

**A SALA DE ROTEIRISTAS COMO DISPOSITIVO
INTERACIONAL: aspectos teóricos da escrita colaborativa
de ficção seriada¹**
**THE WRITERS' ROOM AS AN INTERACTIONAL
DISPOSITIF: Theoretical aspects of collaborative writing in
serialized fiction**

Marcel Vieira Barreto Silva ²

Resumo: *Este artigo busca conceituar as salas de roteiristas como um dispositivo interacional (BRAGA, 2015), com características definidas não pela posição dos sujeitos na hierarquia das relações, mas pela natureza das interações desenvolvidas durante o processo. Nesse sentido, identificamos três dinâmicas argumentativas (especulação, persuasão e deliberação) que articulam as estratégias discursivas dos escritores durante a organização da narrativa no processo de criação colaborativa. Embora essas dinâmicas permaneçam como elementos comuns a diferentes contextos de produção, sua manifestação é modulada pelas hierarquias, obrigações, restrições e especificidades de cada processo - portanto, nos limites próprios de cada historicidade. Com isso, a sala de roteiristas pode ser compreendida como um dispositivo interacional em que negociações criativas são continuamente disputadas, a partir de processos organizados por instâncias produtivas e agentes criativos.*

Palavras-Chave: Salas de roteiristas. Dispositivo interacional. Processo criativo.

Abstract: *This article seeks to define writers' rooms as an interactional dispositif (BRAGA, 2015), characterized not by the position of subjects within relational hierarchies, but by the nature of the interactions developed throughout the process. In this sense, we identify three argumentative dynamics (speculation, persuasion, and deliberation) that articulate the writers' discursive strategies during the organization of the narrative within the collaborative creative process. Although these dynamics remain common elements across different production contexts, their manifestation is modulated by the hierarchies, obligations, constraints, and specificities of each process—thus, within the limits of each historicity. In this way, the writers' room can be understood as an interactional dispositif in which creative negotiations are continuously disputed, through processes organized by industrial productive instances and creative agents.*

Keywords: Writers' Room. Interactional dispositif. Creative Process.

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Estudos de Televisão. 35º Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Natal - RN. 9 a 12 de junho de 2026.

² Universidade Federal da Paraíba, Doutor, marcel.vieira@academico.ufpb.br.

1. Introdução³

A mística da escrita literária como ato solitário colabora para a construção do imaginário social em torno do escritor, do seu trabalho e, ao cabo, da sua obra. Marguerite Duras (1994), em um célebre ensaio sobre os mistérios que atravessam esse processo, desdobra diferentes metáforas para a solidão que envolve a escrita literária. É a solidão do autor consigo mesmo. A solidão da falta de interlocução com os leitores. A solidão do quarto, da casa, da mesa vazia, da página em branco. No entanto, a despeito do sofrimento que provoca, trata-se antes de tudo de uma solidão *necessária*. “A solidão da escrita é uma solidão sem a qual o texto não se produz, ou então a gente se acaba, exangue, de tanto procurar o que escrever” (DURAS, 1994, p. 14).

A solidão da escrita, para a literatura, seria portanto um axioma do próprio processo criativo, sem a qual o escritor falharia em encontrar o coração da obra, seu matiz mais indistinguível. Escrever, nesse caso, torna-se parte de um processo criativo que envolve diferentes etapas, como pesquisa, investigação, leituras e manuscritos, mas que se estabelece, como marca maior, na solidão da escrita, momento em que os escritores parecem consolidar, atravessados muitas vezes pela magia revelatória do ato criativo, as suas ideias e o seu estilo.

Solidão e escrita literária, nesse sentido, convergem através de um vínculo inescapável. Afinal, a arte como “um devir e um acontecer da verdade” (HEIDEGGER, 1977, p. 57), ligada ainda ao processo de maturação progressiva de um estilo ou forma histórica, remete à imagem do sujeito individual como fonte da criação, como artífice e responsável pela obra, o gestor de sua gênese e de sua conformação. Ao cabo, é a autoria individual que organiza a escrita como potência criadora de mundos. As treze teses de Walter Benjamin sobre as técnicas do escritor (2012) ilustram bem essa imagem, sobretudo quando o autor alemão reforça a importância de não ler “o trabalho a ninguém enquanto estiver em curso” (p. 22). O compartilhamento do texto durante a sua criação poderia gerar elogios ou críticas que mudariam o sentido do projeto, muitas vezes atrapalhando o próprio criador na sua relação com a história e o mundo ao redor. E aí, mais uma vez, o sentido se torna evidente: a criação

³ Na elaboração deste artigo, foram utilizadas as ferramentas de IAG ChatGPT Pro e Perplexity Pro, com o objetivo de revisão da literatura e revisão textual, a fim de polir o texto e adequá-lo às dimensões exigidas para o artigo.



literária seria ato individual, realizado em uma situação criativa solitária, em um momento a partir do qual o espírito se faz obra. Semelhante a quando o verbo se faz carne.

Mas o que acontece quando, em outros campos da escrita, a criação depende, essencialmente, de práticas colaborativas para a sua existência? Quando tratamos os processos de escrita colaborativa para a ficção seriada televisiva, essa questão atravessa problemas conceituais complexos, que vão das formas de atribuição e reconhecimento de autoria (GRAY, JOHNSON, 2013; PICADO, SOUZA, 2018; ALVES, SOUZA, 2021; DAVIES, 2023), até as condições materiais de funcionamento organizacional das salas de roteiristas em contextos industriais (SWEET, CARLSON, 2020; BATTY, TAYLOR, 2021; HIGUERAS-RUIZ, GÓMEZ-PEREZ, ALBERICH-PASCUAL, 2021). Ou seja, se a escrita depende da colaboração, enquanto situação criativa fundamental, como podemos pensar e definir a natureza desse processo?

Afinal, se estamos em um contexto de criação colaborativa em produção televisiva (como as salas de roteiristas), o centro do processo passa a ser não mais a solidão, mas a comunicação, como ela se organiza em códigos e práticas específicas, a partir de princípios éticos e profissionais próprios, e segundo modos de subvenção e controle das instâncias produtoras. Para definir, portanto, as características de suas dinâmicas de funcionamento, este artigo propõe compreender a sala de roteiristas como um dispositivo interacional (BRAGA, 2015), através de uma articulação teórica entre os estudos sobre processos criativos e a teoria da comunicação, buscando demonstrar como dinâmicas argumentativas, de natureza especulativa, persuasiva e deliberativa, se intercalam no processo de criação para formatar escolhas narrativas e estilísticas que se dão na dialética entre os desejos e os objetivos dos agentes criativos e as constrições e demandas das instituições produtoras. Para tanto, vamos articular o nosso argumento em três frentes: primeiro, delimitar, a partir dos estudos de processos de criação, ferramentas conceituais que sejam necessárias para a compreensão da criatividade colaborativa, sobretudo em contextos industriais. Em seguida, vamos refletir sobre a natureza da sala de roteiristas enquanto um processo criativo industrial, demonstrando como a noção de dispositivo é central para compreender, de um lado, as interações colaborativas que geram a criação (como um regime de saber), e de outro, a necessidade das instâncias produtoras de organizar e controlar continuamente a dinâmica da criação (como um regime de poder). Por fim, vamos caracterizar as salas de roteiristas como um dispositivo

interacional, a partir da definição de três dinâmicas argumentativas (especulação, persuasão e deliberação) que estruturam a comunicação no interior do processo criativo colaborativo.

2. Processos de criação em contextos colaborativos

O estudo dos processos criativos constitui um campo interdisciplinar que articula perspectivas da crítica literária, das artes, da psicologia e das ciências cognitivas. Compreender como as ideias emergem, são negociadas, desenvolvidas e se transformam em obras concretas exige ferramentas conceituais que superem visões românticas do gênio solitário e da escrita individual como única forma de autoria, reconhecendo a complexidade dos meios de produção e das formas de comunicação em contextos de criação colaborativa.

Em termos teórico-metodológicos, dois campos se destacam com pesquisas sobre a criação, sua natureza enquanto fenômeno cultural e seus impactos na análise das produções artísticas dentro do campo das indústrias criativas. De um lado, temos a crítica genética, campo dos estudos literários que emergiu na França nos anos 1960, como uma metodologia dedicada ao estudo dos manuscritos e dos traços da produção intelectual deixada materialmente durante a criação (WILLEMART, 2001; SALLES, 2006). Diferentemente das abordagens estruturalistas que privilegiam a análise do texto acabado em sua função estética, baseada sobretudo na ideia de centralidade da obra como premissa metodológica, a crítica genética deslocou o foco para a função produtiva da escrita, investigando o processo pelo qual as obras são criadas.

A partir da crítica genética, Cecília Almeida Salles (1998; 2006) propôs dois desdobramentos importantes para a compreensão do fenômeno criativo em sua dimensão sistêmica e processual. Inicialmente, a autora foi decisiva ao expandir o escopo da crítica genética para além dos manuscritos literários, propondo uma crítica de processo criativo fundamentada na semiótica peirciana. Além disso, Salles propôs o conceito de redes de criação, enfatizando as múltiplas interações no ato criador e concebendo os processos criativos como sistemas complexos e instáveis, cuja apreensão não apenas escapa em sua totalidade, mas sobretudo persiste em sua própria indeterminação. O conceito de inacabamento, então, torna-se central para a agora chamada *crítica de processo criativo*, para a qual qualquer texto carrega em si a marca de sua incompletude, e os documentos de

processo funcionam como palimpsestos que revelam camadas de decisões e transformações criativas até então insuspeitas.

Devemos aprender a lidar com a criação na perspectiva temporal onde tudo se dá na continuidade, ao longo do tempo – no universo do inacabamento. Para tal, precisamos estar alertas à sua inserção na história e na cultura, compreender sua relação com o futuro e lidar com a impossibilidade de se definir início e fim, entre tantas outras questões. A continuidade não é cega, mas tem tendências, que enfrentam a intervenção de acasos. Buscamos a compreensão dessas tendências (o que os artistas querem de suas obras) e seus modos de ação (como vão manuseando e amoldando seus desejos e seus materiais). Na contínua transformação, uma coisa passa a ser outra. Olhando para o processo em uma perspectiva ampla, que tipo de movimento está sendo estabelecido? Do que são feitas as tendências desse movimento? (SALLES, 2006, p. 31-32).

No caso da criação colaborativa, como a que ocorre em uma sala de roteiristas, sobrevém um conjunto ainda mais complexo de forças, atravessado de desejos, conflitos, interesses e possibilidades de ação. Trata-se, afinal, de uma metodologia de criação eminentemente industrial, oriunda da tradição televisiva estadunidense, em que um conjunto de roteiristas, orientados por institucionalidades operativas (canais, plataformas, produtoras), desenvolvem uma história em um determinado formato, durante um período de tempo delimitado (HENDERSON, 2011; CHEIDA, 2024). De acordo com Silva (2021, p. 256), “em linhas gerais, a sala de roteiristas é entendida como um espaço criativo, composto por um roteirista-chefe (usualmente identificado como o *Showrunner*), roteiristas colaboradores e assistentes de roteiro, cujo processo criativo implica no estabelecimento de um conjunto de metas e objetivos diários, em geral acordados com os produtores executivos do canal”. Essa relação entre dinâmicas criativas individuais e coletivas, e demandas institucionais, no caso da criação de séries televisivas, é um elemento central para a compreensão da própria lógica do funcionamento comunicacional e discursivo da sala de roteiristas, como veremos mais adiante.

Paralelamente à crítica genética, os estudos sobre criatividade, na interface entre neurociência e psicologia cognitiva, trouxeram também importantes contribuições para a compreensão dos processos criativos em colaboração. Mihaly Csikszentmihalyi, por exemplo, propôs uma perspectiva de sistemas (*Systems Perspective*), que desloca a criatividade do indivíduo isolado para a interação entre três elementos: o indivíduo (criador), o domínio (cultura e conhecimento estabelecido) e o campo (audiência e instância de validação). Essa abordagem reconhece que a criatividade emerge da interação dinâmica entre

esses sistemas, trazendo à discussão sobre processos criativos um elemento fundamentalmente relacional, que será importante para compreender a sala de roteiristas como um dispositivo de comunicação interacional, modulado por diferentes sistemas de criação, gestão e controle.

Portanto, para compreender a criatividade, não basta estudar os indivíduos que parecem ser os principais responsáveis por uma ideia nova ou por algo inédito. A contribuição deles, embora necessária e importante, é apenas um elo de uma cadeia, uma fase de um processo. Dizer que Thomas Edison inventou a eletricidade ou que Albert Einstein descobriu a relatividade é uma simplificação conveniente. Satisfaz nossa antiga predileção por histórias fáceis de compreender e que envolvem heróis sobre-humanos. Mas as descobertas de Edison ou Einstein seriam inconcebíveis sem o conhecimento prévio, sem a rede intelectual e social que estimulou seu pensamento e sem os mecanismos sociais que reconheceram e difundiram suas inovações (CSIKSZENTMIHALYI, 2013, p. 06)⁴.

Além disso, Csikszentmihalyi também desenvolve o conceito de fluxo, definido como um estado de concentração intensa e percepção alterada do tempo que caracteriza momentos típicos de criação. Essa articulação entre contextos e redes sócio-históricas da criação e o fluxo como estado perceptual do processo criativo ajuda a compreender o fenômeno de um modo mais dialético, sem desconsiderar as dinâmicas individuais ou as condições culturais. Isso é importante pois, para o autor, durante o processo criativo a identificação dos problemas é tão essencial quanto a resolução desses problemas, recuperando o debate sobre o paradigma problema/solução, bastante utilizado para compreender as noções de inovação e estilo, inclusive na televisão (BAXANDALL, 2006; BORDWELL, 2008; BUTLER, 2009). No caso de processos colaborativos em salas de roteiristas, a identificação de problemas e a solução de problemas são, como veremos mais adiante, movimentos interacionais complexos, organizados por dinâmicas comunicacionais bem estabelecidas.

Outra contribuição importante no campo dos estudos de processo de criação é o debate de Robert Sawyer (2003; 2007) sobre criatividade de grupo, uma vez que o autor mostra que o processo criativo é inseparável das formas de coordenação comunicacional que estruturam a interação entre os participantes. Em seus estudos etnográficos com grupos de

⁴ Original em inglês. Tradução livre: Therefore, to understand creativity it is not enough to study the individuals who seem most responsible for a novel idea or a new thing. Their contribution, while necessary and important, is only a link in a chain, a phase in a process. To say that Thomas Edison invented electricity or that Albert Einstein discovered relativity is a convenient simplification. It satisfies our ancient predilection for stories that are easy to comprehend and involve superhuman heroes. But Edison's or Einstein's discoveries would be inconceivable without the prior knowledge, without the intellectual and social network that stimulated their thinking, and without the social mechanisms that recognized and spread their innovations.

jazz e de teatro, cujo foco central recai especificamente sobre formas improvisacionais de performance, a criatividade emerge como fenômeno distribuído e contingente, resultado de microdecisões sucessivas em que cada gesto responde ao anterior e reconfigura o rumo coletivo, iluminando o caráter comunicacional e interativo da apresentação.

Sawyer entende que a criatividade em grupo é determinada por cinco características, que se tornam excepcionalmente perceptíveis nas performances improvisadas, embora estejam presentes em todas as formas de criação colaborativa: em primeiro lugar, está a ideia de processo. Como argumenta Sawyer (2003, p. 06), “na criatividade improvisacional, o processo é o produto, e o pesquisador é levado a concentrar-se nos processos criativos da criação em grupo”⁵. Essa guinada de olhar menos para o produto da criatividade, e mais para o seu processo, implica em investigar as dinâmicas relacionais que compõem e modulam a criação, exigindo esforços metodológicos próprios de acompanhamento, interação, coleta e análise de dados. Não à toa, a pesquisa de Sawyer se vale sobretudo de uma abordagem etnográfica para acompanhar e analisar, empiricamente, os grupos e seus processos de criação.

Em segundo lugar, e como contingência da característica anterior, está a ideia de imprevisibilidade. A criação em grupo se organiza, enquanto método, como forma aberta à intervenção inesperada, às ideias súbitas que escapam ao horizonte mais previsível do projeto. Sawyer (2003, p. 07) compreende que a criação em grupo pode ser mais programada ou mais imprevisível, a depender do processo. No caso dos grupos de improvisação, essa noção de imprevisibilidade ganha um contorno exponencial, dado à natureza altamente interativa do processo. Mas quando pensamos nas dinâmicas da sala de roteiristas, temos uma dialética intensa entre um processo bastante programado (com prazos, objetivos e metas pré-estabelecidos, além de supervisão gerencial, controle de entregas e notas de *feedback*) e um processo imprevisível, inferencial, dado à diversidade de perspectivas dos criadores dentro da sala, suas aberturas para *insights* inesperados e descobertas inovadoras durante a criação.

Em terceiro lugar, o processo em grupo depende da intersubjetividade. Esse é um elemento determinante do processo, e precisa ser pensado constantemente para potencializar as capacidades individuais e, sobretudo, a unidade do conjunto. Sawyer (2003, p. 07)

⁵ Original em inglês. Tradução livre: “In improvisational creativity, the process is the product, and the researcher is forced to focus on the creative processes of group creativity.”

argumenta que, nos casos em que o processo resulta em produtos bem sucedidos, “a criatividade não se origina na mente de um único intérprete para então se exteriorizar e ser imposta aos demais; ao contrário, ela se encontra no próprio processo do grupo. A criatividade coletiva ocorre em um plano colaborativo e social, e não nas cabeças individuais dos artistas”⁶. Na escrita colaborativa, como na sala de roteiristas, a troca e a comunicação intersubjetivas não são meras contingências do processo, mas a própria argamassa que o alicerça.

Isso se conecta diretamente com a quarta característica da criação em grupo, que é a comunicação complexa. Dado que o processo depende diretamente de imprevisibilidade e intersubjetividade, a forma com que essas características convergem para uma criação unitária é através de dinâmicas comunicacionais específicas e complexas. Essa comunicação envolve elementos verbais (conversas, textos, memorandos, notas) e não-verbais (gestos, trocas de olhares, mensagens em aplicativos, dinâmicas de grupo, etc.), muitas vezes planejados pelos responsáveis pelo processo, com estratégias para potencializar a comunicação entre os membros do grupo. É nesse nível que a capacidade de mobilizar as intersubjetividades, através de dinâmicas complexas de comunicação, se torna um elemento determinante para a compreensão dos processos de escrita colaborativa. Especulação, persuasão e deliberação, conforme demonstraremos adiante, podem ser compreendidas como ferramentas do processo criativo que modulam a comunicação complexa nas salas de roteiristas.

Por fim, Sawyer (2003, p. 12) propõe a quinta e última característica, que ele define como emergência. Para o autor, o termo “ se refere aos sistemas complexos que possuem essa propriedade segundo a qual o todo é maior que a soma das partes”⁷. Isso significa que a criação em grupo pode ser entendida como um sistema complexo e dinâmico que articula o conjunto de possibilidades de soluções para os problemas que o processo encontra, a partir da relação entre as subjetividades e o projeto colaborativo, mobilizada por fim através de dinâmicas comunicacionais próprias. A emergência de um processo de criação em sala de roteiristas, portanto, é a obra final, de autoria compartilhada, em que as pulsões criativas

⁶ Original em inglês. Tradução livre: “The creativity does not originate in one performer's head, then becoming externalized and imposed on the other performers; rather, the creativity is found in the group process. Group creativity occurs on a collaborative, social plane, rather than in performer's head”.

⁷ Original em inglês. Tradução livre: “... refer to complex systems which have this property that the whole is greater than the sum of the parts”.

individuais convergem para um centro expressivo mais ou menos determinado por uma figura criativa central (como um *showrunner*, por exemplo).

Quando articulada à perspectiva de sistemas de Csikszentmihalyi, em que a criatividade depende da relação entre indivíduo, domínio e campo, essa abordagem permite compreender o processo criativo como uma rede de interdependências em que papéis, regras e expectativas comunicacionais moldam o que pode ser dito, ouvido e transformado em proposta criativa. Nessa chave, as características propostas por Sawyer podem ser entendidas como modos de organização da comunicação que condicionam a circulação de ideias e a possibilidade de inovação dentro dos processos criativos em colaboração. A partir dessa base, torna-se possível propor modos de categorização das dinâmicas comunicacionais em processos colaborativos que articulam, de um lado, o fluxo criativo entre os participantes do processo e, de outro, as demandas e obrigações determinadas pela instância produtora. Na medida em que cada contribuição é simultaneamente uma oferta criativa e um ato de posicionamento diante do grupo, as interações podem ser descritas em termos de dinâmicas argumentativas (especulativas, persuasivas e deliberativas) que estruturam o processo de identificação e solução de problemas.

Isso é corroborado pelo que Nijstad, Diehl e Stroebe (2003) entendem como criação em grupos de geração de ideias, a partir das pesquisas sobre *brainstorms* em contextos colaborativos. Segundo os autores, “a performance do grupo pode ser maximizada se a interferência cognitiva for prevenida e o estímulo cognitivo for maximizado”⁸ (2003, p. 155). Nesse sentido, interferências cognitivas estão relacionadas a diferentes intervenções no fluxo da criação, capazes de gerar bloqueio do processo ou interromper a interação entre os agentes criativos. Essas interferências, no caso das salas de roteiristas, podem ser de variadas naturezas, como as demandas externas, as condições materiais de interação (presencial, remota ou híbrida), a capacidade de gestão e condução do processo pela chefia da sala, entre outras. Por outro lado, o estímulo cognitivo também se manifesta nas dinâmicas relacionais, podendo incluir tanto reforços afirmativos ou a construção de um ambiente de trabalho acolhedor a novas ideias, quanto a diversidade (de gênero, raça, classe, origem, visão de mundo) dos membros do processo criativo. As pesquisas dos autores apontam, nesse caso, que quando se tem um grupo heterogêneo de criação, as ideias semanticamente diversas

⁸ Original em inglês. Tradução livre: “Group performance can be maximized if cognitive interference is prevented and cognitive stimulation is maximized”.

costumam ativar conhecimentos que não seriam acessíveis de outra forma, produzindo uma cadeia mais vasta de possibilidades de solução de problemas e de emergência de ideias inovadoras. “O estímulo diverso vai aumentar a amplitude horizontal da produção de ideias, enquanto o estímulo homogêneo aumenta a profundidade vertical da produção de ideias” (NIJSTAD, DIEHL, STROEBE, 2003, p. 149)⁹.

A partir dessa discussão sobre as características fundamentais dos processos de criação colaborativos, do ponto de vista teórico-metodológico, tentamos encontrar chaves de leitura possíveis para definir e categorizar a natureza eminentemente comunicacional das salas de roteiristas, de um ponto de vista interacional e discursivo. Ao articular essas teorias, demonstramos que o estudo dos processos criativos exige metodologias interdisciplinares, que capturem tanto a materialidade dos traços, rastros e atos de criação (como faz a crítica genética e de processo) quanto as dinâmicas relacionais e subjetivas que atravessam processos em grupo (como na tradição dos estudos cognitivos sobre criatividade). É nesse contexto, portanto, que se insere o desafio de investigar as salas de roteiristas como um dispositivo interacional complexo (BRAGA, 2015), com características definidas não pela posição dos sujeitos na hierarquia das relações, mas pela natureza das interações desenvolvidas conjuntamente durante o processo.

3. Salas de roteiristas como dispositivo interacional

Boa parte dos problemas mais recorrentes nos estudos sobre sala de roteiristas está na falta de uma definição do processo que considere não apenas a posição dos sujeitos na hierarquia funcional ou o conjunto de regras que orientam a criação, mas sobretudo a própria natureza comunicacional do processo e suas características. Afinal, a sala de roteiristas constitui, simultaneamente, um método de criação colaborativa e uma estratégia de gerenciamento de projetos, em que as dinâmicas criativas se organizam na relação (tensões, disputas, negociações e acordos) entre os agentes envolvidos institucionalmente. Ou seja, como adverte Silva (2021, 255), “mais que um escritório onde se desenvolvem projetos audiovisuais, a sala de roteiristas é um *método* de criação – ou melhor, um conjunto de estratégias metodológicas utilizadas de diferentes maneiras, para finalidades também

⁹ Original em inglês. Tradução nossa: “...diverse stimulation will increase the breadth of idea production, whereas homogeneous stimulation will increase the depth of idea production”.

diversas, a partir de um organograma produtivo pré-definido”. Como método de trabalho, tal qual consolidado na indústria televisiva norte-americana, teria chegado ao Brasil no início dos anos 2000 (CAMPOS, 2021), expandindo o campo de atuação dos roteiristas brasileiros no cenário de aumento da produção de ficção seriada, especialmente a partir de 2013¹⁰.

Como estratégia de gerenciamento, a sala de roteiristas apresenta características estruturais específicas. Trata-se de um espaço hierarquizado, com funções e papéis previamente definidos, porém aberto a interações não programadas, dado à natureza improvisacional do processo. A hierarquia, empiricamente, é uma decisão administrativa, porém composta por modelos operacionais mais ou menos consolidados entre os integrantes do processo, em um diálogo com a tradição do campo, as experiências prévias das instâncias produtoras e dos agentes criativos, bem como as restrições e restrições legais do ambiente laboral (como jornada de trabalho, remuneração mínima ou número de roteiristas envolvidos, decisões que, em ambientes mais regulados, como no mercado estadunidense, são definidas por acordos coletivos sindicais¹¹).

Phalen e Osellame (2012) identificaram duas vantagens centrais da colaboração em sala de roteiristas: em primeiro lugar, a variedade de ideias e perspectivas que enriquecem o processo criativo, encontrada precisamente nas interações entre os agentes criativos durante o desenvolvimento. Além disso, a velocidade de progresso alcançada através do trabalho coletivo, verificada através da relação entre as decisões definidas e o conjunto de objetivos e metas pré-determinados, através dos acordos entre os agentes criativos e as instâncias produtoras. Nesse sentido, a sala pode funcionar como um espaço de multiplicação criativa onde diferentes backgrounds, experiências e sensibilidades convergem para a construção narrativa colaborativa.

Embora o ambiente de trabalho seja fortemente influenciado pelo showrunner, ele também depende da qualidade das interações entre os roteiristas e das exigências do gênero. A comédia privilegia a agilidade de raciocínio e o riso a qualquer custo, um enquadramento que se reflete na forma como as salas são conduzidas. (...). O drama, que privilegia a emoção e o desenvolvimento de personagens, é escrito de maneira

¹⁰ Trata-se do período de início do investimento mais sistemático do Fundo Setorial do Audiovisual em obras seriadas, especialmente de ficção, em todas as regiões e na maioria dos estados brasileiros. Nesse período, segundo dados da Ancine, disponíveis no Observatório do Cinema e do Audiovisual e sistematizados pelo autor, entre 2008 e 2022, 255 séries de ficção foram financiadas no país, totalizando R\$342.789.677,99 em recursos investidos.

¹¹ Sobre isso, conferir:

<https://www.wgaeast.org/guild-contracts/mba/showrunners-guide-to-2023-mba-writers-room-provisions/>

comparativamente mais reservada, apoiando-se em um tipo diferente de contribuição da sala (PHALEN, OSELLAME, 2012, p. 17)¹².

Isso significa que a sala de roteiristas, enquanto parte do processo de produção industrial, estrutura fluxos de decisão e estabelece circuitos de autoridade criativa, muitas vezes disputada entre os agentes criativos e as instâncias produtoras, reforçando o caráter permanentemente negocial das relações em jogo. Nesse sentido, a sala de roteiristas é também temporalmente limitada, dependente das especificidades do projeto em desenvolvimento, dos recursos disponíveis e das demandas de produção. Como tal, é orientada por objetivos, metas e cronogramas pré-determinados, sistematizando etapas de desenvolvimento que incluem elementos como o conceito geral, perfis e arcos de personagens, arcos de episódios, entre outros, sempre sob supervisão de diferentes instâncias produtoras, com maior ou menor poder de interferência e decisão.

Diante disso, pensar a sala de roteiristas como um dispositivo de interações e intervenções programadas, trazendo ao centro do conceito a própria noção foucaultiana de dispositivo que Braga (2015, p. 34) recupera para elaborar a sua teoria da comunicação, é imperativo neste momento. Afinal, como Agamben (2009, p. 29) desenvolve a partir de Foucault (1994), dispositivo pode ser entendido de três modos: primeiro, como a rede de relações estabelecida entre elementos linguísticos e não-linguísticos que entretencem as práticas sociais. Além disso, o dispositivo surge de um senso de urgência e possui uma função estratégica, inscrita em relações de poder. E, por fim, é resultado do cruzamento entre relações de poder e relações de saber. “Chamarei literalmente de dispositivo qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes” (AGAMBEN, 2009, p. 39).

Ou seja, como método de criação, a sala de roteiristas *depende* do ambiente industrial, sendo portanto resultado da sua dinâmica produtiva orientada para o controle, a eficiência, a velocidade e o lucro (para lembrarmos os modelos produtivos fordistas), e, ao mesmo tempo, potência de desenvolvimento de obras seriadas em diferentes gêneros, formatos e contextos

¹² Original em inglês. Tradução nossa: Although the work environment is heavily influenced by the showrunner, it also depends on the quality of interaction among the writers and on the demands of the genre. Comedy privileges quick wit and laughs at any cost, a framework reflected in the way rooms are conducted. (...). Drama, which privileges emotion and character development, is written in a comparatively private way, relying on a different type of input from the room.

de produção. Isso significa que processos de criação colaborativos de séries podem até acontecer de modo *independente*, mas eles só se organizam *enquanto* salas de roteiristas no interior dos sistemas produtivos industriais (seja em produtoras, canais ou plataformas). “No dispositivo, a ‘organização’ não é independente do processo” (BRAGA, 2015, p. 36). Aí reside a base formal para entendermos a sala de roteiristas como um dispositivo: ela prevê e predispõe as interações criativas, e arranja o desenvolvimento a partir de modelos organizacionais pré-determinados, com organogramas funcionais, cronograma de atividades, objetivos e metas, acompanhamento de resultados, notas de *feedback* até, por fim, decisões administrativas que impactam a produção e a própria existência dos programas (como ocorre, não raro, com a expectativa pelo chamado *green light* para o avanço do projeto a novas etapas).

Entendemos que o aspecto “organizador” ou articulador dos dispositivos decorre historicamente dos processos. Processos reiterados tendem a se configurar como modos tendenciais para seu exercício continuado, logo como “estruturais” para o que se faça em sua esfera – ou seja: tornam-se padrões, regras, códigos, para-códigos. Para esse conjunto de atividades relativamente estabilizadas, ora mais tentativas, ora mais ancoradas em repetições e automatismos – creio que a denominação de “dispositivo” é adequada: modos de fazer socialmente produzidos e tornados disponíveis (BRAGA, 2015, p. 36).

Sendo a sala de roteiristas compreendida, portanto, como um dispositivo, precisamos agora entender qual a natureza de sua disposição. Para isso, vamos aqui pensar a sala de roteiristas como um dispositivo *interacional*, em uma guinada teórico-metodológica que implica deslocar o foco analítico das posições hierárquicas formais (*showrunner*, roteiristas, produtores) para a maneira como se organizam e se atualizam, na prática, os episódios de interação que estruturam o complexo trabalho colaborativo da escrita seriada. Isso significa que, em vez de compreender a sala como simples arranjo institucional no interior das pedagogias criativas, ou como etapa produtiva mediada por interesses corporativos dados, propomos abordá-la como matriz socialmente elaborada para viabilizar interações comunicacionais específicas, voltadas à criação compartilhada de uma narrativa seriada, sob um regime de controle institucional da instância produtiva, mais ou menos negociado com os agentes criativos. Tal perspectiva permite observar as regras implícitas, muitas vezes não anunciadas, de funcionamento das salas de roteiristas, com destaque para o sistema de



relações comunicacionais que ali se estabelece e se desenvolve ao longo dos processos de criação.

O conceito de dispositivo interacional, central para a nossa proposta teórica, designa modelos socialmente produzidos e disponíveis no ambiente cultural, que organizam e viabilizam episódios de interação. Esses dispositivos não são estruturas fixas ou instâncias externas que determinam o processo (no sentido da metáfora darwinista). Mais que isso, podemos entendê-los como arranjos práticos que emergem da reiterada experimentação social e se mantêm enquanto funcionam como matrizes reconhecíveis de ação comunicacional no interior de contextos específicos. Um dispositivo interacional articula, nesse sentido, e de modo mais ou menos organizado, elementos de código (conjunto de signos e sentidos compartilhados entre os participantes da interação) e espaços lacunares, que solicitam inferências, compondo assim um quadro estratégico que torna possível determinado tipo de fenômeno interacional. “Podemos então considerar que “dispositivos de interação” são processos e modos de ação, não apenas caracterizados por regras institucionais ou pelas tecnologias acionadas; mas também pelas estratégias, pelo ensaio-e-erro, pelos agenciamentos táticos locais – em suma – pelas atividades específicas da experiência vivida e das práticas sociais” (BRAGA, 2015, 38).

Nesse sentido, ao deslocar a noção foucaultiana de dispositivo para o campo das interações comunicacionais, Braga enfatiza menos o controle institucional e mais a dimensão pragmática e experimental dos processos sociais. O dispositivo interacional é, assim, uma organização histórica e processual, que não se confunde com a ideia estruturalista de uma forma profunda e determinante. Ele é antes um arranjo relacional, produzido e transformado pelas próprias interações que o atualizam, continuamente, durante a comunicação que se processa em ato. Tal definição, como temos defendido aqui, oferece uma chave teórica particularmente oportuna para a análise da sala de roteiristas, uma vez que esta pode ser compreendida como um modelo socialmente reconhecido de interação criativa, acionado para resolver problemas narrativos, negociar sentidos e produzir decisões compartilhadas, dentro de um modelo organizacional mais ou menos controlado, porém sob escrutínio constante da instância produtora.

Em termos práticos, a comunicação se realiza, no interior de um dispositivo interacional, sempre em episódios concretos. Ou seja, o fenômeno comunicacional não deve ser apreendido e delimitado por uma ontologia generalista e abstrata, mas pela observação

dos episódios de interação em suas historicidades e materialidades concretas. Cada reunião criativa em um espaço e um tempo delimitado, cada discussão sobre um arco dramático ou uma cena específica, cada nota de *feedback* da instância produtora constitui, portanto, um episódio de interação no qual se atualiza o dispositivo da sala de roteiristas. Esses episódios são marcados por sua dimensão tentativa e probabilística, ou seja, não são predeterminados para garantir consenso, clareza ou sucesso, mas organizam tentativas de compartilhamento entre diferenças de repertório, de visão estética e de estratégia narrativa, até uma síntese moldada por decisões criativas e administrativas continuamente disputadas.

Dois componentes mínimos, como já antecipamos, atravessam os episódios de interação: os códigos e as inferências. Os códigos incluem, no caso do processo de criação colaborativa, desde a língua e as convenções narrativas até referências compartilhadas sobre o projeto, o gênero e o público-alvo almejado. Ou seja, estão na base da partilha do comum entre os agentes criativos, e marcam o espaço de diferença e singularidade entre esses agentes. Em geral, a montagem da sala de roteiristas, com a escolha estratégica dos agentes criativos, é determinada pela necessidade de construir, por um lado, códigos básicos comuns de repertório e experiência, e, por outro lado, códigos distintos que se somam para uma construção mais diversa da criação. Esse processo, de certo modo, já caracteriza a sala de roteiristas como um dispositivo, tendo em vista a deliberada organização da força criativa pela instância produtora, sua determinação de regimes de saber compartilhados, dentro de um regime de poder e controle restrito.

As inferências, como os outros componentes dos episódios de interação, correspondem ao trabalho abduutivo pelo qual os participantes interpretam propostas, antecipam reações, ajustam ideias e formulam e reformulam decisões à luz do contexto e dos objetivos criativos em jogo. Como tal, a inferência não é mero complemento do código, mas o núcleo da atividade comunicacional, pois é pelo jogo complexo e criativo de inferências, mutuamente exercidas, que a interação avança e se concretiza. Na sala de roteiristas, isso se evidencia na necessidade constante de interpretar intenções, completar ideias inacabadas, projetar efeitos dramáticos, negociar ajustes narrativos. E aí, como é característico dos episódios de interação em processos criativos, a complementaridade entre códigos e inferências, típica das situações comunicacionais, torna-se central para o desenvolvimento do próprio processo.

Os processos estéticos, como também os afetivos e os comportamentais práticos, tendem diversamente a procurar outros âmbitos de ação comunicacional – apostando antes em transações complexas e difusas, jogando justamente com a “tentativa” e a imprecisão na expectativa de gerar sintonias não baseadas na univocidade e sim na potencialidade de acordes compostos entre os participantes. A metáfora musical é adequada para sublinhar que a comunicação não é mera obtenção de identidade de vistas, mas composição complexa da diversidade humana (BRAGA, 2015, p. 28)

Ou seja, ao compreendermos a sala de roteiristas como dispositivo interacional, ela deixa de ser vista apenas como instância organizacional, moldada por interesses institucionais, e passa a ser analisada como matriz comunicacional que articula códigos e inferências em episódios reiterados de interação criativa. Essa perspectiva nos permite, no passo seguinte, examinar de modo mais específico as dinâmicas argumentativas que operam no interior desses episódios. Especulação, persuasão e deliberação podem então ser entendidas como as ferramentas pragmáticas, do ponto de vista interacional, para o funcionamento do dispositivo: modos recorrentes pelos quais os participantes mobilizam códigos e exercem inferências para organizar, tensionar e decidir os rumos de uma narrativa seriada.

4. Especulação, persuasão e deliberação: dinâmicas argumentativas em salas de roteiristas

Em uma sala de roteiristas, ocorrem constantemente inúmeros episódios de interação. Esses episódios são impulsionados por uma lógica argumentativa, moldada pelo próprio dispositivo, que objetiva o progressivo desenvolvimento de uma ideia até a sua conformação em uma narrativa longa, serializada e completa. Nosso objetivo, ao estudar os processos criativos em sala de roteiristas, deve ser precisamente compreender a natureza dessas interações, identificando potências e ruídos possíveis na organização dos processos. Para isso, precisamos caracterizar essa lógica argumentativa, identificando o jogo relacional que ela põe em movimento. Ou seja, ao deslocar o foco das posições hierárquicas formais para as dinâmicas discursivas efetivamente mobilizadas nas salas, buscamos demonstrar como cada intervenção de um roteirista constitui simultaneamente uma oferta imaginativa e um gesto argumentativo, atravessado por códigos compartilhados, inferências prospectivas e disputas decisórias.

Nesse sentido, a especulação pode ser compreendida como o movimento expansivo de abertura de possibilidades e levantamento de problemas e soluções. A persuasão representa o esforço estratégico de consolidar determinadas propostas mediante justificativas estéticas, narrativas ou produtivas. E a deliberação, por fim, é o momento decisório em que o dissenso é provisoriamente resolvido em favor de uma direção narrativa, mais ou menos acordada mutuamente, e capaz de sustentar o avanço do projeto. Ao articular essas três dinâmicas, pretendemos evidenciar que a escrita colaborativa seriada se realiza como prática argumentativa complexa, na qual criação e negociação se entrelaçam de forma indissociável.

No interior dos episódios concretos de interação que configuram a sala de roteiristas enquanto dispositivo interacional, a especulação surge como o impulso argumentativo inaugural, responsável por expandir o horizonte de possibilidades narrativas antes que qualquer compromisso decisório seja assumido. Trata-se de um movimento discursivo que se organiza sob a forma da hipótese, da projeção e da experimentação imaginativa, frequentemente marcado por enunciados condicionais (“e se o personagem traísse o irmão?”, “e se deslocássemos o conflito para o passado da protagonista?”, “e se o ponto de virada ocorresse antes do fim do bloco?”) que suspendem provisoriamente as amarras da verossimilhança estabilizada, e mesmo das regras do mundo ficcional, para testar novos arranjos dramáticos. Nesse regime especulativo, o que está em jogo não é ainda a defesa de uma ideia como superior às demais, mas a ativação do campo de possíveis que permitirá ao grupo identificar problemas latentes, tensionar soluções previsíveis e abrir zonas de indeterminação criativa, nas quais o fluxo coletivo pode se intensificar e a troca mover o mecanismo da criação. Ao especular, os roteiristas mobilizam códigos compartilhados, como referências de gênero, expectativas de público e coerência interna da série, ao mesmo tempo em que convocam inferências prospectivas sobre os efeitos emocionais e estruturais de cada proposta, instaurando um espaço de ensaio argumentativo em que o erro é uma *condição* metodológica para a emergência de alternativas narrativas mais complexas ou para a solução de problemas objetivos até então insuperáveis.

A especulação, entretanto, não se sustenta indefinidamente como regime discursivo dominante, pois a própria dinâmica industrial da sala de roteiristas, orientada por objetivos, prazos e metas, exige que as hipóteses abertas sejam progressivamente submetidas a critérios de consistência e viabilidade, gerando com isso um movimento que mira a sua própria superação. É nesse momento que o impulso persuasivo ganha centralidade, convertendo a

multiplicidade especulativa em uma disputa argumentativa concreta. A persuasão, enquanto dinâmica interacional, consiste na tentativa deliberada de um roteirista ou outro agente criativo envolvido no processo (produtor, diretor, etc.) de fazer prevalecer determinada proposta narrativa, mobilizando argumentos de ordem estética, estrutural ou produtiva para convencer o grupo da sua pertinência. Em um episódio típico de discussão sobre o arco de uma temporada, por exemplo, um roteirista pode defender que a morte de um personagem secundário deve ocorrer no episódio três, sustentando sua posição com base na necessidade de intensificar o conflito central mais cedo, enquanto outro argumenta que o impacto emocional será maior se o evento for postergado. Cada um, nesse embate, organiza seu discurso de modo a articular elementos de coerência, coesão, unidade, dramaturgia, etc., como critérios de legitimação que justificam e embasam as escolhas defendidas. A persuasão, assim, transforma a sala em uma arena argumentativa regulada por códigos compartilhados, na qual o êxito de uma proposta depende tanto da sua originalidade e qualidade, quanto da capacidade de ser justificada diante do coletivo, da chefia da sala e, ao cabo, da instância produtora.

Nesse sentido, é fundamental perceber que a persuasão não se reduz a um jogo retórico individualista, pois ela se inscreve em um campo de forças atravessado por hierarquias formais e capitais simbólicos acumulados no interior do dispositivo interacional em ato. Por exemplo, a autoridade criativa do *showrunner*, a experiência prévia de um roteirista em determinado gênero ou o reconhecimento de sua sensibilidade para escrever escaletas ou diálogos, podem operar como elementos tácitos que fortalecem determinados argumentos, ainda que o dispositivo interacional não se esgote na hierarquia ou verticalização de suas forças decisórias. Em muitos casos, a persuasão se realiza de modo cooperativo, quando um agente criativo retoma e reformula a ideia de outro, ampliando-a e conferindo-lhe maior robustez argumentativa, num processo de coautoria discursiva que evidencia a intersubjetividade da criação. Nesses episódios, a fronteira entre especulação e persuasão se torna porosa, pois uma hipótese inicialmente lançada como experimento passa a ser progressivamente consolidada por sucessivas intervenções que a defendem, ajustam e reconfiguram, até que ela adquira densidade suficiente para se converter em proposta dominante. O impulso persuasivo, portanto, é a engrenagem que transforma a energia difusa da especulação em direção narrativa relativamente estabilizada, sem eliminar, contudo, a possibilidade de novas contestações. Trata-se, ao cabo, de um processo não-linear,

inorgânico, que ocorre exatamente nas idas e vindas entre essas dinâmicas de especulação e persuasão.

No entanto, o processo criativo não pode ficar, indefinidamente, nesse jogo de idas e vindas, tendo em vista que ele é, potencialmente, infinito. A deliberação, por fim, corresponde ao momento em que o dispositivo interacional precisa converter o embate argumentativo em uma decisão operacional concreta, encerrando provisoriamente a abertura especulativa e a disputa persuasiva para permitir que o projeto caminhe para novos problemas e novas tentativas de solução. Diferentemente da persuasão, que pode se prolongar enquanto houver dissenso produtivo, a deliberação implica um gesto de fechamento, frequentemente mediado pela autoridade formal do *showrunner* ou por critérios externos, como notas de *feedback* da instância produtora, limitações orçamentárias ou exigências de cronograma. Em uma reunião dedicada à definição do final de temporada, por exemplo, após uma série de propostas concorrentes terem sido defendidas com vigor, a deliberação se materializa quando alguém enuncia, com força performativa, que “é essa a direção que vamos seguir”, transformando uma alternativa em decisão coletiva compartilhada, a partir da qual todas as outras decisões precisam ser seguidas. Esse ato não apaga as divergências anteriores, mas as reinscreve em uma síntese pragmática que permite ao processo criativo avançar para a etapa seguinte. Ainda assim, não é incomum que deliberações sejam redefinidas a partir de interações posteriores, seja do próprio grupo de criação, seja da instância produtora.

Isso significa que a deliberação não deve ser compreendida como uma imposição hierárquica e peremptória, pois ela também se ancora em códigos e inferências compartilhados que conferem legitimidade à decisão tomada e podem ser questionados em momentos ulteriores e em outras instâncias decisórias. Ou seja, mesmo nos episódios de deliberação, temos ainda a abertura a inferências posteriores, demonstrando mais uma vez que a mecânica do dispositivo não é linear como uma linha de montagem, mas intrincada e exponencial, feita de interações que se articulam, entre idas e vindas, para um gesto criativo processual. Quando o grupo reconhece que determinada escolha atende melhor ao arco emocional da temporada, resolve um problema estrutural recorrente ou responde de modo mais eficaz às expectativas do público-alvo, a decisão adquire um estatuto de racionalidade coletiva, ainda que nem todos os agentes criativos tenham visto sua proposta prevalecer. Nesse sentido, a deliberação é o ponto de convergência entre o regime de saber e o regime de poder no interior do dispositivo interacional, pois ela condensa, em um gesto decisório, o

conjunto de negociações prévias, ao mesmo tempo em que corrobora a necessidade de controle e organização do processo criativo em um contexto industrial estrito. A deliberação se torna, portanto, no mecanismo que assegura que a sala de roteiristas não se dissolva em um conjunto interminável de especulações nem se paralise em disputas persuasivas inconclusas e infrutíferas.

Assim, especulação, persuasão e deliberação configuram as dinâmicas argumentativas que, de modo não estanque, fluido, relacional, se interpenetram e se alternam nos episódios de interação que estruturam a sala de roteiristas enquanto dispositivo interacional. A especulação amplia o campo de possíveis e tensiona a narrativa com hipóteses exploratórias. A persuasão organiza a disputa em torno dessas hipóteses, buscando consolidar direções preferenciais. A deliberação estabiliza provisoriamente o processo por meio de decisões que viabilizem a continuidade do trabalho sob as exigências institucionais. Ao descrever essas dinâmicas, torna-se possível compreender que a escrita colaborativa de ficção seriada não se reduz à soma de talentos individuais nem à mera execução de um organograma produtivo, previamente outorgado, mas se realiza como prática argumentativa complexa, na qual cada intervenção é, ao mesmo tempo, um ato criativo individual e um posicionamento estratégico no interior de um campo relacional marcado por códigos compartilhados, inferências contínuas e disputas permanentemente negociadas.

Referências

- AGAMBEN, G. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Chapecó: Argos, 2009.
- ALVES, G.; SOUZA, M. C. J. de. A construção do lugar autoral de Shonda Rhimes no mercado da ficção seriada televisiva. In: **Geminis**, v. 12, n. 1, p. 42, 63, 2021.
- BATTY, C.; TAYLOR, S. (org.). **Script development: critical approaches, creative practices, international perspectives**. Cham: Palgrave Macmillan, 2021.
- BAXANDALL, M. **Padrões de intenção: a explicação histórica dos quadros**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- BENJAMIN, W. **Rua de mão única**. Infância berlinense: 1900. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.
- BORDWELL, D. **Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema**. Campinas: Editora da Unicamp, 2008.
- BRAGA, José L. Dispositivos de interação. In: BRAGA, José Luiz. **Matrizes da comunicação**. São Paulo: Paulus, 2015.
- BUTLER, Jeremy G. **Television style**. New York: Routledge, 2009.
- CAMPOS, Bartira B. **Sala de Roteiro: processo de criação dos roteiristas de séries de TV brasileiras**. São Paulo: Alexa Editora, 2021.

- CHEIDA, Samir S. **A sala de roteiro no Brasil**: um modo híbrido de criação audiovisual. 2024. 199 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2024.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. **Creativity**: flow and the psychology of discovery and invention. New York: HarperCollins, 1996.
- DAVIES, R. Collaboration, cooperation and authorship in screenwriting aka how many people does it take to create an author?. In: DAVIES, R.; RUSSO, P.; TIEBER, C. (ed.). **The Palgrave Handbook of Screenwriting Studies**. Cham: Palgrave Macmillan, 2023. p. 73–89.
- DURAS, M. **Escrever**. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- FOUCAULT, M. **Dits et écrits III**: 1976-1979. Paris: Gallimard, 1994.
- GRAY, J.; JOHNSON, D. (org.). **A companion to media authorship**. Malden: Wiley-Blackwell, 2013.
- HEIDEGGER, M. **A origem da obra de arte**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- HENDERSON, Felicia D. The culture behind closed doors: issues of gender and race in the writers' room. **Cinema Journal**, Austin, v. 50, n. 2, 2011, p. 145-152.
- HIGUERAS-RUIZ, María J.; GÓMEZ-PÉREZ, Francisco J.; ALBERICH-PASCUAL, J. The showrunner's skills and responsibilities in the creation and production process of fiction series in the contemporary North American television industry. **Communication & Society**, Pamplona, v. 34, n. 4, p. 185-200, 2021.
- NIJSTAD, Bernard A.; DIEHL, M.; STROEBE, W. Cognitive stimulation and interference in idea-generating groups. In: PAULUS, Paul B.; NIJSTAD, Bernard A. (ed.). **Group creativity**: innovation through collaboration. New York: Oxford University Press, 2003. p. 137-159.
- PHALEN, Patricia F.; OSELLAME, L. Writing Hollywood: rooms, writers and production culture. **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, v. 56, n. 4, p. 532–547, 2012.
- PICADO, B; SOUZA, M. C. J. de. Dimensões da autoria e do estilo na ficção seriada televisiva. **MATRIZES**, São Paulo, Brasil, v. 12, n. 2, p. 53–77, 2018.
- SALLES, Cecília A. **Crítica genética**: fundamentos dos estudos de processo criativo. São Paulo: EDUC, 1998.
- SALLES, Cecília A. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: Annablume, 2006.
- SAWYER, Robert K. **Group creativity**: music, theater, collaboration. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 2003.
- SAWYER, Robert K. **Group genius**: the creative power of collaboration. New York: Basic Books, 2007.
- SILVA, M. V. B. Salas de roteiristas durante o isolamento social: métodos pandêmicos de escrita colaborativa no Brasil. **Esferas**, v. 1, n. 21, p. 252-267, 21 out. 2021.
- SWEET, Joseph D.; CARLSON, David L. Collective creativity: pedagogies of collective authorship in a Hollywood writers' room and its implications for the teaching of writing. **Taboo: The Journal of Culture and Education**, Las Vegas, v. 19, n. 4, 2020.
- WILLEMART, P. **Crítica genética e processos de criação**. São Paulo: EDUSP, 2001.