutuamente entre duas ou mais coisas, ou duas ou mais pessoas etc" (FERREIRA, 2010), entende-se que há uma amplificação da ação tanto do livro quando do leitor no processo de leitura neste tipo de livro. No livro-objeto, a interação sujeito-objeto se dá pelo sincretismo linguísticos e matérico empregados no projeto do livro.

> *"O leitor passa decisivamente a ser visto como o agente, aquele que atualiza a obra. Seja imaginando vida onde há matéria, seja encantando-se com a subjetividade da poesia visual das páginas e aberturas - recursos gráficos, tipográficos, de tendência caligramática, ideogramática, geométrica ou abstrata." (PAIVA, 2010, p:93)*

> *"Se livros são objetos de linguagem, também são de matrizes de sensibilidade. O fazer-construir-processar-transformar e criar livros implica em determinar relações com outros códigos e sobretudo apelas para uma leitura sinestésica com o leitor: dessa forma, livros não são mais lidos, mas cheirados, tocados, vistos, jogados e também destruídos. O peso, o tamanho, seu desdobramento espacial-escultural são levados em conta: o livro dialoga com outros códigos". (PLAZA, 1982)*

Se rompendo dos paradigmas de criação de um 'livro comum', o livro-objeto tem o propósito de ser inusitado, de inovar, em sua forma, em seu conteúdo e/ou em sua interação sujeito-objeto (KRUG, 2007).

Na era do e-mail e das mensagens instantâneas, quando tudo é enviado para a nuvem e torna-se intangível, a intenção deste projeto é desenvolver um livro intencionalmente tangível. Incluindo partes do seriado que o leitor possa segurar nas mãos, imagens que o faça pensar, uma jornada sobre algumas passagens do personagem principal.

2.2.2 MATERIALIDADE

Bruno Munari, designer italiano, criou uma coleção de livros infantis chamados *Pré-livros* em 1980 (Figura 2) onde não se utiliza de palavras, com exceção do título *Livro* na capa, para transmitir as informações ou aspectos de cada história. Munari descreve em seu livro de 1981, Das Coisas Nascem Coisas, que "o objetivo desta experimentação foi verificar se é possível utilizar como linguagem visual o material com que se faz um livro (excluindo o texto). O problema, portanto, é: o livro como objeto, independentemente das palavras impressas, pode comunicar alguma coisa, em termos visuais e táteis?" (MUNARI, 1981, p:221). O uso de diferentes materiais, cores e formatos de páginas em seus livros representam diversos aspectos narrativos que podem ser experimentados e apreciados como um objeto. Compondo um dos livros apenas com folhas de acetato, Munari conseguiu criar o que chamou de uma "sensação de neblina" por meio das características do material.

Figura 2 - Os doze pré-livros de Munari fechados | abertos. Fonte: http://the-publishing-lab.com/features/view/135/bruno-munaris-books-hybridization-against-linear-thinking

Além do uso de diferentes recursos materiais no livro, pensar a sua fisicalidade como parte da narrativa dá mais significado e relevância ao livro impresso. “E se os componentes físicos do livro se tornassem parte da história? E se o próprio livro se tornasse parte da experiência de leitura?”. (LEE, 2012, p:9), questiona Suzy Lee, em seu livro *A Trilogia da Margem*. Lee é ilustradora de livros infantis e defende que a tridimensionalidade do livro deve ser vista como um recurso além de apenas um suporte, de uma tela de projeção de informação. Ao questionar a fisicalidade do livro e sua criação visando a participação ativa do objeto na experiência de leitura, Lee coloca que "o livro não se torna um receptáculo para informações, mas uma expressão artística significativa em si mesmo. [...] O formato do livro se torna conteúdo potencial." (LEE, 2012, p:103).

Ao usar de exemplo o emprego intencional de uma página em branco ao longo de um livro ilustrado, Lee defende que a falta de impressão também dá significado à história, neste caso. Na primeira página-dupla da figura 3 a menina ainda está em modo de espelhamento entre as páginas simples. Na dupla seguinte, a ausência de conteúdo dá a entender que a menina entra no espelho. Já na terceira página-dupla a menina volta, mas diferente de antes, não está mais espelhada.

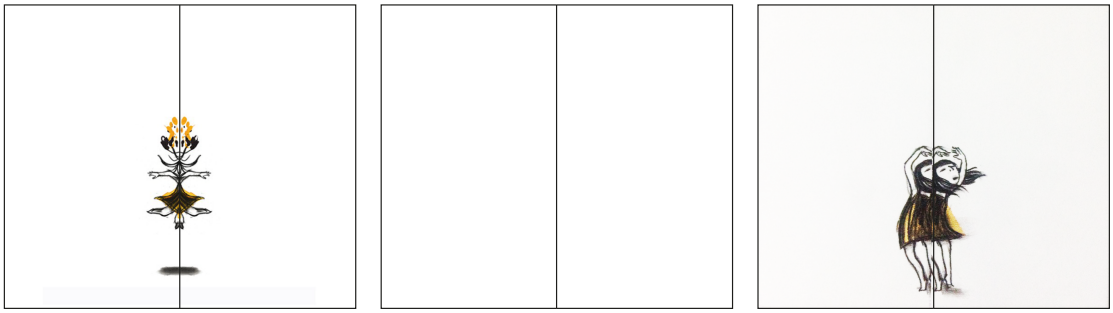

Figura 3 – Páginas do livro *Espelho* de Suzy Lee.

Nesta sequência de páginas, a falta de elementos gráficos na página-dupla do meio é uma maneira de incorporar sentido ao contexto e integrar ainda mais o componente físico da margem interna à narrativa.

2.2.3 LINGUAGEM VISUAL

Zoë Sadokierski, analisa em sua tese de 2010, *Visual Writing: A critique of graphic devices in hybrid novels, from a Visual Communication Design perspective,* romances híbridos a partir de uma série de critérios que usa para definir o que caracteriza esse tipo de livro. Sadokierski define romance híbrido como "livros nos quais recursos gráficos como fotografias, ilustrações e experimentações tipográficas são integrados ao texto escrito" (p:IX). O uso da linguagem visual como conteúdo fomenta um novo processo de leitura e não serve apenas como auxílio à informação contida no texto. Este tipo de recurso vem sendo cada vez mais utilizado por conta da forte colonização visual de todas as formas de mídia, como aponta Sadokierski.

Ainda em sua tese, Sadokierski cataloga mais de cem avaliações de críticos literários sobre o uso de imagens e recursos gráficos nos romances que analisa. Observa, através dessas críticas, que a principal característica atribuída aos recursos gráficos utilizados nos livros era "*gimmick*". Termo advento do marketing, "*gimmick*" significa “recurso, artifício, macete, bossa destinados a atrair a atenção do público. Qualquer truque ou efeito que faz com que determinado anúncio, programa ou texto se destaque dos demais por sua originalidade e desperte interesse do ouvinte, do espectador ou do leitor” (RABAÇA, 2010, p:28). Definir os recursos gráficos empregados em livros híbridos desta maneira sugere que eles são desnecessários à narrativa e que apenas auxiliam a informação contida textualmente. Sadokierski defende que estes recursos gráfi-

cos devem fazer parte da narrativa e não serem adicionados como uma edição subsequente. Desta maneira, as imagens de um livro híbrido não estão hierarquicamente abaixo da palavra escrita.

Essa breve análise enumera características do livro-objeto e diretrizes do que levar em consideração para a produção do produto final aqui proposto.

3. BREAKING BAD

3.1 AS NOVAS REGRAS DA TELEVISÃO

Em meio ao declínio da produção hollywoodiana pós década de 90, as atenções do público telespectador se voltaram à televisão com a chegada do seriado *Família Soprano* criado por David Chase, conta Brett Martin no livro *Homens Difíceis*. A retomada de uma produção de qualidade para a televisão foi promovida pelo canal pago HBO com a proposta de *"It's Not TV".* A emissora deu liberdade para Chase criar um seriado que retratasse a máfia italiana em New Jersey sem precisar descartar o cunho violento e os desvios morais necessários à narrativa, ainda que essas características não costumassem agradar os patrocinadores do restante dos canais pagos. Assim, a história do mafioso fascinado com os patos em sua piscina e que sofria crises de estresse mudou o *storytelling* dos seriados dramáticos — iniciando o que Brett define como a *Terceira Era de Ouro*.

Sucedendo a Primeira e a Segunda Era da Televisão, as quais ocorreram respectivamente no início dos anos 1950 e em meados dos anos 1980, a Terceira Era transformou a televisão naquilo que conhecemos hoje. Iniciada em 1999, quando a obra-prima de Chase foi ao ar pela primeira vez, a nova televisão contou com alto investimento em produção e roteiro para competir diretamente em qualidade com o que, até então, só era visto em obras cinematográficas.

Ao retratar a vida de Tony Soprano, chefe da máfia italiana, Chase reabriu as portas da televisão para histórias com protagonistas que, além de causar empatia, são violentos e considerados de mau-caráter, os anti-heróis, e não têm a garantia de finais felizes. Essa construção narrativa foi vista em tantas outras séries, como *Dexter*, *The Wire*, *Mad Men* e, no seriado aqui analisado, *Breaking Bad*.

Ainda em seu livro, Martin relata que a ideia do roteiro de *Breaking Bad* surgiu de uma conversa entre Gilligan e Thomas Schnauz, amigo com quem havia trabalhado nas salas de roteiristas do seriado *Arquivo X*. O assunto girava em torno do declínio da qualidade da indústria cinematográficado cinema e do futuro profissional de ambos.

Sem perspectiva de novos projetos que os motivassem, Vince Gilligan brincou sobre arrumar emprego na rede de supermercados Walmart e Schnauz respondeu "talvez a gente pudesse comprar uma van grandona e montar um laboratório para fabricar metanfetamina" (MARTIN, 2013, PG 330) *. Surgiu, então, a imagem de um personagem fazendo exatamente isso, e Gilligan começou a tomar notas imediatamente após a ligação.

Depois de estruturar bem a ideia que viria a retratar o pacato professor de química, iniciou-se a busca por uma emissora que comprasse os direitos da série para produzi-la. Gilligan conta que esse foi um processo difícil e relativamente demorado, pois os executivos dos grandes canais pagos não queriam se comprometer com a presença da metanfetamina. Após perder as esperanças e começar a trabalhar em outros projetos, Vince recebeu uma ligação de Jeremy Elice dizendo que gostaria de fazer uma reunião com ele, pois acreditava que a AMC poderia ter interesse no seriado. Depois dos trâmites burocráticos de direitos autorais e de produção, *Breaking Bad* finalmente saiu do papel para se tornar uma das mais bem avaliadas e premiada séries de televisão de todos os tempos.

Gilligan afirma que "para um *showrunner*[1], não existe nada mais poderoso do que um roteirista em quem verdadeiramente se investe. Esse roteirista se empenhará no bom combate" (MARTIN, 2013, PG 328). A adoção do modelo de co-criação no seriado, sua solidariedade e personalidade descontraída, culminaram na sua fama de um dos produtores-executivos mais fáceis e legais de se trabalhar, conta Martin no capítulo intitulado "A sala mais feliz de Hollywood".

O autor revela ainda que o *showrunner* do seriado, se juntava a equipe de roteiristas para definir o direcionamento de todos os detalhes da trama antes do roteiro de cada episódio ser escrito. O grupo discutia por horas, se necessário, sobre como algum impasse deveria ser resolvido, se perguntando como certo personagem se comportaria diante de tal situação ou qual era a dinâmica por trás da relação dos personagens envolvidos no problema, para que o proceder das ações fosse o mais orgânico possível. O intuito era que qualquer um dos presentes na reunião pudesse sair de lá com a capacidade de roteirizar o episódio com as ideias propostas pelo grupo e definidas por ele.

[1] O termo em inglês se refere ao responsável, normalmente o criador do programa, pelo trabalho diário de manter a coerência aos aspectos gerais de um programa de televisão.

De acordo com Gilligan, para viver o papel de Walter White era necessário um ator que conseguisse ser ao mesmo tempo repugnante e simpático. A ideia de escalar Bryan Cranston veio do criador após terem trabalhado juntos em um episódio de Arquivo X, no qual este demonstrou que possuía os atributos necessários para interpretar o protagonista e transformá-lo em um dos mais icônicos anti-heróis da televisão norte americana.

Figura 4 – *frames* do seriado. À esquerda: Walter White, como professor de química, na primeira temporada. À direita: Heisenberg, temido anti-herói, na última temporada do seriado.

3.2 O SERIADO

A série de televisão *Breaking Bad,* criada por Vince Gilligan, roteirista, diretor e produtor de televisão estadunidense, foi exibida de 2008 a 2013. A excepcional construção da obra trouxe personagens tão complexos e humanos que os telespectadores foram capazes de criar laços emocionais e de se identificar com estes. Isso acontece ainda que o seriado tenha como tema central o mundo do tráfico de drogas, uma realidade distinta da maior parte dos espectadores. Ganhadora de dezesseis *Primetime Emmy Awards*, premiação exclusiva dos programas transmitidos no horário nobre da televisão estadunidense, *Breaking Bad* se consolidou como um marco da *Terceira Era de Ouro da TV*.

O seriado acompanha a vida do protagonista Walter White, interpretado por Bryan Cranston, um professor de química de ensino médio que mora no Novo México com sua família. A esposa, Skyler White, interpretada por Anna Gunn, está grávida e seu filho adolescente, Walter White Jr., interpretado por RJ Mitte, nasceu com paralisia cerebral. Logo no primeiro episódio, White é diagnosticado com câncer de pulmão em

estágio III e o médico o dá um prognóstico de dois anos de vida, caso os tratamentos recomendados surtam efeito. A partir daí, o protagonista não se preocupa mais com as consequências de atos criminosos, sob a justificativa de garantir a segurança financeira de sua família. White escolhe entrar no perigoso mundo do narcotráfico com seus conhecimentos químicos, a fim de produzir metanfetamina com o maior nível de pureza já registrado — o que, claro, gera elevado retorno financeiro.

Desde o início, percebe-se a importância das escolhas do protagonista e no caminho que ele resolveu trilhar. Ainda que a decisão seja abrir mão do poder da escolha e entregá-la nas mãos de terceiros como é possível assumir que aconteceu no seu passado[2]. Repleto de arrependimentos e em plena crise de meia idade, Walter White é um personagem altamente complexo e multifacetado, características que causam no espectador compaixão e ódio simultaneamente.

Walter White, criminoso inflado pelo orgulho, é definido tanto pelo público quanto pelos críticos como um "anti-herói". Tradicionalmente, as histórias apresentam um protagonista e um antagonista. Originário da palavra grega "*protagonistés*", o termo protagonista significa personagem principal. Já o antagonista, é o personagem que se opõe ao protagonista. Geralmente, o personagem central tem um perfil heróico, fato que torna, normalmente, mais próximo do público. O antagonista, por sua vez, tem perfil vilanesco.

Os anti-heróis são "protagonistas que demonstram qualidades normalmente ligadas a vilões, como ganância e violência, assim como os que possuem qualidades não heroicas, como egoísmo e covardia."(GUFFEY & KOONTZ, 2014 pg 64) * Logo, anti-heróis não são vilões antagonistas ao herói clássico, mas uma construção a partir deste.

Vince Gilligan e sua equipe de roteiristas transformaram, ao longo do seriado, o protagonista partindo de um cidadão comum, nem herói nem vilão, em uma poderosa figura do narcotráfico internacional de metanfetamina, claramente um anti-herói, ou, como disse Gilligan, "Mr. Chips em Scarface"*. Frequentemente vemos ficções que são iniciadas apresentando o protagonista com características anti-heróicas. Já *Breaking Bad* apresenta essa transformação para o espectador do início ao fim. Essa é uma das

[2] Há uma fala em "Gray Matter', quinto episódio da primeira temporada, na qual Walter revela que "às vezes, eu sinto que nunca fiz minhas próprias escolhas de verdade. É isso. Minha vida toda… parece que eu nunca tive voz ativa em nada".

principais características que distingue o programa dos outros seriados que contém personagens anti-heróicos, como os já citados anteriormente.

No livro *Vamos Cozinhar?,* escrito por por Ensley Guffey e Dale Koontz (2014), a transformação do protagonista é relacionada com a teoria da *transformação drástica do self*, publicada pelo sociólogo e criminólogo Dr. Lonnie Athens em 1995. Esta transformação é um processo "que consiste em modificações significativas e fundamentais na forma como vemos e interagimos com o mundo e a sociedade" * (GUFFEY & KOONTZ, 2014 pg 14), que ocorre como reação a situações extremas apresentadas ao indivíduo. Esses eventos costumam ser tão diferentes das experiências previamente vividas por ele que causam essa mudança profunda no *self*. O processo é dividido em cinco fases principais: fragmentação; unidade provisória; práxis; consolidação; e segregação social.

Durante a experiência de vida do ser humano, é construída uma identidade individual de cada ser, identificada pelo *self*. O *self* é definido como “si mesmo”, do ponto de vista da psicologia com tradição na filosofia que se origina em Descartes, passando por Kant e Piaget. É a “tomada de consciência de ser uma entidade independente e autônoma em relação ao outro. Uma visão racionalista do psiquismo, que ressalta uma perspectiva individualista, pois descreve algo que se passa no interior do sujeito.” (MACEDO, 2012, pg 22)

Ao longo da vida são acumulados conselhos e vivências provindos das experiências do sujeito criando o que Athens chama de “comunidade fantasma”. A “comunidade fantasma”, ou voz da nossa experiência, definido de uma maneira bastante simplificada por Guffey e Koontz, é a base informacional do sujeito que permite que esse lide com as situações do cotidiano, descendente especialmente das experiências de cunho social. Vão desde o conselho dado pela mãe de que é preciso levar um casaco quando for sair de casa em um dia frio, até sobre como se portar em um casamento ou velório.

No caso de situações extremas, aquelas que diferem fortemente de todas as já vividas previamente pelo sujeito, essa reserva de informações pode não ser suficiente. Isso resulta na primeira fase da transformação proposta por Athens, chamada "fragmentação". De acordo com Guffey e Koontz, em relação ao protagonista, essa primeira fase se manifesta quando Walter é diagnosticado com câncer de pulmão em estágio III, fato que destrói sua visão de mundo. O sujeito é compelido a criar uma nova "comunidade

fantasma" para poder lidar com essa nova experiência e com outras circunstâncias similares que possam vir a acontecer.

Passa-se então à segunda fase, definida por Athens como "unidade provisória". Walter começa a criar seu novo *self* e conjunto de conselhos para poder enfrentar o câncer e o mundo estilhaçado, interpretando tal acontecimento como oportunidade para não viver o restante de sua vida de acordo com as restrições que sempre lhe foram impostas.

Figura 5 – *frames* do seriado. Walter justificando sua decisão de produzir metanfetamina para seu recém parceiro Jesse com a afirmação “Estou vivo” (I’m alive!).

A terceira fase, nomeada de "práxis", dá-se pelo teste do *self* provisório no mundo real, usando dos novos conselhos e ideias para lidar com eventos similares ou iguais ao que provocou a fragmentação. Na práxis, Walt começa a produzir metanfetamina e vai se tornando uma pessoa cada vez mais violenta e perigosa. O novo *self* de White, conhecido como Heisenberg, nem sempre é suficiente para lidar com sua nova profissão e os riscos provenientes dela.

Porém, ele é funcional o bastante para se manter e o levar à quarta fase, a "consolidação". Após ser testado, o novo *self* tem de ser aprovado ou rejeitado — consolidado, como coloca Athens — com base nas reações das outras pessoas em relação às novas atitudes do sujeito. Para White, essa etapa é de suma importância, pois o seu Heisenberg alcança o que ele sempre almejou: reconhecimento, temor e respeito.

A última fase, denominada "segregação social", é a busca pela companhia daqueles com quem se identifica e que podem "compartilhar de sua visão de mundo." (GUFFEY & KOONTZ, 2014 pg 17). Walt encontra essa companhia em Gus por um breve período de tempo, porém sua necessidade de estar no controle faz com que ele se vire contra esse possível amigo para tomar seu posto no topo da hierarquia do tráfico. Assim,

após as cinco etapas, Walter White se transforma em Heisenberg, o chefão frio e calculista do império da metanfetamina.

A incessante busca de Walter White por poder, reconhecimento, temor e respeito lhe custam sua família — que no início da história era tratada como motivação de seu comportamento. O seriado termina com a morte de Heisenberg, que passa os últimos episódios sozinho, rejeitado pela família e procurado pela polícia.

3.3 LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA

Brett (2014) defende que *Breaking Bad* é o seriado mais visualmente estilizado da *Terceira Era de Ouro* especialmente por conta do emprego de atributos da linguagem cinematográfica típicos do cinema ao longo de toda sua extensão. Esse fenômeno aconteceu após Gilligan perceber a elevada audiência e, consequentemente, o alto retorno financeiro que os seriados de televisão haviam gerado. As emissoras de TV norte americanas estavam prontas para investir neste tipo de programa e, com mais dinheiro para se gastar em produção, o *showrunner* decidiu que iria tirar proveito dessa realidade. Outro motivo pelo qual foi possível se utilizar desses recursos na televisão foi a o aumento do tamanho e da qualidade dos televisores que antes, por serem pequenos, limitavam o uso de planos abertos e não exaltavam visualmente os programas.

Para que o processo de tradução do seriado em livro pudesse ser realizado de maneira a preservar ideias e conceitos do produto original, foi necessário que se realizasse uma análise da linguagem do programa a partir de recursos cinematográficos como planos, montagens, entre outros.

3.3.1 RECURSOS CINEMATOGRÁFICOS

DESERTO

A cidade de Albuquerque, no estado do Novo México, não foi a primeira opção de escolha para ambientação de *Breaking Bad.* O show seria filmado em Riverside, na Califórnia, mas por motivos financeiros foi decidido por Albuquerque. O estado se encontra no extremo sul dos Estados Unidos da América fazendo fronteira com o México. Geograficamente, é um local de clima subtropical formado, em parte pelo deserto de Chi-

huahua. Por dar um tom faroeste moderno à narrativa e ser uma das principais locações externas do programa, este deserto era retratado em longas cenas filmadas com lentes grande-angulares, que aumentam o campo de visão da câmera, exaltando sua imponência e belezas naturais.

Apresentado com uma fotografia saturada no seriado, o deserto destaca suas características relacionadas aos seus aspectos físicos como a terra, a flora e a secura e aspereza da poeira, e suas cores em tons terrenos como o marrom, o bege e o azul do céu.

Figura 6 – *frames* do seriado.

CHEKHOV'S GUN

Um dos enquadramentos recorrentes no programa é o foco em pequenos objetos que, na maioria das vezes, ainda não tem significado para o espectador dentro da história. Esse recurso, conhecido como *Chekov's Gun*, é proveniente do princípio da dramaturgia apresentado por Anton Tchekhov um dramaturgo e escritor russo. O dramaturgo defende que todos os elementos presentes em uma cena, ou citados em uma narrativa, devem ser necessários à sua construção. Para ele "se no primeiro ato tem um rifle pendurado na parede, então, no segundo ou terceiro ato ele deve ser disparado" (BILL, 1987, p:79, tradução livre).

O uso desse princípio cria um dos maiores mistérios apresentados por Gilligan no seriado: o do ursinho rosa (Figura 7) e seu olho solto em um *flashforward*[3] fracionado no início de quatro capítulos da segunda temporada. As cenas em preto e branco, exceto pelo urso de pelúcia rosa sem o olho esquerdo boiando na piscina da residência White, criaram uma grande expectativa no público, pois não haviam explicações do que se passava ali. Somente na cena final de "ABQ", o décimo terceiro episódio desta temporada, foi revelado que aquele animal de brinquedo chegou ali devido à colisão entre dois aviões que estavam sendo assessorados por um controlador de vôo, Donald Margolis, um personagem envolvido na trama.

Figura 7 – *frame* do seriado.

RIMA VISUAL

Outro recurso amplamente utilizado no seriado é a rima visual. Isto é, quando duas ou mais cenas são apresentada de maneira visualmente iguais, ou muito parecida, para evidenciar alguma relação entre elas. Esta montagem geralmente é associada a comportamentos entre personagens, acontecimentos em um mesmo local, e, até mesmo, diferenças de decisões em uma situação similar.

[3] *Flashforward* é a interrupção de uma sequência cronológica narrativa pela interpolação de eventos ocorridos posteriormente.

Uma das rimas visuais menos sutis que o seriado apresentou foi a relação entre o final dos episódios Crawl Space, décimo primeiro da quarta temporada, e Felina, décimo sexto da quinta temporada e último episódio do seriado. Ambas as cenas seiniciam com um enquadramento mostrando o protagonista deitado no chão. Após alguns segundos estática neste plano, a câmera vai subindo em um *plongée*[4] absoluto contínuo até que ultrapassa a altura do pé direito dos cenários como se o teto não existisse (Figura 8). Esse posicionamento de câmera é comumente utilizado para dar a sensação de inferioridade ao objeto ou personagem que está se filmando.

Figura 8 – *frames* do seriado.

O protagonista é um personagem extremamente racionalista e estratégico. Seu processo de resolução de problemas envolve analisar as situações de maneira bastante racional e só depois tomar uma decisão. Portanto, quando Walt se vê encurralado, na

[4] Termo cinematográfico que significa mergulho em francês.

primeira cena, e pela primeira vez no seriado, não tem uma perspectiva de plano para tirá-lo da sua atual situação, o personagem passa simbolicamente por uma morte. Essa conclusão se consolida com a rima das cenas.

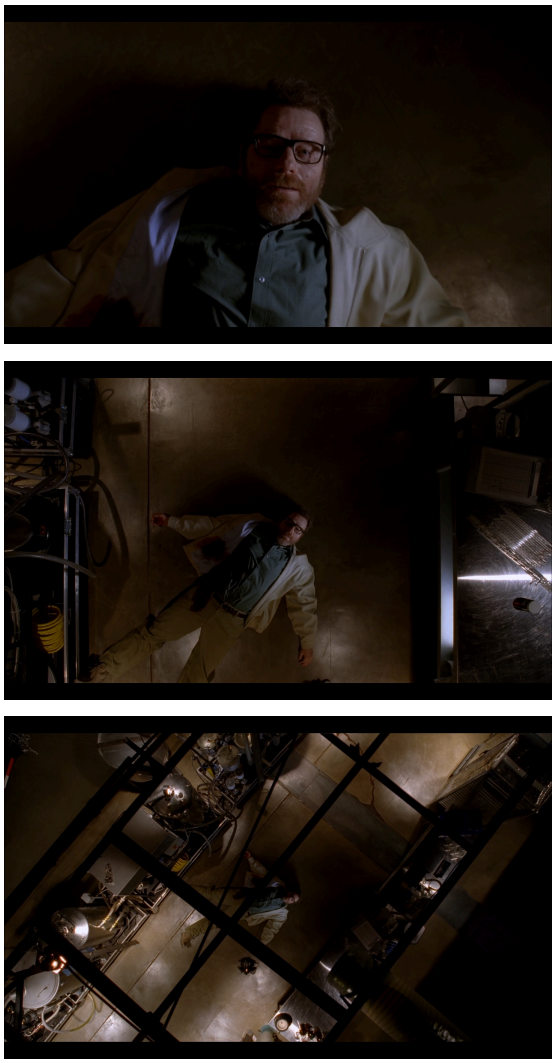

Figura 9 - *frames* do seriado.

Na segunda, e última, cena, Walter está literalmente sem futuro. Após resolver todas as pendências que ele mesmo criou ao decidir criar seu império ilegal, Heisenberg não tem mais perspectiva. Nesta cena o personagem chega ao fim de sua vida e, por consequência, ao final da história que o criador de *Breaking Bad* se propôs a contar.

CORES

Enquanto o seriado ia ao ar muitas especulações foram criadas por fãs acerca da história, das mudanças de hábitos do protagonista após matar algum personagem, e,

entre outras, sobre a aplicação da teoria das cores nas cores usadas pelos personagens e nos cenários.

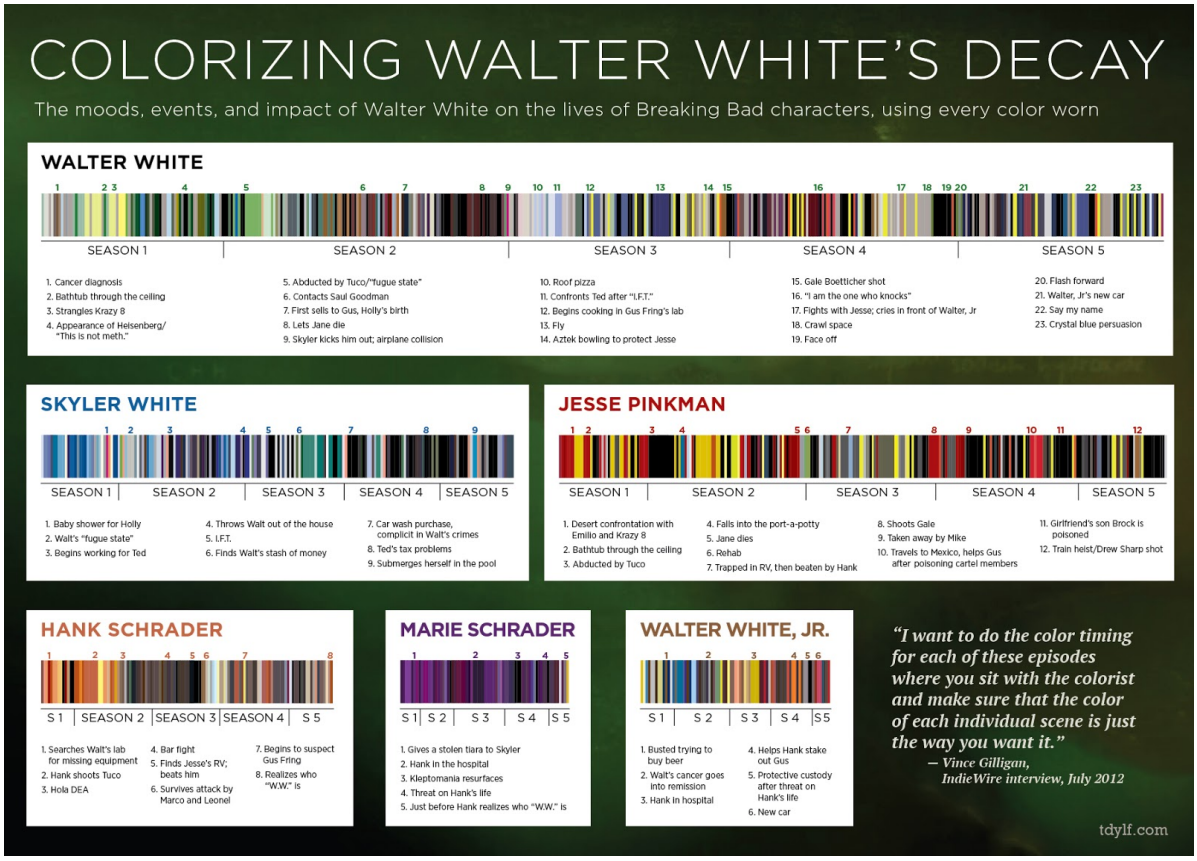

Figura 10 – infográfico *Colorizing Walter White's Decay.* Fonte: https://tdylf.com/2013/08/11/infographic-colorizing-walter-whites-decay/

O infográfico acima foi desenvolvido em 2013 por John LaRue, um designer e fã do seriado, e publicado no site tdylf.com. Reunindo as cores das peças de roupas usadas desde a primeira temporada até o meio da quinta por cada um dos personagens principais, LaRue evidencia o humor dos personagens, acontecimentos relevantes da história e como o protagonista influenciava nas vidas dos demais. O criador do programa, Vince Gilligan, confirmou como verdadeira a hipótese que alguns fãs criaram sobre o uso da teoria das cores nas cenas da série. Juntamente das as figurinistas Kathleen Detoro e Jennifer Bryan, Gilligan definia os estilos e cores a serem usados por cada personagem construindo uma identidade visual para cada um. Assim como as cores das cenas definidas nas etapas de pré e pós-filmagem e na cenografia, os figurinos criam atmosferas de sensações diversas nas cenas.

Segundo a análise psicológica sobre as cores, estas nos influenciam de diferentes maneiras. Ajustando o significado de cada cor com as particularidades da narrativa, as

cores em *Breaking Bad* ajudam a contar a história definindo o tom de cada cena. O uso do preto, por exemplo, está associado à morte e poder, presente nas cenas em que o protagonista "veste" seu outro *self*, Heisenberg. Já o vermelho é vinculado a situações perigosas, violência e sangue. De acordo com o infográfico de LaRue, pode-se tirar conclusões sobre certas características dos personagens e seus desenvolvimentos ao longo do seriado. A personagem Marie Schrader por exemplo, interpretada por Betsy Brandt, usa cores entre o roxo e o lilás durante todas as temporadas, a não ser por alguns episódios, que usa preto ou amarelo. Essa mudança de tom, do roxo ao preto, empregada à personagem tem um forte simbolismo referente à situação em que ela se encontra como no episódio que é revelada sua cleptomania ou no qual seu marido, Hank Schrader, agente do DEA[5], é a ameaçado de morte e ambos ficam sob a custódia da agência.

Bryan Cranston conta que colaborou com Detoro para criar um guarda-roupa neutro, com tons de verde e marrom para a primeira temporada. O intuito era enfatizar o personagem como enfadonho e passivo.

Figura 11 – *frames* do seriado.

[5] Sigla em inglês que representa *Drug Enforcement Administration.* Se refere ao órgão de polícia federal americano do Departamento de Justiça encarregado da repressão e controle de narcóticos.

No seriado, em relação ao protagonista, a presença do azul em vestimentas ou tonalizando cenários e cenas através de efeito de luz pode ser relacionada com um retorno financeiro positivo por meio do seu envolvimento no tráfico de metanfetamina. O quão mais por dentro dos negócios Walt está, mais azul aparece. Também pode ser associado a uma questão de lealdade pois é considerada a cor de Skyler, a esposa de Walt que mesmo descobrindo sua dupla identidade não o entrega à polícia e se envolve nos negócios como sua parceira na lavagem de dinheiro.

Figura 12 – *frame* do seriado.

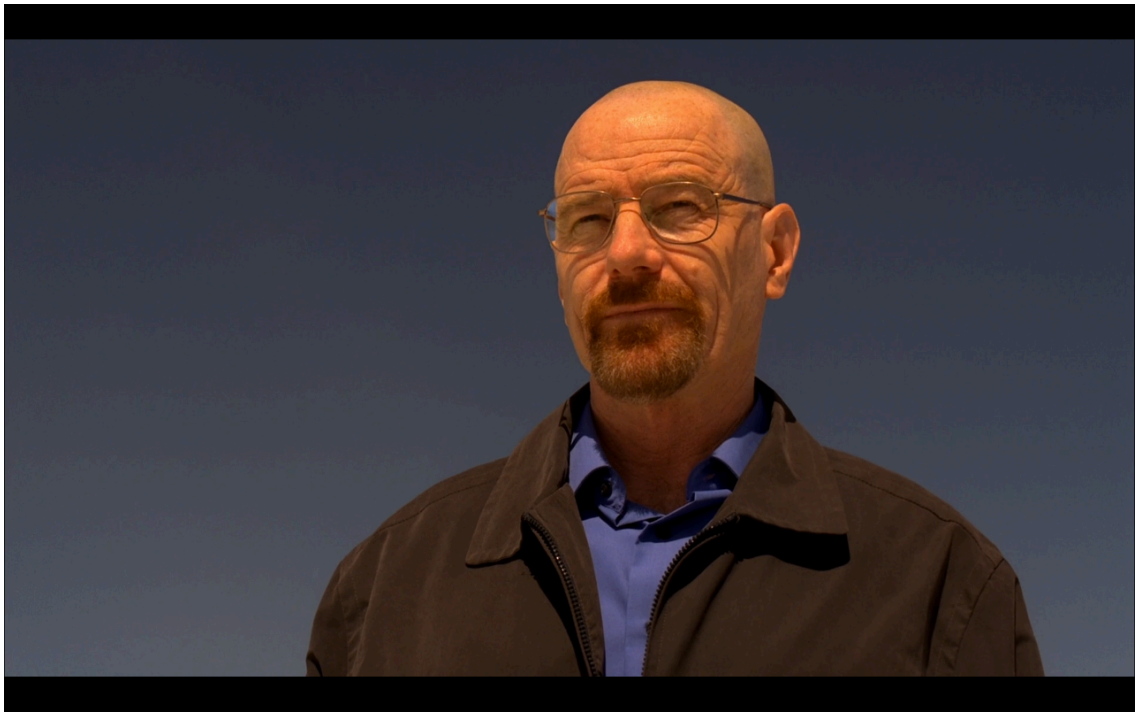

Figura 13 - *frame* do seriado.

Já o uso do preto é claramente uma simbologia à morte e ao luto. A cor também é relacionada ao poder. A primeira vez que Walter revela seu alter ego, Heisenberg, ele aparece vestido de preto e cinza, divergindo do guarda-roupa usual do personagem.

Figura 14 - *frame* do seriado.

Uma das cores menos usadas no seriado é o rosa, com exceção das roupas de Holly, a filha do protagonista que vem a nascer no décimo primeiro episódio da segunda temporada. Porém, ao longo dessa temporada, vemos o ursinho rosa na piscina da casa de Walter e no suéter que este usa na cena final deste *season finale*[6]. A cor aqui é um aviso para a tragédia que virá a acontecer, que neste caso é o acidente envolvendo os aviões.

Figura 15 – *frame* do seriado

MÚSICAS

Além de ser um seriado rico em utilizar recursos cinematográficos técnicos para criar cenas subjetivas e causar diversas sensações no espectador, *Breaking Bad* também conta com uma trilha sonora que contribui para esses fins.

A cena de Walter à beira da piscina no décimo segundo episódio da quarte temporada da série (Figura 16) é um exemplo do uso de músicas que transmitem uma mensagem referente à narrativa através de sua letra. Após não ver saída para um problema de vida ou morte no final do episódio anterior, *Crawl Space*, o protagonista se senta no seu quintal e fica girando seu revólver calibre 38 como se buscasse que o cano da arma fosse apontar para uma resposta.

[6] Termo em inglês que sinaliza o último episódio da temporada que está indo ao ar.

Figura 16 - *frames* do seriado

A música “We Are Born When We Die” da banda norte americana Apollo Sunshine foi escolhida para esse momento e a parte da letra que toca na cena é a seguinte:

“Why say goodbye?
We are born again when we died, but
We will never leave our lives”

Traduzido para o português essas frases significam “Por que dizer adeus? Nós nascemos de novo quando morremos, mas nós nunca deixaremos nossas vidas” (tradução livre). A música fala sobre a permanência de Walter na sua antiga vida mesmo após ter sofrido a fragmentação drástica do *self*.

Esta a terceira vez que o seriado apresenta uma cena construída dessa forma. A primeira aconteceu logo no primeiro episódio após Walter ser diagnosticado e a segunda no início da terceira temporada, um tempo após o acidente entre os aviões e ter sido deixado por Skyler. Tanto na segunda quanto nesta cena é evidente que o protagonista insiste em continuar tentando se encaixar na vida antiga mesmo quando está trazendo mais problemas à sua família do que soluções com a escolha de produzir metanfetamina.

BREVE CONCLUSÃO

Todos estes recursos cinematográficos juntamente das falas, atuação, trilha sonora, entre outros, criam no espectador sentimentos e sensações dos mais variados. Por este ser sensível e vulnerável à essas técnicas e *Breaking Bad* usa-las com maestria, não é de se impressionar que o seriado obteve tanto sucesso, atingindo desde o espectador comum aos críticos da área.

4. O PROJETO

Pretende-se com este projeto transpor a interpretação do conteúdo do seriado *Breaking Bad* para o livro impresso, de modo que compreenda, no produto final, uma releitura gráfico-poética a partir do original. Na análise do seriado procurou-se identificar e selecionar conceitos e características da obra como produto audiovisual, a transformação do protagonista, momentos relevantes da narrativa, recursos visuais, linguagem cinematográfica etc.

Breaking Bad foi escolhido pela sua consistente trama psicológica, complexa construção de personagens e recursos cinematográficos usados como cores e rimas visuais minuciosamente aplicados ao longo de todas as temporadas.

Inicialmente questionou-se se era mais adequado manter o conteúdo a ser narrado no livro em inglês, a língua original do seriado, ou traduzir para o português com o intuito de facilitar a compreensão do livro no Brasil. No processo de tradução de uma língua para a outra perdem-se algumas particularidades linguísticas como expressões idiomáticas que não fazem sentido fora da sua língua de origem. Mesmo o título do seriado perderia sentido, pois *breaking bad* em português significa algo aproximado a *tornando-se mal*, alguém que se desviou de um caminho socialmente aceitável. Também foram utilizados trechos de músicas da trilha sonora tornando a possibilidade de uso da tradução ainda mais complexa. Logo, decidiu-se por manter a língua original para uma compreensão mais apurada dos conceitos da narrativa.

4.1 CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA

O primeiro passo foi definir o recorte de conteúdo dentro do seriado. Ao assistir novamente a obra e pesquisar análises a respeito, observou-se que o principal assunto estudado foi a transformação dos personagens ao longo da história com ênfase no personagem principal. Em muitos momentos do seriado são evidenciados um lento decorrer dos acontecimentos, deixando a impressão de uma certa enrolação no roteiro. Porém, o uso desse recurso permite uma construção mais real dos personagens.

Foi necessário selecionar quais conteúdos do seriado entrariam nesta narrativa para que fosse representada a transformação de Walter White, professor de química, à Heisenberg, temido fabricante de metanfetamina. Para isso foi realizada uma vasta pesquisa de peças feitas por fãs e artistas sobre essa transformação principalmente na internet, onde a divulgação deste tipo de produção é menos burocratizada e não precisa ser monetizada.

Por ter sido um seriado com uma das maiores audiências da televisão paga inúmeras peças foram produzidas. Conteúdos que vão de listas de imagens evidenciando o trabalho de direção de fotografia por Michael Slovis até infográficos descrevendo a receita do frango frito da rede de *fast food* fictícia Los Pollos Hermanos foram encontradas. As principais referências acatadas no presente projeto foram as que englobam as cores usadas por personagens, relações entre a construção de cenas (rimas visuais), os bordões mais famosos e etapas da transformação do protagonista.

4.2 REFERÊNCIAS INICIAIS

O conteúdo original a ser utilizado neste projeto foi desenvolvido para ser visto e ouvido no formato de filme/seriado, assim há informações que não podem ser apenas escritas. Logo, foram definidas como referências obras que abordassem aspectos materiais e narrativos do livro e que apresentassem processos de leitura que não apenas pela palavra escrita.

Apesar do presente trabalho não visar uma publicação direcionada ao público infanto-juvenil, tomou-se como referência três livros infantis de Suzy Lee, O espelho, A Onda e A Sombra. Explorando as margens internas dos livros, Lee faz com que esse aspecto físico do objeto seja parte integrante da história ainda que dentro de livros com estruturas tradicionais.

Figura 17 – *Print srceam* das páginas dos livros Espelho, Sombra e Onda de Suzy Lee.

A encadernação do livro incorpora um componente físico na dinâmica da ilustração que não requer elementos gráficos para se fazer presente. Em todos os livros a margem é um divisor de dois mundos apresentados à menina e ao longo da história a margem é quebrada de maneira diferente em cada um.

Uma segunda referência é o livro O Meio é a Massagem, de 1967, um projeto do designer gráfico americano Quentin Fiore. Em um misto de exploração tipográfica e imagem, Fiore representou as ideias e relações de meios de comunicação e sociedade defendidas por Marshall McLuhan. Utilizando de ritmo sequencial no ato de passar as páginas Fiore enfatiza as definições de extensão por meio da relação entre as imagens e textos.

Figura 18 – Fotos do livro O Meio é a Massagem.

Outro projeto do qual se utilizou de base referencial estrutural foi o *The Glamorous Fist*, livro desenvolvido por Myriam Waldbillig. Relacionando imagens da Primeira e Segunda Guerras Mundiais e da Guerra Fria com slogans comuns no meio publicitário seu intuito era evidenciar o poder manipulador das palavras e imagens na comunicação visual corporativa. A designer inglesa explorou diferentes formatos e dobras de papéis para que houvesse uma possibilidade maior de sobreposição entre as informações impressas no livro.

Figura 19 – Fotos do lvro *The Glamorous Fist*. Fonte: https://www.behance.net/gallery/3957137/The-Glamourous-Fist

4.3 SOLUÇÕES GRÁFICAS E MATERIAIS

Desde o início do projeto imaginou-se que o livro não teria uma estrutura tradicional. Explorou-se as variações formais favorecendo outra dinâmica de leitura do conteúdo impresso no objeto. Tendo em vista a reprodução do movimento dos acontecimentos

de algumas das cenas selecionadas foram experimentadas estruturas formais que contemplassem essa característica.

4.3.1 IMAGEM

A evolução de Walter à Heisenberg é revelada aos poucos, também, por alterações em seu físico. Os desgastes por conta do câncer mudam seu corpo ao longo da jornada. Em *Cancer Man*, quarto episódio da primeira temporada, Walt aparece trajando apenas sua clássica cueca branca em frente ao espelho da pia do banheiro escovando os dentes. Nessa cena ele ainda está com um aspecto saudável, barrigudo, com cabelo e o bigode que o próprio Bryan Cranston descreve como "imponente" e como uma "lagarta morta". Dois episódios à frente, em *Crazy Handful of Nothin'*, Walt raspa sua cabeça antes mesmo de começar o tratamento quimioterápico já alterando sua aparência. Na temporada seguinte ele já está mais magro e, mesmo com a remissão da doença, continua raspando sua cabeça. A partir da terceira temporada, deixa de usar apenas o bigode que se transforma no cavanhaque que compõe o visual oficial de Heisenberg — juntamente de seu icônico chapéu Fedora preto.

No final na quinta e última temporada, com o retorno do câncer, White perde muito peso, seu corpo demonstra sinais de enfraquecimento e degeneração mas parou de raspar a cabeça e seu cabelo está grande e sem corte revelando que há uma falta de cuidado com sua imagem. Optou-se, então, por demonstrar a mudança do personagem por meio dessa alteração de sua fisionomia usando a imagem do protagonista nas páginas do livro.

Figura 20 – *frames* do seriado

4.3.2 FORMATO E GRID

O cunho poético do conteúdo deste projeto e o intuito de criar um livro visando a experiência de leitura foram dois pontos importantes para a decisão do formato do livro. A intenção inicial foi produzir um livro com dimensões para ser manuseado sobre uma mesa, requerendo a atenção do leitor. Inicialmente foi pensado produzir o livro em um formato retrato de 20 x 14 cm a página única e 20 x 28 cm a dupla. Essas dimensões foram escolhidas levando em consideração pois se assemelham ao formato do seriado.

Como foi definido a representação da evolução do protagonista por meio da sua imagem retiradas de *frames* do seriado, juntamente de outros elementos linguísticos, houve a necessidade de testar a qualidade gráfica de impressão dessas imagens.

Após o tratamento das imagens e testes de impressão, conclui-se que a boneca do livro teria de ser em um formato reduzido para 14 x 10 cm a página única e 14 x 20 cm a página dupla.

Foi necessário definir um *grid* para dispor informações escritas de maneira que elas não se perdessem, principalmente, na dobra interior da encadernação. Porém, o grid

pode ser desrespeitado quando for necessário para melhor apresentar os conceitos ou importância do conteúdo a ser diagramados.

Figura 21 – Estrutura do *grid*. Todas as margens são de 1,3cm. Fonte: elaborado pela autora.

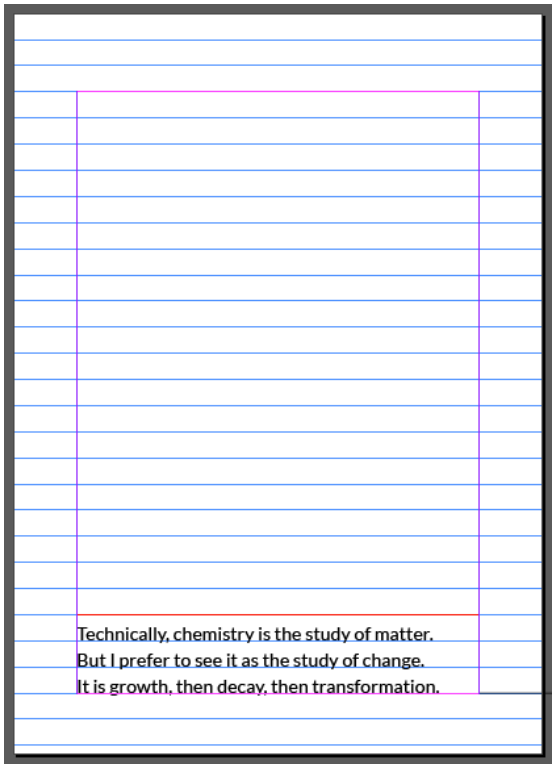

Figura 22 – Exemplo de texto aplicados ao *grid.* Fonte: elaborado pela autora.

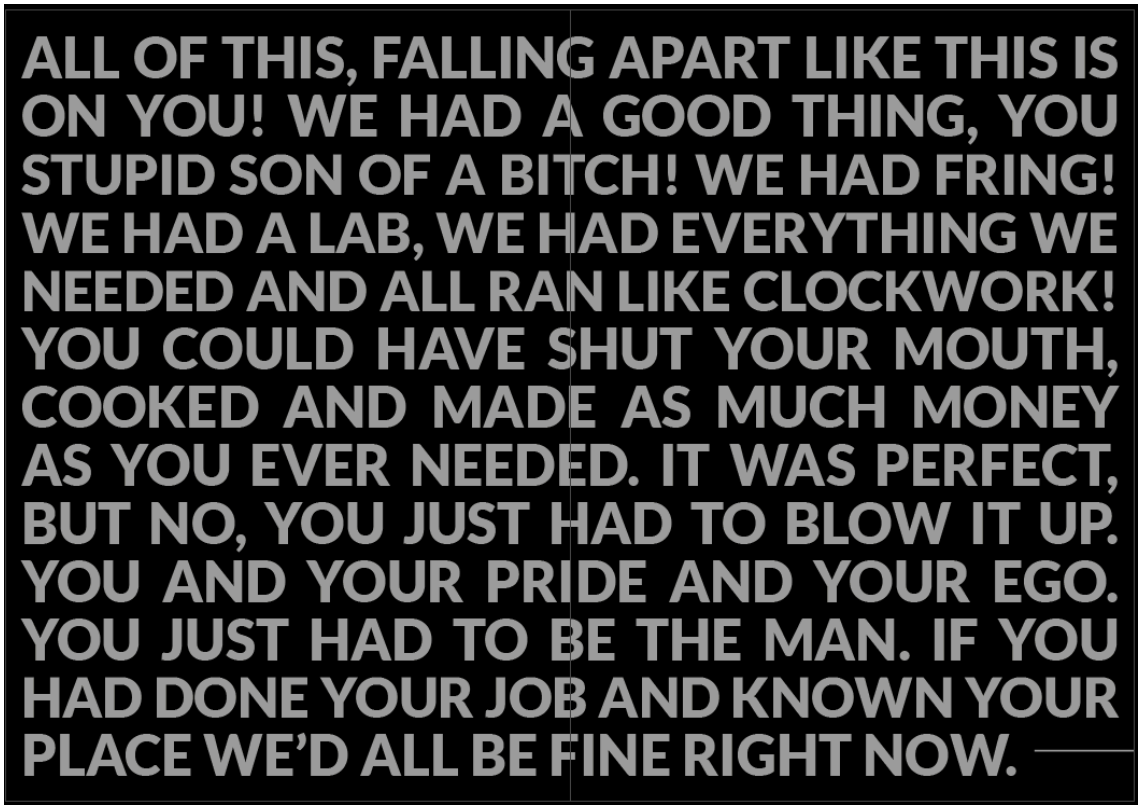

Figura 23 – Página do livro onde a diagramação excede o *grid*. Fonte: elaborado pela autora.

4.3.3 Família Tipográfica

Uma única tipografia foi usada no projeto, a Lato, família tipográfica desenvolvida pelo designer polonês Łukasz Dziedzic, da type foundry tyPoland, em 2010, de livre distribuição com o apoio do Google. A Lato é uma tipografia *sans* com proporções clássicas melhor evidenciadas nas capitulares. É uma fonte que possui cantos levemente arredondados para equilibrar com sua seriedade proveniente das suas formas estruturais fortes. Um dos intuitos de Łukasz era utilizar na criação das formas características que quando a fonte fosse usada em pequenos tamanhos, a tornasse "transparente", mas que tivesse personalidade quando em grandes tamanhos. Devido à essas características a Lato foi a tipografia escolhida para o projeto.

Como o projeto do livro visa dar uma grande importância às informações transmitidas por linguagens alternativas à escrita, uma tipografia com personalidade mais neutra era essencial. Em contraponto, há frases impactantes do protagonista que tem grande relevância em evidenciar a evolução do personagem. Essas passagens deveriam ser bem marcadas nas páginas.

Essas características das formas da Lato também podem ser vistas no próprio Walter White. De longe é um cara comum, mediano, que parece não ter nada de intrigante, mas quando analisado de perto percebe-se que ele é uma pessoa complexa e cheia de segredos apenas revelados quando observados com atenção.

Figura 24 – Caracteres e pesos diferentes da família tipográfica Lato Sans. Fonte: https://fonts.google.com/specimen/Lato

4.4 TRADUÇÕES

Para iniciar o processo de tradução do seriado em livro, foram definidos os acontecimentos que permeiam as cinco temporadas a serem incorporadas analisando episódio por episódio. Por ser um seriado de longa extensão, disposto em 62 episódios totalizando algo em torno de 50 horas de duração, deu-se preferência aos momentos mais importantes para a retratação da transformação do protagonista incluindo a imagem deste, falas onde são reveladas suas motivações, explicações de suas atitudes entre outras informações.

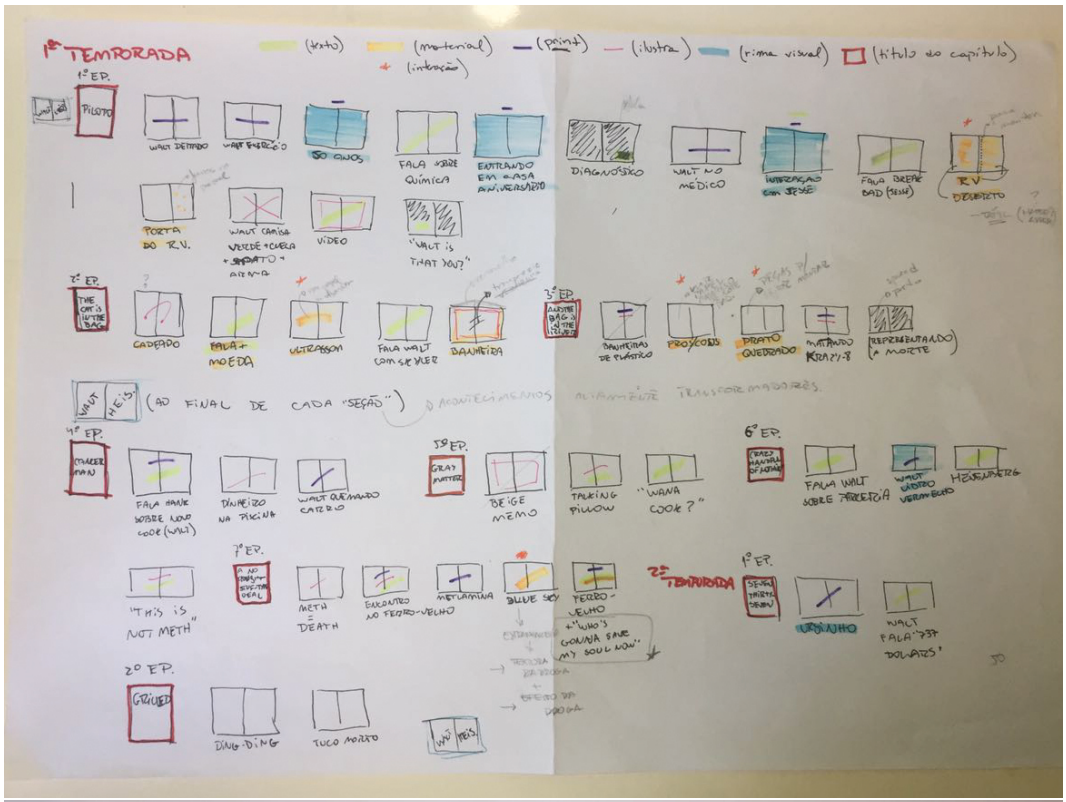

Figura 25 – Anotações de conteúdos selecionados inicialmente para integrar a narrativa Fonte: elaborado pela autora.

Uma vez que o conteúdo a ser traduzido foi definido, as imagens do personagem foram recortadas digitalmente e impressas para a montagem das páginas manualmente. A preferência pelo processo manual se deu pela facilidade de experimentar organizações compostas pelas imagens e elementos gráficos na página.

Figura 26 – Experimentações de traduções por meio de colagens. Fonte: elaborado pela autora.

Após essas experimentações com colagens, surgiu a ideia de compor o livro desta maneira. O processo seria composto por tratar e recortar digitalmente as imagens do protagonista; imprimir as imagens e recortá-las manualmente; diagramar digitalmente os textos; imprimir os textos nos diferentes papéis; recortar os papéis manualmente e colar todos os elementos.

Para testar essa possibilidade foram traduzidas duas cenas gerando duas páginas duplas. Essas páginas foram impressas de duas maneiras: 1 – a descrita no parágrafo

acima (Figura 27) e 2 – apenas por meio de diagramação feita digitalmente e sua impressão (Figura 28).

Figura 27 – 1 – impressão mista de montagem digital e manual com diferentes papéis. Fonte: elaborado pela autora.

Figura 28 – 2 – Impressão com montagem apenas digital. Fonte: elaborado pela autora.

Se concluiu com os testes de impressão que o processo misto tinha muitas variáveis que dificultavam e/ou impossibilitavam a montagem de um livro. A etapa de recortar manualmente os materiais dificultava o processo e diminuía a qualidade do produto final e impossibilitava de o livro ter uma qualidade reprodutiva pois cada unidade seria única. Outra variável deste processo que impossibilitava a construção de um livro eram os diversos papéis. Por estar utilizando papéis já coloridos e não imprimindo a cor, teria de levar em consideração as páginas que antecediam e precediam a página dupla na qual estava traduzindo algum conteúdo. Ou seja, se fosse necessário usar um papel verde para representar um conceito da cena, a página ímpar anterior seria verde. Isso poderia ser evitado se colasse diferentes papeis para ter diferentes cores, porém essa solução deixaria as páginas do livro muito espessas dificultando seu o manuseio.

Então, após essas conclusões, foi decidido descartar a colagem como forma de montagem do livro, utilizando-a apenas para o processo de criação das traduções. O processo de diagramação digital e impressão foi definido como satisfatório para a produção do livro.

As cores utilizadas em cena têm um forte significado, como já foi analisado ao decorrer deste relatório, e por serem um rico recurso gráfico foram definidas como um dos principais elementos linguísticos do livro. As cores também são usadas como representações de cenários em alguns casos como o deserto ou o superlaboratório de metanfetamina. Segundo Munari, cada cor, em seus "livros ilegíveis", passa uma mensagem por si só, sem o auxílio de textos ou outros elementos gráficos.

Por ser uma ambientação da trama que está diretamente relacionada à produção e ao tráfico da droga, o superlaboratório conta com um chão revestido de vermelho, a cor da violência e do perigo, e com uma meia iluminação azul, a cor do envolvimento com o império do narcotráfico e da própria metanfetamina. Assim, a construção gráfica deste cenário se deu pela simplificação dos elementos físicos que o compõem em cor cobrindo toda a extensão da página dupla (Figura 30).

Figura 29 – frames do seriado.

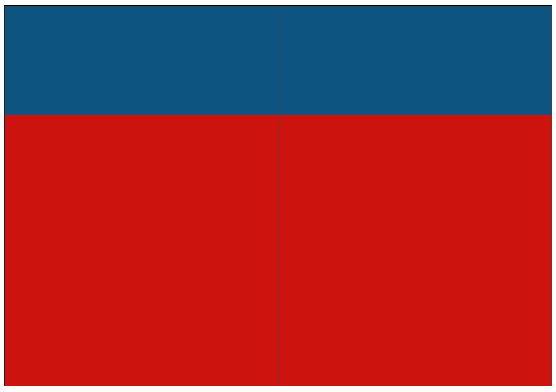

Figura 30 – exemplo de tradução com cor. Fonte: elaborado pela autora.

Outro elemento de estrutura narrativa foi a montagem de sequências que apresentam movimento de câmera ou dos personagens. Como a direção do seriado faz uso, inúmeras vezes, de cenas sem diálogos, contando a história visualmente, selecionou-se essas passagens para se traduzir no livro. A partir do estudo da teoria da montagem, a fisicalidade do livro como objeto foi explorada a fim de sugerir um movimento sequencial por *frames*.

Figura 31 – Estudo de estrutura formal para representar a montagem das sequências. Fonte: elaborado pela autora.

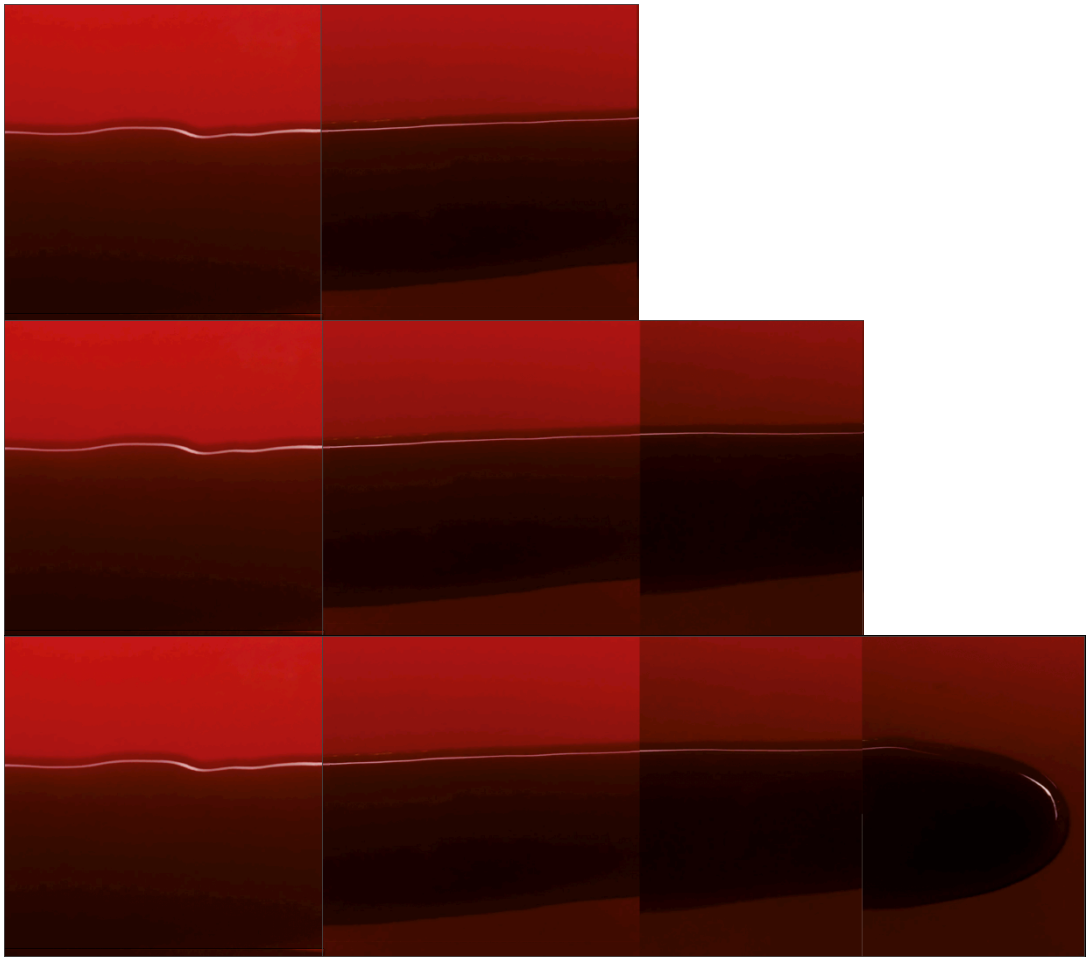

Figura 32 – Exemplo de montagem de sequência no livro. Fonte: elaborado pela autora.

Ao usar desdobramento da página como maneira de traduzir o movimento da cena, a ação do leitor torna-se necessária para a leitura. Assim, o manuseio passa a ser uma parte integrante do processo de leitura.

Para que houvesse um equilíbrio visual das páginas criaram-se diretrizes gráficas para a diagramação de *quotes* — pequenas frases de grande impacto —, diálogos e falas e outras informações escritas no livro que não foram necessariamente ditas no seriado, mas que estão presentes na trama como nomes de episódios ou coordenadas de localização.

Os *quotes* devem ser escritos em tamanhos maiores que o resto das informações para se destacarem em meio à página. Essa decisão se deu assim devido à maneira imponente como essas frases são apresentados no seriado. Por serem informações curtas, uma maneira escolhida para diagrama-las foi em blocos de texto com variações no

tamanho da tipografia para criar um equilíbrio na página juntamente das imagens, cores e elementos gráficos.

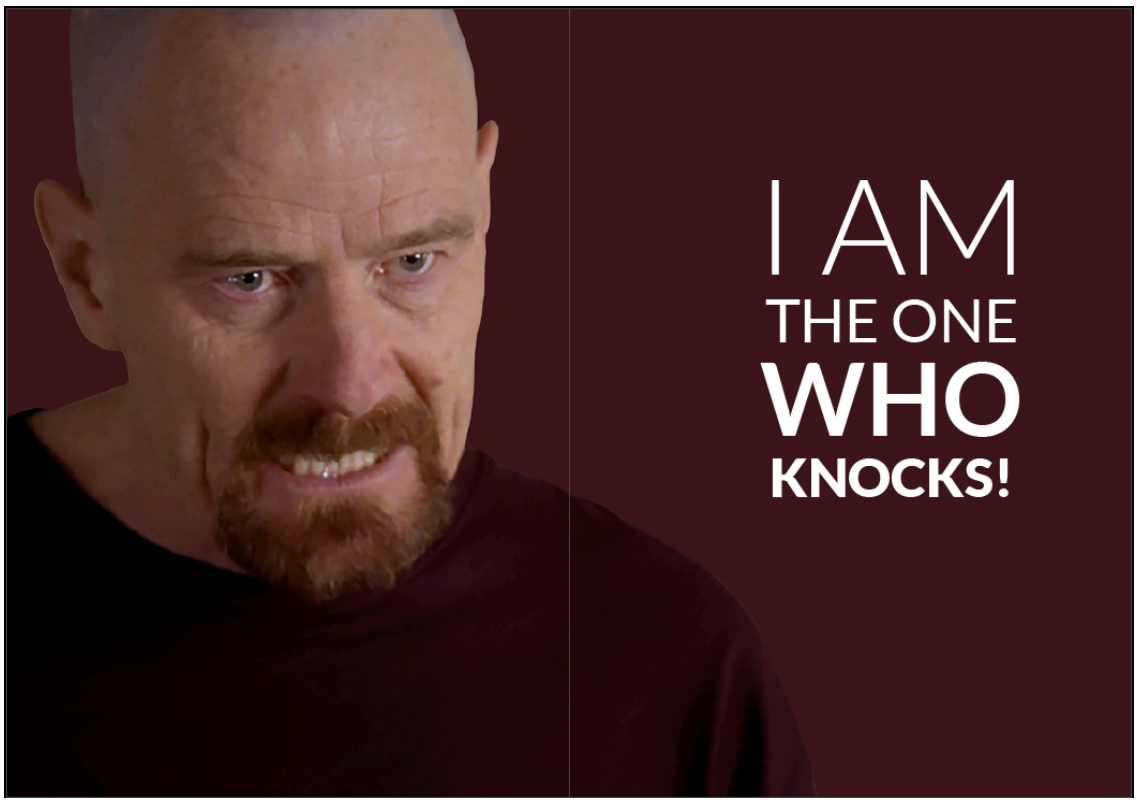

Figura 33 – Exemplo de exploração tipográfica representando um *quote.* Fonte: elaborado pela autora.

Diálogos e outras falas mais extensas ou menos impactantes do seriado foram diagramadas respeitando, com algumas exceções, as margens. O alinhamento desses textos não foi padronizado por conta da grande variação entre as páginas.

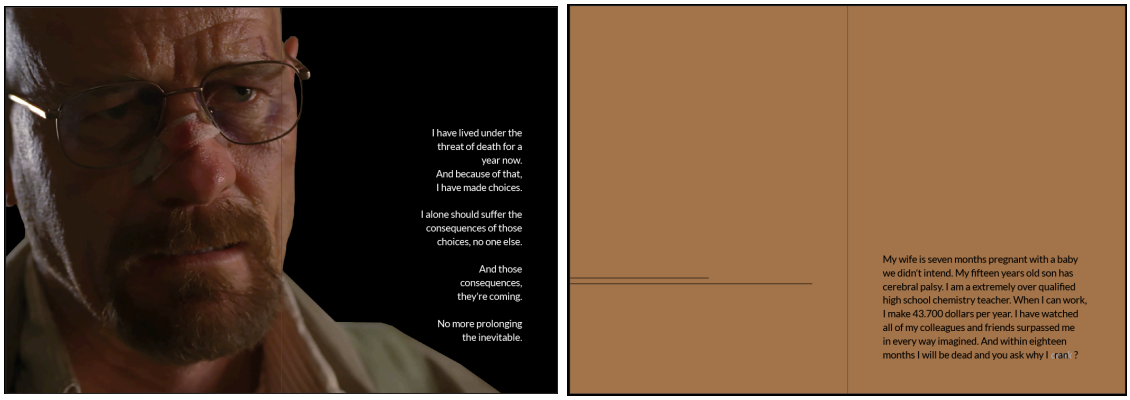

Figura 34 – Exemplos de falas diagramadas no livro. Fonte: elaborado pela autora.

A diagramação das outras informações não foi padronizada, cabendo a decisão de como dispor cada fragmento de acordo com a tradução de seu conceito e a página em que seria inserido. Na figura 35 está representada a tradução do momento que ocorre a explosão no asilo *Casa Tranquila* acarretando na morte de Gustavo Fring, o antagonista mais relevante de Walter White. Na trama, um antigo participante do cartel mexicano, Hector Salamanca, se une ao protagonista para derrotar um inimigo em comum, o dono da cadeia de *fast-food Los Pollos Hermanos,* por vingança pessoal. Hector, que não consegue mais falar e vive em uma cadeira de rodas, devido a problemas de saúde, se comunica através de um sino preso ao seu apoio de braço. Na cena em que ocorre a explosão, Hector toca seu sino de maneira descomedida até o disparar de uma bomba que Walter instalou debaixo de seu assento. A palavra 'ding' escrita na página representa o tocar do sino, que começa mais lento e vai se acelerando rapidamente até que a bomba exploda. A explosão foi representada pelos fragmentos amarelos e vermelhos, dispostos na página de maneira que remetem a uma fuga do centro, onde estão as palavras.

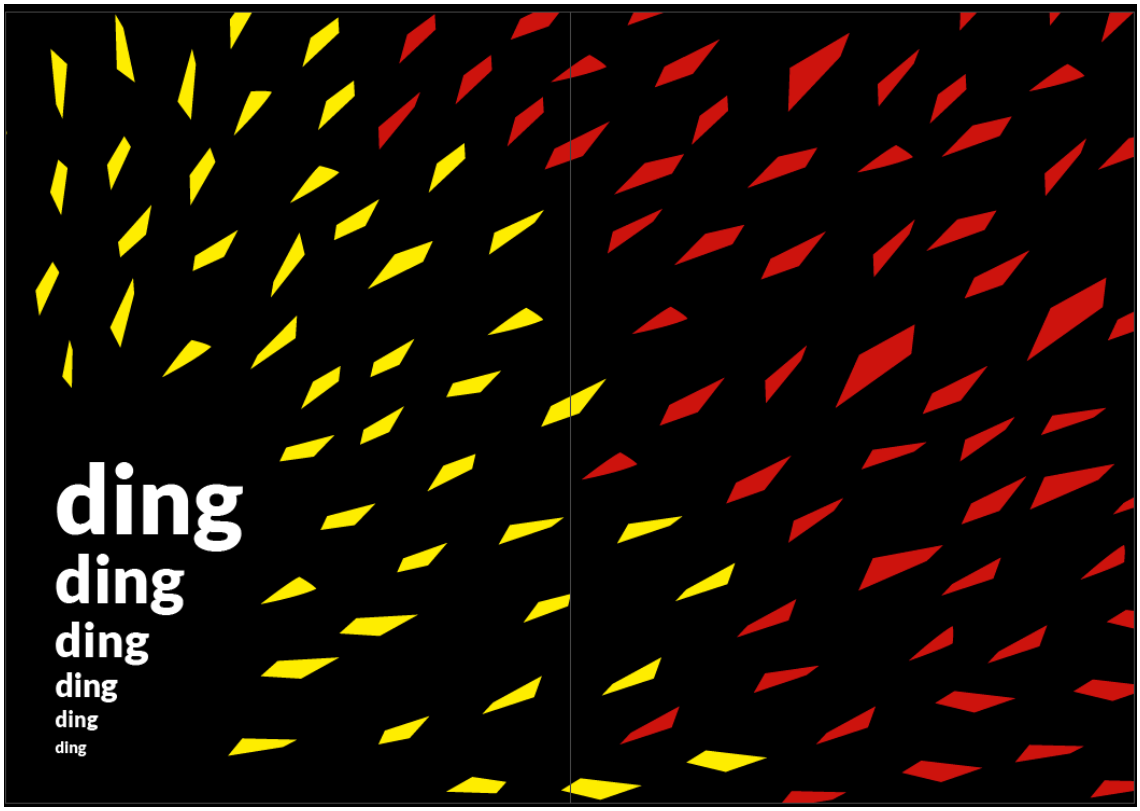

Figura 35 – Exploração tipográfica como tradução no livro. Fonte: elaborado pela autora.

4.5 ESTRUTURA FORMAL

Para compreender como a disposição e montagem das páginas funcionariam, foi criado manualmente um modelo redimensionado em escala do que seria o livro. A produção deste modelo também contribuiu para soluções de diagramação das páginas.

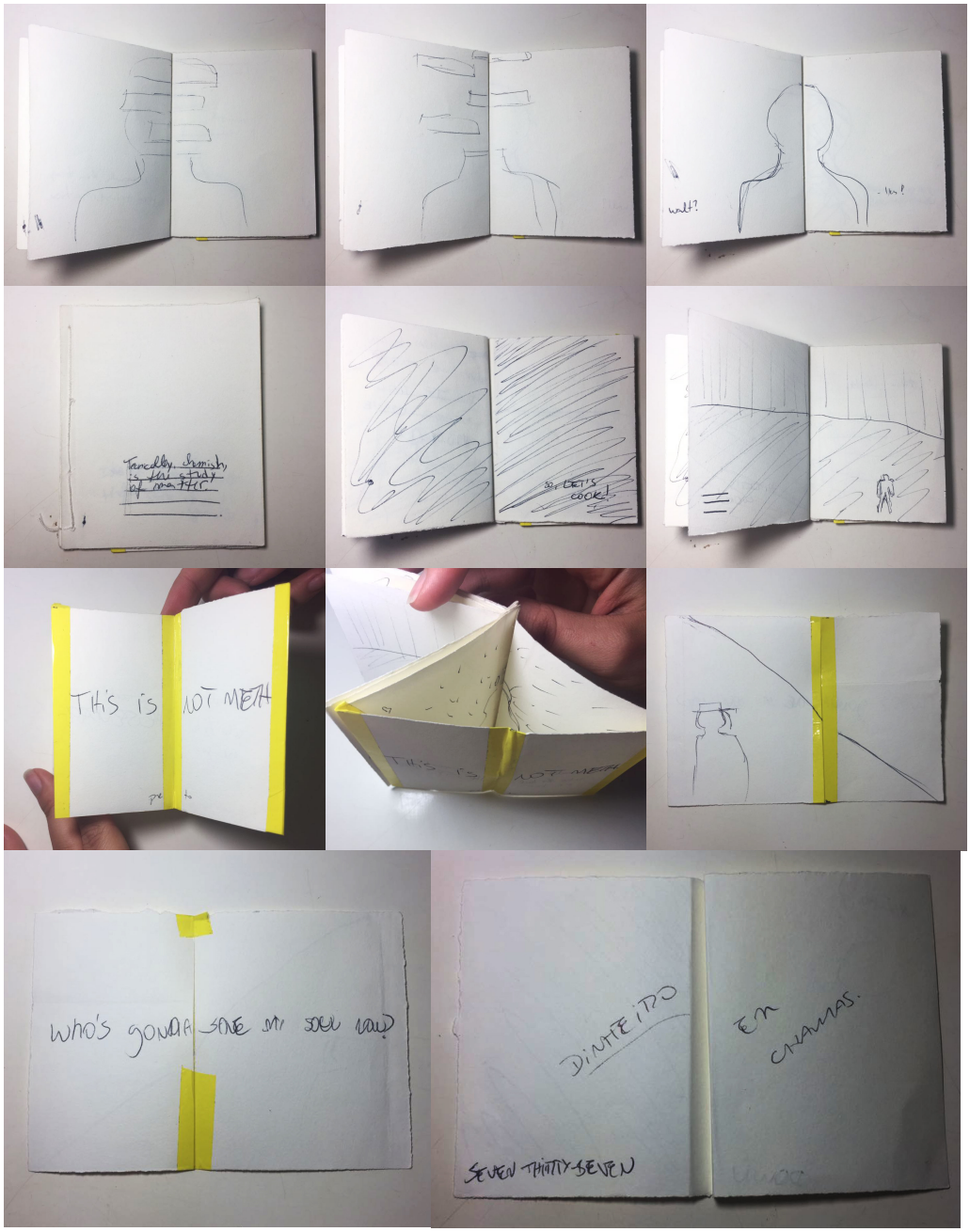

Figura 36 – modelo em escala prevendo a montagem das páginas digitalmente diagramadas. Fonte: elaborado pela autora.

5. PRODUTO FINAL

A boneca produzida ao final deste projeto se difere do livro por questões de indisponibilidade de materiais e processos gráficos no local em que ela foi feita. O tamanho da boneca é uma redução em escala do proposto para o produto final por conta da qualidade das imagens a serem impressas. As dimensões da boneca são de 14 cm de altura por 10 cm de largura enquanto o livro deve ter 20 cm de altura e 14 de largura considerando a página simples.

A boneca do livro foi impressa em papel offset 75g/m^2. Esta gramatura foi escolhida para facilitar o manuseio do livro tendo em vista que o leitor deve desdobrar algumas páginas e visualizar o conteúdo impresso no interior da dobra francesa. A capa foi impressa em papel ColorPlus 180g/m2 na cor Bahamas, azul claro, fazendo referência à cor da droga. O livro foi encadernado manualmente e costurado com a técnica de costura japonesa. Porém, para o produto final, deseja-se a impressão Offset 4x4 cores para obter uma maior fidedignidade das cores do seriado tanto no miolo quanto na capa, descartando o uso do papel ColorPlus.

Foi utilizado de acetato azul na capa (figura 37) para criar um efeito similar à quebra das placas de metanfetamina (figura 38) presente no seriado.

Figura 37 – Foto da capa da boneca e detalhe da capa representando a droga. Fonte: elaborado pela autora.

Figura 38 – frame do seriado onde uma placa de metanfetamina estava sendo quebrada

O nome do livro foi definido como *Baby Blue* fazendo referência à música da banda britânica Badfinger de nome “Baby Blue” que toca na última cena do seriado. A metanfetamina produzida por Walter na história é apelidada de *blue sky* por conta da sua cor e sua alta qualidade, criando uma sensação de “ir às alturas” aos usuários.

Foi identificado, em uma fala de Walter White enquanto leciona em sua sala de aula no primeiro episódio, o que pode ser considerado uma sinopse de todo o processo da jornada do anti-herói que virá a acontecer diante dos olhos do espectador. Walt pergunta aos seus alunos sobre o que a química estuda e ele mesmo responde que *“Technically, chemistry is the study of matter. But I prefer to see it as the study of change. It is growth, then decay, then transformation*"[7]**.** A partir dessa definição, o conteúdo do livro foi separado em quatro capítulos intitulados *Change*, *Growth*, *Decay* e *Transformation*. Dividindo a trama de acordo com esses conceitos deixa mais claro as etapas da jornada do anti-herói representada no livro facilitando a sua compreensão.

Criou-se uma padronização das entradas de capítulos, dispondo da tipografia em seu peso *black* e com 22pt de corpo centralizado opticamente sempre à página ímpar. Para representar a jornada do anti-herói a cor do fundo de cada entrada varia dentro da escala de cinza, indo do branco no primeiro capítulo, evidenciando o sobrenome White que em português significa branco, ao preto no último, simbolizando a morte do protagonista.

[7] “Tecnicamente química é o estudo da matéria. Mas eu prefiro ver como o estudo da mudança. É crescimento, depois decadências e então transformação”.

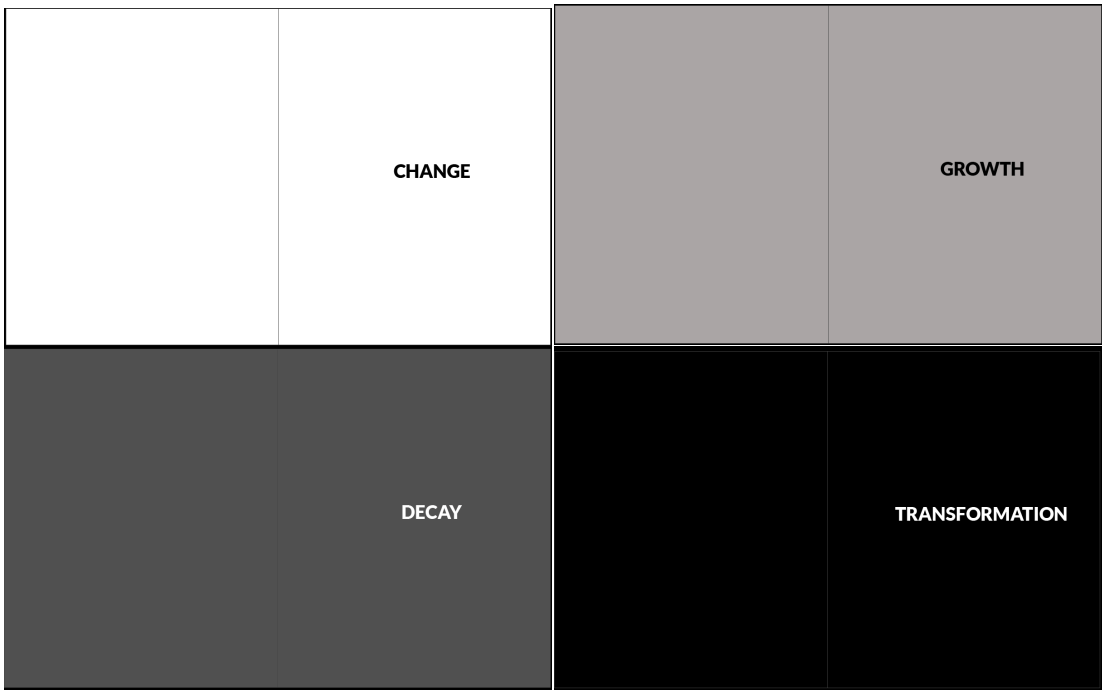

Figura 39 – Entradas de capítulos do livro Fonte: elaborado pela autora.

Houve a necessidade de demarcar na construção do livro o momento em que foi considerado como a "primeira morte" de Walter White. Onde pela primeira vez o protagonista não encontrou uma resolução para o seu problema de uma maneira rápida levando-o a se sentir vencido e sem saídas. Esse divisor acontece no final de *Crawl Space* (Figura 40), o décimo segundo episódio da quarta temporada, o uso de *plongée* absoluto, ou câmera alta, na tomada que filma Walt debaixo da casa é repetido no final de Felina, o último episódio do seriado, relacionando diretamente esse momento da falta de esperança com a morte do personagem. Por ser um ponto na narrativa de alta importância, decidiu-se que essa demarcação deveria ser tanto de teor gráfico quanto físico. A margem interna, tomando como referência dos livros da Suzy Lee, seria esse delimitador. Portanto a imagem de White na primeira parte da narrativa aparece na página par e na página ímpar após esse ponto médio (Figura 41). Essa estrutura foi quebrada para as cenas de movimento e de close-ups com o intuito de melhor apresentar esses conceitos.

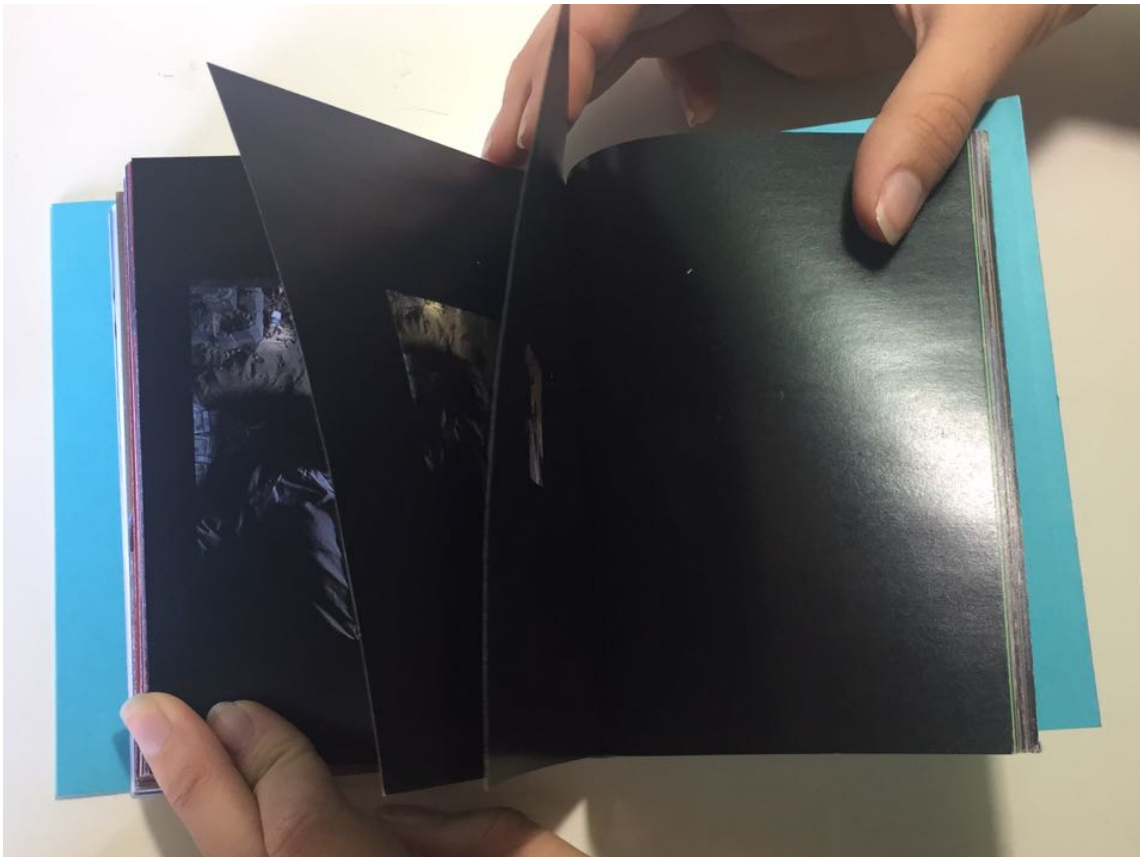

Figura 40 – Foto das páginas da boneca referentes ao final de *Crawl Space*. Fonte: elaborado pela autora.

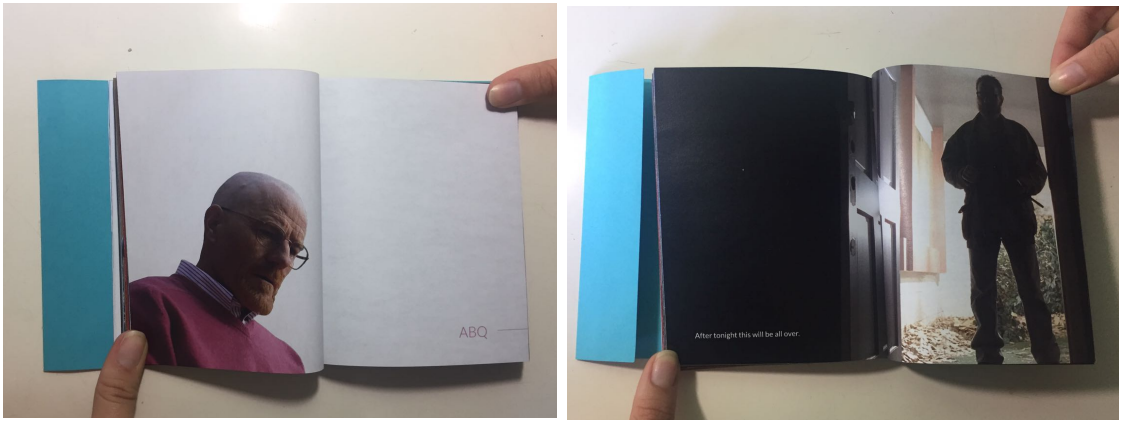

Figura 41 – Foto das páginas da boneca. À esquerda: Walter na primeira parte representado na página par. À direita: Heisenberg na segunda parte representado na página ímpar. Fonte: elaborado pela autora.

Com intuito de possibilitar e requerer o manuseio do leitor para uma completa leitura das informações dispostas no livro fez-se o uso de dobras francesas. Essas dobras consistem em inverter a folha na montagem da encadernação. Ao invés de costurar o a dobra da página, se costura sua extremidade refilada criando uma página dupla escondida podendo ser lida apenas se há um esforço do leitor. A dobra francesa dupla apresenta uma dobra extra na extremidade do papel.

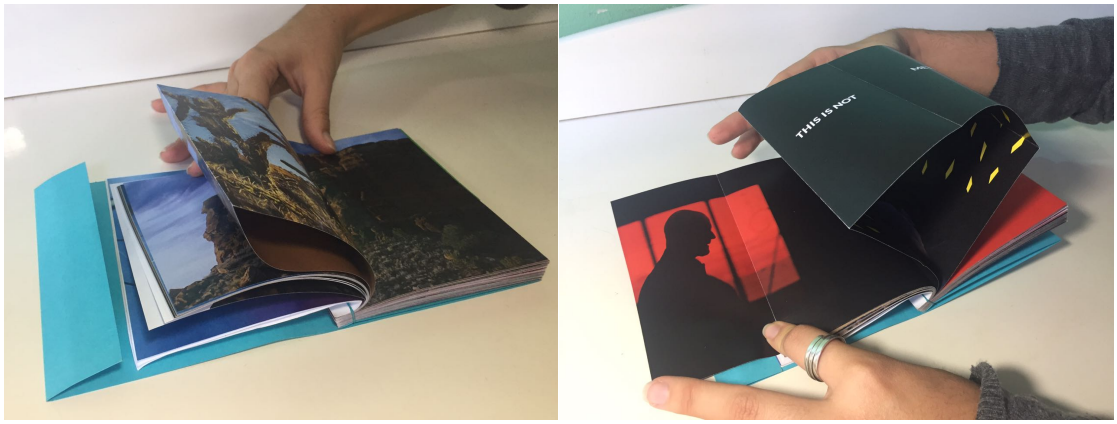

Figura 42 – À esquerda: Foto de página com dobra francesa. À direita: Foto de página com dobra francesa dupla e detalhe interno. Fonte: elaborado pela autora.

Para criar uma sobreposição de informação que não são necessariamente apresentadas junta uma da outra no seriado, utilizou-se de algumas folhas de papel vegetal em meio a páginas duplas.

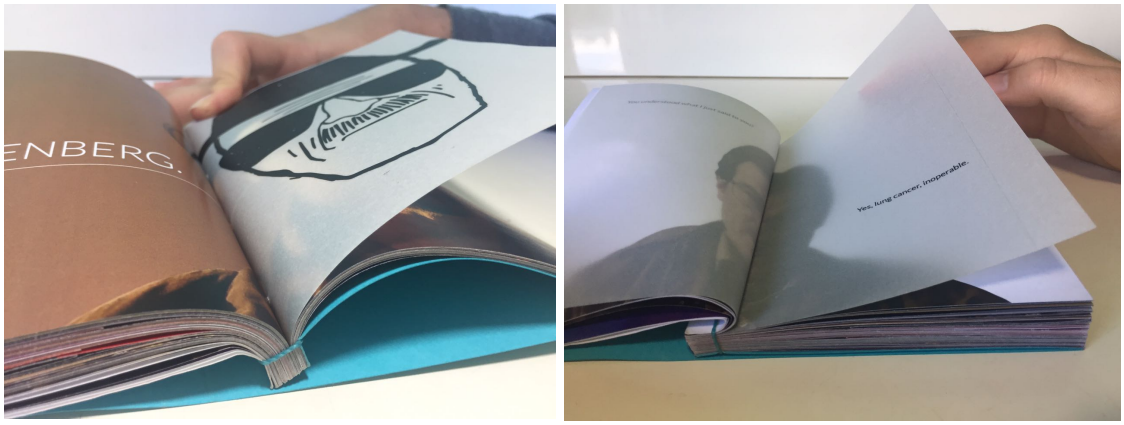

Figura 43 – Fotos de páginas com sobreposição de papel vegetal. Fonte: elaborado pela autora.

O uso do desdobramento da página na figura 44 está relacionando elementos presentes em uma mesma sequência – a imagem de Walter na primeira cena do seriado, encarando sua decisão de caminhar para um novo futuro, e suas calças que se perderam no meio do deserto. Já na figura 45 está criando um movimento sequencial de um mesmo elemento – o andar do protagonista. Nesta sequencia, Walter aparece mais de uma vez no mesmo plano traduzindo o momento que está parando para ponderar se deve mesmo fazer o que está prestes a fazer. Se der esse passo, o protagonista se expõe e adentra mais o mundo do crime.

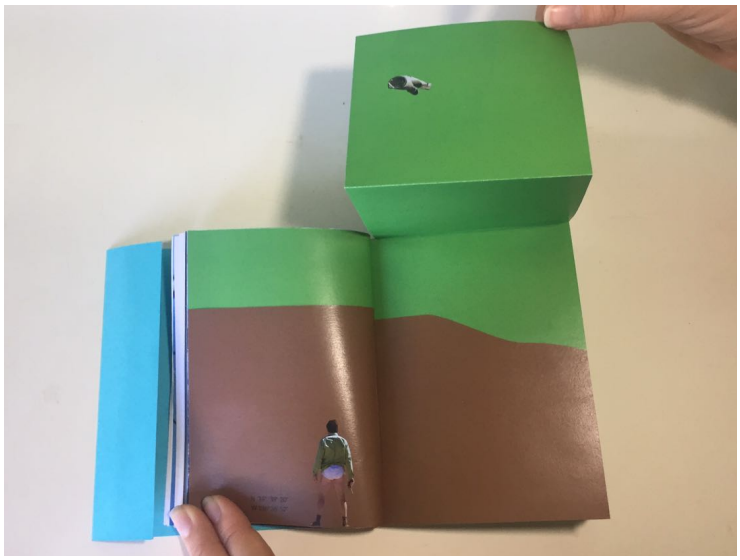

Figura 44 – Foto de página com desdobramento vertical. Fonte: elaborado pela autora.

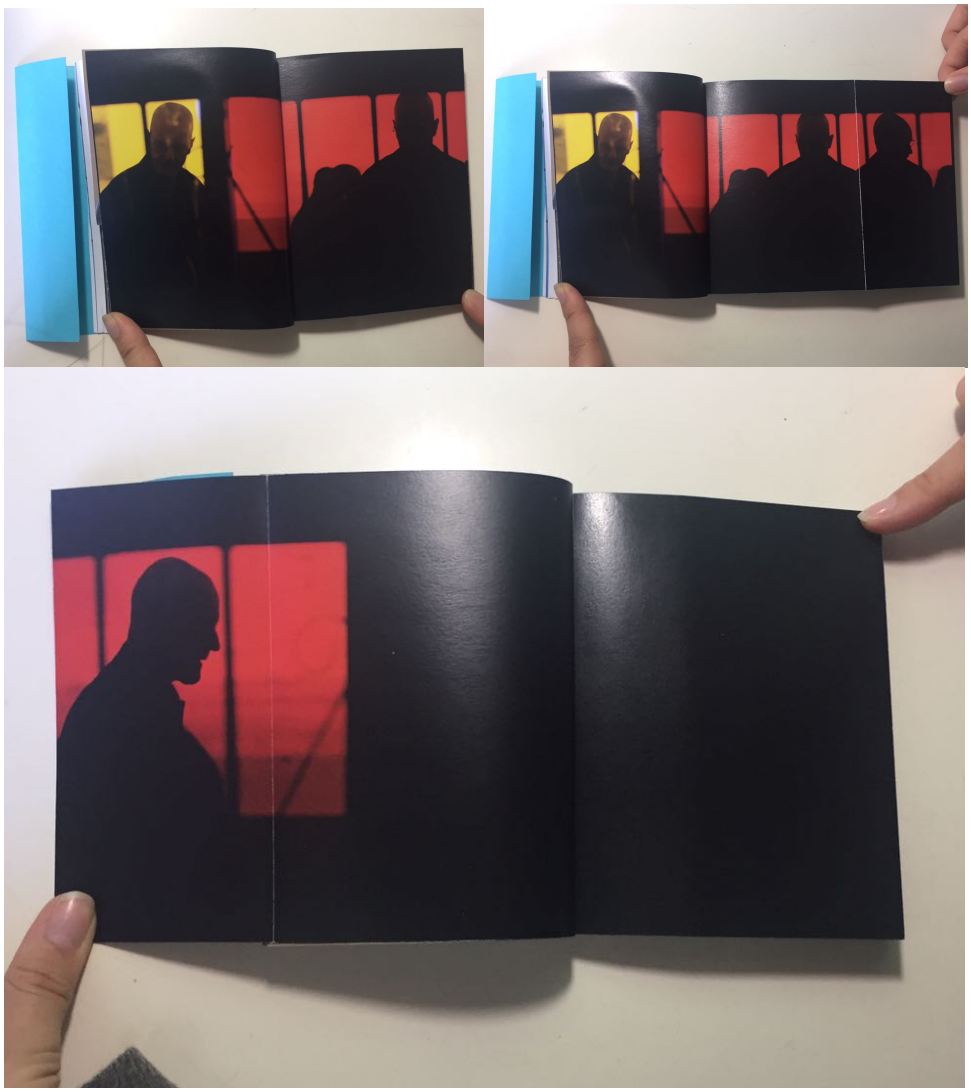

Figura 45 – Foto de páginas com desdobramento lateral. Fonte: elaborado pela autora.

Foi criado um elemento gráfico que permeasse ao longo de toda a história do personagem, representando visualmente a trajetória de seu início ao fim. O símbolo definido foi o círculo, aqui representando a mosca que aparece, não só no episódio intitulado *Fly*, em algumas cenas do seriado quase que despercebidamente. A movimentação que o círculo faz na página foi inspirado tanto no voo de uma mosca quanto no conceito de cada capítulo do livro. Primeiro o círculo está “adormecido” no canto inferior esquerdo e depois vai se deslocando para a direita e para cima, em ascensão. Depois o círculo atinge seu auge, representando o momento que Walter vence a guerra contra Gus, e depois vai ao chão como Walter em sua cena final.

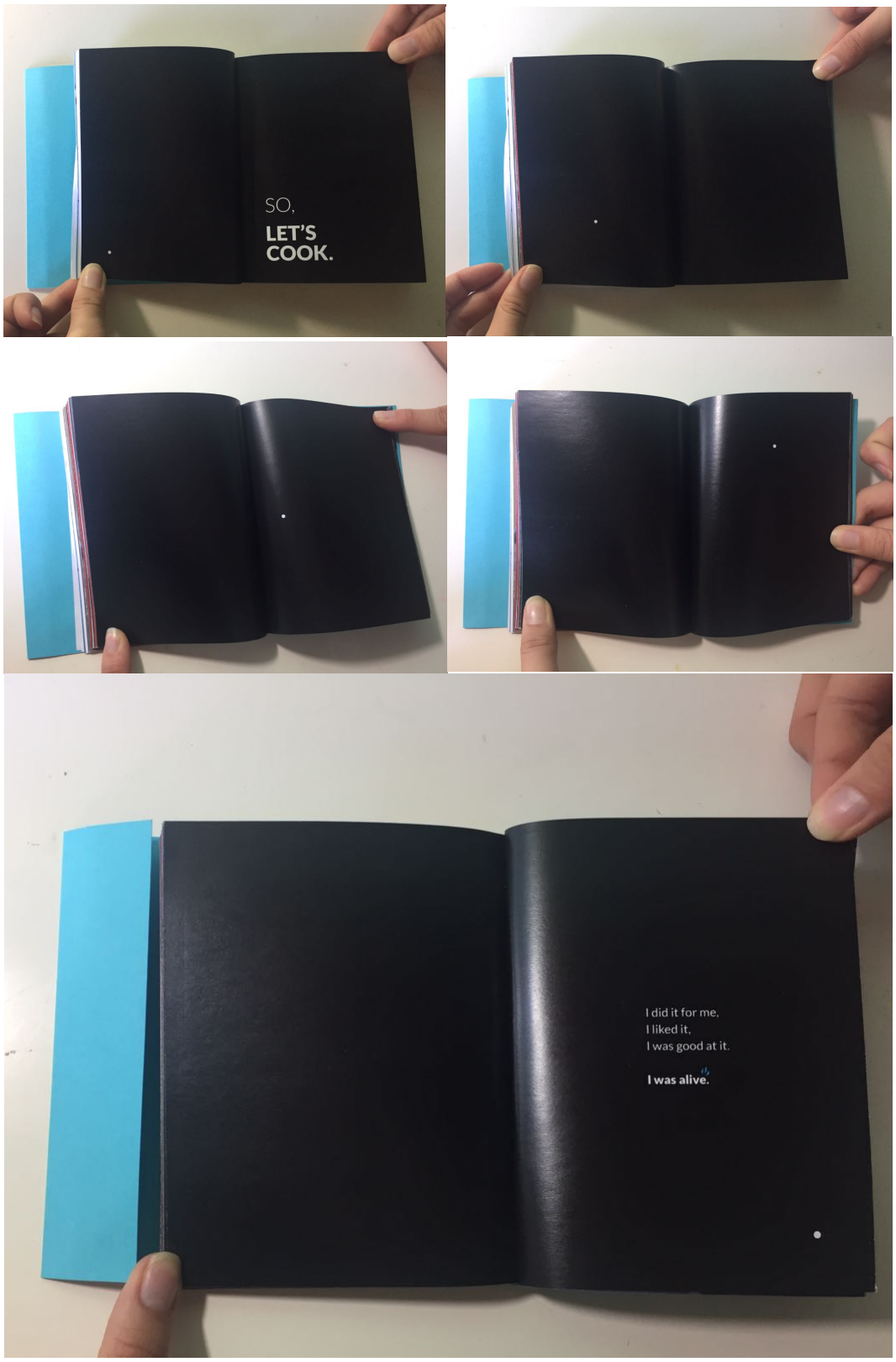

Figura 46 – Foto das páginas que aparecem a “mosca”. Fonte: elaborado pela autora.

6. CONCLUSÃO

O presente trabalho propôs desenvolver um livro impresso com foco no enredo presente no seriado de televisão *Breaking Bad*, traduzindo a narrativa cinematográfica em livro empregando variadas linguagens e estruturas formais. Acredita-se que este objetivo geral foi alcançado.

Foi constatado através do estudo do assunto e da tradução do seriado em livro, as diferentes configurações de uma mensagem dependendo do meio em que ela foi transmitida. Contando com aspectos de movimento de vídeo e da adição do som de maneira mais complexa que em um livro, as cenas do seriado apresentam ao espectador uma gama maior de informações prontas enquanto o livro-objeto, aderido de linguagem visual, instiga o leitor a querer saber mais sobre o que está impresso pela "falta" dessas informações.

A complexidade do processo de trabalho de um tradutor foi algo que se tinha consciência, porém foi subestimado. O tradutor deve analisar a fundo a estrutura de um objeto compreendendo as ideias e conceitos expressos ali para que se possa iniciar o processo de tradução.

Mesmo já tendo assistido o seriado mais de uma vez, foi necessário analisar cena por cena, episódio por episódio, esmiuçando a estrutura narrativa e cinematográfica para a compreensão dos significados ali presentes. Além disso houve a necessidade de estudar a era televisiva em que o programa estava inserido para entender o contexto no qual o show foi criado, tornando-o possível e de grande audiência.

Independente de já existirem inúmeras peças gráficas, programas derivados, e muitas homenagens ao seriado, o livro se diferencia do restante dessas produções por conta da perspectiva da autora no processo de tradução e de um estudo aprofundado acerca das questões psicológicas em que os personagens foram criados e desenvolvidos e da linguagem cinematográfica do produto original.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BILL, Valentine T. ***Chekhov: The Silent Voice of Freedom***. Nova Iorque: Philosophical Library, 1987.

EISENSTEIN, Sergei**. A forma do filme**. Trad. Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.

FERREIRA, A. B. H. **mini Aurélio: o dicionário da Língua Portuguesa**. 7. ed. rev. e atual. Curitiba: Editora Positivo, 2010.

GUFFEY, E. e KOONTZ, K. **Vamos Cozinhar? O Guia Completo e Não Autorizado da Série *Breaking Bad*.** São Paulo: Leya, 2014.

KRUG, R. **Hibridismo e estesia no livro de artista: uma reflexão entre arte e semiótica.** In: Revista Prâksis, ICHLA, Rio Grande do Sul, Ano IV, Volume 1, Janeiro 2007, Universidade Feevale.

LARUE, J. ***Colorizing Walter White's Decay: The moods, events and impact of Walter White on the lives of Breaking Bad characters, using every color worn***. Disponível em: <https://tdylf.com/2013/08/11/infographic-colorizing-walter-whites-decay/>. Acessado em 12/07/2016)

LEE, S. **A Trilogia da Margem**. São Paulo: Cosac Naify, 2012

MACEDO, L. S. R. de, SILVEIRA, A. de C. ***Self*: Um Conceito em Desenvolvimento. Paidéia.** 2012, 22 (Maio-Agosto) [Acessado em: 6 de outubro de 2016] Disponível em:<http://www.scielo.br/pdf/paideia/v22n52/14.pdf> ISSN 0103-863X

MARTIN, Brett. **Homens Difíceis: Os bastidores do processo criativo de *Breaking Bad*, Família Soprano, *Mad Men* e outras séries revolucionárias**. São Paulo: Editora Aleph, 2014.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como extensões do homem**. Trad. Décio Pignatari. 11a Edição. São Paulo: Cultrix, 1999 [1964].

MOD, C. ***Books in the age of the IPad***. Disponível em <http://craigmod.com/journal/ipad_and_books/>. Acesso em: 04/08/16.

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. Trad. José Manuel de Vasconcelos. São Paulo: Martins Fontes, 1998 [1981].

PAIVA, Ana Paula Mathias de. **A aventura do livro experimental**. Belo Horizonte: Autêntica; São Paulo: Edusp. 2010.

PLAZA, J. **O livro como forma de arte (I)**. In: Revista Arte em São Paulo, São Paulo, Número 6, Abril, 1982. [Acessado em: 6 de outubro de 2016] <http://www.mac.usp.br/mac/expos/2013/julio_plaza/pdfs/o_livro_como_forma_de_arte I.pdf>

RABAÇA, Carlos Alberto; Barbosa, Gustavo Guimarães. **Dicionário de comunicação – nova edição revista e atualizada**. Rio de Janeiro: Campus, 2002 [1987]

SADOKIERSKI, Z. ***Visual Writing: A critique of graphic devices in hybrid novels, from a Visual Communication Design perspective***. 2010. Tese (Doutorado em Design — University of Technology, Sydney. Sydney. 2010.)