

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

HENRIQUE BOLZAN QUAIOTI

**TWIN PEAKS: THE RETURN
E A DESFAMILIARIZAÇÃO DAS CONVENÇÕES
NARRATIVAS NA FICÇÃO TELEVISIVA**

**SÃO PAULO
2021**

HENRIQUE BOLZAN QUAIOTI

**TWIN PEAKS: THE RETURN
E A DESFAMILIARIZAÇÃO DAS CONVENÇÕES
NARRATIVAS NA FICÇÃO TELEVISIVA**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi.

Área de concentração: Comunicação Audiovisual

Orientador: Prof. Dr. Rogério Ferraraz.

**SÃO PAULO
2021**

Agradecimentos

Ao Prof. Dr. Rogério Ferraraz, pela orientação dedicada, pela ajuda a mim proporcionada em diversos momentos, pela convivência durante esses anos e pela confiança que sempre teve em mim.

À minha banca de qualificação e defesa, composta pelas professoras Letícia Xavier de Lemos Capanema e Maria Ignês Carlos Magno, pelas observações durante a banca de qualificação, que me ajudaram a repensar o trabalho e dar novas soluções ao meu problema de pesquisa, e pelas leituras atentas e considerações finais para a banca de defesa.

A todos os professores, dentro e fora da Universidade Anhembi Morumbi, pelas importantes aulas durante minha trajetória no mestrado; em especial, ao prof. Renato Luiz Pucci Júnior, por despertar meu fascínio pela investigação científica e pelas precisas críticas que fez ao meu trabalho, antes e após defesa, contribuindo de forma decisiva para o direcionamento desta dissertação.

Ao meu pai, Geraldo, e, especialmente, minha mãe, Teresa, por proporcionarem a experiência mais rica e transformadora da vida: a educação. Agradeço a dedicação, amor e suporte durante minha trajetória.

À Lia, minha parceira de vida e a crítica mais ferrenha de todos meus escritos, obrigado por ficar ao meu lado e por me dar sempre equilíbrio.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Ensino Superior – Capes, pela concessão da bolsa de mestrado.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

QUAIOTI, Henrique Bolzan. **Twin Peaks: The Return e a desfamiliarização das convenções narrativas na ficção televisiva**, sob a orientação do Prof. Rogério Ferraraz. São Paulo, 2021.

RESUMO

Esta dissertação trata da análise da narrativa da ficção televisiva *Twin Peaks: The Return* (2017), escrita por David Lynch e Mark Frost e dirigida por Lynch. O estudo surgiu da necessidade de entender se o produto reinventa ou não a narrativa televisiva de seu tempo, conforme afirma a crítica e seu próprio criador, David Lynch. Assim, o trabalho se propõe analisar, em termos de estrutura e forma, *Twin Peaks: The Return*. Embora este objetivo foque os aspectos narrativos da análise, não se perde de vista a relação da narrativa com outros aspectos igualmente relevantes, como o estilístico e o contexto histórico em que a série está inserida e, por esta razão, procura-se de que maneira os criadores Lynch e Frost buscam ferramentas narrativas da antiga série *Twin Peaks* (1990-1991) e as subvertem nesta nova série de 2017. Para isto, em uma abordagem teórico-histórica, a dissertação revisa bibliografias sobre o universo de *Twin Peaks* e seus criadores, Lynch e Frost. O trabalho também estuda a teoria da narrativa e sua aplicação no audiovisual, com a finalidade de compreender os processos de construções narrativas em suas mais variadas apresentações em *Twin Peaks: The Return*. Para tanto, faz-se presente a principal vertente metodológica do estudo: a análise televisiva neoformalista de episódios selecionados da série. A análise explorou a composição formal e estrutural dos episódios em *cliffhangers*, recapitulações, modos narrativos e estilo, e expôs que em *The Return* ocorre uma desfamiliarização (*ostanenie*) das convenções narrativas na ficção televisiva.

Palavras-chave

Análise de produto audiovisual. Ficção televisiva. Narrativa. *Twin Peaks: The Return*. David Lynch.

ABSTRACT

This dissertation deals with the analysis of the television fiction narrative Twin Peaks: The Return (2017), written by David Lynch and Mark Frost and directed by Lynch. The study arose from the need to understand whether or not the product reinvents the television narrative of its time, as stated by critics and its own creator, David Lynch. Therefore, the work proposes to analyze Twin Peaks: The Return in terms of structure and form. Although this objective focuses on the narrative aspects of the analysis, the relationship of the narrative with other equally relevant aspects, such as the stylistic and historical context in which the series is inserted, is not lost. For this reason, this paper investigates the way in which creators Lynch and Frost seek narrative tools from the old Twin Peaks series (1990-1991) and subvert them in this new 2017 series. For this, in a theoretical-historical approach, this study reviews bibliographies on the Twin Peaks universe and its creators, Lynch and Frost. The paper also studies narratology and its application in audiovisual in order to understand the processes of narrative constructions in their most varied presentations in Twin Peaks: The Return. To this end, the main methodological aspect of the paper is present: the neoformalism television analysis of selected episodes in the series. The analysis explored the formal and structural compositions of the episodes in cliffhangers, recaps, narration modes and style, and exposed that in The Return there is a defamiliarization (ostanenie) of narrative conventions in television fiction.

Key words

Audiovisual product analysis. Television fiction. Narrative. Twin Peaks: The Return. David Lynch.

I would presume that we never reach a saturation point in our viewing skills. There is always more to learn, and as our viewing skills become habitual, we also need to rethink and renew them (THOMPSON, 1988, p.33)

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. A ANÁLISE DA FICÇÃO TELEVISIVA SERIADA COMO NARRATIVA	19
2.1. Preceitos para uma metodologia analítica	19
2.2. Análise neoformalista	25
2.3. Abordagem para a análise da narrativa da ficção televisiva seriada	43
3. TWIN PEAKS ANTES	58
3.1. Complexidade narrativa	58
3.2. Estruturação da narrativa	79
3.3. Experimentações narrativas	97
4. TWIN PEAKS, O RETORNO	117
4.1. Parâmetros do Agente Cooper	117
4.2. Provocando o espectador	138
4.3. Estruturação da narrativa	156
4.4. Um produto único	172
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	183
6. REFERÊNCIAS.....	185

1. INTRODUÇÃO

Não é incomum que uma série televisiva retorne dos mortos a fim de encerrar assuntos pendentes (ou propor novos). Pode ocorrer de diversas formas: um filme (como *Rescue from Gilligan's Island* [1978], *Deadwood: o Filme* [*Deadwood: The Movie*, 2019], *Sai de Baixo – O Filme* [2019]), uma nova série (*Fuller House* [2016-2020], *The New Leave It to Beaver* [1983-1989]), uma continuação depois de um longo hiato (Caindo na Real [*Arrested Development*, 2004-2006; 2013-], Arquivo X [*X-Files*, 1993-2002; 2016-2018]) ou até mesmo com um único episódio dentro de uma outra série (episódio *Seinfeld* [ep. 10, temp. 7] em *Segura a Onda* [*Curb Your Enthusiasm*, 2000-]).

Assim aconteceu com *Twin Peaks*, uma “*soap opera* surrealista” (GREGORY, 2000) ambientada no Noroeste Pacífico e exibida por duas temporadas na ABC de 1990-1991, que voltou à vida em 2017 no *Showtime* aos domingos à noite, agora como *Twin Peaks: The Return*. Diferente de outras séries, seu retorno havia sido estranhamente profetizado ao final da segunda temporada, quando a personagem Laura Palmer (Sheryl Lee), ou melhor, seu *doppelgänger* póstumo, diz ao agente do FBI Dale Cooper (Kyle MacLachlan) que eles se encontrariam novamente após 25 anos. Esta cena é repetida na abertura da nova temporada (ou nova série?) e, assim, retornamos à série depois de 26, não 25, anos. Este é o primeiro trabalho audiovisual de peso do diretor David Lynch depois de mais de uma década.

Twin Peaks foi considerada um marco na televisão (FERRARAZ, 2007). Críticos e acadêmicos da época aclamam a série como um exemplo de intertextualidade e paródia pós-moderna¹. Além disso, é um amálgama de gêneros diferentes como drama, comédia, terror, *thriller*, ficção científica, *noir*, *soap opera* e investigação detetivesca (ver esta discussão mais aprofundada no capítulo 3). A série televisiva foi elaborada por Mark Frost, então criador do seriado televisivo *Chumbo Grosso* (*Hill Street Blues*, 1981-1987)

¹ Utilizamos aqui o pensamento de Linda Hutcheon (1991) para classificar a série como pós-moderna. Quando nos referimos ao seriado como um programa televisivo pós-moderno, não significa pensar a criação de Lynch e Frost a partir de características que teóricos denominaram como estritamente pós-modernas, mas sim compreender que *Twin Peaks* é um produto de seu tempo, contendo propriedades semelhantes a produtos que estavam sendo realizados na mesma época. Entretanto, este aspecto da obra não é relevante para esta dissertação. Para mais informações sobre o assunto ver QUAIOTI, 2019.

e Lynch, diretor cinematográfico de filmes, até o momento, como *Homem Elefante* (*Elephant Man*, 1980), *Veludo Azul* (*Blue Velvet*, 1986) e o ganhador da Palma de Ouro, *Coração Selvagem* (*Wild at Heart*, 1990).

A junção da técnica e experiência televisiva de Frost e o trabalho visionário e, muitas vezes experimental, de Lynch possibilitou a criação de um produto único que capturasse imediatamente a atenção e o interesse de milhões. Essa combinação fez com que a série de Lynch/Frost aproveitasse fórmulas e limites do formato para levar às telas da televisão um universo instigante, repleto de anormalidades e perversões.

Os filmes de Lynch até o momento – e ainda mais intensamente os lançados após a série – foram caracterizados por imagens extremas, provocativas e brutais, com a justaposição do mundano com o bizarro, e construídos na subversão dos parâmetros de tempo e espaço. Desta combinação de narrativas heterogêneas, surgem pontos de indiscernibilidade entre real e imaginário, sujeito e objeto, passado e presente. O próprio Lynch, em entrevista, admitiu que gosta de “contrastes no cinema”, declarando suas obras como “superradicais” (BAHIANA, 1996, p. 42). Com frequência, estas características são expressas por meio de narrativas criptografadas que não apresentam necessariamente uma resolução clara e explicativa, indo na contramão de uma narrativa linear seguida pela Hollywood convencional.

Por outro lado, antes da série, Mark Frost era um roteirista experiente que havia trabalhado em diversos programas de TV. A primeira temporada de *Hill Street Blues* não desperta muita atenção do público, mas é saudada com elogios da crítica; no mesmo ano, é renovada para a segunda temporada e recebe oito Emmys. A série foi uma das responsáveis por introduzir um novo estilo de estrutura narrativa na TV norte-americana, os *ensemble shows*, em que o “enfoque deixa de estar sobre o personagem principal e passa para o conjunto de personagens” (CARLOS, 2006, p. 36)². A série encontra ainda o equilíbrio entre as séries policiais, com investigações presididas por um herói que tem como objetivo restituir a ordem, e as *soap operas*, caracterizadas em torno de famílias e seus conflitos emocionais e sexuais, o que parecia inconciliável para a época. A série foi

² Cassio Starling Carlos (2006) aponta que diversas outras séries começam a replicar a fórmula dos *ensemble shows* após *Hill Street Blues*. *NYPD Blue* (1993-2005), *Melrose Place* (1992-1999), *CSI*, *ER*, *The West Wing*, *Without a Trace*, *Lost*, *The Sopranos* e *Six Feet Under* são alguns exemplos.

amplamente aclamada e considerada uma das pioneiras do chamado “drama de qualidade” (ESQUENAZI, 2011; CARLOS, 2006).

Twin Peaks teve duas temporadas, estreando em 8 de abril de 1990 e encerrando em 10 de junho de 1991, totalizando 30 episódios³. A história principal envolve a investigação do misterioso assassinato de Laura Palmer, colegial popular da pequena cidade de Twin Peaks, perto da fronteira do Canadá. Esta investigação fica a cargo do agente especial do FBI, Dale Cooper, juntamente com o trabalho da polícia local. O assassinato perturba toda a comunidade, formada tanto por personagens mundanos e simples, quanto misteriosos e bizarros. Conforme o investigador tenta desvendar o mistério, o espectador toma conhecimento, junto ao personagem, de realidades insólitas de cada habitante de Twin Peaks, e, gradativamente, os acontecimentos se tornam mais macabros e inexplicáveis. Cooper não é um detetive comum e, durante sua investigação, mescla raciocínio dedutivo com intuições e pistas adquiridas em sonhos. Ainda, ele descobre que nos bosques ao redor da cidade habitam forças malignas atemporais que se manifestam através de espíritos. Um destes, BoB (Frank Silva), possui o pai de Laura, Leland Palmer (Ray Wise), e supostamente o força a abusar e matar sua própria filha⁴.

A primeira temporada, composta por oito episódios, com o piloto incluso, encerra-se com um poderoso gancho narrativo, onde o agente Cooper leva três tiros no abdômen (ver mais sobre gancho narrativo no capítulo 2). Até que a segunda temporada fosse ao ar, um hiato de quatro meses instigou a curiosidade do público, bem como as publicações do livro *O Diário Secreto de Laura Palmer* (2016) e do áudio livro “Diane”: *The Twin Peaks Tapes of Agent Cooper*, ambos de 1990 (este último sem publicação no Brasil). O livro, suspense escrito por Jennifer Chamber Lynch (filha de David Lynch), narra a plangente história dos abusos que Laura sofria desde os 12 anos, além de seus sonhos

³ Além das duas temporadas da série, o universo de *Twin Peaks* rendeu livros, um longa-metragem dirigido e escrito por David Lynch, *Twin Peaks: Fire Walk With Me* e a série de 2017, nosso objeto de análise. Apenas as séries serão analisadas nesta pesquisa. Os outros trabalhos serão referenciados quando necessário para servir de suporte para a análise das séries. Para diferenciar as séries nos referiremos à série dos anos 1990 como apenas “*Twin Peaks*”, “série original” ou “as duas primeiras temporadas”; para a série de 2017 nos referiremos como “*Twin Peaks: The Return*”, apenas “*The Return*”, “a terceira temporada” ou “a nova série”. Assim, por mais que *The Return* seja considerada uma terceira temporada, da série dos anos 1990, ela também pode ser considerada uma nova série, tanto que o seu nome se altera. No decorrer da dissertação, como apontamos, chamaremos *The Return* como uma nova série ou como uma terceira temporada.

⁴ BoB, junto com outros espíritos malignos, habita em um local chamado *Black Lodge*. De acordo com o universo ficcional de *Twin Peaks*, os espíritos malignos podem possuir corpos de humanos fracos que são incapazes de resistir e se alimentam de suas *garmonbozia*, termo explicitamente descrito como dor e tristeza. A entrada para o *Black Lodge* é acionada pelo medo.

sombrios e seu vício em cocaína. O áudio livro, escrito por Scott Frost (irmão de Mark Frost) e gravado pelo ator Kyle MacLachlan, apresenta o passado do agente do FBI e seu relacionamento íntimo com Diane, a secretária a quem ele confia seus pensamentos através de um gravador⁵.

No ar entre 30 de setembro de 1990 a 10 de junho de 1991, a segunda e última temporada contou com 22 episódios. Depois de muito impasse, os executivos da ABC forçaram Lynch e Frost a revelar o assassino de Laura⁶, alegando que os criadores estavam se alongando muito. O sétimo episódio (*Lonely Souls*), então, desmascara Leland Palmer. Após a revelação, no entanto, a temporada foi marcada por inconstâncias e o sucesso de crítica e público caíram drasticamente. Além disso, Frost e Lynch foram aos poucos abandonando a série, voltando com a parceria apenas no último episódio da segunda temporada. Para completar, a ABC alterou seis vezes o horário e os dias de exibição do programa, o que contribuiu para a desistência dos espectadores e a decisão do canal de suspender a série. Mark Frost comenta o ocorrido: “depois que tivemos todo esse sucesso às quintas-feiras, quando havia claramente se tornado o programa que todo mundo falava a respeito no dia seguinte no trabalho, movê-lo para sábado a noite parecia uma missão suicida (...) – pareciam quase que determinados a matar o programa” (DUKES, 2016, p. 170-171).

Por outro lado, apesar do grande número de escritores e diretores diferentes dos episódios, a série revela uma certa consistência em sua estética sombria e conteúdos sobrenaturais, embora seja inegável que os seis episódios dirigidos por David Lynch sejam mais marcadamente caracterizados pelo estilo típico do diretor.

O último episódio da segunda temporada – dirigido por Lynch depois de um hiato de 15 episódios sem assinar a direção e roteirizado por Mark Frost, Harley Peyton e Robert Engels – contém uma sequência extensa aberta a interpretações, além de deixar outras tramas sem solução. No episódio, vimos Dale Cooper adentrar a dimensão do *Black Lodge*, onde ele vagueia por uma infinidade de salas e corredores com cortinas vermelhas na companhia de personagens disformes. Um destes, *The man from another place* (Michael J. Anderson) dirige-se ao agente e o alerta de que seu *doppelgänger* está

⁵ O áudio livro foi mais elaborado, posteriormente, no livro *The Autobiography of F.B.I. Special Agent Dale Cooper: My Life, My Tapes* (1991), também escrito por Scott Frost e sem edição brasileira.

⁶ Em entrevista (O'CONNELL, 2017) David Lynch conta que o que/quem matou Laura Palmer era uma questão que ele e Frost nunca quiseram revelar. Para ele a série nunca mais foi a mesma depois da revelação.

manifestando-se. Irrompe, assim, o *Bad Cooper*, o duplo “maligno” de Dale Cooper. Enquanto o agente (também referido como *Good Cooper*) fica preso no *Black Lodge*, o *Bad Cooper* liberta-se.

Após o cancelamento da série, Lynch dirigiu e roteirizou um filme (em que Frost foi apenas o produtor executivo) intitulado *Twin Peaks: Fire Walk with Me* (*Twin Peaks: os últimos dias de Laura Palmer*, 1992). Exibido pela primeira vez no Festival de Cinema de Cannes, o filme conta a história dos últimos sete dias de vida de Laura Palmer antes de ser assassinada pelo pai. As reações do público e dos críticos foram extremamente negativas, pois o filme, além de não oferecer soluções para os mistérios que ficaram em aberto na segunda temporada, foge ao tom cômico da série e se aprofunda no macabro e na degradação humana.

Após o filme, Frost e Lynch se juntam mais uma vez na *sitcom*⁷ de sete episódios *On the Air* (1992), transmitida na ABC apenas até o terceiro episódio nos Estados Unidos, mas exibida por completo em alguns países da Europa. Na época, a crítica avaliou a série com notas medianas, descrevendo-a como “uma *sitcom* de uma piada só que deixa explícita a mensagem de que (...) a TV é estúpida e as pessoas assistirão a qualquer coisa. Seu desprezo indisfarçável é bastante cativante” (TUCKER, 1992). Talvez esta essência da série tenha sido baseada nas experiências recentes dos criadores com a forma de produção da televisão. Também não podemos ignorar o simbolismo da imagem com que David Lynch escolhe iniciar *Fire Walk With Me*, em que uma televisão é esmagada por um taco de baseball. De qualquer modo, Lynch e Frost só iriam assumir uma nova parceria 25 anos mais tarde, com *Twin Peaks: The Return*.

Nos anos seguintes, Lynch dirigiu os filmes Estrada Perdida (*Lost Highway*, 1997), Uma História Real (*The Straight Story*, 1999), Cidade dos Sonhos (*Mulholland Drive*, 2001) e Império dos Sonhos (*Inland Empire*, 2006). Criou também o webdocumentário interativo *Interview Project* com 121 episódios. Além disso, desenvolveu outros trabalhos *online* como os curtas *DumbLand* e a “*sitcom*” *Rabbits*, ambos em 2002. Compôs dois álbuns de música, *Crazy Clown Town* (2011) e *The Big Dream* (2013). Já Frost publicou diversos livros de ficção como *The List of Seven* (1993),

⁷ *Sitcom*, ou *situation comedy* – a comédia de situação, em uma tradução livre –, é um tradicional gênero televisivo caracterizado por apresentar histórias cômicas de personagens comuns em ambientes do cotidiano, com a intenção de gerar identificação por parte de seu público. Tradicionalmente, seus episódios costumam ser gravados diante de uma plateia para depois serem exibidos na televisão (DE SOUZA, 2004).

The Second Objective (2008) e a série de 3 livros *The Paladin Prophecy* (2012–2015). Ele dirigiu o filme *Storyville*, um Jogo Perigososo (*Storyville*, 1992) e roteirizou filmes como O Melhor Jogo da História (*The Greatest Game Ever Played*, 2005), Quarteto Fantástico (*Fantastic Four*, 2005) e Quarteto Fantástico e o Surfista Prateado (*Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer*, 2007).

Em 2016 Frost retorna para o universo de *Twin Peaks* e escreve o livro *The Secret History of Twin Peaks: A Novel* (no Brasil, saiu em 2017 como A história secreta de *Twin Peaks*). A obra é narrada na forma de um dossiê supostamente recuperado pelo FBI e analisado pela agente especial Tamara Preston – que se torna uma personagem na série de 2017 – a fim de descobrir a identidade do arquivista. O livro amplia o mundo da série original, adicionando vários fenômenos inexplicáveis e sobrenaturais. Começa com relatos do início do século XIX, passa por criaturas mitológicas, criaturas sobrenaturais, seres de outros planetas, e termina nos acontecimentos do último episódio da segunda temporada. O livro reconstrói de forma brilhante eventos que haviam apenas sido mencionados na série e adiciona mais informações de alguns personagens secundários.

Um ano após o lançamento do livro, estreia a nova série *Twin Peaks: The Return*. Diferente das duas temporadas dos anos 1990, *The Return* contém 18 episódios, todos co-escritos por Mark Frost e David Lynch e dirigidos por Lynch. Desta vez os autores tiveram liberdade criativa para realizar o que bem entendessem com a série. Frost também lança um último livro logo após o encerramento da transmissão de *The Return* na TV – *Twin Peaks: The Final Dossier* –, que nunca teve versão brasileira. O livro conta o que aconteceu aos personagens durante os vinte e cinco anos entre a primeira e a segunda série, adicionando contexto e comentários aos acontecimentos estranhos e retratados em *The Return*.

A principal linha narrativa da terceira temporada, que se concentra nos dias de hoje, conta as ações macabras praticadas pelo “*Evil Cooper*” e, paralelamente, é mostrado o processo de liberdade do “*Good Cooper*” do *Black Lodge*. Alguns dos personagens que antes eram secundários nas duas primeiras temporadas, como o policial “Hawk” (Michael Horse), o agente do FBI Albert Rosenfield (Miguel Ferrer) e o vice-diretor Gordon Cole (David Lynch), têm agora papéis fundamentais. Por outro lado, outros que eram antes protagonistas, como Dr. Jacoby (Russ Tamblyn), Audrey Horne (Sherilyn Fenn) e Ben Horne (Richard Beymer), aparecem agora apenas em breves momentos, e mal têm importância nos eventos dos núcleos principais.

Além de transformar o valor de protagonismo de certos personagens, *The Return* apresenta diversos rostos novos que, muitas vezes, aparecem apenas uma vez na tela para logo serem abandonados. Somado a isso, os acontecimentos da nova temporada são localizados não apenas na cidade de Twin Peaks, mas também em Nova York, Nevada, Texas e Dakota do Sul, trazendo cenários muito mais abrangentes para consequências mais globalizantes. Este engrandecimento dos personagens, ações e locações já havia sido amplamente trabalhado por Frost em seu livro de 2016, mas em questões audiovisuais, esta foi a primeira vez que *Twin Peaks* expande consideravelmente o seu universo (que antes era basicamente uma pequena cidade interiorana). Deste modo, em comparação às primeiras temporadas, o escopo de *The Return* engrandeceu-se em todos sentidos: mais personagens, mais mistérios a serem solucionados e mais localidades.

Com todos estes produtos e depois de tanto tempo, *Twin Peaks* se tornou uma complexa franquia e acabou por gerar uma legião de fãs ao redor do mundo dedicados a decifrar as incógnitas deste maravilhoso e estranho universo⁸. Não foi só a nível de fãs; o universo de *Twin Peaks* despertou muito interesse por parte da crítica. Além disso, estudos acadêmicos se debruçaram para entender como *Twin Peaks* contribuiu significativamente para que se transformasse o modo de se fazer séries para a televisão, conforme apontam autores como Jason Mittell (2012; 2015), Kristin Thompson (2003), Jean-Pierre Esquenazi (2011), entre outros. Entretanto, o que impactou os acadêmicos por ser considerado desafiador e complexo para a época das primeiras duas temporadas, pode não gerar hoje o mesmo efeito. Depois de mais de duas décadas do término da série, muitas das coisas que foram introduzidas na narrativa televisiva da época, já foram absorvidas pela maioria das séries atuais, transformando completamente estas narrativas.

David Lynch e Mark Frost, então, expandem o universo de *Twin Peaks* e parecem ter assumido o compromisso da necessidade de se inovar em termos narrativos (mas não só) para a nova série de 2017. Para *The Return*, os desafios dos criadores foram engenhar uma série que conseguisse trazer atrativos para os admiradores da série original e, ainda,

⁸ Henry Jenkins (2008), em uma nota de rodapé intitulada “Flashback de *Twin Peaks*” acredita que a série foi a pioneira da TV ligada às possibilidades criadas pela internet. Baseados nisto, Ferraraz e Magno (2014) investigam quais aspectos da série correspondiam ao conceito de “Narrativa Transmídia” de Jenkins (2008). Fundamentados nestes estudos, os autores mostram o vínculo que se criou entre a série *Twin Peaks* e os fãs, além do significado que o seriado teve para a cultura participativa. Os autores apontam que dentro das várias obras de Lynch encontra-se uma espécie de jogo, interno com as referências, e externo, com a cultura participativa dos fãs.

trazer novas experimentações que procuram inovar a maneira de narrar para a televisão, como comentamos anteriormente.

Então, mesmo com variados estudos feitos sobre o mundo de *Twin Peaks*, pouco foi dito sobre este novo momento em que Frost e Lynch se encontram com o seu retorno. A série constitui material fértil para se identificar e estudar as experimentações entre os variados modos narrativos no cenário audiovisual contemporâneo.

Optamos então realizar a análise de *The Return*, tanto pelo potencial ineditismo como pela contemporaneidade à pesquisa, visto que o universo de *Twin Peaks* continua de extrema relevância no novo cenário audiovisual. É necessário e imprescindível, assim, descobrir se os criadores conseguiram manter-se subversivos, provocadores, relevantes e atuais, para poder, assim, abrir diversas oportunidades inéditas de estudo nesta área.

Ainda, acreditamos que, por mais que se trate de uma série televisiva estadunidense, analisar *The Return* gera reflexões positivas fundamentais para pensar a situação da ficção seriada produzida em nosso país, visto que, desde *Twin Peaks* original, a série vem inovando a televisão tanto em questões narrativas como em questões formais. Isso evidencia a possibilidade de se produzir e apresentar ao público um produto de qualidade e complexo em sua estrutura e natureza, até mesmo feito para a TV aberta, como foi o caso da série dos anos 1990. A pesquisa não perde de vista, é claro, as diferenças históricas e culturais entre os dois países. O que se evidencia aqui é a oportunidade de estudar e compreender como *Twin Peaks* mantém-se relevante para grande parte dos telespectadores, sem perder sua complexidade narrativa. Assim, desvendar estes recursos pode ser muito proveitoso para pesquisas de série brasileiras, aplicando suas devidas ressalvas.

Enfim, pretende-se por meio desta pesquisa estudar os 18 episódios da série televisiva *Twin Peaks: The Return*, criada por Lynch e Frost, para compreender como os criadores utilizaram-se da forma narrativa que foi construída em *Twin Peaks* (1990-1991) para elaborar uma nova narrativa. Para concluir, o projeto busca saber se esta nova narrativa conseguiu romper todas – ou grande parte – das formulações contemporâneas do que é denominado série televisiva e, se assim, conseguiu reinventar a narrativa televisiva.

Com o desejo de elucidar questões da linguagem das narrativas das ficções seriadas televisivas, o objetivo primeiro desta análise é melhor compreendê-las, sempre focando, é claro, nas séries de *Twin Peaks*. Assim, toda obra aqui analisada foi encarada

na história das formas, dos estilos e da sua evolução no meio audiovisual. Usamos dois tipos de instrumentos para a análise da série: os descritivos, voltados para elementos próprios da narrativa, e mais raramente os documentais, que juntam informações provenientes de fontes exteriores à série.

O primeiro capítulo destina-se ao desenvolvimento metodológico-teórico de como foram estudadas as narrativas de ficções televisivas. A estrutura narrativa de *The Return* configura-se de maneira não costumeira em comparação a outros produtos contemporâneos. Assim, o capítulo recorre a conceitos narratológicos empregados nas teorias literárias e fílmicas para auxiliar com a análise televisual que seguirá nos próximos capítulos. Escolhe-se a vertente analítica neoformalista proposta por Kristin Thompson (1988) e David Bordwell (1985)⁹. Evidentemente, esta abordagem tinha em vista o cinema; no entanto, a sua transposição para os estudos de televisão é válida devido às incessantes trocas técnicas ocorridas entre esses meios. Portanto, a dissertação propõe a reelaboração teórica desse tipo de análise para uma série de ficção televisiva. No fim, o capítulo questiona como os atuais serviços de *streaming* incentivam o público a “maratonar” séries e de como isso influenciaria os criadores a transformar a estrutura de uma narrativa seriada.

Após uma sistematização teórica-metodológica, o segundo capítulo tem como objetivo analisar certos elementos narrativos da primeira e segunda temporada de *Twin Peaks*. A supracitada abordagem neoformalista geralmente lida com trabalhos originais e desafiadores, entretanto seu objetivo também é selecionar obras familiares e bastante analisadas para criar novo interesse por elas, “desfamiliarizando-as” (THOMPSON, 1988)¹⁰. Então, se *Twin Peaks* foi um marco para sua época, mudando a forma de se narrar para a televisão, a dissertação reanalisa seus aspectos narrativos a fim de encontrar o que era revolucionário para a época e entender como estes mecanismos funcionavam. Em uma análise que leva muito em conta o contexto histórico, com nosso distanciamento temporal da série (afinal, mais de duas décadas já se passaram desde o seu fim), averiguamos se as definições da época se mantêm. Com base em uma série menos experimental como *Twin Peaks* (apesar de bastante inovadora para sua época) pode-se

⁹ Estes autores explanam sobre o que é um método de análise e como a análise neoformalista não é um método, mas sim uma abordagem dentre tantas outras.

¹⁰ Termo explicado no capítulo metodológico.

averiguar se estratégias narrativas (que a própria série ajudou a criar) foram mantidas ou quebradas na nova série de 2017.

No terceiro e último capítulo a análise gira em torno do objeto principal desta dissertação, *Twin Peaks: The Return*. O método analítico não tem como objetivo fazer a análise televisiva de todos os 18 episódios da temporada, mas sim, a partir da escolha e análise de cenas e exames da estrutura narrativa da série, investigar o problema da pesquisa: se Lynch e Frost reinventam a narrativa para a televisão. Para isto, o estudo mira a composição narrativa dos episódios como um todo, abordando as construções espaço-temporais, as inovações narrativas, as recapitulações, e principalmente o ritmo, duração e tempo narrativo. Influenciado pelo cognitivismo e o neoformalismo, o capítulo também analisa como o espectador recebe esta nova temporada em relação à antiga. Por fim, tentamos entender o que é esta nova série.

Embora os objetivos dos dois capítulos foquem os aspectos narrativos da análise, não perde-se de vista a relação da narrativa com outros aspectos igualmente relevantes, como o estilístico e o contexto histórico em que as séries estão inseridas.

O percurso aqui construído, no melhor estilo *Twin Peaks*, nos convida a pensar em diversas possibilidades de desconstrução de uma narrativa, o que poderia se prolongar *ad infinitum*, mas que a dissertação procurou delimitar de maneira mais coesa possível.

2. A ANÁLISE DA FICÇÃO TELEVISIVA SERIADA COMO NARRATIVA

2.1. Preceitos para uma metodologia analítica

Conforme *Twin Peaks: The Return* (2017) era exibido, a crítica classificava a série como “estranha e impressionante” (SEPINWALL, 2017), “absolutamente envolvente, aterrorizante e estressante” (SEITZ, 2017) e um “horror surrealista intransigente” (STEPHENS, 2017). Ao nos depararmos com um produto tão complexo considerado “a maior aventura cinematográfica do ano [de 2017]” (ARAÚJO, 2017), optamos pela metodologia de análise audiovisual a fim de desvendar suas peculiaridades.

Para desenvolver uma análise do produto, estruturamos, primeiramente, o trabalho preparatório anterior à análise, começando sempre fazendo perguntas, sendo a principal: o que consideramos curioso ou perturbador no objeto? (BORDWELL; THOMPSON, 2014, p. 671). Para *Twin Peaks: The Return*, um dos aspectos que mais se destaca é sua narrativa. Isso não significa dizer que outros aspectos da série como estilo, temática, etc. não são curiosos ou perturbadores, pelo contrário; apenas escolhemos focar na narrativa pelo fato da série trazer uma narrativa entrecortada nada convencional, a ponto de ser considerada pela *Cahiers du Cinema* como o melhor filme do ano¹¹.

Isso, talvez, se deva ao fato da nova série, em sua estrutura, se assemelhar mais a um filme estendido do que a uma série televisiva convencional, com tramas episódicas bem demarcadas. David Lynch declarou em uma exibição cinematográfica da nova série (Partes 1 e 2), em um evento organizado pelo *Lucca Film Festival* na Itália, que o formato da série (18 episódios, um por semana) foi decidido pela *Showtime* e acrescenta: "Para mim, a chave do porquê [*Twin Peaks: The Return*] transformou a televisão é porque a

¹¹ Apesar de ser uma série televisiva de 18 episódios, *Twin Peaks: The Return* ficou em primeiro lugar nos filmes de 2017, segundo o ranking da *Cahiers du Cinema*. Disponível em <<https://www.cahiersducinema.com/produit/top-10-2017>>. Acesso em: 20 out. 2018. Já para *Sight & Sound*, "o filme de 18 horas" fica em segundo lugar. Disponível em: <<https://www.bfi.org.uk/features/best-films-2017>>. Acesso em 20 out. 2018. Uma série estar contida em um *ranking* de filmes é algo inédito.

vemos como um filme, não como um programa de televisão. Um filme dividido em 18 partes"¹².

Para verificar esta afirmação, recorreremos a série e analisamos sua narrativa. De fato, é notório que sua narrativa é um elemento que chama muita atenção, entretanto realmente transforma a televisão, conforme afirma a crítica e um de seus criadores? Desta inquietação surge o nosso problema de pesquisa: David Lynch e Mark Frost reinventam a narrativa televisiva com *Twin Peaks: The Return*? Importante ressaltar que embora foquemos os aspectos narrativos da análise, não ignoramos a relação da narrativa com outros aspectos igualmente relevantes, como o estilístico e o contexto histórico em que a série está inserida.

Recorremos, então, à teoria da narrativa (BORDWELL, 1985), disciplina interessada em compreender os processos das narrativas, examinando o que as elas têm em comum e o que as diferencia umas das outras enquanto sistemas, além de procurar descrever as estratégias específicas de regras que presidem a produção e o processamento de construções narrativas em suas mais variadas apresentações.

Antes de mais nada, temos em mente que ao escolher uma perspectiva metodológica analítica o "pesquisador da televisão não precisa partir do marco zero (...), pois muito do que é praticado pelos pesquisadores de cinema pode ser transposto para o estudo dos programas televisivos ou, pelo menos, experimentado com larga chance de sucesso" (PUCCI JR; ROCHA, 2016, p. 9). Sendo assim, por mais que a investigação tenha como foco o método de análise televisiva, o projeto não pode abrir mão da base teórica do cinema e sua contribuição da análise fílmica. Por esta razão, grande parte dos preceitos metodológicos a seguir são extraídos de textos sobre análise fílmica. Ainda, no cinema, como em todas as produções de significado, não existe conteúdo que seja independente da forma na qual é exibido; e isso não é diferente com a televisão, por isso, mais adiante (capítulo 1.3), trataremos da análise dentro da especificidade do meio televisivo.

Nos anos 1970 houve um avanço em relação às teorias de cinema, o que possibilitou uma aproximação mais cuidadosa aos filmes, com investigações

¹² No original: "For me, the key to why it (se referindo à *Twin Peaks: The Return*) changed television is because we see it as a film, not a TV show. One film broken into 18 parts". Entrevista disponível em: <<https://youtu.be/FHCGbrXBA5Y?t=577s>>. Acesso em: 01 jul. 2019.

metodologicamente mais minudentes e a superação do que até então se conhecia apenas como crítica de cinema – impregnada de uma precisão duvidosa. Em uma época em que a grande maioria dos escritos sobre cinema eram baseados em impressões gerais ou memórias sombrias feitas em anotações rabiscadas no escuro do cinema que, frequentemente, eram generalizadas ou mesmo imprecisas, Raymond Bellour, em 1979, em seu livro *L'analyse du film*, surge com um trabalho acadêmico, caracterizado por um olhar genuinamente atento e com observações alertas aos detalhes. Em uma “subdisciplina” (MACHADO; VÉLEZ, 2007) dedicada a um estudo mais aprofundado, mais detalhado e mais rigoroso dos filmes enquanto entidades singulares, Bellour propõe a superação da mera descrição ou da mera opinião sobre um trabalho cinematográfico¹³.

Da mesma forma como já estava em processo uma análise de textos literários (e, em escala menor também de obras de artes plásticas), a “análise do filme” poderia se beneficiar das últimas conquistas da semiótica, dos estudos culturais, da psicanálise ou das ciências cognitivas para propor uma nova forma de abordar os filmes. Desde então, os tempos passaram e a metodologia analítica recebeu incontáveis contribuições das mais diversas abordagens. O que podemos afirmar que é consoante entre todas estas abordagens sérias é que não existe qualquer método universal de análise do filme. Concordamos integralmente com esta afirmação e, a seguir, trataremos de outros preceitos medulares para esta dissertação.

Primeiramente, é importante salientar que não se encontrará aqui – ou em qualquer lugar – “o” método que miraculosamente permitirá qualquer análise audiovisual; o que pretendemos é sugerir uma abordagem suficientemente concreta para ser proveitosa na análise de narrativas de séries televisivas.

Antes de mais nada, nossa proposta neste capítulo se preocupa com as ficções seriadas televisivas, consideradas enquanto obras em si mesmas, independentes e singulares. O que está em questão é uma possibilidade e uma maneira de analisar a narrativa de *Twin Peaks: The Return*, mais do que “o” método geral de análise da série. Este é o preceito maior de todo o trabalho.

¹³ A análise audiovisual não era inédita até Bellour, pelo contrário. Serguei Eisenstein escreveu um texto analítico de seu próprio filme, *Bronenosets Potyomkin* (O Encouraçado Potemkin, 1925), em 1934. Segundo Aumont e Marie (2011), não se tem conhecimento de estudos anteriores com a análise tão sistemática de uma sequência de planos. O que mapeamos aqui é a esquematização disso em uma espécie de subdisciplina em nível acadêmico, conforme as observações de Machado e Vélez (2007).

Além disso, a análise e a teoria têm lugar no ensino, especialmente nas universidades. Em razão disto, assim como Aumont e Marie, acreditamos que o princípio básico da função do analista é “produzir conhecimento” (2011, p.14) ao descrever meticulosamente o seu objeto de estudo, ao decompor os elementos pertinentes da obra, ao integrar em seus comentários o maior número possível de aspectos desta, e ao fornecer uma interpretação. Logo, outro princípio desta dissertação é manter o equilíbrio entre a singularidade da análise do universo de *Twin Peaks* ao mesmo tempo que se preocupa com a articulação de uma reflexão metodológica.

Outro preceito que perpassa toda a dissertação é que analisar uma série televisiva é também situá-la em um contexto, em uma história. E, se considerarmos a televisão como arte, é situar a série em uma história das formas televisivas. As séries se inscrevem em tendências estéticas, ou nelas se inspiram a *posteriori*. Uma série televisiva jamais pode ser vista isoladamente; ela participa de movimentos ou se vincula mais ou menos a uma tradição. Uma série é um produto cultural inscrita em um determinado contexto sócio histórico. As séries não podem ser isoladas dos outros setores de atividade da sociedade que as produz – quer se trate da economia, das técnicas e das outras artes. Portanto, é necessário conhecer a história da televisão e a história dos discursos que a ficção televisiva escolhida suscitou para não os repetir; “devemos primeiramente perguntar-nos que tipo de leitura desejamos praticar” (AUMONT; MARIE, 2001, p.39).

Por isto, esta dissertação recorre a outras análises já existentes de *Twin Peaks: The Return*, mas, antes de mais nada, sabendo utilizá-las e não as considerando de imediato um saber obrigatório preliminar à análise, o que seria abandonar o trabalho de análise que está sendo desenvolvido. A dissertação também recorre a série antiga (e suas análises), para saber exatamente em que momento a nova série está inserida na história das séries televisivas. Como veremos adiante, isto se provará crucial para o objetivo da análise – e deverá se provar para qualquer análise.

Concordamos com o preceito de que a descrição exaustiva do filme é um empreendimento evidentemente fadado ao fracasso (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2017, p. 10). Esse preceito se torna ainda mais verdadeiro quando constatamos que os produtos, hoje em dia, podem ser vistos e revistos a qualquer momento e nosso objeto se encontra, até o momento, no catálogo da *Netflix*, com o seu acesso disponível em um clique. Ou seja, a descrição exaustiva é, além de desnecessária, sem sentido. Assim, os limites da

descrição devem se abalizar às hipóteses de pesquisa colocadas no início ou no decorrer da análise.

Além disso, evitamos ao máximo a sobreinterpretação, definida, em suma, como “o excesso de subjetividade de uma análise, a parte mais ou menos injustificável (...) de projeção ou alucinação”. (AUMONT; MARIE, 2001, p.17). Julgamos que a análise bem sucedida é aquela que consegue utilizar essa faculdade interpretativa, mas que a mantém em um quadro tão estritamente verificável quanto possível. A fim de afastarmos ao máximo da sobreinterpretação, muito raramente nossa análise aborda um ponto de vista exterior à obra.

Por conseguinte, outro preceito metodológico desta dissertação é a recusa da tática de métodos impostos. A teórica e pesquisadora Kristin Thompson comenta que “métodos pré-concebidos, aplicados simplesmente para fins demonstrativos, geralmente acabam reduzindo a complexidade dos filmes” (1988, p.4 – tradução do autor)¹⁴. A autora exemplifica que uma leitura em uma abordagem psicanalítica em filmes como *Um Corpo que Cai* (*Vertigo*, 1958) ou *Quando Fala o Coração* (*Spellbound*, 1945) seria aplicada sem nenhuma dificuldade, mas também sem nenhuma surpresa ou desafio. Por outro lado, o mesmo método dificilmente conseguiria lidar da mesma maneira com *O Grande Roubo do Trem* (*The Great Train Robbery*, 1903) sem forçá-lo a uma leitura simplista e distorcida.

Deste modo, rejeitamos o que David Bordwell (2005b, p.50) nomeia de investigação *Top-down*¹⁵ em que para comprovar uma posição teórica, o autor oferece filmes como exemplo; ou seja, da teoria, o autor se move para um caso particular, com o filme se tornando mero exemplo ilustrativo. Pelo contrário, esta dissertação é estruturada em uma investigação *Bottom-up*, onde formamos uma teoria a partir de evidências analisadas no produto. Thompson (1988, p. 4) acrescenta que, ao invés de aplicar um método preexistente para demonstrá-lo, devemos nos preocupar em analisar um filme porque ele é intrigante. É isso que “distingue a verdadeira análise de mera aplicação de um modelo sobre um objeto” (AUMONT; MARIE, 2001, p.40). Nesta dissertação, *The Return* é o ponto de partida e será o ponto de chegada da análise.

¹⁴ Do original: “*Preconceived methods, applied simply for demonstrative purposes, often end by reducing the complexity of films*”.

¹⁵ Teoria *Top-Down*, segundo a tradução deste texto, foi alterada para “investigação de cabeça para baixo”. Entretanto optamos por utilizar a expressão original do texto de David Bordwell.

Por fim, cada analista deve habituar-se à ideia de que precisará mais ou menos de construir o seu próprio modelo de análise, unicamente válido para o filme ou o fragmento do filme que analisa. Cada produto pode dar origem, senão uma infinidade, pelo menos um grande número de análises. A análise de um produto é interminável, pois “seja qual for o grau de precisão e extensão que alcancemos, (...) sempre sobra algo de analisável” (AUMONT; MARIE, 2001, p.39). Então, de maneira nenhuma, esta dissertação tem o objetivo de esgotar as análises do universo de *Twin Peaks*, longe disso, ela mira em abrir diversas oportunidades de estudo nesta área.

Mesmo estabelecendo estes preceitos metodológicos da análise que nos guiarão por toda a dissertação a fim de responder o problema de pesquisa, algumas inquietações ainda se destacam: a) qual a melhor abordagem, dentro da metodologia analítica, para se estudar a narrativa de uma série?; b) quais são as especificidades do meio (televisão) que influenciam na aplicação direta da abordagem selecionada? Os próximos tópicos se destinam a elucidar estas questões.

2.2. Análise neoformalista

Kristin Thompson já dizia: “não existe análise fílmica sem uma abordagem” (THOMPSON, 1988, p.3). De fato, existem inúmeras abordagens para se analisar uma narrativa audiovisual. Os códigos para o estudo de narrativas começaram a ser aprofundados na literatura desde que a criação do cinema ainda engatinhava e, nesse ponto, a análise audiovisual “pode aproveitar a herança da crítica e da teoria literárias” (AUMONT; MARIE, 2001, p. 117).

Nos alinhamos ao que David Bordwell (1985) e Kristin Thompson (1988) nomeiam de abordagem neoformalista. O neoformalismo é uma abordagem de análise estética baseada no trabalho dos críticos e teóricos literários Formalistas Russos. Os autores mostram como esta abordagem, primeiramente aplicadas na literatura, podem ser adaptadas para filmes.

Como bem sintetiza Robert Stam:

Bordwell propõe dois esquemas formalistas: (1) a demanda por especificidade, no caso, por especificidade disciplinar (os estudos de cinema não deveriam recorrer aos departamentos de literatura); (2) o estranhamento formalista, a crítica à “rotinização” da leitura sintomática (...) Se a leitura consiste na atribuição de sentidos sintomáticos, conclui Bordwell, então seria melhor simplesmente não “ler” filme algum (STAM, 2013, p. 218-219)

Isto significa que um princípio adotado desde o começo pelos Formalistas Russos foi o de situar a obra no centro de suas preocupações; recusam a abordagem psicológica, filosófica ou sociológica que regiam, até então, a crítica literária russa. É principalmente nesse ponto que os formalistas se distinguem de seus antecessores (TODOROV, 2013, p. 15). Outra ideia importante para o formalismo é a que Victor Chklóvski (2013) resume no título do seu artigo “A arte como procedimento”: os formalistas tentam descrever a fabricação da narrativa em termos técnicos. Boris Eichenbaum sumariza: “o que nos caracteriza não é o formalismo enquanto teoria estética, nem uma ‘metodologia’ que represente um sistema científico definido, mas o desejo de criar uma ciência literária autônoma, a partir das qualidades intrínsecas do material literário” (EICHENBAUM, 2013, p. 33).

Talvez seja em parte para escapar do meio encantatório da discussão da subjetividade que Bordwell e Thompson defendem e desenvolvem uma teoria de narração para o cinema, com o mesmo objetivo dos Formalista Russos de criar uma ciência autônoma. Tanto a teoria do cinema marxista quanto a psicanalítica dependem de

explicações em larga escala de como as pessoas e a sociedade funcionam. Essas abordagens não estão preocupadas com a especificidade do campo estético. Os formalistas russos destacaram o domínio estético como seu objeto de interesse, percebendo muito bem que era limitado – embora importante. Por este motivo, ao adaptar estes princípios para o cinema, Thompson declara que o neoformalismo é uma abordagem mais modesta (THOMPSON, 1988, p.9).

Então por que escolher esta abordagem para guiar a dissertação? O que consideramos serem fatos sobre uma obra audiovisual dependerá em parte do que supomos que ela seja composta, da maneira que assumimos que as pessoas a assistem e como acreditamos que se relacionam com o mundo como um todo. Se não pensamos em nossas suposições, nossa abordagem pode ser aleatória e autocontraditória. Já que as perguntas são diferentes para cada trabalho, a abordagem também será diferente, assim, selecionamos a análise neoformalista, pois, segundo Thompson (1988), “é pensada para ser a mais apropriada para filmes altamente estilizados ou não usuais” (p.5 – tradução do autor)¹⁶. Além disso, o neoformalismo permite acessar de maneira mais precisa aquilo que julgamos ser singular em *The Return*: seus processos narrativos, enquadrados em determinados contextos e materializados por meio de determinados estilos, como podemos verificar nas análises feitas nos capítulos seguintes. Com tudo isso em mente, ao iniciar nossa investigação de *Twin Peaks: The Return*, a análise neoformalista trouxe resultados bastante favoráveis para como abordar as respostas ao nosso problema de pesquisa.

Após esta explanação, devemos desenvolver alguns princípios e conceitos desta abordagem que serão amplamente utilizados no decorrer de toda a dissertação.

O papel do espectador

Primeiramente, Bordwell (1985) coloca que a narrativa é estudada como um processo, como a atividade de selecionar, organizar e interpretar o material da história para atingir um efeito de tempo-limite no espectador. Este processo tem lugar na mente do espectador (*viewer*), cuja atividade espectral tem papel fundamental. Narração é este

¹⁶ Do original: “*is thought to be most appropriate to highly stylized or unusual films*”. Isso não quer dizer que a abordagem neoformalista não estuda filmes com estruturas clássicas. Pelo contrário, estes filmes podem envolver nossas percepções de maneira tão complexa quanto os filmes que lidam com temas sérios ou “difíceis”, o neoformalismo não distingue arte “alta” e “baixa” nos filmes.

processo que sugere ao espectador um conjunto de operações mentais que têm como objetivos a constituição de uma história. Para isso, o autor vale-se do cognitivismo. O autor acredita que a combinação do neoformalismo com o cognitivismo, por não estarem comprometidos com nenhuma grande teoria da subjetividade, podem oferecer uma resposta mais coesa para teorizar a narrativa no cinema.

Uma das concepções mais importantes para entender o conceito de narração de David Bordwell é de que um filme sugere que o espectador execute uma variedade definível de operações, em outras palavras, o espectador é ativo e “passam por uma série de atividades, algumas fisiológicas, outras pré-conscientes, algumas conscientes e outras presumivelmente inconscientes” (THOMPSON, 1988, p.26 – tradução do autor¹⁷). Nesta concepção, o espectador não é um leitor ideal, e sim uma entidade hipotética executora de operações relevantes para construir uma história fora da representação do filme. Isso não quer dizer que Bordwell só leva em conta os níveis de cognição do espectador e ignora os de emoção, ele apenas acredita que o espectador compreende a narrativa separadamente de suas reações emocionais (1985, p. 30). Para ele a organização dos dados sensoriais é, primeiramente, determinada por “expectativas, conhecimento prévio, processo de resolução de problema e outras operações cognitivas” (p.31). Assim, a percepção se torna um processo ativo de testar hipóteses, as quais podem ser confirmadas ou não.

Bordwell trabalha com *schemata*¹⁸, imagem mental de reconhecimento visual que resulta das atividades perceptivas e cognitivas do espectador, organizando aglomerados de conhecimento, guiando hipóteses feitas e suas reformulações. Os *schemata* constituem uma rede de testes de hipóteses feitas pelo espectador enquanto ele assiste à uma obra – se estas forem confirmadas, o mapa mental (o *schema*) continua, do contrário é reformulado, surgindo outro. Thompson acrescenta:

Somos capazes de entender os aspectos da maioria dos filmes porque temos uma vasta experiência em lidar com situações semelhantes. Outras obras de arte, o cotidiano, a teoria do cinema e a crítica - todos nos fornecem inúmeros

¹⁷ Do original: “They go through a series of activities, some physiological, some preconscious, some conscious, and some presumably unconscious”.

¹⁸ Esse conceito foi utilizado nos anos 1950. Gombrich (1995) na abordagem das artes visuais. Posteriormente, os estudos cognitivos se constituíram como um amplo programa de pesquisa, ao combinar esforços da neurobiologia, antropologia cognitiva e psicologia evolucionária, com a investigação nos campos das artes e das humanidades. No cinema, Bordwell usa sistematicamente o conceito desde *Narration in the fiction film*, 1985. Importante ressaltar que a palavra “*schemata*” é o plural da palavra “*schema*”.

schemata, padrões mentais aprendidos contra os quais verificamos dispositivos e situações individuais nos filmes. Enquanto assistimos a um filme, usamos essas *schemata* para formar hipóteses continuamente – hipóteses sobre a ação de um personagem, sobre o espaço fora da tela, sobre de onde está vindo um som, etc. À medida que o filme prossegue, nossas hipóteses são confirmadas ou não. O conceito de formação de hipóteses ajuda a explicar a o processo de atividade constante do espectador, e o conceito paralelo de *schemata* sugere que essa atividade é baseada na história: as *schemata* mudam ao longo do tempo. (THOMPSON, 1988, p. 30 – tradução do autor)¹⁹

A obra narrativa é feita para encorajar o espectador a executar atividades para a construção de histórias e manipular uma compreensão narrativa. O filme apresenta deixas (*cues*), padrões e lacunas que moldam a aplicação do espectador de *schemata* e testagem de hipóteses (BORDWELL, 1985, p. 35). Compreender uma narrativa envolve um esforço para atribuir-lhe coerência. A narração não pode ser outra coisa senão atividade mental e formal na medida em que implica na organização de um material com a finalidade de construir uma história.

Condensando, então o que o espectador faz com *schemata*? Segundo Bordwell, espectador pode: a) postular um conjunto mais ou menos estável de suposições. O espectador, por exemplo, assume que um personagem está em um ambiente mesmo que ele não esteja enquadrado numa determinada cena. Apenas conseguimos perceber tais suposições quando elas são drasticamente violadas, quando, por exemplo no filme *Esse Obscuro Objeto do Desejo* (*Ese Oscuro Objeto del Deseo*, 1977) a mesma personagem é interpretada por duas atrizes diferentes; b) fazer muitas inferências. Quando um personagem chora o espectador pode inferir que ele está triste, por exemplo; c) usar sua memória como uma ação de construir a narrativa baseado nos acontecimentos passados; d) fazer hipóteses. O espectador molda e testa suas expectativas sobre a informação da história que está por vir. As hipóteses podem ser mais ou menos prováveis, havendo níveis de se testar hipóteses. O espectador pode fazer hipóteses momento por momento no filme ou pode ter uma macro expectativa, hipotetizando o filme como um todo.

¹⁹ Do original: “We are able to understand such aspects of most films because we have had vast experience in coping with similar situations. Other artworks, everyday life, film theory and criticism – all provide us with countless *schemata*, learned mental patterns against which we check individual devices and situations in films. As we watch a film, we use these *schemata* to form hypotheses continually – hypotheses about a character's action, about the space offscreen, about the source of a sound, etc. As the film goes on, we find our hypothesis confirmed or disconfirmed. The concept of hypotheses-forming helps explain the constant activity of the spectator, and the parallel concept of *schemata* suggests why that activity is based in history: *schemata* change over time”.

Por essa razão, o neofornalismo não analisa um conjunto de estruturas formais estáticas, mas sim uma interação dinâmica entre essas estruturas e uma resposta hipotética do espectador para elas. As narrativas são assim compostas de forma a recompensar, modificar, frustrar ou malograr a busca do espectador por coerência. Por esta razão, os artistas costumam lidar com as ideias existentes e fazê-las parecer novas por meio da “desfamiliarização” (THOMPSON, 1988, p.13). Para isso, a desfamiliarização [*ostranenie*] depende de um contexto histórico.

Thompson (1988) utiliza este termo numa tradução do russo *ostranenie*, utilizado primeiramente pelo formalista Chklóvski (2013) em seu ensaio de 1925. Segundo o autor:

A finalidade da arte é dar uma sensação do objeto como visão, e não como reconhecimento; o procedimento da arte é o procedimento de singularização [*ostanenie*] dos objetos, e o procedimento que consiste em obscurecer a forma, em aumentar a dificuldade e a duração da percepção. O ato de percepção na arte é um fim em si e deve ser prolongado; a arte é um meio de experimentar o vir a ser do objeto, o que já “veio a ser” não importa para a arte” (2013, p. 91).

Esta, porém, é uma tradução de segunda mão do texto já traduzido em francês. Por esta razão, optamos pelo uso do termo “desfamiliarização” usado pelos neofornalistas.

Já que o crítico neofornalista assume que os espectadores são capazes de pensar por si mesmos, a crítica é simplesmente uma ferramenta para ajudá-los a melhorar, ampliando o alcance de suas habilidades de visualização. Se um espectador tem poucas habilidades de visualização apropriadas para, por exemplo, um filme de Jean-Luc Godard, o súbito confronto com esse filme pode ser desencorajador. A construção da experiência de visualização leva tempo para o espectador se sentir confortável com desafios que os filmes trazem (THOMPSON, 1988, p. 33).

Fabula, Syuzhet e Estilo

A grande maioria das teorias narrativas – se não todas – distinguem a história que é contada da verdadeira forma que os leitores a recebem. Esta distinção vem desde Aristóteles (2015), mas só foi exaustivamente trabalhada pelos Formalistas Russos. Baseando-se nos trabalhos dos formalistas para compreender os princípios da narração, Bordwell (1985) se utiliza de três categorias formais: *fabula*, *syuzhet*²⁰ e estilo.

²⁰ Conforme aponta Thompson (1988) os termos *syuzhet* e *fabula* já foram traduzidos para o inglês como *story* e *plot*, respectivamente. Mas estes termos em inglês carregam o fardo de outros significados que outros críticos já utilizaram em diversas definições. Por outro lado, os termos em russo estão relacionados

Segundo o Formalista Russo, Boris Tomachevski (2013), *fabula*²¹ é o conjunto dos eventos ligados entre si que nos são comunicados ao longo da obra. A *fabula* poderia ser exposta de maneira pragmática, seguindo a ordem natural, a saber, a ordem cronológica e causal dos eventos, independentemente da maneira como estes são dispostos e introduzidos na obra. Opõe-se a *fabula* o *syuzhet*, que é também constituído pelos mesmos eventos, mas respeitando sua ordem de aparecimento na obra e a sequência das informações que designam para o espectador (p. 310-311). O *syuzhet* é uma construção inteiramente artística e consiste de padrões específicos dos eventos como ações, cenas, pontos de viradas e reviravoltas, tudo apresentado na ordem que o espectador assiste. Importante ressaltar que em uma obra audiovisual, a *fabula* nunca é materialmente presente na tela ou na trilha sonora (BORDWELL, 1985). A *fabula* é a construção mental da narrativa a partir do *syuzhet*, tentando sempre preencher elipses e estabelecer uma cronologia linear, mesmo que os eventos não sigam tal ordem no *syuzhet*. Em suma, a *fabula* é o que efetivamente se passou; o *syuzhet* é a maneira como o espectador toma consciência do que se passou.

Para melhor assimilação dos conceitos, peguemos apenas *Twin Peaks* (1990-1991) como exemplo (figura 1). De maneira bem geral, a principal trama da série é o assassinato de Laura Palmer. É a partir deste acontecimento que o Agente Dale Cooper chega em Twin Peaks e outras tramas se desenvolvem paralelamente. O objetivo aqui não é detalhar os acontecimentos da trama e nem dizer que outros eventos não acontecem dentro da trama; este é apenas um exemplo de como funciona estes conceitos de construção da narrativa na prática.

apenas às definições dos Formalistas Russos. Desse modo, Thompson (1988) e Bordwell (1985) decidem utilizar os termos no original, sem tradução para o inglês, e, da mesma maneira, os termos são utilizados aqui, pois traduzir para história e enredo também traria múltiplas cargas de significações já utilizadas.

²¹ O termo "fabula" será utilizado nesta dissertação sem o acento, pois não estamos nos referindo à palavra em português, mas sim ao termo utilizado por Bordwell e Thompson, emprestado dos formalistas russos.

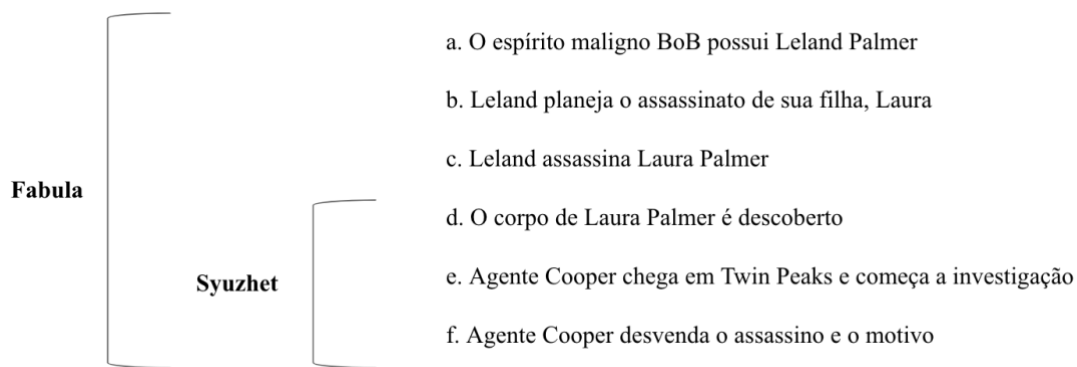


Figura 1 Conceitos de *fabula* e *syuzhet* aplicados na trama principal de *Twin Peaks*. FONTE: elaboração do autor.

A figura ilustra os acontecimentos da série da década de 1990. A série inicia-se com seu piloto no acontecimento d. Os acontecimentos a, b, c fazem parte da *fabula*, mas não do *syuzhet* da série. No entanto, os acontecimentos a, b, c fazem parte do *syuzhet* do filme *Twin Peaks: os últimos dias de Laura Palmer* (1992).

Em histórias de investigação, o clímax do *syuzhet* (a ação que vemos) é uma revelação de incidentes anteriores da *fabula* (eventos que não vemos). Este tipo de organização dos acontecimentos é bastante comum em narrativas de detetive, mas qualquer *syuzhet* de qualquer filme pode omitir as causas, incitando o espectador a fazer hipóteses (BORDWELL, 2014, p. 152). Como vimos no exemplo, no geral, sempre que uma narrativa cria um mistério, ela oculta determinadas causas da *fabula* e apresenta apenas os efeitos do *syuzhet*. O *syuzhet* pode também apresentar causas, mas ocultar os efeitos da *fabula*. Esta construção de causa e efeito é típica do modo narrativo do cinema clássico, que iremos estudar mais adiante.

No geral, o *syuzhet* conduz a percepção da *fabula* por controle da: a) quantidade de informação da *fabula* a qual o espectador tem acesso; b) o grau de pertinência da informação apresentada, e c) as correspondências formais entre o que o *syuzhet* apresenta e os dados da *fabula*. Qualquer *syuzhet* seleciona quais eventos da *fabula* serão apresentados e combinados em uma ordem particular. Selecionar cria lacunas (*gaps*) que devem ser preenchidas no processo ativo do espectador²². Quanto mais as lacunas são preenchidas mais coerente fica a *fabula*. Bordwell (1985, p.55) destaca que lacunas estão

²² Lacunas são criadas ao escolher apresentar certos pedaços da informação da *fabula* e esperar um pouco para revelar outros – esta estratégia gera retardo e redundância na composição do *syuzhet*. Ainda, lacunas podem ser temporárias ou permanentes, em que a narrativa do filme se recusa um final fechado.

entre as deixas mais claras para o espectador reagir, visto que elas evocam o processo inteiro de formação de *schema* e testagem de hipóteses.

Além destes dois conceitos, existe um terceiro, o estilo. Bordwell conceitua:

No sentido mais estrito, considero o estilo um uso sistemático e significativo de técnicas da mídia cinema em um filme. Essas técnicas são classificadas em domínios amplos: mise-en-scène (encenação, iluminação, representação e ambientação), enquadramento, foco, controle de valores cromáticos e outros aspectos da cinematografia, da edição e do som. O estilo, minimamente, é a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo(s) cineasta(s) em circunstâncias históricas específicas (BORDWELL, 2013, p. 17).²³

Escolhas estilísticas feitas em uma obra geram diferentes efeitos na atividade de percepção e cognição do espectador. Estilo é, assim, um fator notável por si próprio, mesmo que ele estiver “apenas” dando suporte ao *syuzhet* para contar a história. Portanto, em produtos narrativos (como é o caso do nosso objeto, *Twin Peaks: The Return*), “estes dois sistemas coexistem” e o “*syuzhet* incorpora o filme como um processo 'dramatúrgico'”, enquanto o “estilo incorpora em um aspecto técnico” (1985, p. 50 - tradução do autor)²⁴.

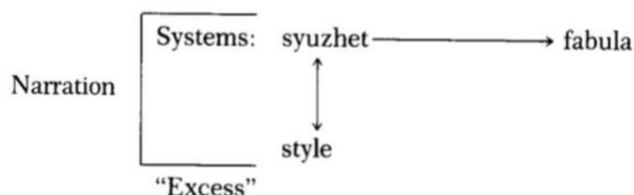


Figura 2 Filme como um processo fenomenológico. FONTE (BORDWELL, 1985, p. 50)

Em uma definição formal, “narração é o processo pelo qual o *syuzhet* e o estilo do filme interagem no processo de entregar deixas e caminhos para a construção da *fabula* pelo espectador” (BORDWELL, 1985, p. 53 – tradução do autor)²⁵. A narração continuamente oferece deixas às nossas formações de hipóteses sobre os eventos da

²³ A poética histórica – expressão empregada por Bakhtin – de Bordwell propõe estudar o estilo cinematográfico em um contexto histórico, isto é, estuda a história para entender o estilo. Como o estilo não é o foco da dissertação, não nos aprofundaremos sobre o assunto. Ver “Sobre a história do estilo cinematográfico” (2013) para mais informações.

²⁴ Do original: “in a narrative film these two systems coexist (...) The *syuzhet* embodies the film as a ‘dramaturgical’ process; style embodies it as a ‘technical’ one”.

²⁵ Do original: “narration is the process whereby the film’s *syuzhet* and style interact in the course of cueing and channeling the spectator’s construction of the *fabula*”.

fabula enquanto assistimos um filme (THOMPSON, 1988, p. 41). Portanto, não é apenas quando o *syuzhet* rearranja a informação da *fabula* que o filme narra. Narração também inclui processos estilísticos.

Ainda sobre narração, David Bordwell (1985, p.57-61) enumera três propriedades básicas que podem ser usadas para sua análise: grau de conhecimento, autoconsciência e comunicabilidade. Conhecimento na narração é caracterizado pelo alcance da informação da *fabula* ao que a narração tem acesso. Restringindo o espectador para o entendimento de uma situação a partir do ponto de vista de um personagem específico, a narração é capaz de reter outras informações. Toda narração fílmica é autoconsciente, porém a narração pode ser mais ou menos autoconsciente na medida em que o filme percebe de forma mais ou menos enfática que está dirigindo sua informação narrativa ao público. Por mais que a narração tenha um determinado alcance de conhecimento disponível, a narração pode ou não comunicar toda a informação. Assim, a narração pode ser mais ou menos comunicativa sobre certa informação, privando o espectador de acessá-la.

Peguemos novamente a série de *Twin Peaks* como exemplo. Em grau de conhecimento, a narração nos priva do ponto de vista de Leland e Ronette Pulaski, os dois únicos personagens que presenciaram o assassinato de Laura. Neste caso, a narração retém a informação da *fabula* para que toda a trama da investigação guie a série. Por outro lado, a série tem alto alcance de conhecimento ao apresentar mais informações sobre a totalidade da história do que qualquer personagem possui. Os momentos em que Cooper fala diretamente com Diane em seu gravador são de forte autoconsciência narrativa, justamente por dirigir informações narrativas ao público mais diretamente; além disso a narração pode ser mais autoconsciente quando, por exemplo, utiliza-se de um plano de *track-in* não subjetivo²⁶ para revelar algum objeto importante na cena. Por fim, um exemplo de pouca comunicabilidade na série é quando, na última cena do episódio piloto, uma mão desenterra o colar que Donna e James enterram; só em episódios posteriores que é revelado ao público quem foi o responsável pela ação.

Motivação e contexto histórico

²⁶ *Tracking* é qualquer plano em que a câmera se move para trás, para frente ou para ao lado do objeto que está sendo focalizado. Assim, *track-in* é o movimento da câmera em direção ao objeto. Por sua vez, um *track-in* não subjetivo refere-se a qualquer plano *track-in* que não representa o ponto de vista de nenhum personagem presente no enredo.

Artistas têm intenções, mesmo se o resultado que eles alcançam sejam geralmente não intencionais. Os dispositivos (iluminação, câmera, etc.) executam funções nas obras de arte, mas o trabalho também deve fornecer alguns motivos para incluir o dispositivo inicialmente. A razão que o trabalho sugere para a presença de qualquer dispositivo na formação do estilo é sua motivação. Motivação é, com efeito, uma sugestão dada pela obra que nos leva a decidir o que poderia justificar a inclusão do dispositivo; a motivação, então, opera como uma interação entre as estruturas da obra e a atividade do espectador. Existem quatro tipos básicos de motivação: composicional, realista, transtextual e artística²⁷ (THOMPSON, 1988, p. 16).

Segundo Thompson, a motivação composicional justifica a inclusão de qualquer dispositivo necessário para a construção da causalidade da narrativa, do espaço ou do tempo. A motivação realista recorre às noções do mundo real para justificar a presença de um dispositivo, ou melhor, ela apela para ideias sobre realidade, em vez de uma imitação da realidade enquanto tal. A motivação transtextual recorre para convenções de outras obras de arte. A obra introduz um dispositivo que depende do nosso reconhecimento de um dispositivo de experiências passadas. Por um lado, todo dispositivo em uma obra de arte tem uma motivação artística, já que sua função é contribuir para a criação do formato abstrato da obra, ou seja, sua forma. A motivação artística está presente de uma forma realmente notável e significativa somente quando os outros tipos de motivação estão mais contidos. Até em um filme narrativo, a motivação artística pode estar sistematicamente em primeiro plano. Quando isso acontece, e os padrões artísticos competem pela atenção do espectador junto com os dispositivos de função narrativa, o resultado é a forma paramétrica, que veremos um exemplo concreto em *Twin Peaks: The Return* no capítulo 4.

Certamente, existem pressões que ajudam a determinar a escolha estética, e essas provêm de fatores extrínsecos ao trabalho individual. Por esta razão, um filme nunca pode ser tomado como um objeto abstrato fora do contexto histórico. Para Thompson (1988), o neoformalismo sedimenta a análise de filmes individuais em um contexto histórico baseado em conceitos de normas e desvios. Esta contextualização pode ter fundo em um

²⁷ Em *Temática*, Boris Tomachevski (2013) apresenta somente três tipos de motivação, sendo que a transtextual não está incluída. Para o cinema, David Bordwell, em *Narration in Fiction Film* (1985), utiliza-se do termo transtextual de Gérard Genette.

mundo cotidiano, em outras obras de arte ou em propósitos práticos e, certamente, alguns fundos terão mais importância que outros, dependendo da obra e da análise.

Para a televisão não é diferente. Jeremy Butler (2010) discute a história do estilo televisivo. Para ele, o estilo só existe na interseção de padrões econômicos, tecnológicos, industriais e códigos semióticos/estéticos, ou seja, por meio da inovação estilística através do tempo. O pesquisador exemplifica que a tecnologia de se utilizar zoom foi introduzida no cinema nos anos de 1930, no entanto as lentes com zoom apenas tornaram-se padrão nos estúdios de televisão na década de 1960 e 1970.

Isso faz todo o sentido com o nosso objeto de pesquisa. Ao analisarmos o universo de *Twin Peaks* para a televisão temos que levar em consideração a rápida transformação deste meio nas últimas décadas. Cada série é produto de seu tempo proporcionados por estes avanços²⁸. Para o neoformalismo, as funções e motivações do filme só podem ser compreendidas historicamente.

Tim Hunter, diretor de episódios de séries como *Mad Men: Inventando Verdades* (*Mad Men*, 2007-2015), *Breaking Bad* (2008-2013), *Dexter* (2006-2013), *Law & Order* (1990-2010), entre outros, dirigiu também 3 episódios de *Twin Peaks*. Hunter explica que para sustentar os planos, a maioria das cenas de diálogo eram cobertas por pelo menos duas câmeras. Dessa forma, a cena poderia ser atuada em “tempo real”, com cada câmera filmando uma tomada contínua centrada em cada um dos atores, o que possibilitava ser cortadas juntas no padrão de plano e contra-plano. Podemos ver a eficiência financeira desta estratégia ao constatar que o primeiro episódio de *Twin Peaks* dirigido por ele (episódio 4, *The One-Armed Man*) contém aproximadamente 800 planos para 47 minutos, sendo que pelo menos 350 planos eram de *setups*²⁹ repetidos. O mesmo pode ser visto na cena em que Leland confessa ter assassinado Laura (episódio 16, *Arbitrary Law*): em uma cena bastante elaborada com diversos elementos cênicos e vários personagens, Hunter a

²⁸ Não só destes avanços, mas também no prosseguimento do projeto da obra lynchiana. É impossível desvincular as duas séries aos dois momentos em que Lynch se encontrava como criador. Depois de dar origem à diversas outras obras, é natural que as preocupações formais e estéticas do diretor se desenvolvessem. Esta discussão, entretanto, será aprofundada posteriormente no momento da análise dos dois produtos.

²⁹ *Setup* refere-se à configuração de filmagem: é a posição e o movimento da câmera, o esquema de iluminação, e qualquer outra coisa que precisa acontecer fisicamente para capturar uma cena. Um novo *setup* acontece quando a câmera é reposicionada (sem incluir movimentos durante a captura da cena) ou a configuração de iluminação é alterada, por exemplo.

grava, com duração total de 4 minutos, em apenas 4 *setups* de câmera (BORDWELL, 2012).

Por outro lado, no oitavo episódio de *The Return (Gotta Light?)* – talvez o episódio mais ambicioso da série – nós voltamos para julho de 1945, data de teste da bomba atômica dos Estados Unidos. Em um macro plano aéreo grandioso, David Lynch recria a bomba atômica. Este plano cinematográfico jamais seria imaginado em um seriado televisivo dos anos 1990 por diversos fatores, mas os mais consideráveis talvez sejam a liberdade criativa e disponibilidades financeiras e tecnológicas para a televisão da época. Em comparação ao que é feito no cinema atualmente, dificilmente podemos encontrar diferenças técnicas que limitam, em aspectos estéticos, a produção televisiva. Esta maior flexibilização técnica, industrial e econômica possibilitou que o diretor David Lynch ampliasse significativamente os acontecimentos para o que antes era um mistério detetivesco em uma cidade americana interiorana.

Temos que ter em mente que, conforme evidenciado acima, existem fatores que influenciam a determinar a escolha estética, e essas provêm de fatores extrínsecos ao trabalho individual. A televisão se transformou radicalmente desde a estreia de *Twin Peaks* no começo dos anos 1990 até hoje, e o modo de produção descrito por Tim Hunter difere bastante de como a televisão é feita atualmente. É inevitável fazer uma comparação entre os dois produtos, afinal *The Return* é um *comeback* do mesmo universo da série produzida em 1990. Além de conter os mesmos personagens, cenários e de ser uma continuação das tramas da antiga série, o seriado de 2017 é idealizado pelos mesmos criadores, David Lynch e Mark Frost. Entretanto, se tratando de aspectos narrativos, estilísticos e temáticos, a nova série apresenta pouca ou quase nenhuma semelhança com a original. Portanto, ao analisar as duas séries (a da década de 1990 e a do ano de 2017) temos que levar em consideração o contexto histórico em que a televisão se encontra. Consequentemente, os quatro tipos de motivação mencionados devem sempre ser contextualizados no tempo, afinal, cada série é um produto de seu tempo.

Outras ferramentas básicas de análise

Além de todas as ferramentas de análise explicitadas até aqui, o neoformalismo conta com tantas outras. As que são essenciais para nossa análise das séries de *Twin Peaks* serão desenvolvidas a seguir.

Os adiamentos (*delays*) são um dos mais importantes conceitos na abordagem neoformalista. Pode-se adicionar mais material causal em uma obra para adiar o progresso em direção ao final da narrativa. Da mesma forma, os mesmos eventos podem ser apresentados de uma maneira mais ou menos compactada; expandir a narrativa também causa adiamento (THOMPSON, 1988, p.37). É evidente que a televisão tem mais adiamentos que o cinema, visto que a quantidade de horas para se desenvolver materiais causais para a narrativa é imensamente maior.

Thompson retoma conceitos dos Formalistas para definir que o padrão geral de tais adiamentos é chamado de construção em escada (*stairstep construction*). Esse termo metafórico implica trechos de ação em que os eventos progredem em direção ao final, alternando com outros trechos nos quais digressões e adiamentos desviam a ação de seu caminho direto. Victor Chklóvski (2010)³⁰ sugere que uma narrativa simples pode usar a construção em escadas apenas para encadear uma série de eventos, construindo o que normalmente pensamos como uma narrativa picaresca; estes trabalhos (peguemos como exemplo *Decameron*, tanto o livro, de Giovanni Boccaccio, como o filme, de Pier Paolo Pasolini) podem ser prolongados ou reduzidos, adicionando ou retirando episódios sem afetar significativamente a construção do todo.

Se levarmos em consideração a trama detetivesca de *Twin Peaks* onde Cooper tenta desvendar quem assassinou Laura Palmer, é evidente que ela poderia ser resolvida em poucos episódios. No entanto, muito material causal é adicionado no desenrolar da narrativa, distanciando o agente de seu objetivo. Certamente outras tramas sem ligação com a da investigação são adicionadas na série, alongando a narrativa; isso constitui os outros núcleos da série.

Thompson atenta-se para o fato de que “o conceito de construção em escada implica que alguns materiais são mais cruciais para a progressão narrativa do que outros” (1988, p. 38 – tradução do autor)³¹. Isso fica evidente em *Twin Peaks* na trama que envolve os personagens Lucy Brennan, Andy Brennan e Dick Tremayne. Trata-se de uma história cômica de um triângulo amoroso atrapalhado que acontece paralelamente à

³⁰ O Formalista Russo Victor Chklóvski é grafado assim nos textos traduzidos para o português. Esta referência é de uma tradução em inglês e seu nome está grafado “Shklovsky”. Para homogeneizar a grafia do nome no decorrer do texto, sempre nos referiremos a ele na tradução em português, Chklóvski.

³¹ Do original: “the concept of stairstep construction implies that some materials are more crucial to the narrative progression than others”

história da investigação do assassinato de Laura; nada nesta trama influencia a trama detetivesca de investigação.

Assim, todas as ações que movem o espectador em direção à resolução são necessárias à narrativa geral, e podemos chamá-las de motivos [*motifs*] associados. Os dispositivos de adiamento chamaremos de motivos livres³². Segundo Tomachevski (2013), apenas os motivos associados importam na *fabula*. Mas no *syuzhet* são sobretudo os motivos livres que desempenham o papel dominante e determinam a construção da obra. Estes motivos são introduzidos em razão da construção artística da obra e desempenham diversas funções.

Thompson alerta que os motivos livres são tão funcionalmente importantes que os motivos associados, já que a arte depende dos adiamentos para seu efeito estético. Deste modo, “os *motifs* combinados entre si constituem a sustentação temática da obra” (2013, p. 312). A *fabula* então aparece como o conjunto dos motivos em sua sucessão cronológica e de causa e efeito; o *syuzhet* aparece como o conjunto desses mesmos motivos, mas segundo a sucessão que respeitam na obra. Ainda, os motivos que mudam a situação chamam-se dinâmicos; os que não mudam, estáticos. Os motivos livres costumam ser estáticos, mas nem todos os estáticos são motivos livres (2013, p. 316). Para dar partida na *fabula*, primeiramente, são introduzidos motivos dinâmicos, que destroem o equilíbrio da situação inicial. Assim, a motivação funciona como um sistema de procedimentos que justifica a introdução de motivos particulares e de seus conjuntos (p. 327). Veremos uma análise aprofundada dos motivos aplicados em *Twin Peaks: The Return* no capítulo 4.

Outra ferramenta básica para nossas análises diz respeito à forma de se abordar os personagens dentro da série. Thompson (1988) aponta que personagens não são pessoas reais e, por isso, devem ser analisados em termos de suas funções na obra como um todo. Suas funções podem ser de: fornecer informações, fornecer meios para reter informações, incorporar formas e cores que participam na composição do plano, mover-se para motivar os planos de travelling, e inúmeras outras. Chklóvski (2010) exemplifica que o personagem Watson, na série dos livros de Sherlock Holmes, tem três funções principais:

³² Para o inglês Bordwell e Thompson traduzem como *bound motifs* e *free motifs*, respectivamente. Já que as traduções dos textos dos Formalistas Russos para o português trazem a tradução de *motifs* para motivos, optamos pela tradução. Não confundir o termo “motivação”, mencionado anteriormente, com motivos.

a) contar as ações de Holmes e manter o leitor interessado na resolução; b) interpretar um “eterno estúpido”, visto que dá pistas sem soluções – ou até mesmo falsas soluções; c) manter a conversa fluída, permitindo Holmes raciocinar. Personagens podem carregar níveis maiores ou menores de profundidade, mas sempre devem ser vistos como dispositivos narrativos.

Uma última ferramenta para realizar a análise das séries de *Twin Peaks* (e será utilizada mais agudamente na análise da série dos anos 1990) é a questão de gênero. Os Formalistas acreditavam que se criam classes especiais de obras – chamados de gêneros –, que se caracterizam por um agrupamento de procedimentos ao redor dos procedimentos perceptíveis – chamados de traços do gênero (TOMACHEVSKI, 2013, p. 351). Os traços do gênero, ou seja, os procedimentos que organizam a composição da obra, são procedimentos dominantes, isto é, todos os outros procedimentos necessários à criação do conjunto artístico lhe estão submetidos. Uma importante noção dos gêneros para os Formalista é de os gêneros vivem e se desenvolvem. Tomachevski acredita que o gênero sofre evoluções e, às vezes, uma brusca revolução. No entanto, graças à ligação habitual da obra com os gêneros já definidos, sua denominação conserva-se, embora tenha ocorrido uma mudança radical na construção das obras que lhe pertencem.

Não ignoramos aqui que Jason Mittell, importante pesquisador de televisão, destaca, que gênero é uma construção cultural extrínseca ao texto, ou seja, precisamos localizar o gênero dentro de relações complexas entre textos, indústrias, audiências e contextos históricos. Deste modo, "os gêneros sobrepõem-se às fronteiras entre texto e contexto, e colocam em jogo produção, distribuição, promoção, exibição, crítica e práticas de recepção; tudo funcionando junto para categorizar textos midiáticos como gêneros." (MITTELL, 2004, p. 11 - tradução do autor). Acordamos com a definição de Mittell e acreditamos que é justamente por esta razão que o gênero sofre grandes transformações, conforme ressalta Tomachevski. É por este motivo que, nesta dissertação, evitamos características concretas na categorização de cada gênero. No entanto, discutir aspectos culturais extrínsecos aos gêneros, além de improdutivo, não é nosso objetivo em nenhuma das análises.

Quando gênero for abordado neste trabalho, nosso foco sempre será de identificar as diferenças estruturais na narrativa de cada gênero para entender como elas se comportam nos produtos analisados. Apesar de não se aprofundar em problemáticas de

gênero, Bordwell (1985) estuda como *fabula* e *syuzhet* se comportam na construção da narrativa de alguns gêneros e este será o nosso foco: o de como a narrativa se constrói.

Modos e normas

Para entender o conceito de modo narrativo, primeiramente temos que diferenciar do conceito de gênero. Conforme apontado anteriormente, um gênero, segundo Bordwell (1985, p. 150) varia significativamente entre períodos e formação social. Já um modo tende a ser mais basilar, menos efêmero e mais penetrante; os modos de narração transcendem gêneros, escola, movimentos e cinemas nacionais inteiros. Como diferentes opções narrativas emergiram dentro de várias tradições cinematográficas, o autor considera que modo é o que revela, com certo nível de generalidade, uma unidade significativa entre estratégias narrativas historicamente específicas – daí o motivo do contexto histórico para nossas análises. Bordwell cataloga quatro principais modos narrativos: o clássico, o cinema de arte, o histórico-materialista e o paramétrico³³.

Neste sentido, Bordwell acredita que diferentes tipos de filmes dispõem de diferentes leis e procedimentos de construção de sentido. Algumas estruturas e dicas solicitam atividades e observações particulares dos espectadores. Para tanto, taxionomista que é, Bordwell usa o conceito de modo narrativo para observar como se configuram as relações entre *syuzhet*, *fabula* e estilo na cinematografia. Um modo narrativo é assim um lugar historicamente distinto de normas de construção e compreensão da narrativa. Na verdade, a história da arte, se examinarmos do ponto de vista de normas estéticas, é a história de revoltas contra as normas vigentes.

Normas, então, são os princípios que organizam, em busca de coerência, as práticas narracionais. As normas podem ser intrínsecas quando são padrões adquiridos dentro do próprio filme. Normas narrativas intrínsecas constituem uma fonte central para expectativas estáveis e contínuas do espectador na medida em que ele acompanha um filme em particular. O espectador tende a basear suas conclusões sobre as normas narrativas já no início do *syuzhet*. As normas intrínsecas podem ser transgredidas ou modificadas no decorrer do filme – e é por isso que narração é um processo dinâmico que

³³ No momento não iremos explicar os quatro modos narrativos, pois demandam uma análise muito mais aprofundada. Voltaremos ao assunto quando formos ver o funcionamento de três destes modos (clássico, cinema de arte e paramétrico) na narrativa das séries de *Twin Peaks* (capítulo 3 e 4).

sempre desafia o espectador. Veremos um exemplo detalhado na seção 4.1. As normas podem também ser extrínsecas, na medida em que são originadas da norma corrente (social e historicamente veiculadas) que antecede a própria composição do filme.

Para melhor entendimento consideremos alguns exemplos. Na cinematografia ficcional o modo narrativo clássico é predominante. Neste modo é comum que os diálogos sejam feitos normalmente em um plano conjunto, em plano e contra-plano e outras variações – essa é uma norma extrínseca em que o estilo serve o *syuzhet*³⁴. Entretanto, um filme pode representar os diálogos apenas enquadrando os pés dos personagens – esta é uma norma intrínseca do filme em específico em que o estilo é mais proeminente.

Nestes casos o espectador começa a assistir um filme com *schemata* que são derivadas, em parte, por suas experiências passadas com normas extrínsecas e, em consequência, as normas devem ser colocadas em um contexto histórico. “Aceitar uma base histórica para as normas narracionais requer reconhecer que todo modo de narração está amarrado em um modo de produção e recepção” (BORDWELL, 1985, p. 154 – tradução do autor)³⁵. Seria ingênuo acreditar que em um meio de massa tão grande como o cinema, as normas se ascenderiam e declinariam por conta própria. O conceito de norma serve para condensar um grande número de práticas como “apropriada ou inapropriada”, marcando o alcance e as possibilidades das opções composicionais de um filme.

Em suma, talvez a mais notável colaboração da narratologia dos neoformalista consista em propor uma ideia de compreensão narrativa: modelo cognitivo que organiza o visual e a linguagem. Para Bordwell, o filme não é falado, contado ou mostrado por alguém, nem é enunciado. O audiovisual, como a própria etimologia sugere, é feito de imagens e sons combinados. Como Ismail Xavier define, em *Narration in the fiction film*, Bordwell permite ser pedagógico, pois “compõe todo um livro que é didático em sua estrutura, descritivo, sem posturas de defesa do moderno frente ao clássico, ou vice-versa, pois sua taxonomia não prepara uma hierarquia” (XAVIER, p. 192, 2019).

Por mais que essa abordagem analítica tenha sido concebida para uma poética cinematográfica, ela já foi utilizada com muito sucesso por diversos pesquisadores de

³⁴ Como o próprio Bordwell coloca, é impossível tentarmos descobrir quem veio primeiro: a norma extrínseca ou a capacidade de identifica-la e decifra-la, isto é, a *schemata* do espectador.

³⁵ Do original: “*accepting a historical basis for narrational norms requires recognizing that every mode of narration is tied to a mode of film production and reception*”.

televisão para a análise de seus produtos. Aludindo a estes trabalhos, no próximo tópico veremos a aplicação desta abordagem na especificidade do meio televisivo.

2.3. Abordagem para a análise da narrativa da ficção televisiva seriada

As contribuições de Kristin Thompson para análises da narrativa de produtos, não se resumem só ao meio cinematográfico. Em *Storytelling in Film and Television* (2003) a autora se debruça no estudo de produtos televisivos. Em retrospectiva, Thompson rememora que a análise de produtos específicos foi durante muito tempo negligenciada nos estudos de televisão, muito devido a influência da ideia de fluxo, proposta por Raymond Williams para designar a programação televisiva

Williams (1979) acreditava que tudo o que fosse veiculado consistisse num fluxo homogêneo, impossibilitando a distinção entre o programa exibido e os intervalos comerciais que nele se intercalam. Assim, não havia viabilidade de se estudar os programas individuais. Desde então, esta proposta de fluxo foi amplamente rejeitada nas pesquisas de televisão e sobressaiu-se a ideia de programa, onde existe a vantagem de uma abordagem seletiva e qualitativa. Até que, no começo do século, se viu importante incrementar o uso da metodologia analítica em programas televisivos conforme apontam Machado e Vélez (2007).

Os autores destacam que não se trata, entretanto, de propor receitas no uso desta metodologia para o meio, pois seria absolutamente descabido tomar textos sobre televisão como modelos de análise de programas e aplica-los esquematicamente a quaisquer outros programas da mesma espécie. Como já frisamos anteriormente, Machado e Vélez compactuam com a ideia de que não existem métodos genéricos, que possam servir como modelos universais de análise para quaisquer produtos audiovisuais – e isso não seria diferente com a televisão; é preciso deixar que o produto audiovisual se revele para o analista com a força de seus próprios enunciados.

Na época do texto, os autores esclarecem que, por razões diversas relacionadas com as estratégias das especialidades que buscaram entendê-la, a televisão produziu pouca reflexão analítica (pelo menos comparativamente, levando em consideração o que já se escreveu com relação a outros meios) sobre o modo como os seus produtos “comunicam” ou sobre como esses produtos “funcionam” tanto nas suas formas gerais relacionadas com formatos e gêneros, como nos detalhes mais íntimos que tornam cada programa um acontecimento singular. Na maioria das vezes, a abordagem da televisão é macroscópica e encara a televisão como uma estrutura abstrata de gerenciamento, financiamento, controle social, promoção do consumo e vinculação com o capital global,

mas deixa de lado o exame efetivo do que ela concretamente produziu nos seus mais de 50 anos de história: os programas.

Desde então, muito já se foi estudado a respeito da análise específica de programas televisivos, e este trabalho pretende oferecer mais uma contribuição, mais estritamente voltada às séries televisivas.

O olhar com que se vê um filme torna-se analítico quando, como a etimologia indica, decidimos dissociar certos elementos do filme para nos interessarmos mais especialmente por tal momento, tal imagem ou parte da imagem. Em uma série isso é mais laborioso, visto que o material disponível para iniciarmos a análise é gigantesco. Pucci Jr. e Rocha já argumentam que "entre análise fílmica e análise televisiva há diferenças não desprezíveis. A televisão possui uma particularidade que, se por um lado é uma de suas riquezas, por outro oferece as mais sérias dificuldades metodológicas: a longa duração dos produtos seriados" (2016, p. 10). Isso não é diferente com o objeto deste projeto, *Twin Peaks: The Return*, que possui mais de 18 horas de material em vídeo, tamanho gigantesco se comparado a um longa-metragem.

Para um filme, a análise cuidadosa de uma cena pode bastar para desvendar o problema de pesquisa proposto, mas em um produto de ficção seriada televisiva longuíssimo, a análise de uma cena pode ou não dar conta da resolução. Pucci Jr. e Rocha levantam esta questão:

Ao menos desde meados da primeira década deste século, têm sido realizadas tentativas mais bem sucedidas, no sentido de estabelecer os fundamentos da metodologia analíticas de produtos televisivos. O nome de maior destaque é Jeremy Butler. Em *Television Style* (2010), além de fazer o levantamento dos embates de pesquisadores e críticos diante dessa problemática, ele efetua análises que têm servido e ainda servirão de modelo. No entanto, Butler não responde à questão central, acima levantada: qual o peso heurístico, isto é, capaz de proporcionar conhecimento, da análise de cenas pertencentes a um produto de dimensões colossais? Ainda pesam sobre os pesquisadores as consequências dessa lacuna e de questões que lhe são afins. (PUCCI JR.; ROCHA, 2016, p. 11).

Ter esse problema a ser debatido não reduz a efetividade e os méritos metodológicos do projeto, pelo contrário. Prosseguindo a linha de Butler (2009), Thompson (2003) e de pesquisadores adeptos a eles aqui no Brasil, a dissertação busca contribuir para a superação dos problemas analíticos na televisão apontados acima. Acreditamos que o analista deverá sempre decidir se considera a série toda – o que impõe um certo tipo de escolha de objeto e uma certa intenção, relativamente ampla dependendo do produto – ou se, pelo contrário, só irá tratar de um excerto, de um aspecto, ou até de

alguns episódios. Seja qual for o caso, a análise deverá sempre inscrever-se na perspectiva de uma análise mais global, pelo menos potencialmente; ou seja, uma análise metonímica: a escolha de uma parte para a representação de um todo.

De fato, é impossível realizar a análise televisiva de todos os episódios de *Twin Peaks: The Return* – nem mesmo a análise fílmica em um longa-metragem se presta a isso –, porém acredita-se que a análise de algumas cenas selecionadas que marcam a ruptura de aspectos narrativos comuns a outras séries televisivas, possa contribuir não só para desvendar aspectos narrativos do produto, mas também contribuir para os estudos de análise televisiva no Brasil.

Para fazer esta seleção, adotamos o que a pesquisadora Simone rocha denomina evento narrativo:

No caso das narrativas ficcionais, uma das dificuldades em se trabalhar com tais produtos diz respeito ao volume significativo do material em questão. Nesse sentido, as unidades de análise nem sempre são precisas e muitas vezes o que os autores adotam são trechos (como cenas, sequências, capítulos ou episódios) de uma narrativa. Ainda que difícil, temos a convicção de que a visão do conjunto é que seria a mais produtiva para a questão que apontamos neste texto e, portanto, optamos por adotar o que chamamos de “eventos narrativos” como forma de adentrar no material. Esses eventos compõem uma trama (ou uma sub-trama) e poderiam ser traduzidos pelos acontecimentos, pelas ações que garantem o desenvolvimento da história, como casamentos, romances, negociações empresariais, traições, disputas de poder etc. Um evento pode ou não durar vários capítulos e, em função das características do consumo de narrativas seriadas televisivas, necessitar do recurso da redundância (THOMPSON, 2003). Acompanhá-lo permite ao analista visualizar o entrelaçamento das tramas, o uso de indicadores temporais claros, e a inserção de causas pendentes para a devida articulação de sequências separadas temporalmente. (ROCHA, 2016, p. 185-186)

Ao trabalhar com eventos narrativos das duas séries de *Twin Peaks*, selecionamos o que mais chama a atenção para a construção da narrativa. Ao fazermos essa delimitação, procuramos, também, não fazer juízo de valor entre os produtores da série. Por mais que *Twin Peaks* tenha sido uma criação de Mark Frost e David Lynch, contendo diversas características narrativas já trabalhadas pelos dois e com marcas já caras para o cinema de Lynch³⁶, acreditamos que as duas séries, na sua grande maioria, segue os mesmos traços estilísticos e narrativos, independentemente de quem for o diretor ou o roteirista do episódio. Isso não quer dizer que Frost e Lynch não foram importantes para toda a construção das séries, pelo contrário; defendemos o ponto que, apesar de os dois terem

³⁶ A características chamadas lynchianas serão mais aprofundadas no decorrer dos capítulos de análise das séries.

sido decisivos na elaboração das séries, o trabalho na televisão é construído através de um trabalho em equipe conjunta, com dezenas de profissionais e, geralmente, por vários roteiristas e coautores através dos episódios ou, até mesmo, em um único episódio³⁷.

Especificado qual foi o método de seleção dos excertos da série, partiremos, a seguir, para a definição de algumas especificidades narrativas do meio televisivo, que influenciam diretamente na maneira como se contar uma história (significativamente diferente do cinema). Afinal, séries televisivas, diferentemente do cinema, devem encaixar-se dentro intervalos de tempo amplamente inflexíveis. Além disso, analisar estas especificidades abre caminhos para entender se *The Return* tem uma estrutura narrativa mais próxima de um filme do que uma série, conforme diz a crítica e seus criadores; e, a partir disso, veremos se a série rompe ou reinventa estes padrões.

Episódios

A narrativa de ficção serializada é construída por episódios. A formato mais convencional é que episódios de séries de comédia normalmente durem meia hora e de séries dramáticas durem uma hora – e esse padrão é geralmente replicado em serviços de *streaming*. Os episódios podem ser divididos entre seriais e episódicos (KOZLOFF, 1992)³⁸. Episódicos são aqueles programas cujos personagens e cenário são reutilizados, mas a história termina em cada episódio individual. Os arcos dramáticos são trabalhados a partir do início do episódio e são resolvidos no mesmo capítulo, possibilitando que espectadores esporádicos possam assistir a um episódio e desfrutar da narrativa completa sem perda de informações. Esta estrutura é muito utilizada em séries policiais, como *Law & Order*, *CSI* (2000-2015) e *Missão Impossível* (*Mission: Impossible*, 1966-1973). Em *Batman e Robin* (*Batman*, 1966-1968), por exemplo (história dos super-heróis Batman e Robin lutando contra o crime), a maioria dos episódios inicia-se com o a apresentação do “vilão do dia” e encerra-se com os heróis colocando-o atrás das grades. Cada episódio funciona como um único produto, com clímax e resolução próprios, possibilitando que a audiência reconheça a trama e essência dos personagens em um único episódio.

³⁷ Como apontado na introdução, no caso do nosso objeto de estudo, *The Return*, os 18 episódios são roteirizados e dirigidos por Mark Frost e David Lynch. Esta situação é uma exceção no meio das séries televisivas.

³⁸ Existem também as séries de episódios unitários ou antológicos (MACHADO, 2000), como é o caso de *Alfred Hitchcock Presents* (1955-1965) ou *Black Mirror* (2011-presente). Como as séries de *Twin Peaks* não apresentam este tipo de episódio, não nos aprofundaremos nesta conceituação.

Por outro lado, em um programa serial, a história e o discurso não chegam a uma conclusão durante um único episódio, retornando assim, após um determinado hiato. No Brasil o exemplo mais claro são as novelas. Para acompanhar, o espectador precisa estar a par de todos os episódios, pois cada um deles insere novas informações pertinentes à trama.

As formas de serialização são características próprias da televisão em geral e Sarah Kozloff (1992) argumenta que, já na segunda metade da década de 1980, um embaralhamento dessas duas categorias já estava sendo exibido na televisão americana. A serialização é o recurso central da produção televisiva, e a mescla desses dois formatos é uma das principais características que fazem da ficção na televisão o que ela é.

Esse tipo de narrativa mista é explorado nos *ensemble shows*, séries que deixaram de focar em apenas um protagonista e passaram a trabalhar diversos personagens principais, cada um com sua própria trama e relacionamentos. Mittell (2015) explica que essa multiplicidade de tramas possibilita que as histórias não só deem voz a uma pluralidade de personagens, mas também exercitem a construção dos personagens, fazendo com que múltiplas facetas de ação e de caráter sejam exploradas. Em geral, estas tramas se colidem e coincidem, mas há casos em que as histórias paralelas sequer chegam a encontrar com as tramas principais e ficam sem resolução clara por diversos motivos, sejam financeiros ou por escolhas criativas.

Portanto, a estrutura do *syuzhet* das séries de TV é afetada pelo número de episódios em que consistem. Segundo os pesquisadores Allrath, Gymnich e Surkamp, o que séries episódicas e seriais, bem como os vários tipos de séries híbridas, têm em comum é que a maioria delas foi projetada para rodar virtualmente para sempre, desde que as avaliações indiquem um interesse sustentado por parte dos espectadores. Assim, as séries baseiam-se na suposição de que episódios individuais podem atingir certo grau de fechamento, mas nenhum fechamento definitivo, o que impediria a continuação da série (2005, p. 23).

Importante ressaltar que além de trabalhar com hibridizações entre estes formatos, as séries de *Twin Peaks* utilizam-se de referências intertextuais e autorreferências, dando

forte ênfase a estéticas operatórias³⁹. Todas estas características de complexidade nos episódios da narrativa das séries serão investigadas adiante na seção 3.1 desta dissertação.

Gancho

Foi a serialização que impôs à televisão uma das suas principais técnicas narrativas: a existência de ganchos, herdada do gênero literário folhetim, que se perpetuou nas narrativas ficcionais televisuais. Assim, não é só a divisão entre episódios que diferencia o modo de se narrar para o cinema e a televisão. Os espectadores de televisão muitas vezes enfrentam o desafio adicional de interrupções frequentes – para comerciais, intervalos de uma semana entre os episódios e até mesmo por períodos entre as temporadas. “Ao criar episódios para a televisão comercial, os roteiristas definitivamente levam essas rupturas em consideração na estrutura de planejamento” (THOMPSON, 2003, p. 35 – tradução do autor⁴⁰) – e isso muda completamente a maneira de se narrar uma história, afinal estes intervalos costumam ser decisivos para a estruturação das narrativas seriadas, pois precisam ter sua duração respeitada de maneira rígida. A presença destes intervalos temporais entre episódios significa que as narrativas televisivas, em oposição às fílmicas, não são feitas de uma unidade narrativa única.

Por razão destes intervalos, são comumente utilizados os ganchos narrativos (*cliffhanger*, THOMPSON, 2003 – em tradução livre: pendurado no precipício), recursos para garantir o suspense, a emoção e a curiosidade do espectador, fazendo com que ele continue acompanhando a história. Segundo Thompson, as séries de narrativas clássicas se utilizam de uma estrutura aristotélica⁴¹ de três atos. O primeiro e o terceiro ato, cada um deles, contam com 25% de tempo de tela, deixando o segundo ato com 50%. Cada um dos atos normalmente encerra-se com um gancho, e os ganchos do final do episódio e da temporada são os de maior tensão porque podem levar a consequências mais sérias

³⁹ A respeito deste tipo de complexidade, Letícia Capanema (2016) observa na série dos anos 1990 os mecanismos de complexificação narrativa através de estratégias autorreferenciais analisando a duplicidade, a construção em abismo e a metalepse. Não faremos uma abordagem aprofundada nestes aspectos. Para mais informações ver o artigo “Complexidade nas Obras Televisuais e Cinematográficas de David Lynch”.

⁴⁰ Do original: “(...)in creating television episodes for commercial television, screenwriters definitely take these breaks into account in planning structure”.

⁴¹ O aristotelismo, tendo sua origem no livro *Poética* (2015), é um conjunto de diretrizes que prescrevem um modo específico de contar uma história. Segundo Aristóteles, uma história é composta de três seções: um começo que introduz uma complicação na vida de um personagem; a seção do meio que apresenta ação em desenvolvimento, e descobertas que impulsionam a história adiante; e um fim que resolve o conflito da história, geralmente com o personagem principal atingindo seu objetivo

na narrativa. Thompson (2003, p. 51) ainda observa que esta estruturação é bem similar em séries sem intervalos comerciais e que algumas séries (e.g. Sopranos) podem flexibilizar esta estrutura, mas não a abandonam. Os pontos de divisão entre esses três atos são geralmente chamados de “pontos de virada”, e Syd Field (2001), em seu manual de roteiro, define estes pontos desde a estruturação de roteiros para o cinema.

Thompson (2003, p54) explica que essas divisões de programas em atos, sejam de proporção rígida ou flexível, não são simplesmente arbitrárias. Elas dão a um episódio uma sensação de estrutura, da mesma forma que os movimentos equilibrados de um concerto clássico. Eles fornecem ao espectador uma sensação de progresso e garantem a introdução de novas premissas ou obstáculos dramáticos em intervalos. É por este motivo que até mesmo episódios de televisão que são transmitidos sem intervalos comerciais se baseiam em uma estrutura de atos. O capítulo 3 se encarregará de demonstrar como esta estruturação de 3 atos com ganchos funcionam na narrativa de *Twin Peaks*.

No final de uma temporada, os espectadores geralmente obtêm um grau de encerramento ainda menor do que no final de um episódio normal. A fim de garantir que os espectadores assistam à próxima temporada, uma temporada frequentemente termina com “suspense”, deixando os espectadores com as mais variadas perguntas em aberto. Os obstáculos no final de uma temporada precisam criar um suspense duradouro ((ALLRATH; GYMNICH; SURKAMP, 2005, p. 23). Kozloff (1992, p. 92) observa que a regra geral parece ser que quanto mais longo o hiato, mais alto deve ser o penhasco (*cliff*; referindo-se a expressão em inglês *cliffhanger*).

A lógica é que no final de cada ato, exista uma “ponta solta”, uma cena de ação iminente, um segredo prestes a ser revelado etc. Isso tem o intuito de estimular o espectador a se manter na expectativa do que irá acontecer e não abandonar o canal específico. “Os blocos de um episódio são normalmente estruturados para garantir que os espectadores continuem assistindo depois (e durante) aos intervalos comerciais, com o clímax no fim de cada bloco” (ALLRATH; GYMNICH; SURKAMP, 2005, p. 12 – tradução do autor)⁴².

Maria Cristina Castilho Costa (2000) explica que o gancho produz curiosidade e aviva o desejo do espectador. Para a autora, “há uma dialética no uso desse recurso: a

⁴² Do original: “*The segments are normally structured to ensure that viewers continue watching after (and through) commercial breaks, with a climax at the end of each segment*”

ação só pode ser suspense, gerando ansiedade, angústia ou desejo, quando todos os elementos da ação estão dados e o seu desfecho pode ser previsto e esperado” (p. 61). Os ganchos geralmente sugerem caminhos diferentes que uma história pode tomar, encorajando os espectadores a imaginar como a trama se desenvolverá.

O último episódio da primeira temporada de *Twin Peaks*, por exemplo, conta com diversas tramas relevantes em aberto, para só serem continuadas na segunda temporada. Neste episódio, Leo Johnson, personagem suspeito por matar Laura, é baleado por alguém misterioso; acontece um incêndio na serralheria da cidade com dois personagens importantes lá dentro; após Jacques Renault, outro suspeito por assassinar Laura, ir parar no hospital ao ser baleado pela polícia em uma fuga, ele é morto sufocado por um travesseiro por Leland; e Audrey Horne, interesse romântico de Cooper, passa por baixo da porta do quarto do agente uma carta pedindo socorro, mas ele não consegue lê-la, pois batem na porta de seu quarto e quando ele atende, um assassino misterioso acerta três tiros na região do abdômen de Cooper⁴³. O espectador só descobrirá o que irá acontecer com os personagens na próxima temporada e estes ganchos impactam o espectador ao sugerir que a história seguirá caminhos diferentes.

Esta estratégia narrativa é uma prova de que as séries televisivas, talvez até mais fortemente do que o cinema, são feitas para incentivar a aplicação de certas *schemata* por parte do espectador, a fim de gerar hipóteses do que virá a seguir. O espectador se compromete em assistir a série mesmo sabendo que o fim de cada episódio apresenta apenas um desfecho parcial. O que sugerimos aqui é que a necessidade de se estruturar uma narrativa através de ganchos (isto é, pela sua própria natureza de se estruturar a narrativa), faz com que estes ganchos apresentem deixas (*cues*) e lacunas ainda mais enfáticas que a narrativa cinematográfica, moldando a aplicação de *schemata* e testagem de hipóteses por parte do espectador.

Recapitulação

⁴³ O gancho narrativo de Cooper ser baleado faz lembrar o gancho da *soap opera prime time Dallas* (CBS, 1978-1991). O gancho em questão separou oito meses a terceira da quarta temporada. No último episódio da terceira temporada, o personagem John Ross (J.R. como abreviatura) é baleado misteriosamente com 2 tiros na região do abdômen, cai no chão e os créditos finais surgem na tela. A CBS usou de publicidade a frase de efeito: “*Who shot J.R.?*”. O mistério foi revelado no quarto episódio da quarta temporada, intitulado “*Who done it?*”. A frase de efeito deixou forte legado na cultura pop e o formato do *cliffhanger* ajudou a popularizar este tipo de final de suspense nas séries de televisão.

“Dada a natureza da exibição de televisão, é altamente provável que novos telespectadores sintonizem a qualquer momento, tanto entre quanto durante os programas” (THOMPSON, 2003, p. 63 – tradução do autor⁴⁴). Independente do gênero, séries televisivas passam uma boa quantidade de tempo recapitulando ações anteriores, não apenas no início dos programas, mas também no decorrer do episódio, para que qualquer pessoa possa sintonizar a qualquer momento⁴⁵.

Mais do que isso, a recapitulação existe porque as séries são narrativas de duração imensa (*sitcoms* famosos como *Seinfeld* ou *Friends*, por exemplo, possuem aproximadamente 130 horas de material em vídeo –tamanho astronômico se comparado a um longa-metragem) que dificilmente um espectador, até o mais assíduo, será capaz de lembrar de tudo o que ocorreu durante seu tempo no ar (algumas séries ultrapassam dez anos).

Adotar a serialização como uma das principais formas de estruturação narrativa das séries, implica conceber um padrão que se repete, com variações maiores ou menores, assim como acontece na produção industrial. (MACHADO, 2010, p. 83). Nesse sentido, é pouco provável que informações importantes sejam dadas apenas uma vez na narrativa televisiva, durante uma única cena. No entanto, não se trata de apresentar a mesma informação varias vezes durante a série, a informação tem de ser não só periodicamente representada, mas também resumida ou acrescida de novos detalhes (PALLOTTINI, 2012, p. 57).

Arlindo Machado (2000) fundamenta suas ideias a partir de que a repetição, como princípio organizativo, se torna fundamental na organização das mensagens televisuais. As séries, também, na maioria das vezes, adotam este princípio com o objetivo de reiterar ideias, personagens e histórias, além de retomar as narrativas ficcionais recapitulando trechos deixados em aberto:

A riqueza da serialização televisual está, portanto, em fazer dos processos de fragmentação e embaralhamento da narrativa uma busca de modelos de organização que sejam não apenas mais complexos, mas também menos previsíveis e mais abertos ao papel ordenador do acaso (MACHADO, 2010, p. 97).

⁴⁴ Do original: “*given the nature of television viewing, it is highly likely that new viewers will be tuning in at any given moment, both between and during programs*”

⁴⁵ Importante sublinhar que há sempre exceção a essas regras. Há casos de subversão desses códigos, como recapitulações de ações que nunca ocorreram e ganchos que nunca serão retomados. Alguns exemplos são *Community* (2009-2015) e *Arrested Development* (2003-2006, 2013-) que utilizam estas rupturas de códigos para causar comicidade à narrativa.

Allrath, Gymnich e Surkamp (2005, p. 9) apontam que a importância do conhecimento prévio da narrativa depende ainda de que tipo de narrativas serializadas os espectadores são confrontados. Uma série de episódio seriais, como uma novela e.g., requer uma grande quantidade de conhecimento prévio por parte do espectador, enquanto uma série episódica, para a qual o telespectador só precisa estar familiarizado com a configuração geral e a constelação de personagens, não requer vasto conhecimento nem mesmo da personalidade de cada personagem, visto que ela é reforçada em cada episódio. Portanto, para uma análise, um episódio de uma série episódica, pode ser considerado um “texto” próprio. Em séries em que a serialização é de maior importância, entretanto, é importante analisar os episódios individuais no contexto dos episódios anteriores ou posteriores.

Pegemos um exemplo para fins didáticos. Em *The X-Files*, (1993-2002) – série influenciada fortemente por *Twin Peaks* conforme aponta Starling Carlos (2006) – os agentes especiais do FBI, Fox Mulder e Dana Scully investigam casos não solucionados envolvendo fenômenos paranormais. Se trata de uma série híbrida entre episódios seriais e episódicos onde cada episódio é desenvolvido com o “monstro do dia”, ao mesmo tempo em que existe uma trama maior que perpassa toda a série. Mesmo sendo uma série híbrida, o espectador não precisa acompanhá-la desde o primeiro episódio para entender que Mulder acredita na existência de extraterrestres e presume que sua irmã tenha sido abduzida, enquanto Scully é uma médica cética. Em praticamente todos os episódios os espectadores são lembrados destas características, seja por meio de diálogos (que quase sempre referenciam o desaparecimento da irmã de Mulder) ou por ações que influenciam no rumo da narrativa.

Para uma série majoritariamente serial, existem diversas maneiras de recapitulação. O uso de breves resumos antes de iniciar o episódio é bastante comum. O recurso “no capítulo anterior”, em que são apresentados os principais acontecimentos dos últimos episódios exibidos, tem o objetivo de ajudar os espectadores a recapitular o desenvolvimento da narrativa e fornecer informações para espectadores que perderam alguns episódios (ALLRATH; GYMNICH; SURKAMP, 2005, p. 10). Na série dos anos 1990 de *Twin Peaks* os episódios sempre começavam com esta estratégia. Antes de cada episódio iniciava-se um *voice over* do agente Cooper “*previously in Twin Peaks...*” e em seguida era exibido cenas dos capítulos anteriores necessárias para entender o capítulo da

semana. Ainda, no término de cada episódio era exibido o “*next on*” em que se apresentava breves cenas do episódio da semana seguinte. *The Return*, por outro lado, aboliu estas estratégias. Outro tipo de recapitulação presente em *Twin Peaks* diz respeito às apresentações introdutórias feitas antes do episódio começar apresentadas pela personagem da *Log Lady* (Catherine E. Coulson), similar ao que Hitchcock fazia em seu programa televisivo *Alfred Hitchcock Presents* (1955-1965). Em uma espécie de metadiegesse, a *Log Lady* é uma narradora onisciente, mas que também é uma personagem de dentro da série (diferente de Hitchcock).

Jason Mittell evidencia que outra fonte adicional para despertar a memória dos espectadores pode ser o que ele chama de *credit sequence* (2010, p.94). Isso não acontece em nenhuma das séries de *Twin Peaks* – que têm suas respectivas aberturas constantes durante toda sua exibição –, mas em séries como *Friends* ou *The Wire*, e.g., os créditos iniciais são um clipe que reúne pequenas partes dos episódios da temporada em questão. Algumas séries também apresentam episódios de compilação, que normalmente são compostos por personagens lembrando os momentos que já passaram, reunindo assim cenas que já fizeram parte de outros episódios.

Existem também o que Mittell (2010) chama de recapitulação diegética e, como já mencionado anteriormente, a prática do diálogo é um dispositivo fundamental. Em diálogos, personagens se chamam pelo nome e fazem referência às suas relações ou parentescos com muita frequência. Assim, a recapitulação por diálogo é uma forma de manter as informações cruciais do personagem ativas na memória do espectador. Mittell ainda acrescenta:

A recapitulação diegética normalmente usa o diálogo como um meio de ativar eventos passados na memória de trabalho⁴⁶, porém deixas (*cues*) mais sutis também podem servir em uma função semelhante. Como a televisão é um meio audiovisual, deixas visuais como objetos, cenário ou composição de tomadas podem servir para ativar memórias de longo prazo (MITTELL, 2010, p. 85)⁴⁷.

Isto quer dizer que os mecanismos de se estruturar uma série, seja os ganchos ou as recapitulações, são maneiras de ativar *schemata* processuais do espectador, seja por

⁴⁶ Memória de trabalho é um componente cognitivo ligado à memória, que permite o armazenamento temporário de informação com capacidade limitada.

⁴⁷ Grifo do autor. Do original: “*Diegetic retelling typically uses dialogue as a means to activate past events into working memory, but more subtle cues can also serve a similar function. As television is both an audio and visual medium, visual cues like objects, setting, or shot composition can serve the function to activate long-term memories*”.

meio de formação de hipóteses ao postular um conjunto mais ou menos estável de suposições, ou por meio da memória como uma ação de construir a narrativa baseado nos acontecimentos passados.

Além destes mecanismos, por conta da rápida evolução digital (impulsionada pela cultura *on-demand* e a tecnologia de *streaming*), as séries televisivas têm sofrido transformações constantes não só no modo com que o espectador se relaciona com o produto, mas também na maneira como se constrói a narrativa da série – o que mais nos interessa nesta pesquisa. Alguns apontamentos importantes serão tratados a seguir.

Continuidade vs. Ruptura

John Landgraf, presidente do canal norte-americano FX, descreve que estamos vivendo na era da *Peak TV*, uma nova era da televisão caracterizada pela superabundância de séries para assistir (PRESS, 2018), pois “simplesmente há muita televisão”. Para se ter uma ideia ao que ele se refere, em 2015, mais de 400 séries foram produzidas nos Estados Unidos. Não só isso, a grande maioria das séries tem bom sucesso de crítica e público. Talvez por este motivo que estudiosos têm se referido a este momento como “terceira era de ouro da televisão” (MARTIN, 2014).

Nesta perspectiva, pesquisadora Milly Buonanno (2019), aponta que grande parte da academia e da crítica defende que séries mais recentes (especialmente as americanas de horário nobre) rompem radicalmente com as formas televisuais seriadas anteriores. Ao promover esta valorização de certa televisão atual, os estudos muitas vezes negligenciam ou produzem alteridade ao que foi antes, ou àquilo que de alguma forma não se encaixa nos novos cânones.

Buonanno cita o exemplo da *soap opera*⁴⁸ que ao mesmo tempo em que ocupa um lugar honroso entre os gêneros tradicionais da televisão e da cultura popular por seu apelo de massa e alta viabilidade econômica, é relegada a baixos níveis de prestígio cultural e menosprezada como o paradigma (voltado ao mundo feminino) da indignidade cultural e estética da televisão. “Nunca tendo sido aceita como obra de arte, a série diurna se transformou em um termo de comparação negativo por excelência” (2019, p. 41). Assim,

⁴⁸ A definição de *soap opera* como gênero, assim como suas especificidades de produção serão detalhadas no capítulo 3.

status crescente da narrativa seriada ao longo dos anos sempre envolveu a ruptura com o gênero. O que a autora quer dizer é que:

O fascínio que os círculos acadêmicos demonstram pelas formas atuais de contar histórias seriadas, as quais conseguiram elevar o status cultural da televisão a um nível nunca antes alcançado, não deve ser problemático por si só. No entanto, na medida em que envolve um distanciamento radical das formas anteriores de ficção serializadas, essa tendência ajuda a construir e a endossar uma narrativa de descontinuidade entre passado e presente, entre a televisão (supostamente) simples e a complexa, cuja representação do estado das coisas é questionável (BUONANNO, 2019, p. 44).

Contrária à tendência de “continuidade negada”, a autora defende que não se pode perder de vista “o entrelaçamento e as interconexões entre o passado e o presente da televisão e, da mesma forma, os estudos televisivos” (p. 44). Como já mencionado anteriormente, não perdemos de vista a contextualização da história da televisão no tempo e é exatamente por isso que realizamos nossa exposição conceitual. A televisão, assim como o cinema, deve ser analisada como um contínuo. Nos alinhamos com o ponto de vista da autora ao estudarmos as rupturas narrativas de *The Return*, mas sem negligenciar elementos que fazem parte de uma histórica continuidade das narrativas televisivas, a qual a série original de *Twin Peaks* foi basilar. Ao mesmo tempo, não ignoramos o legado dos estudos acadêmicos anteriores, os quais contribuíram para a apreensão e a análise de características emergentes e mudanças.

A segunda tendência que a autora traz é a de “ruptura ignorada” referente à aparente cegueira acadêmica ao provável fim da serialidade, provocado pelas novas práticas de se assistir séries, melhor, “maratonar” séries (*binge-watching*), promovida pelos *streamings*. A assistência a uma ou mais temporadas inteiras de séries de televisão em um curto período de tempo, por meio de sessões imersivas de maratona⁴⁹, afirmou-se como um modo de visualização em rápida expansão onde a *Netflix* foi a pioneira neste processo de distribuição⁵⁰. A autora chama estas mudanças na distribuição e no consumo de conteúdo de televisão como *paradigma Netflix*, reconhecendo que essas mudanças são principalmente relacionadas, mas não limitadas, à gigante do *streaming*.

⁴⁹ Maratonar aqui não é usada como forma pejorativa. A autora ainda salienta que não compartilha da opinião crítica e patológica da maratona televisiva, assim como não aceita as alegações da *Netflix* de que isso se tornou o novo normal.

⁵⁰ A liberação de uma temporada de uma só vez não é algo totalmente novo, visto que isso surgiu primeiro com os conjuntos de VHS e, posteriormente, DVDs. O que evidenciamos é o ineditismo das temporadas, diferente dos DVDs e VHS que reuniam todas as temporadas que já haviam sido exibidas na TV previamente.

Buonanno argumenta que o *paradigma Netflix*⁵¹ “mina as características definidoras da serialidade narrativa, na forma como foram historicamente conceituadas, ordenadas e experienciadas” (2019, p. 47), já que a serialidade é constituída na interação entre produção, distribuição e consumo de narrativas em progresso em interrupções forçadas. Arlindo Machado também define serialidade como uma “apresentação descontínua e fragmentada do sintagma televisual.” (2010, p. 83). Assim, entregar toda a temporada de uma vez “subverte o dispositivo estratégico envolvido na segmentação narrativa: a interrupção regular, sistemática e institucional da história e a consequente suspensão do processo de assistência” (BUONANNO, 2019, p. 47). A autora ainda aponta que as pausas podem ser introduzidas pelos próprios espectadores por razões contingentes, mas elas não surgem de um objetivo estratégico que apontamos nos tópicos anteriores.

Podemos pensar, então que a temporada substitui o episódio como principal unidade narrativa (BUONANNO, 2019), porém a construção da temporada não seria pensar em um longa-metragem de 10 ou 20 horas? Então a própria suposição de que estamos lidando com histórias seriadas se torna duvidosa. Pois, conforme apontamos em tópicos anteriores, o tempo gasto não assistindo – recordando ou hipotetizando – é parte integrante da experiência da serialidade. Não afirmamos com certeza se a serialidade foi rompida ou não, pois é um problema a ser analisado a fundo, mas é importante ressaltar que os parâmetros de produção e recepção vem se alterando.

Isso não quer dizer que o *paradigma Netflix* excluiu outras formas de se produzir ou assistir séries. A HBO, por exemplo, forte produtora de séries, ainda lança seus episódios semanalmente tanto em seu *streaming* quanto em seu canal por assinatura. Não posicionamos, importante salientar, hierarquicamente ou em qualquer escala de valor estes modos de produção e consumo. Desta discussão, para nós, nesta dissertação, não nos interessa entender a maneira como se consome série (maratonando ou de maneira fracionada), mas sim se o *paradigma Netflix* altera consideravelmente a maneira de se estruturar uma série. Ou seja, nos interessa saber se estas novas séries se assemelham mais a “um filme dividido em 18 partes” ou se ainda apresentam estruturas de série, com recapitulação e ganchos.

⁵¹ Importante salientar que, como a própria autora coloca, “não há nada inerentemente repreensível no paradigma da *Netflix*, nem totalmente inédito a esse respeito” (p.52)

Twin Peaks: The Return não passou pelo *paradigma Netflix* (pois foi produzido e exibido semanalmente pelo canal por assinatura *Showtime* nos Estados Unidos e teve distribuição internacional via *Netflix* também semanalmente), mas nos resta investigar se ele foi pensado a partir dele.

3. TWIN PEAKS ANTES

3.1. Complexidade narrativa

Encarei o piloto como um filme e, para mim, nas duas primeiras temporadas, o verdadeiro *Twin Peaks* é o piloto. O resto é coisa de palco e foi feito como na TV, mas o piloto realmente tinha uma atmosfera – David Lynch (MCKENNA; LYNCH, 2019, p.284)

O termo “narrativa complexa” não é uma novidade nos estudos de televisão e certamente não é uma expressão contemporânea para caracterizar narrativas. Como aponta a pesquisadora Letícia Xavier de Lemos Capanema (2016), “complexidade narrativa” é uma noção que vem sendo discutida desde a antiguidade, em que a “versatilidade e a polissemia dessa palavra diluíram sua significação, levando à sua utilização em áreas variadas do conhecimento e tornando-a, de certa maneira, banal” (p.89). Portanto, ainda hoje, não há consenso sobre o significado da expressão, que é objeto de discussões diversas por parte de pesquisadores da narrativa.

Como mencionado no capítulo anterior, para desenvolver uma narratologia da televisão não ignoramos os estudos já realizados nos campos da literatura e do cinema. Porém, pesquisadores sólidos da televisão, como Jason Mittell (2012; 2015), já trabalharam exaustivamente o termo em estudos televisivos. Assim, aliados com Mittell (2015), que defende que é preciso encontrar teorias e metodologias específicas que libertem a televisão da tutela dos estudos literários e fílmicos, utilizaremos, na maioria das vezes, a expressão “complexidade narrativa” ancorada nos estudos de televisão já realizados. Apenas em um início introdutório, começaremos resgatando o termo de outras áreas de conhecimento (literatura e cinema) para podermos melhor localizá-lo no tempo, entretanto a análise de *Twin Peaks* será feita exclusivamente com o uso do termo em estudos de televisão.

Falar de uma forma complexa de narrativa pressupõe a existência de uma forma simples, convencional ou elementar. Aristóteles, desde o livro *A Poética* (2015), desenvolveu uma clara distinção entre a forma simples (*aplen*) e a forma complexa (*peplegmenen*). Para ele, as narrativas complexas são aquelas que as ações são modificadas “por meio ou do reconhecimento, ou da reviravolta, ou ambas” (ARISTÓTELES, 2015, p. 105). A reviravolta seria uma mudança para a direção

contrária dos eventos, e o reconhecimento, a mudança da ignorância ao conhecimento, que conduz à amizade ou à inimizade. Ou seja, na perspectiva aristotélica, a complexidade estaria relacionada à reviravolta narrativa, enquanto a forma simples foi definida a passagem (transformação) da adversidade à prosperidade e vice e versa, “de modo contínuo e uno, mas sem que se dê, no que tange à modificação da ação, reviravolta ou reconhecimento” (ARISTÓTELES, 2015, p. 103).

Assim, Aristóteles (2015), sistematicamente, divide a tragédia em seis partes: ação; caráter (o tipo moral e psicológico de cada personagem); pensamento (aquilo que cada personagem expressa); elocução (linguagem metrificada)⁵²; música e espetáculo (parte cênica, indumentária e de maquiagem). Entretanto, Aristóteles insiste na prevalência da ação como elemento essencial a uma tragédia. Para ele, uma tragédia pode carecer dos outros cinco elementos, mas jamais pode carecer da ação, pois este é o elemento que dá unidade à tragédia. Ainda, toda ação na tragédia deve estar encadeada pelo princípio da verossimilhança ou necessidade, para tornar orgânica uma passagem de uma ação para outra, dando coesão a tragédia.

A partir disso, então, cria-se um conjunto de diretrizes que prescrevem um modo específico de contar uma história baseado na ação. A principal diretriz é o senso de dividir uma narrativa em 3 atos com “começo, meio e fim” – a chamada narrativa aristotélica. Segundo Aristóteles, uma história é composta de três seções: um começo que introduz uma complicação na vida de um personagem; a seção do meio que apresenta ação em desenvolvimento, e descobertas que impulsionam a história adiante; e um fim que resolve o conflito da história, geralmente com o personagem principal atingindo seu objetivo.

Aristóteles postula que a ação da tragédia deve ter um evento inicial que não necessita ser decorrente de qualquer outro, ou seja, é preciso criar uma situação que faça sentido por si só, da qual pode-se narrar outros fatos a partir desta situação inicial, de forma natural, a trazer verossimilhança. Esse desencadeamento de verossimilhança desenvolve-se até chegar em uma “conclusão”, em que se retoma o dilema colocado na situação inicial. O que Aristóteles aponta pode parecer banal à primeira vista, mas esta

⁵² Diferente do contexto atual, a tragédia, na época de Aristóteles, deveria conter, tanto nas falas dos personagens quanto nas intervenções do coro, uma linguagem artificial e metrificada. Inclusive, muitas partes eram cantadas com acompanhamento musical.

postulação aponta que o “começo, meio e fim” precisam estar ligados a um nexos de causalidade, interligados entre si, para criar um corpo orgânico.

No âmbito dos estudos fílmicos, a concepção aristotélica de narrativa simples é frequentemente associada ao modo narrativo do cinema clássico. David Bordwell (1985) categoriza o cinema clássico como um dos quatro modos narrativos⁵³ citados na seção 2.2 desta dissertação. A narrativa audiovisual clássica, no cinema, desenvolveu e solidificou uma série de recursos estilísticos que nasceram em Griffith, ganham consistência ao longo das primeiras décadas do cinema americano e até hoje mantém sua solidez. Esta narrativa se movimenta por meio de uma relação de causa e efeito, onde "a causalidade é o princípio unificador primário" (BORDWELL, 2005b, p. 299), bem como postulava Aristóteles sobre a narrativa simples, há mais de dois milênios. As escolhas criativas se subordinam a fazer avançar a história por uma cadeia de eventos que se relacionam logicamente. Assim, “a narração clássica faz do mundo da *fabula* um constructo internamente consistente” (BORDWELL, 2005b, p. 280).

Em movimento análogo, porém dedicado ao estudo da narrativa na televisão, Stephanie Benassi (2000) ressalta as formas simples e fundamentais das quais se originam os inúmeros formatos da ficção televisual. A autora aponta “a serialidade como aspecto primordial da configuração narrativa na televisão”, destacando três formas basilares e “naturais”: “o telefilme, o folhetim e o episódio”⁵⁴. (*apud* CAPANEMA, 2016, p. 97).

Em contrapartida, naturalmente, um dos aspectos mais notórios da complexificação narrativa na televisão, segundo autores como Mittell (2012; 2015), Benassi (2000), Ang (2010) e Sepulchre (2010), refere-se a sua transformação estrutural. Mittell (2012; 2015) utiliza o termo "complexidade" em uma acepção multifacetada, referindo a um conjunto de discussões empreendidas ao longo dos últimos anos sobre as mudanças na estética e na narrativa das séries televisivas, principalmente as norte-americanas. Para Mittell, a forma mais básica de complexidade narrativa ocorre na mudança de equilíbrio entre episódios seriais e episódicos.

O equilíbrio entre esses dois formatos resulta, segundo Mittell, em uma estrutura intrincada que ao mesmo tempo recusa “a necessidade de fechamento da trama em cada

⁵³ Teoricamente, Bordwell (1985, p. 150) conecta o termo “modo narrativo” com o termo “modo de imitação” (*mimeses*) que Aristóteles utiliza na Poética. O termo empregado por Aristóteles serve para distinguir as várias maneiras que o poeta pode apresentar a história.

⁵⁴ Ver a diferença entre estes formatos na seção 2.3 desta dissertação.

episódio, que caracteriza o formato episódico convencional, [...] e privilegia histórias com continuidade” (2012, p. 36)⁵⁵. Para Mittell (2012), a forma mais básica de complexidade narrativa ocorre na mudança de equilíbrio entre episódios seriais e episódicos.

Nesse entrelaçamento, a narrativa se constrói com a complexidade do tempo presente e de suas relações com o passado e com o futuro do universo diegético. Para o autor, séries como *Seinfeld*, *The X-Files*, *Lost*, seriam exemplos dessa transformação em cuja origem não estaria a influência do cinema ou da literatura (meios que já continham essa complexidade muito antes da TV), mas sim a própria evolução da linguagem da televisão. Importante ressaltar que Mittell enfatiza que a complexidade não é garantia ou sinônimo de audiência (ou mesmo de qualidade), mas possibilita novas aventuras criativas próprias da ficção seriada televisiva. Fatores como a crescente legitimação da televisão como meio narrativo e a autonomia de criadores e serviram de catalisadores para tais mudanças.

A série original de *Twin Peaks* foi classificada pelo próprio Mittell (2012; 2015) como "narrativa complexa". O mistério de "Quem matou Laura Palmer?" foi fio condutor principal de sua narrativa por 17 episódios (8 episódios da primeira temporada e 9 episódios da segunda), enquanto algumas tramas eram apresentadas e solucionadas no mesmo episódio. Isso significa que os episódios buscavam a resolução do conflito central de quem assassinou Laura (formato serial), mas também avançavam e finalizavam arcos menores que ajudam na coerência da trama maior (formato episódico). O que Mittell mapeia são os contornos de um novo modo de narrativa televisiva em que *Twin Peaks* foi um dos pioneiros.

A multiplicidade de linhas narrativas é outro traço de complexidade que encontramos em *Twin Peaks*. No início dos anos 1990 isso não era exatamente uma novidade, pois suas raízes são formadas nos programas da produtora MTM do começo dos anos 1980 – especialmente na série *Hill Street Blues* (MACHADO, 2000, p.95), criada também por Mark Frost. Embora haja uma centralidade do personagem do agente Cooper em relação à trama, a série ainda é *ensemble casting*, com um amplo grupo de personagens centrais (MITTELL, 2010, p. 214), cada um com uma história progressiva

⁵⁵ O autor não destaca tipos e nem mesmo níveis da complexidade entre as formas, apenas detém-se em suas características gerais e reitera a junção entre os formatos episódico e serial como aspecto central da complexificação.

secreta e repleta de passagens obscuras, e com relativo equilíbrio de importância entre eles.

Primeiramente iremos analisar em *Twin Peaks* uma característica primordial na narrativa complexa televisiva: a combinação do formato serial com o episódico, passando por diversos gêneros (MITTELL, 2012, p. 36).

Sobre a mistura de gêneros, a série já foi classificada como não sendo "apenas uma nova série de detetive, pois (...) se assemelha mais a uma *soap opera*" (MATTHEES, 2005, p. 99 - tradução do autor), como um "cruzamento bem-sucedido entre um caso de mistério, uma *soap* e um filme de arte" (MITTELL, 2012, p. 38), e até uma "*soap opera* surrealista" (GREGORY, 2000, p. 53 - tradução do autor), evidenciando a "(...) dívida da série para com os grandes gêneros televisivos que são as *soap operas* e as histórias de detetive" (ESQUENAZI, 2011, p. 133). Porém, quase nenhuma análise televisiva debruçou-se, de fato, em desconstruir a narrativa da série e encontrar estes diversos gêneros.

Para examinar esta hibridização de gêneros e formas na série de *Twin Peaks* da década de 1990, selecionamos os episódios 3: *Zen, or the Skill to Catch a Killer* e 4: *Rest in Pain*, da primeira temporada. Embora as particularidades que apontamos sejam característicos da série como um todo, em menor ou maior grau, a marcação de sua ocorrência em cada um dos episódios é inviável (e para os propósitos desta reflexão, desnecessária). Desta forma, os episódios nominalmente mencionados aqui são mostras de fenômenos regulares ao longo da série. Como mencionado anteriormente, adotamos, para esta análise, o chamado "evento narrativo" (ROCHA, 2016).

Ao fazermos essa delimitação, procuramos, também, não fazer juízo de valor entre os produtores da série. Por mais que *Twin Peaks* tenha sido uma criação de Mark Frost e David Lynch, contendo diversas características narrativas já trabalhadas pelos dois e com marcas já caras para o cinema de Lynch, acreditamos que a série, na sua grande maioria, segue os mesmos traços estilísticos e narrativos, independentemente de quem for o diretor ou o roteirista do episódio. Por este motivo escolhemos o episódio 3, dirigido por David Lynch e escrito por Lynch e Frost, e o episódio 4, dirigido por Tina Rathborne e escrito por Harley Peyton. Isso não quer dizer que Frost e Lynch não foram importantes para toda a construção da série, pelo contrário; defendemos o ponto que, apesar de os dois

terem sido decisivos na elaboração da série, o trabalho na televisão é construído através de um trabalho em equipe conjunta, com dezenas de profissionais⁵⁶.

Jason Mittell argumenta que a "televisão complexa é um local de enorme mistura de gêneros, onde convenções e premissas de várias categorias de programação se reúnem e são entrelaçadas, mescladas e reformadas" (2015, p. 233 - tradução do autor). O autor, de forma similar aos formalistas, destaca, ainda, que gênero é uma construção cultural extrínseca ao texto, como apontado na seção 2.3 desta dissertação. Não ignoramos que, de fato, o gênero deve ser contextualizado em uma construção cultural e social que envolve agentes exteriores à formulação do produto em si e, por este motivo, evitamos características concretas na categorização de cada gênero.

No entanto, discutir aspectos culturais extrínsecos aos gêneros, além de improdutivo, não é nosso objetivo na análise. Assim, ao optarmos por uma análise neoformalista, nosso foco é identificar as diferenças estruturais na narrativa de cada gênero para entender como elas se comportam em *Twin Peaks*, assim como David Bordwell (1985) e Kristin Thompson (1988) fizeram em suas análises fílmicas.

Apesar de não se aprofundar em problemáticas de gênero, Bordwell (1985) estuda como *fabula* e *syuzhet* se comportam na construção da narrativa do gênero melodrama e detetivesco. Discordamos do autor nesta acepção, pois, assim como Mittell, acreditamos que o “melodrama é mais um modo do que um gênero, uma abordagem através da emoção, da narrativa e da moralidade que abrange vários gêneros e formas de mídia”

⁵⁶ A noção de que um filme é o produto de um único autor tem sido discutida e debatida desde o artigo seminal de François Truffaut de 1954, *Une certaine tendance du cinéma français*. O artigo criticou o domínio do produtor e do roteirista, defendendo os diretores que impregnaram seus filmes com seu próprio estilo e visão de mundo distintos. Para Truffaut, a linguagem do cinema era visual, expressa por meio de imagens compostas pelo diretor. Por outro lado, na televisão, nos últimos anos, o rótulo de autor é frequentemente atribuído ao redator principal e produtor executivo – o *showrunner*. Alguns exemplos são David Chase (*The Sopranos*), Bryan Fuller (*Hannibal*) e Vince Gilligan (*Breaking Bad*). Alguns *showrunners*, como Fuller, não dirigem nenhum episódio, mas geralmente são reconhecidos como a principal força criativa por trás da narrativa e do estilo geral da série. Martin (2014) cita a ascendência do *showrunner* como elementar da “nova era de ouro” da televisão, afirmando que os *showrunners* têm a chance de “fazer arte em um meio comercial” (p. 9). Discordamos completamente da visão de Martin e acreditamos, como mencionado acima, que o “fazer” no audiovisual é realizado por um trabalho em conjunto. Em entrevista, Mark Frost distancia-se da visão de um autor para *Twin Peaks*: “Houve momentos em que David estava fazendo *Wild At Heart*, eu estava fazendo quase todo o trabalho em *Twin Peaks*..., mas todo mundo quer acreditar na teoria do autor, que tudo de alguma forma surge de apenas uma pessoa (...) de repente ele era o responsável por toda a escrita e todo o trabalho, embora fosse basicamente uma colaboração” (WOODS, 1997, p. 148).

(MITTELL, 2015, p. 233 - tradução do autor). O autor também aponta que a serialidade da televisão e o melodrama têm sido historicamente ligados ao gênero da *soap opera* (...) com longas raízes nas redes de rádio. Assim, alinhamo-nos a Mittell (2015) em compreender melodrama como um modo de se narrar e a *soap opera* como um gênero tipicamente televisivo. A serialidade da *soap opera*, segundo o autor, em um nível formal, emprega estruturas e práticas muito particulares, com um modo distinto de produção⁵⁷, estilo de atuação, ritmo e estrutura narrativa serial.

Em relação às estratégias de *storytelling* (THOMPSON, 2003), a *soap opera* conta com um mecanismo de repetição de constante recontagem da história, em que os personagens são exibidos conversando sobre algum evento de acontecimento recente, revelando novas informações sobre como este evento afeta relacionamentos ou situações (MITTELL, 2015, p. 237). Consequentemente, as *soap operas* adotam uma poética de redundância lenta, mas, em vez de tratar a repetição como um mal necessário, elas a elevam a uma forma de arte, assumindo uma “estética da repetição” (MACHADO, 2000). “Assim, qualquer evento único pode ser recontado várias vezes por meio de convenções cheias de diálogos típicas do gênero, à medida que cada personagem reage ao ouvir sobre o evento”. (MITTELL, 2015, p. 237 - tradução do autor).

Em termos de análise neoformalista, podemos dizer que a narração será altamente comunicativa sobre as informações da *fabula* – especificamente, as informações referentes aos estados emocionais dos personagens, havendo menos lacunas focadas nas informações sobre a *fabula*. A narração também terá alcance irrestrito, mais próxima de uma pesquisa onisciente, para que a história possa gerar emoções variadas. Uma interessante consequência desta narrativa onisciente é que as cenas geralmente consistem em personagens descobrindo o que o público já sabe. Indo de um personagem para outro e mostrando variados pontos de vista, a narração multiplica a oportunidade para a antecipação, por parte do público, das reações dos personagens.

O próprio Bordwell diz que o alto número de cenas dedicadas somente para mostrar as reações dos personagens não é só uma convenção de filmes melodramáticos, mas também da *soap opera*. (BORDWELL, 1985, p. 71). De forma mais simples, o *syuzhet* manipula o interesse através de lacunas temporais desfocadas, informando sobre

⁵⁷ A *soap opera* está sempre em constante produção, com um episódio novo indo ao ar cinco dias por semana durante o ano todo, logo, o estilo do programa é pautado pela produção contínua.

o início de uma ação e depois pulando algum tempo ou passando para outra linha de ação. Este mecanismo retarda a revelação das informações sobre a *fabula*, ocupando o público com diversas linhas narrativas – o que explica a multiplicidade de personagens, mencionada anteriormente, típica da narrativa complexa.

Por outro lado, aplicando o mesmo tipo de abordagem, as séries detetivescas⁵⁸ são ilustrações claras de como o *syuzhet* manipula informações sobre a *fabula* em toda sua narrativa, jogando com a curiosidade do espectador sobre o material causal ausente. A característica narrativa fundamental da série de detetive é que, conforme Bordwell (1985) aponta nos filmes de detetive, o *syuzhet* retém eventos cruciais que ocorrem na porção de “crime” da *fabula*. O *syuzhet* pode ocultar o motivo, o planejamento ou o ato do crime (identidade do criminoso), ou aspectos de vários deles. O *syuzhet* é estruturado principalmente pelo progresso da investigação do detetive (BORDWELL, 1985, p. 64). Assim, este gênero cria lacunas geralmente focadas e ostentadas por perguntas, como "Quem matou Laura Palmer?".

Além disso, durante a primeira temporada, *Twin Peaks*, claramente, convida o público a acompanhar uma aventura detetivesca. É um lugar-comum dizer que a história detetivesca americana, desde a literatura, começa com um senso de inocência violada pela descoberta de um assassinato e termina com um senso ordem, eliminando o assassino. Talvez a fonte da descoberta desse clichê (pelo menos nos moldes atuais) seja de Auden (1980), em seu texto de 1948, *The Guilty Vicarage*. Da mesma forma como descreve Auden na literatura, *Twin Peaks* também começa com um senso de inocência violada ao encontrar o corpo de Laura Palmer, uma inócua (talvez o único mal que ela faça é a si mesma) colegial adolescente. Se levarmos em consideração o desfecho deste evento narrativo até o momento em que Leeland é desmascarado e morto (episódio 17) teremos o que Auden nomeia de “estado de paz após a prisão do assassino”⁵⁹. Assim, a narrativa começa com um corpo morto e, logo em seguida, isso nos leva a uma espécie de passo a passo característico de qualquer história de detetive: a chegada de um detetive heroico, a investigação forense do corpo, a interrogação dos suspeitos e o consolo dos pais e pessoas

⁵⁸ As convenções da série de detetives não são uma novidade na televisão, pelo contrário, suas influências passa desde obras literárias, sendo o maior exemplo o personagem Sherlock Holmes, de Conan Doyle.

⁵⁹ No entanto, se levarmos em consideração o episódio 30 (*Beyond Life and Death*) em que ocorre o desfecho total da série, o final apresenta a destruição completa do detetive-herói que deveria restaurar a bondade e a estabilidade da ordem social. Ou seja, mais uma enorme subversão da tradicional história detetivesca.

próximas. Para Wystan Hugh Auden (1980), uma típica história detetivesca deve contar com 1) uma sociedade fechada, 2) vítima(s), 3) assassino, 4) suspeitos e 5) detetive(s). *Twin Peaks* conta com todos estes cinco elementos. No entanto, a série começa a se mostrar algo além de uma simples investigação detetivesca. De certa forma, *Twin Peaks* nos convida a comparar os acontecimentos da série com as convenções do gênero de detetive – seja em forma de homenagem ou paródia⁶⁰ –, mas ao mesmo tempo a série, de forma astuta, desmonta a estrutura narrativa típica de uma ficção de detetive (veremos na análise adiante).

Segundo Tzvetan Todorov (2018), a estrutura narrativa básica do romance detetivesco é dupla. Uma vertente da narrativa é a história da investigação: a descoberta do corpo, a procura por evidências, o interrogatório e a vigilância dos suspeitos até culminar na prisão do assassino. A segunda vertente é a verdadeira história do assassinato: como e porquê foi cometido, quem está envolvido e como o assassino escondeu sua identidade. Esta segunda vertente é oculta e secreta. Para Bordwell (1985; 2014) a narrativa detetivesca também é dupla a partir do momento em que a primeira parte da *fabula* nos é escondida e ficamos apenas com a parte investigativa do *syuzhet*. Para Todorov, a história de investigação é, portanto, também uma história de construção (ou reconstrução) de fragmentos para a coerência narrativa – é construir a *fabula* faltante pelo *syuzhet* dada. A ficção detetivesca contém, na história do assassino, uma narrativa de ocultação e, na investigação do detetive, uma narrativa de revelação. A ficção detetivesca também contém trajetórias opostas de tempo narrativo. Enquanto a investigação criminal avança no tempo em direção ao objetivo de identificação e apreensão, a reconstrução da história do assassinato é um retrocesso no tempo narrativo⁶¹.

⁶⁰ Pode-se entender a homenagem ou paródia logo com a chegada de Cooper em *Twin Peaks*. Cooper é um “Agente Especial” em diversas formas, e com características que imediatamente marcam ele como um agente extraordinário: Cooper tem um sentimento de que *Twin Peaks* é um lugar especial; ele tem uma rigorosa atenção em seguir os procedimentos e protocolos do FBI (mesmo que acabe falhando na segunda temporada); e tem uma habilidade e complacência de olhar o passado das suspeitas ao mesmo tempo em que rapidamente estabelece sua autoridade investigativa (não só no momento que ele fala para Truman no piloto: “*you're going to be working for me*”, mas também por suas ações no momento em que ele percebe a moto de James Hurley refletida nos olhos de Laura Palmer no vídeo do piquenique). Outra característica importante é a moralidade sexual de Cooper. Sabemos que Cooper se sente atraído por Audrey, mas ele se recusa a tirar vantagem de sua paixão juvenil, mesmo quando Audrey espera o agente em sua cama, no episódio 7. Em um momento crucial nesta cena, Cooper garante a Audrey que não tem nenhum passado e nenhum segredo. Ele investiga os segredos dos outros, mas não é, como os clássicos detetives americanos de filme *noir*, uma pessoa a ser investigada.

⁶¹ No entanto, *Twin Peaks* subverte e foge dessa estrutura narrativa em alguns momentos pontuais, isto é, *Twin Peaks* não é puramente uma clássica história detetivesca, mesmo calcando grande parte de sua

Desse modo, a solução do crime é também um restabelecimento – uma recuperação e uma resolução – da história de Laura Palmer. Na primeira temporada, este restabelecimento é o objetivo fundamental tanto para Cooper e Truman, quanto para o “time amador de investigadores”, James, Donna e Maddy; isso fica evidente na atenção dada aos álbis, à forma como as evidências encontradas no corpo de Laura ligam certas pessoas à cena do crime e às histórias que as pessoas contam sobre seus relacionamentos com a vítima. Este restabelecimento interpreta os vestígios que Laura Palmer deixou na porção da *fabula* escondida do espectador – os diários secretos, as fitas de áudio e de vídeo, o colar de coração partido, o dinheiro, a cocaína, os coelhinhos de chocolate – e o espectador se utiliza de *schemata* para reconstruir um *syuzhet* cronológico coerente⁶².

Nestas séries, qualquer personagem pode ser o culpado e a investigação do detetive geralmente é atrasada por um *delay*⁶³ em que o *syuzhet* adia a revelação do culpado. Para esse retardamento na resolução do crime, normalmente inserem-se cenas de comédia (em *Twin Peaks* temos como exemplo as cenas de alívio cômico do policial incompetente, Andy Brennan), de mistérios paralelos (o mistério sobrenatural ou o mistério da serralheria em *Twin Peaks*) e de outros crimes (o assassinato de Maddy Ferguson, prima de Laura Palmer). Estes dispositivos retardadores são úteis pois geram novas lacunas causais e hipóteses para o espectador.

Desta forma, enquanto a história detetivesca enfatiza o ato de desenterrar o que já ocorreu, a *soap opera*, normalmente, se baseia em um firme efeito de primazia, minimizando a curiosidade sobre o passado e maximizando o desejo do espectador de saber o que acontecerá a seguir e, principalmente, como os personagens reagirão ao que já aconteceu. O interesse do espectador é mantido por retardo e coincidências cuidadosamente cronometradas que produzem surpresa. Além disso, como podemos ver na figura 1 (ALLRATH; GYMNICH; SURKAMP, 2005), séries detetivescas como, por

estrutura nesse gênero. As marcas mais visíveis da maneira como o programa resiste ao paradigma do restabelecimento e renova uma clássica estrutura (dupla) detetivesca incluem a misteriosa jornada do Major Briggs e o fato de que BoB existe fora de um *continuum* espaço-tempo.

⁶² Importante destacar que depois do episódio 17, grande parte dessa estrutura é abandonada com a introdução do passado de Cooper. A diferença entre esta retomada do passado de Cooper e o restabelecimento do passado de Laura é que o passado do agente conta uma história de vingança que está prestes a acontecer, enquanto a história pregressa de Laura é uma típica investigação detetivesca. Mais importante, descobrir o passado de Cooper não é um procedimento de encerramento narrativo como o de Laura; o passado de Cooper é apenas apresentado como um contexto para compreender o que está por vir.

⁶³ Ver mais sobre esse mecanismo narrativo na seção 2.2 dessa dissertação.

exemplo, *Murder She Wrote* (1984-1996) apresentam características muito mais ligadas à forma episódica, enquanto *soap operas* apresentam um formato muito mais serial. Com estratégias totalmente antagônicas de revelar uma história serializada, a *soap opera* e as séries detetivescas são totalmente assimiladas no *storytelling* de *Twin Peaks*.

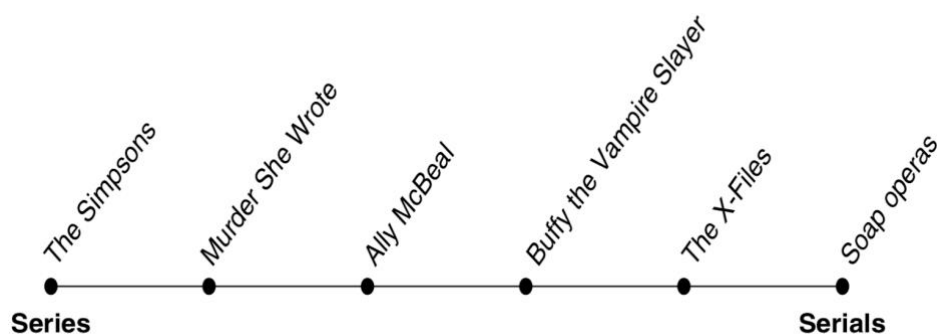


Figura 3. FONTE (ALLRATH; GYMNICH; SURKAMP, 2005, p.6)

Para analisarmos os episódios 3 e 4, precisamos identificar os eventos narrativos selecionados. São três: 1) os desencontros conjugais do casal Nadine Hurley (Wendy Robie) e Big Ed Hurley (Everett McGill) e seus desenrolamentos; 2) o desejo de Catherine Martell (Piper Laurie) de controlar a serralheira de seu falecido irmão, porém herdada por sua cunhada Josie Packard (Joan Chen); 3) e a história da linha principal em que o agente Cooper, junto com a polícia local, investiga os suspeitos de assassinato de Laura.

Desde o primeiro episódio o espectador conhece o casal Nadine e Big Ed Hurley. Nadine é excêntrica em seu comportamento – e em seu visual, que consiste inclusive de um tapa olho estilo pirata no olho esquerdo – e extremamente apaixonada por Ed. Em contrapartida, Ed nutre um carinho muito forte por Nadine, mas é apaixonado por Norma Jennings, com quem teve um caso no passado. Mesmo assim vivem uma vida de casal corriqueira. Desde o segundo episódio da série, Nadine quer construir uma cortina totalmente silenciosa, pois não suporta mais os rangidos feitos pelas cortinas tradicionais de sua casa. No episódio 3, a personagem finalmente constrói esta cortina, feita com algodão, e a deixa secando no chão da sala de sua casa. Como Big Ed trabalha em um posto de gasolina, ele entra em casa com as mãos e roupas cobertas de graxa e, acidentalmente, pisa na cortina que estava no chão e suja todo o ambiente, inclusive os trilhos da cortina. Nadine o dá uma enorme bronca e, de tanta raiva, quebra o aparelho de ginástica em que ela estava se exercitando no momento. Após algumas cenas de outros

núcleos, Ed vai até o trabalho de Norma e lamenta o que acabara de ocorrer em sua casa (figura 4.1). Este evento narrativo se encerra quando, bem mais adiante no episódio, Ed chega em casa e encontra Nadine de ótimo humor; ela corre em sua direção, o abraça apertado e o agradece imensamente por ter derrubado graxa nos trilhos: com a graxa a cortina se tornara 100% silenciosa.

Neste breve trecho descrito (pouco mais de 3 minutos de tela) apreendemos algumas características intrínsecas às *soap operas*. Primeiramente, é recapitulado ao espectador uma situação serial iniciada no episódio anterior: a vontade de Nadine construir uma cortina silenciosa. Conforme Bordwell (1985) analisa em filmes melodramáticos, a coincidência e o acaso são importantes elementos de coesão, pois permitem novos *plot twists* que mantêm o syuzhet em desenvolvimento. É exatamente isso que ocorre quando a graxa acidentalmente cai nos trilhos da cortina. Posteriormente, no momento em que Big Ed conta o ocorrido à Norma, ocorre uma estruturação da narrativa tipicamente de *soap opera*, pois ele a conta exatamente o que o espectador acabou de presenciar em ações. Este fato, além de causar os *delays* narrativos, dialoga diretamente à característica da *soap opera* de recontar a história em uma lenta estética de repetição, apenas para o público ver a reação de Norma, importante personagem do ponto de vista amoroso de Big Ed. Em um constructo tradicionalmente da *soap opera*, o público lança novas hipóteses ao ver a cena sendo recontada: "será que Ed finalmente desistirá de Nadine para ficar com Norma?".

No episódio 4 o casal volta a aparecer, no entanto o assunto da cortina se encerrou no episódio anterior. Assim, podemos assumir que esse foi um tema episódico, ou, talvez, um serial pequeno, onde o assunto percorre apenas 2 episódios – demonstrando um embaralhamento entre formas de serialização. No episódio 4 os personagens estão de saída para o enterro de Laura Palmer. O espectador vê os mesmos motivos se repetirem: Ed distante, absorto em pensamentos, enquanto Nadine vem correndo e abraça-o, demonstrando seu amor (figura 4.2). O casal fala brevemente sobre o enterro, sobre outros personagens e sai. Como Mittell afirma, a “*soap opera* funciona como um *check-in* diário efêmero” (2015, p. 237 - tradução do autor) na história dos personagens, e é esta a função narrativa desta cena neste episódio.



Da esquerda para a direita: figura 4.1 e 4.2. FONTE – *frames* da série televisiva *Twin Peaks*. Evento narrativo 1. Na figura 2 o mecanismo de recontagem do ocorrido por meio de diálogos. Na figura 3 o *check-in* diário na vida do casal. Dois procedimentos tipicamente da *soap opera*.

Certamente este não é o único exemplo de *soap opera* nos dois episódios. Podemos citar o evento narrativo de James Hurley, sobrinho de Ed, e Donna Hayward. James era o namorado secreto de Laura, porém, após sua inesperada morte, ele começa a enamorar-se por Donna, melhor amiga de Laura. Em cenas vagarosas distribuídas entre os episódios, os dois personagens declaram este “amor proibido”, até que se beijam no episódio 3. Nesta cena está presente a narrativa comunicativa e até redundante da *soap opera*, pois, no momento do beijo, toca, ao fundo, a música tema da série, reforçando as ações românticas dos personagens. Outro exemplo é – novamente na temática do amor proibido – o evento narrativo dos encontros amorosos entre Shelly Johnson e Bobby Briggs, visto no episódio 3. Bobby era o namorado oficial de Laura Palmer que, mesmo antes de sua morte, mantinha um caso amoroso com Shelly, que era casada.

Nos dois casos vemos o *check-in* diário efêmero (MITTELL, 2015) nas vidas das personagens, visto que estes romances só se resolverão em episódios muito posteriores na trama, ou seja, a cada episódio o espectador presencia uma pequena aventura romântica serial que não tem consequências na construção da *syuzhet*. Importante destacar que Donna e James investigam, por conta própria, o assassinato de Laura, entretanto estas cenas não se apresentam nestes episódios. Ou seja, o evento narrativo dos dois não é apenas um romance melodramático, há também uma mescla de aspectos da série detetivesca.

O segundo evento narrativo serve, justamente, para demonstrar esta mescla. Este evento narrativo se constitui, basicamente, em Josie ter herdado a serralheria de seu falecido marido, Andrew Packard, e querer fechá-la por um dia após a morte de Laura. Josie desperta a raiva de sua cunhada, Catherine, que acredita que o fechamento gerará

uma grande dívida. O marido de Catherine, Pete, que parece viver uma relação conflituosa com a esposa, alia-se a Josie. Ainda, Josie, após a morte de seu marido, mantém um relacionamento amoroso com o chefe da polícia local, Harry Truman.

No terceiro episódio, Josie recebe de Pete, escondida, a chave de um cofre secreto de Catherine (figura 5.1). Ao abri-lo furtivamente, ela encontra dois livros-razão da serralheria; assustada, fecha o cofre. No episódio 4, Harry questiona o porquê da apreensão de Josie. Ela revela que Catherine e Benjamin Horne, magnata da cidade, poderiam estar por trás da morte de Andrew. Em seguida, ela mostra a Harry o cofre secreto, que agora contem apenas um livro-razão. Josie, com medo, diz a Harry que teme ser o próximo alvo de Catherine. Em um momento piegas, Harry jura protegê-la e eles se beijam enternecidamente (figura 5.2).

Neste evento narrativo existe, mais claramente, a mescla entre gêneros televisivos, passando de série detetivesca para a *soap opera*. Destacamos, primeiramente, uma característica já apontada: na série, não é só Dale Cooper que tem função investigativa. Aqui vemos Josie e Pete sondando os segredos de Catherine, a ponto de roubarem a chave do cofre secreto e, furtivamente, descobrirem documentos fraudados. Além disto, Harry assume uma função de detetive paralelo, pois não só ele está investigando o assassinato de Laura, mas também promete ajudar Josie a descobrir o que Catherine está tramando.

Com esta passagem, notamos como o gênero detetivesco tenta criar curiosidade sobre histórias passadas e suspense em eventos futuros; a narrativa limita, assim, o conhecimento do espectador com o ponto de vista do investigador: o espectador toma conhecimento de uma situação quando o detetive (aqui representado por Josie, Pete e Harry) toma também. *Twin Peaks* tem um *syuzhet* sobrecarregado em que muitos eventos ocorrem antes da série começar e o público é convidado a se tornar detetive junto com os outros personagens para desvendar estes mistérios. A série detetivesca utiliza uma narração restrita (ao contrário da narração comunicativa da *soap opera*) para justificar lacunas no conhecimento do espectador sobre fabula do crime. Quando o detetive estiver no escuro, o espectador também estará.

Posteriormente, esta passagem se molda até se tornar uma *soap opera*. De início, Josie conta a Harry sobre o livro-razão falso que encontrou escondido, justamente o que presenciamos no episódio passado. Isto novamente evidencia o sistema de recontagem (MITTELL, 2015) dos acontecimentos por meio de diálogos, para que o público veja a reação de outros personagens. Josie, que antes tinha assumido o papel de investigador,

está agora indefesa por não ter conseguido mostrar a Harry o livro-razão falso. Espavorida, ela abraça Harry temendo o que poderá acontecer a ela e eles se beijam. Da mesma maneira que ocorreu na cena de James e Donna, a música tema aparece ao fundo, reafirmando a narração comunicativa e redundante da *soap opera*. Classificamos aqui este evento narrativo como gênero modular, uma vez que ele começa com característica claras de séries detetivescas e, aos poucos, se torna uma *soap opera* em aspectos formais de se narrar acontecimentos.



Da esquerda para a direita: figura 5.1 e 5.2. FONTE – *frames* da série televisiva *Twin Peaks*. Evento narrativo 2. Na figura 4 a investigação de Josie se assemelha às séries detetivescas. O gênero modular deste evento narrativo converter-se em uma *soap opera*, exemplificado pela figura 5.

O terceiro e último evento narrativo aqui analisado diz respeito às investigações de Cooper, junto à equipe de polícia local, para descobrir o assassino de Laura. Nos dois primeiros episódios, após se instalar em Twin Peaks, Cooper começa a entrevistar os habitantes e tira algumas conclusões iniciais. No terceiro episódio, Cooper reúne a equipe de polícia em um campo aberto e, para descartar os suspeitos do assassinato, ele joga uma pedra em uma garrafa colocada a metros de distância; ele fala um nome de um suspeito: se a pedra acertar a garrafa, a pessoa é suspeita por matar Laura, caso não acertar, é inocente. Cooper denomina esta estratégia de “método tibetano”, uma ideia que teve através de um sonho um ano antes (figura 6.1). As pedras acertam a garrafa nos nomes de Dr. Lawrence Jacoby (Russ Tamblyn), psiquiatra de Laura, e Leo Johnson, marido de Shelly. Conforme aponta Janine Matthees, em uma análise da narrativa da série:

(..) as expectativas dos espectadores são violadas no que diz respeito aos métodos de investigação de Cooper, que às vezes são bizarros. Ao contrário da série de TV detetivesca tradicional (...), que se baseia exclusivamente em meios racionais para encontrar o culpado, o personagem principal de *Twin Peaks* usa vários métodos extraordinários, em alguns casos absolutamente

mágicos, em suas investigações (MATTHEES, 2005, p. 101-102 - tradução do autor⁶⁴)

Deste modo, surge uma narrativa que dialoga com um gênero do fantasioso, ou misticismo, que vai se intensificar no decorrer do próprio episódio. Um cético pode dizer que esta parte mística da série não tem relação com a narrativa propriamente dita, e serve como alívio cômico ou distração. Argumentamos o contrário ao apontar que este método de Cooper é parte integral da narrativa, pois resulta em uma continuação serial da investigação. No episódio 4, Cooper e a polícia local vão até a casa de Leo interrogá-lo. Posteriormente, no mesmo quarto episódio, Big Ed e a polícia capturam um irmão de Jacques Renault, um revendedor de drogas (figura 6.2). Ainda, no fim do episódio, vemos que Leo tem ligação direta com Jacques. Mais para frente na temporada, descobrimos que Leo e Laura estavam envolvidos na distribuição de cocaína por Twin Peaks. Em outras palavras, a eficácia das técnicas místicas dedutivas de Cooper é confirmada.

Vemos, então, uma narrativa mística se transformar em uma investigação detetivesca tradicional. Assim, *Twin Peaks* transgride as convenções genéricas da série de investigação. A atividade de juntar as peças de causa e efeito na *fabula* do crime constitui a convenção formal central da história de detetive, e esta investigação está presente de forma serial em gêneros híbridos, pois convida o espectador a acreditar em técnicas místicas e racionais para construção desta *fabula*. Além destes dois gêneros, podemos também identificar uma veia cômica durante a investigação, dado que, no momento em que o agente Cooper joga as pedras na garrafa, acaba acertando Andy, o policial trapalhão (figura 6.3). Ainda, Lucy, a secretária de polícia que escreve o nome dos suspeitos, faz uma confusão em suas anotações, gerando outro momento cômico. Desta maneira, vemos uma hibridização de gêneros, modulando abordagens sérias e cômicas, em um evento narrativo serial que só terá encerramento na segunda temporada.

⁶⁴ Do original: “Viewers’ expectations are moreover violated when it comes to Cooper’s investigative methods, which sometimes border on the bizarre. Unlike the traditional detective TV (...) which rely exclusively on rational means for finding the culprit, the main detective character of *Twin Peaks* uses various extraordinary, in some cases downright magical, methods in his investigation”



Da esquerda para a direita: figura 6.1, 6.2 e 6.3. FONTE – *frames* da série televisiva *Twin Peaks*. Evento narrativo 3. A figura 6.1 ilustra o método místico de investigação de Cooper. Este método prova-se eficaz, pois confirma-se suas deduções e conduz Cooper a uma investigação racional, típica de série detetivesca, até mesmo com a luz baixa em cima do personagem culpado (figura 6.2). Além da investigação híbrida entre mística e racional, existem momentos cômicos, como na figura 6.3.

Por fim, ainda no episódio 3, existe a cena dos sonhos de Cooper que se passam no *Red Room*, uma sala dentro do *Black Lodge*, uma espécie de outra dimensão representada por séries intermináveis de salas e corredores com cortinas vermelhas e habitado por personagens estranhos e disformes, com vozes distorcidas⁶⁵. Cooper se vê 25 anos mais velho sentado na sala, juntamente com uma personagem parecida com Laura Palmer, que o beija e sussurra o nome do assassino em seu ouvido. De novo, esta cena não é apenas onírica, sem nenhuma ligação com a investigação sobre o assassinato, longe disto. Os nomes que Cooper ouve no *Red Room* estão, de fato ligados ao assassinato de Laura. Agora, em uma cena totalmente sobrenatural⁶⁶, inicia-se uma narrativa detetivesca que vai se perdurar até o encerramento da série, na segunda temporada. A confiança dos telespectadores em pistas sobrenaturais é reforçada várias vezes no decorrer da série, pois essas pistas contribuem, repetidamente para a solução do quebra-cabeça. Assim temos um evento narrativo serial, sobrenatural e detetivesco, que ajuda na construção da *fabula* do crime.

Como podemos explorar nesta análise, *Twin Peaks* está longe de ser um lugar tão idílico como é sugerido no começo da série, existindo um submundo sombrio a ser investigado por trás de cada personagem. Por outro lado, tanto o grupo relativamente grande de personagens regulares, quanto as muitas tramas (Big Ed abandonará Nadine para ficar com Norma? James e Donna ficarão juntos? Conseguirá Shelly deixar Leo para

⁶⁵ Nesse local, os atores diziam suas falas de trás para frente, e a cena era editada para exibição no sentido inverso, tornando as palavras, pronunciadas pelos personagens, quase incompreensíveis.

⁶⁶ O sobrenatural poderia ser considerado um terceiro gênero, mas não seria produtivo iniciar esta discussão nesta dissertação, pois elencar as características do que é um gênero sobrenatural não é este o objetivo da análise aqui realizada.

ficar com Bobby? Etc), sugerem que *Twin Peaks* se assemelha mais a uma *soap opera* do que a uma série sobre crimes. Esta mescla de dois gêneros aparentemente tão diferentes pode funcionar muito bem. Podemos identificar, nesta análise, que enquanto Cooper investiga o passado do crime na *fabula*, a *soap opera* dos outros personagens faz a história avançar na construção do *syuzhet*.

Mas a série não é só preto no branco. Como vimos, a investigação detetivesca se espalha pelos vários personagens, não só Cooper; a narração mistura restrição e onisciência, comunicabilidade e supressão, em graus variados de autoconsciência; não existe uma ruptura entre gêneros, ou seja, os gêneros não se apresentam de forma pura; ocorre uma miscigenação entre eles em praticamente todas as cenas. Dependendo da cena, aflora mais um gênero do que outro, em formas de serialidade seriais ou episódicas, nunca de modo estanque; existe uma relação constitutiva entre gêneros na formação de uma narrativa complexa.

Entender como os gêneros funcionam na narrativa de *Twin Peaks*, traz uma reflexão em torno do gênero híbrido e modular. Na análise, híbrido refere-se àquele evento narrativo em que se combinam gêneros diferentes, trabalhados simultaneamente, como no caso do sobrenatural e da investigação detetivesca do agente Dale Cooper. Já o gênero modular foi classificado como aquele evento narrativo em que vai se transformando o gênero com o passar do tempo na cena, exemplificado pelo evento narrativo de Josie Packard. Entretanto, por mais que estas categorias ajudem a compreender os mecanismos de *storytelling* da série, compreendemos que a classificação de gênero é complexa e de múltiplas abordagens e, frisamos, não deve ser feita de forma estanque.

Assim, os aspectos formais da narrativa da série ajudaram a colocar em perspectiva uma série de convenções do gênero para os programas que se seguiram, ampliando novas possibilidades criativas.

Sem essa grande experimentação de convenções narrativas de *Twin Peaks*, talvez não existiriam séries de diferentes estilos como – para citar séries de influência mais imediata – *The X-Files* (1993-2002) e *Lost* (2004-2010), ou séries como *The Leftovers* (2014-2017), *True Detective* (2014-), *Mr. Robot* (2015-2019), *Bates Motel* (2013-2017) e *Pretty Little Liars* (2010-2017) – que são influenciadas por *Twin Peaks* mesmo depois de tanto tempo. Estas séries utilizam personagens com identidades duplas e bizarras, além de tramas complexas, cheias de mistério, que confundem o sonho com a realidade. Na

época da primeira exibição de *Twin Peaks*, não era tão comum uma série tentar deliberadamente confundir o público, mas agora estas séries (e tantas outras) costumam deixar os espectadores confusos e desorientados, utilizando imagens surreais e ilógicas de sonhos para reter respostas. Todas estas qualidades tornam *Twin Peaks* singular, um produto com categorizações tão intrincadas de gênero e serialização que só reforçam a complexidade narrativa da série e toda sua influência posterior.

No entanto, a complexidade de *Twin Peaks* não se resume em trabalhar com hibridizações entre estas formas e gêneros, além da multiplicidade dos personagens. A série também se utiliza de referências intertextuais e autorreferências, dando forte ênfase a estéticas operatórias. Para conhecer mais a respeito deste aspecto de complexidade existente na série, pode-se buscar a pesquisa de Letícia Capanema (2016), *Autorreferencialidade Narrativa: um Estudo Sobre Estratégias de Complexificação na Ficção Televisual*. A autora mostra, em *Twin Peaks*, os mecanismos de complexificação narrativa através de estratégias autorreferenciais analisando a duplicidade, a construção em abismo e a metalepse. Assim, a complexidade se torna toda uma série de estratégias usadas na narrativa que demandam mais esforço cognitivo por parte do espectador.

Ainda em termos estruturais, a relação episódica (baseada na lógica da causa e consequência) e temporal da narrativa sofre um tratamento mais complexo por meio de elipses, *flashbacks* e *flashforwards* – recursos que relacionam temporalmente *fabula* e *syuzhet*. Na elipse, certo tempo da *fabula* – e consequentemente os eventos ocorridos nela – não é mostrado no *syuzhet*, é omitido do espectador; no *flashback*, a ordem temporal da *fabula* é revertida no *syuzhet*, retrocedendo para mostrar o passado; nos *flashforwards* o tempo da *fabula* é antecipado em trechos do *syuzhet*, mostrando momentos futuros. Estes recursos não aparecem para organizar ou facilitar a narrativa para o espectador, pelo contrário, embaralham os acontecimentos para gerar mais lacunas e *schemata* processuais do espectador.

Um bom exemplo disso em *Twin Peaks* acontece no primeiro episódio da segunda temporada, *May the Giant be With You*. Ronette Pulaski foi a única personagem que presenciou o assassinato de Laura Palmer, logo ela é a única que sabe a identidade do assassino. Porém, desde que ela foi encontrada após o incidente, ela entra em um estado de choque e é hospitalizada em estado catatônico, não conseguindo dizer uma só palavra. Ronette fica toda a primeira temporada deitada em uma cama de hospital, entretanto no primeiro episódio da segunda temporada ela desperta de seu estado quase vegetativo. A

cena começa com um travelling pelos corredores do hospital e, em seguida, em cenas de cortes rápidos, é mostrado: Ronette se debatendo e na cama do hospital, o local onde Laura foi assassinada, uma figura misteriosa gritando e espancando Laura e o rosto de Laura em *close-up*, gritando atormentadamente. Quando essas cenas frenéticas terminam, vemos uma cena onde focaliza-se um bilhete escrito “*fire walk with me*” no chão onde acredita-se ser o local do crime.

Em um misto de pesadelo e lembrança, o público tem acesso ao que supostamente ocorreu no dia do assassinato. Entretanto, além desses *flashbacks* não confirmarem qualquer tipo de acontecimento (pois não sabemos se são lembranças de fatos reais ou apenas pesadelos), eles geram mais lacunas e dúvidas no espectador. Ou seja, mais do que a simples quebra de linearidade narrativa, *Twin Peaks* traz uma nova gama de complexidade narrativa ao reorganizar os acontecimentos temporais da *fabula*. Portanto, a complexidade narrativa da série concretiza-se de maneiras diferentes – e por motivos diversos.

Por fim, Henry Jenkins (2008), identificou outro tipo de complexificação na ficção televisual construída a partir da transmidiação, que ocorre pela expansão narrativa a outras obras e também por meio da cultura participativa e colaborativa do público. Em diálogo com Jenkins, a pesquisadora Yvana Fachine define transmidiação como “um modelo de produção orientado pela distribuição em distintas mídias e plataformas tecnológicas de conteúdos associados entre si e cuja articulação está ancorada em estratégias e práticas interacionais propiciadas pela cultura participativa estimulada pelos meios digitais” (2014, p.2). O próprio Jason Mittell (2015) afirma que *Twin Peaks* foi uma das séries pioneiras neste fenômeno, pois teve, conforme apontamos na introdução desta dissertação, seu universo narrativo estendido a outras obras (filme, livros, áudiolivros), produzidas pelos produtores oficiais ou mesmo pelos fãs.

Como demonstramos, a criação de David Lynch e Mark Frost, no começo da década de 1990, conta com elementos inéditos ou pouco usados para a televisão estadunidense até aquele momento, fazendo com que Mittell (2012;2015) definisse a série como uma das anunciadoras da complexidade narrativa, pois ela experimentou e inovou narrativamente, burlando regras do que estava sendo feito no momento. Assim, o espectador, não só acompanhava a série para desvendar o mistério de “quem matou Laura Palmer?”, mas também assistia para ver as engrenagens narrativas funcionando, se entretendo tanto pela história como pela forma que estava sendo contada e se engajando

para dominar, à época, as novas regras internas da narrativa. Demonstramos também que *Twin Peaks* consegue trabalhar bem com elementos da tradicionais da serialidade da televisão, como é o caso da *soap opera*, por exemplo. Portanto, na próxima seção analisaremos a estrutura dos episódios da série a fim de entender o que foi aproveitado da tradição televisiva de sua época e como a série foi estruturada para organizar a *syuzhet*.

3.2. Estruturação da narrativa

Na seção anterior, defendemos brevemente o conceito de narrativa “simples” e como ela é frequentemente associada ao modo narrativo do cinema clássico. Assim como os manuais de roteiro dedicados ao cinema (e.g. Manual de Roteiro de Syd Field [2001], *Story* de Robert McKee [2017]), aqueles para escritores de roteiro de televisão, quase invariavelmente, citam Aristóteles para justificar seus conselhos sobre questões de unidade, motivação e o fato de que as histórias devem ter começo, meio e fim. Os princípios aristotélicos, como vimos, no entanto, devem ser ajustados às especificidades de cada meio. Já que normalmente – e principalmente na época de *Twin Peaks* – o orçamento para uma série televisiva é menor do que um filme de longa-metragem, os roteiristas são desencorajados a escrever sobre quaisquer assuntos que requeiram efeitos especiais elaborados, grandes multidões ou filmagem em locais muito distantes. Para o episódio piloto de *Twin Peaks* foram filmadas diversas locações reais em Washington, mas por razões orçamentárias, a produção da série foi transplantada para Califórnia. Mark Frost ressalta que o trabalho de Richard Hoover, *designer* de produção da série, foi “primeiro e acima de tudo traduzir para os estúdios em Los Angeles todos esses lugares [que eles haviam encontrado em Washington]” (DUKES, 2016, p. 79). Este exemplo nos ajuda a entender melhor como a escrita do roteiro é específica para cada meio.

Em relação a esta estruturação da narrativa para cada meio, o que talvez se aproxima mais do meio televisivo é o “cinema clássico hollywoodiano”, conforme Kristin Thompson (2003) argumenta, visto que muitas das normas que este cinema se utiliza foram adotadas por séries televisivas porque são adequadas para contar histórias diretas e divertidas (THOMPSON, 2003, p.19). Este modo narrativo favorece narrativas unificadas, ou seja, que uma causa deve levar a um efeito e esse efeito, por sua vez, deve se tornar uma causa e assim sucessivamente, na mesma disposição que vimos os princípios aristotélicos. Segundo Thompson, as narrativas unificadas exigem que tudo na obra seja “motivado” (2003, p. 21), ou seja, justificado de alguma forma. A motivação geralmente envolve plantar informações para serem usadas posteriormente. Thompson ainda acrescenta:

Em praticamente todos os casos, o personagem principal de um filme clássico de Hollywood deseja algo, e esse desejo fornece o ímpeto para a narrativa. Podemos chamar essa figura de “protagonista orientado pelos objetivos”. Quase invariavelmente, os objetivos do protagonista definem as principais linhas de ação. (...) A maioria dos filmes tem pelo menos duas grandes linhas de ação, e a trama dupla é outra característica distintiva do cinema de

Hollywood. Como todos sabemos, o romance é central em quase todos os filmes de Hollywood, e normalmente uma linha de ação envolve um romance, enquanto a outra diz respeito a algum outro objetivo do protagonista (THOMPSON, 2003, p. 22 – tradução do autor)⁶⁷

Estas configurações podem ser encontradas na televisão e podemos claramente perceber isso em *Twin Peaks*. Na verdade, o cinema clássico hollywoodiano é um dos 4 modos narrativos categorizados por David Bordwell (1985) já mencionados. Para Bordwell, dentre estes modos, o clássico se aproxima mais intimamente com a chamada história canônica. “Em termos da *fabula*, a dependência da causalidade centrada no personagem e da definição de ação como uma tentativa de se atingir um objetivo são formas salientes do formato canônico” (BORDWELL, 1985, p. 157 – tradução do autor)⁶⁸ – análogo ao que Thompson denomina de “protagonista orientado pelos objetivos” e análogo ao foco que Aristóteles dá à ação. Já para o *syuzhet*, a narração clássica obedece ao padrão canônico onde estabelece-se um estado inicial de coisas que é violado e que deve, então, ser corrigido. Ou seja, na narração clássica, para Bordwell (1985), o personagem principal é agente causal, com um objetivo e a causalidade é o princípio unificador primário, no nível da *fabula*. Essa história coesa, logicamente motivada e que progride por relações causais é apresentada ao espectador como se estivesse “se contando sozinha”. No filme clássico, a narração opera no nível máximo de discrição, para causar a impressão de que o filme existe independentemente da sua presença. Com isso, “o espectador é instado a se concentrar na história, e não na forma como é contada (ou seja, e não na atividade narrativa)”. (BORDWELL, 2005b, p. 288).

Para as propriedades básicas de narração, o modo narrativo clássico, na maioria das vezes, “tende a ser onisciente, altamente comunicativo, e apenas moderadamente autoconsciente” (BORDWELL, 1985, p. 160 – tradução do autor)⁶⁹. Isto é, a narração sabe mais do que todos os personagens, oculta relativamente pouco (principalmente na TV se levarmos em consideração a vinheta final do episódio que anuncia “no próximo

⁶⁷ Do original: “*In virtually all cases, the main character in a classical Hollywood film desires something, and that desire provides the forward impetus for the narrative. We can call this figure the “goal-oriented protagonist”. Almost invariably, the protagonist’s goals define the main lines of action. (...) Most films actually have at least two major lines of action, and the double plotline is another distinctive feature of the Hollywood cinema. As we all know, romance is central to nearly all Hollywood films, and typically one line of action involves a romance, while the other concerns some other goal of the protagonist.*”

⁶⁸ Do original: “*In fabula terms, the reliance upon character-centered causality and the definition of the action as the attempt to achieve a goal are both salient features of the canonic format.*”

⁶⁹ Do original: “*(...) tends to be omnisciente, highly communicative, and only moderately self-conscious.*”

capítulo...”) e raramente toma conhecimento do seu direcionamento ao público. Porém, como vimos na seção anterior – e Bordwell destaca –, uma história detetivesca é bem restrita em seu alcance de informação e altamente supressiva em relação às suas informações causais. Entretanto, conforme analisado, *Twin Peaks* não é uma história detetivesca em sua forma pura e cada evento narrativo deve ser avaliado individualmente.

Em relação ao estilo (possivelmente o que mais distancia-se de toda a teoria aristotélica, por se tratar de um meio audiovisual), Bordwell (1985) enumera três atributos que fazem a característica fundamental do estilo da narração clássica ser passar relativamente despercebido. Primeiramente, a narração clássica trata a técnica de filmagem “como um veículo para o *syuzhet* transmitir a informação da *fabula*” (BORDWELL, 1985, p.162). De todos os modos narrativos, o clássico é o que mais se preocupa com o estilo ter uma motivação apenas composicional, de servir o *syuzhet*. A segunda característica que o autor enumera é o fato do estilo, tipicamente, encorajar o espectador a construir uma *fabula* coerente e consistente no que diz respeito ao espaço e tempo, diferentemente de outros modos que desorientam propositalmente o espectador. Por fim, a última característica consiste em um número restrito do uso dos dispositivos técnicos (ver seção 2.2) organizados em um paradigma estável de acordo com as demandas do *syuzhet*. O autor dá o exemplo da iluminação de três pontos, do fato de, na maioria das vezes, os personagens serem enquadrados em planos americanos ou plano médio, etc.

Além dessas características de estilo e narração na construção de um modo narrativo clássico, também, por se tratar do meio televisivo, na escrita do roteiro, deve-se levar em conta o tempo que cada episódio ocupa na grade televisiva. Cada tipo de episódio exige uma abordagem diferente para o *storytelling*. Deve-se lembrar que esta estrutura aristotélica de começo, meio e fim se adequa aos intervalos comerciais para a escrita dos ganchos narrativos, como vimos na seção 2.3 desta dissertação. Em *Storytelling in the New Hollywood* (1999), Kristin Thompson, pautada em suas análises fílmicas, avança neste modelo, argumentando que, em vez disso, a maioria dos filmes contém quatro atos de aproximadamente trinta minutos cada e que, portanto, há um ponto de virada no meio do filme. Dividindo em dois o “meio” da história, Kristin Thompson propõe uma estrutura em quatro atos (*Setup, Complication Action, Development e Climax*), a que, ela acrescenta, muitos autores adicionam um curto epílogo.

Em *Storytelling in Film and Television* (2003) Thompson argumenta que em programas de televisão de meia hora ou uma hora (este último sendo o caso de *Twin Peaks*) os 4 atos têm “aproximadamente metade da duração daqueles dos filmes” e seu “ponto de virada principal, ou pelo menos um *cliffhanger*, normalmente chega perto do ponto médio” (p. 43–44). Podemos observar esta estrutura em *Twin Peaks*, segundo a tabela 1. Em *sitcoms*, devido ao tempo dos episódios (trinta minutos na TV que equivalem de 22 a 24 minutos de programa, excluindo os comerciais), a autora identifica 2 atos principais que são divididos no meio, resultando no esqueleto de 4 atos da narrativa clássica. Como nos mostra a autora, o corte para o segundo ato funciona “quando a ação chega a um ponto em que o problema inicial parece estar resolvido, e então um evento decisivo mostra que a resolução não foi realmente alcançada; além disso, este evento aumenta o nível de conflito” (THOMPSON, 2003, p. 45 – tradução do autor⁷⁰). O segundo ato, então, aumenta o antagonismo geral para, depois, reconciliar todos os personagens e conflitos⁷¹. Para programas de uma hora de duração (em média 45 minutos excluindo os intervalos comerciais), no entanto, a estruturação de atos é mais complexa e flexível.

Antes de tudo, os episódios não têm todos a mesma duração. Nos oito episódios da primeira temporada, a duração total, incluindo os créditos, variou entre 94 minutos (o piloto) e meros 45 minutos (episódio 6, *Cooper's Dreams*) – ver tabela 1. Na primeira temporada⁷², *Twin Peaks* segue a fórmula das narrativas complexas de fazer com que um ou dois eventos narrativos sejam iniciados e encerrados em um único episódio, enquanto uma variedade de eventos narrativos prosseguem ao longo dos episódios, alguns encerrando-se mais rapidamente, outros mais lentamente. Nadine construindo sua cortina silenciosa (analisado na seção 3.1) é um bom exemplo de evento narrativo que se inicia e acaba em 2 episódios. Outro exemplo é o evento narrativo dos empresários noruegueses que se inicia e se encerra no episódio piloto. Por outro lado, logo no piloto, a série introduz eventos narrativos que perduram por vários episódios (apesar de nem todos estes eventos

⁷⁰ Do original: “*The action builds to a point where the initial problem seems to be solved, and then a turning-point event shows that the resolution has not really been achieved*”

⁷¹ Thompson (2003) também explica o caso de *sitcoms* em que não foram estruturadas para os intervalos comerciais. Para nos atermos ao nosso objeto de análise, este tipo de programa não será abordado nesta dissertação, visto que *Twin Peaks*, nos anos 1990, levava em consideração os intervalos comerciais (veiculados na emissora ABC) para estruturar sua história.

⁷² Selecionamos a primeira temporada para esta análise. Por ter um terço do tamanho da segunda temporada em números de episódios, a primeira temporada é mais concisa, portanto mais apropriada para cumprir nosso objetivo de fazer uma análise da estrutura da série.

narrativos aparecerem em todos os episódios): o mistério do assassino de Laura Palmer, o romance secreto de Bobby Briggs e Shelly Johnson, o impasse sobre o controle da serraria (analisado na seção 3.1) e o romance secreto de James Hurley e Donna Hayward.

Tabela 1 - FONTE - elaboração do autor. Duração de cada ato nos episódios da primeira temporada de *Twin Peaks*, segundo os intervalos comerciais.

Episódio	créditos iniciais	ato 1	ato 2	ato 3	ato 4	créditos finais
2	01:32	12:58	09:12	10:20	11:27	01:22
3	01:32	15:50	10:13	12:31	07:20	00:49
4	02:07	10:36	09:14	15:40	08:19	01:24
5	01:32	10:42	09:06	11:56	12:47	01:20
6	01:32	12:45	09:01	11:03	11:15	00:51
7	01:32	11:04	11:27	08:34	13:22	01:22
8	01:32	10:26	11:05	11:31	11:16	01:25

Essas divisões dos episódios em atos, sejam de forma rígida (como a maioria de *sitcoms*) ou de forma flexível (como é o caso de *Twin Peaks* e outras séries dramáticas), não são simplesmente arbitrárias. Fica evidenciado pela tabela 1 que, por mais que *Twin Peaks* seja flexível na construção das ações, cada ato tem aproximadamente o mesmo tempo de tela – e isso não é só uma ferramenta dos criadores ou roteiristas, mas de toda a cadeia produtiva em moldes industriais – o que favorece uma construção aristotélica apontada por Thompson (começo e fim com 25% de tela e o meio com 50%). Por esta razão, as divisões em atos dão a um episódio “uma sensação de estrutura, da mesma forma que os movimentos equilibrados de um concerto clássico. Eles fornecem ao espectador uma sensação de progresso e garantem a introdução de novas premissas dramáticas ou obstáculos em intervalos” (THOMPSON, 2003, p. 54 – tradução do autor⁷³).

Os pontos de virada bem demarcados nos intervalos comerciais também oferecem uma “variedade à história, garantindo que a ação não envolva simplesmente um personagem lutando em direção de um objetivo e encontrando uma série de obstáculos semelhantes” (THOMPSON, 2003, p. 55 – tradução do autor⁷⁴). Assim, Thompson (2003) acredita que, por estes motivos, até episódios de televisão que são transmitidos sem pausas comerciais seriam baseados nestas estruturas de atos.

⁷³ Do original: “*They provide the spectator with a sense of progress and guarantee the introduction of dramatic new premises or obstacles at intervals*”.

⁷⁴ Do original: “*(...)variety to a story, ensuring that the action does not simply involve a character striving toward a goal and meeting a series of similar obstacles*”.

Vale ressaltar que, como o piloto de *Twin Peaks* foi exibido em uma *première* de duas horas para a televisão (pouco mais de uma hora e meia de episódio), ele funciona como um episódio duplo. Podemos separá-lo como 2 episódios contendo 4 atos cada um, conforme a tabela 2.

Tabela 2 - FONTE - elaboração do autor. Piloto de *Twin Peaks* dividido em 2 episódios de 4 atos cada. Cada “divisão de episódio” com aproximadamente 1 hora de tela em sua exibição original na televisão.

Episódio	créditos iniciais	ato 1	ato 2	ato 3	ato 4	créditos finais
1 (piloto)	02:43	12:47	12:01	16:43	08:03	
		08:58	07:33	11:15	12:36	00:54

Para analisarmos como a construção aristotélica de atos funciona numa narração clássica, consideremos o episódio 3, *Zen, or the Skill to Catch a Killer*. A escolha deste episódio se dá pois já foi analisado na seção anterior, não havendo, assim, uma grande necessidade de longas análises descritiva das cenas para a contextualização. Novamente, nesta análise, as particularidades que apontamos são características da série como um todo, em menor ou maior grau. Antes, entretanto, faz-se necessário a explicação das múltiplas histórias e multiprotagonistas que a série contém, pois diferente de uma estrutura aristotélica, *Twin Peaks* não conta com apenas um protagonista⁷⁵. Os múltiplos protagonistas complicam consideravelmente a localização dos pontos de virada na narrativa e, por esta razão separamos as múltiplas histórias em eventos narrativos, segundo a tabela 3, para melhor organização e visualização da narrativa.

⁷⁵ Para Kristin Thompson (2003), desde a série *Hill Street Blues*, houve uma tendência nas séries televisivas de uma hora de duração em utilizar tramas mais densas de múltiplas histórias se desenvolvendo simultaneamente, e essa é uma das características fundamentais das narrativas complexas, conforme apontado na seção passada.

Tabela 3 - FONTE - elaboração do autor. Os nove eventos narrativos do terceiro episódio da primeira temporada, cada um com um protagonista e um objetivo. Tabela organizada em ordem cronológica de aparição na tela.

Episódio 3: Zen, or the Skill to Catch a Killer

Evento Narrativo	protagonista	objetivo
1	Ben Horne	expandir seus negócios
2	James Hurley e Donna Hayward	descobrir o assassino de Laura
3	Dale Cooper	descobrir o assassino de Laura
4	Bobby Briggs	ficar com Shelly
5	Nadine Hurley	construir uma cortina silenciosa
6	Audrey Horne	conquistar o agente Cooper
7	Albert Rosenfield	descobrir o assassino de Laura
8	Josie Packard	descobrir os planos de Catherine
9	Leland Palmer	—

Conforme ilustra a tabela acima, o episódio 3 contém nove eventos narrativos, cada um deles com um protagonista e seu objetivo específico. O primeiro evento narrativo já é introduzido desde o episódio piloto, em que o magnata Ben Horne, dono do *The Great Northern Hotel*, planeja a compra da serraria Packard, para expansão dos negócios em um projeto chamado *Ghostwood Development Project*, uma espécie de *country club*. Desde o piloto, a série mostra Ben buscando negociar com um grupo de empresários noruegueses para investirem no projeto *Ghostwood*. Audrey, filha de Ben, arma uma emboscada e faz os empresários desistirem do investimento. No episódio 3, Ben se reúne com seu irmão, Jerry, que voltou de viagem, e conta que o negócio com os noruegueses não deu certo. Este pequeno trecho na história de Ben tem uma função de recapitulação (ver seção 2.3), por meio do diálogo, dos acontecimentos dos dois episódios anteriores. Aborrecidos, os dois irmãos vão até o *One Eyed Jacks*, um bordel e cassino onde Ben é o proprietário. A função narrativa aqui é de expandir, significativamente, a apresentação do personagem – agora o espectador tem conhecimento de que o poder e influência de Ben vão além do hotel, e de que Ben é infiel com sua mulher. Como o modo de narração clássica, o evento narrativo de Ben segue por causa e consequência desde o episódio piloto. Ben é um “protagonista orientado pelos objetivos” (THOMPSON, 2003), em que desde o primeiro episódio ele pretende expandir seus negócios, começando pela compra da serraria, isto é, Ben é o típico personagem que é o agente causal com um objetivo claro (BORDWELL, 185), onde, em sua história a causalidade é o princípio unificador primário, no nível da *fabula*. Na verdade, Ben segue com este objetivo principal até

metade da segunda temporada, onde seus planos são frustrados. E, como qualquer narração clássica, o evento narrativo de Ben contém alta redundância (ainda mais por ser um programa televisivo com recapitulações), em que praticamente todos os episódios o personagem verbaliza seu objetivo em expandir seus negócios.

O segundo evento narrativo é bastante sucinto (uma espécie do *check-in* diário), contendo pouco menos de 2 minutos de tela. O objetivo maior dos dois personagens (que até o começo da segunda temporada agem juntos e tem o mesmo objetivo) é descobrir o assassino de Laura. Entretanto, nessa pequena cena no episódio 3, os personagens estão na “segunda linha de ação” (THOMPSON, 2003, p. 22). Thompson aponta que “a maioria dos filmes tem, na verdade, pelo menos duas linhas principais de ação, (...) o romance é fundamental para quase todos os filmes de Hollywood, e normalmente uma linha de ação envolve um romance, enquanto a outra diz respeito a algum outro objetivo do protagonista” (2003, p. 22). Do mesmo modo que Thomson (2003) examina em sua análise de *Jurassic Park: O Parque dos Dinossauros* (*Jurassic Park*, 1993), onde o protagonista tem o objetivo principal e um objetivo secundário romântico, aqui James e Donna têm um objetivo secundário de ficarem juntos, visto que vivem um amor proibido.

O terceiro evento narrativo – e o que ocupa mais tempo de tela – é o que o agente Cooper, junto com o corpo de polícia local, investiga o assassinato de Laura. Como todos os detetives heroicos, Cooper busca, infatigavelmente, a verdade⁷⁶. Como um “protagonista orientado pelos objetivos” (THOMPSON, 2003), Cooper, desde o episódio piloto em que chega na cidade de Twin Peaks, tem como objetivo primordial desvendar o assassinato de Laura Palmer. Na verdade, esta é a grande estrutura causal que unifica a grande maioria dos personagens de *Twin Peaks* e Cooper é o maior responsável para a construção da *syuzhet* detetivesca, desvendando a *fabula*.

Logo no começo do episódio Cooper recebe uma ligação do policial Hawk que lhe dá uma pista sobre um homem de um braço só e, mais adiante na mesma cena, Cooper recebe um bilhete secreto sobre o *One Eyed Jacks*. Cooper, em sua investigação, descobre

⁷⁶ Isso fica evidente quando Cooper continua trabalhando como funcionário do xerife Truman para desvendar os mistérios de Twin Peaks mesmo depois de ser dispensado de sua função pelo FBI. Isso não quer dizer que Cooper é ingênuo, porque ele cruza a linha de um comportamento extralegal quando ele arromba a fechaduras e cruza a fronteira para o Canadá. Embora Cooper não seja ingênuo, ele é um agente incorruptível perante a verdade e da justiça. Cooper estabelece seu tipo particular de moralidade logo no início da primeira temporada, quando ele corta o “zelo necrófago” de Albert e permite que a família Palmer enterre o corpo de Laura, no episódio 4.

que estas duas pistas estão ligadas ao crime de Laura, ou seja, a história detetivesca se desenrola em uma linha de causa e consequência em direção ao objetivo do protagonista.

Também neste episódio, Cooper investiga, mesmo de maneira não ortodoxa (como já descrito na seção anterior), outros suspeitos do crime; a investigação mostra bons resultados e Cooper consegue avançar em sua investigação. Assim, todas as ações de Cooper descritas aqui mostram um personagem típico de uma narração clássica⁷⁷. Cooper tem este objetivo principal até o episódio 17, *Arbitrary Law*, no qual a identidade do assassino é descoberta pelo personagem⁷⁸.

Aqui, vale fazermos alguns esclarecimentos sobre o objetivo e eventos narrativos de Cooper. A partir do episódio 17 não é renovado apenas o objetivo de Cooper, mas também se introduz o personagem Windom Earle (Kenneth Welsh). Essa ruptura desmonta a estrutura da narrativa detetivesca (por bem ou por mal) que operava (talvez até predominante) até este episódio. Além disso, a chegada de Windom Earle abandona não só a estrutura detetivesca, mas também a do assassino sobrenatural, pois ele, diferentemente de BoB, é um assassino real com intenções palpáveis – provocar Cooper.

Earle é uma espécie de assassino narrativo, cujos crimes constituem um ato contínuo de contar histórias com o objetivo claro de seduzir Cooper. BoB é um assassino mais complexo (não só pelo fato de ser um espírito maligno) pois segue padrões a serem desvendados que atacam mais fortemente as *schemata* do espectador. O padrão de assassinar Laura e, posteriormente, seu duplo leva o espectador a questionar qual seria a próxima vítima (isto é, se a ABC não forçasse a conclusão). Além disso, BoB conta com um senso de sequência linguística, com sua “assinatura”, onde ele insere letras de seu nome sob as unhas de suas vítimas (para mais informações sobre o assunto, ver

⁷⁷ Nem toda a trama do agente Cooper neste episódio é uma narração clássica que se move por causa e consequência. Isso será tratado na próxima seção.

⁷⁸ A partir do episódio há um reajuste fundamental dessa representação de Cooper. Junto com o foco no passado de Laura Palmer, a série começa a dar importância para o passado de Dale Cooper, o que sinaliza uma série de outras mudanças na estrutura epistemológica e narrativa de *Twin Peaks*. Essa mudança de objetivo pode ser talvez localizada em um momento específico, em uma conversa entre Cooper e Audrey no episódio 18, *Dispute Between Brothers*. Enquanto Cooper se prepara para deixar Twin Peaks, Audrey chega em seu quarto de hotel para se despedir. A primeira indicação de que algo está prestes a mudar na estrutura da série é a declaração de Cooper de que está “indo pescar”, uma repetição exata da fala que Pete Martell abre a narrativa verbal da série, no piloto. Essa cena faz parte do episódio em que *Twin Peaks* parece recomençar sua narrativa. Tendo resolvido o assassinato de Laura Palmer no episódio anterior (episódio 17, *Arbitrary Law*) a série foi obrigada a encontrar um novo objetivo para o personagem de Cooper se quisesse continuar com sua narrativa. No entanto, o que se inicia após a solução do assassinato rompe a estrutura pragmática da narrativa que vinha sendo construída até então.

FERRARAZ [2007]). O próprio fato de capturar BoB é uma incógnita tanto para o espectador quanto para Cooper e a equipe de polícia local, enquanto Earle é muito menos instigante.

Todos estes elementos de BoB, não só tinham a função de estruturar uma narrativa investigativa sobrenatural, mas eram fundamentais para construir o tom sombrio, transcendente e misterioso da série. Com Earle, por outro lado, a série se distancia desta natureza⁷⁹.

Mais do que isso, o detetive perde parte de sua função narrativa de construtor de uma história junto ao espectador – ele não mais ordena as peças fragmentadas de uma narrativa, tornando-a coerente para o espectador. É como se a série não mais estimulasse o espectador a produzir *schemata* para desvendar o assassino, movimento típico de histórias detetivescas, pois a função do novo vilão não pede este estímulo. O próprio fato de Earle não ter ligação nenhuma com os habitantes de *Twin Peaks* evidencia a impossibilidade de estabelecer hipóteses e conexões por parte do espectador. Além disso, Earle comete vários assassinatos, mas nenhum deles está relacionado com os personagens da série, são personagens introduzidos na narrativa exclusivamente para serem assassinados – diferente de Maddy.

Esta, segundo Auden (1980), é uma grande falha na construção da história de detetive. Um dos cinco elementos essenciais para esse tipo de narrativa é a presença de uma sociedade fechada, de modo que a possibilidade de um assassino externo (e, portanto, de a sociedade ser totalmente inocente) seja excluída. Ainda, uma sociedade intimamente relacionada torna seus membros potencialmente suspeitos. Por fim, membros desta sociedade fechada devem ser assassinados, para que o leitor (no caso do audiovisual, espectador) anseie pela prisão do malfeitor.

O fato de grande parte das convenções do gênero detetivesco serem negadas no evento narrativo de Windom Earle a partir da metade da segunda temporada, faz com que *Twin Peaks* perca consideravelmente a maneira como a série vinha sendo estruturada.

⁷⁹ Os rastros deixados por Earle são grandiosos, trabalhosos e lúdicos, destoando agudamente da atmosfera que a série construiu com BoB. É só pensarmos que o assassino escreve o "C", inicial de Caroline, em tamanho gigante com partes de sua roupa do seu casamento, ou que ele droga o Major Briggs vestindo uma fantasia tosca de vaca. Além disso, suas ações contêm diversos maneirismos tematicamente (e despropositalmente) baseadas no xadrez. Cooper, agente perspicaz que no primeiro episódio consegue notar, através de uma filmagem caseira, uma moto refletida em um olho, convoca Pete Martell para prever os movimentos de xadrez de Earle e impedir que ele assassine sua próxima vítima. De certa forma, Cooper abandona um papel de investigador talentoso de narrativas criminais.

Twin Peaks perde a composição dos 5 elementos essenciais que Auden (1980) aponta: perde o senso de uma comunidade fechada; conseqüentemente perde o princípio de que todos são suspeitos (até pelo fato de que Earle já é revelado desde o início); conseqüentemente perde o mistério do assassino; e perde o elemento da(s) vítima(s), visto que Earle assassina pessoas totalmente irrelevantes para a comunidade de Twin Peaks. A série apenas mantém o elemento do detetive. Na verdade, até este elemento fica drasticamente prejudicado dado que Cooper se torna “menos astuto” e os detetives amadores como Donna e James se desvinculam totalmente deste evento narrativo (Donna é tão afastada de sua característica como detetive que chega a se tornar apenas uma vítima indefesa de Earle).

Mas, retornando à análise da tabela 3, no evento narrativo 4, Bobby Briggs também apresenta duas linhas de ação. O objetivo principal do personagem desde o piloto é ficar com Shelly, entretanto seu obstáculo narrativo é Leo Johnson, o marido possessivo de Shelly, o qual é traficante de drogas, além de ser um dos suspeitos de assassinar Laura. A linha de ação secundária de Bobby neste episódio é ir, junto com seu amigo Mike, até a floresta para pegar um estoque de cocaína com o Leo (Bobby e Laura eram usuários). No entanto, Leo não leva todo o suprimento de droga, alegando que precisa do dinheiro antes. Bobby justifica que a outra metade do dinheiro ficou com Laura e ele e Mike vão embora depois de serem ameaçados por Leo. Essa linha de ação é um evento narrativo episódico que começa e termina neste episódio, porém, o objetivo principal de Bobby – ficar com Shelly sem o impedimento de Leo – perdura vários episódios até que ele é alcançado. Novamente observamos um típico protagonista orientado pelo seu objetivo, onde a narrativa é contada por causa e consequência.

O mesmo acontece com o evento narrativo 5, já mencionado na seção anterior. Aqui o protagonista orientado pelo objetivo é ainda mais expressivo. Em episódios posteriores, Nadine tenta um pedido de patente para seu trilho de cortinas 100% silencioso, mas é negado e, então, a personagem tenta o suicídio, como se seu objetivo como personagem tenha falhado e não houvesse mais razão para ela estar presente na trama.

Assim é também com o evento narrativo 6, em que Audrey faz de tudo para conquistar o amor de agente Cooper. Neste episódio ela escreve um bilhete anônimo para ele investigar o *One Eyed Jack* e decide tomar seu café preto, do jeito que o agente prefere,

porém suas atitudes se tornam cada vez mais imprudentes e a colocam em risco de vida; tudo para – sem sucesso – conquistar Cooper.

O personagem de Albert é um agente do FBI que chega à cidade de Twin Peaks neste episódio para ajudar com a investigação⁸⁰ e, apesar dele ter obstáculos para superar diferentes do de Cooper, os dois agem juntos em direção deste único objetivo. No episódio em questão, Albert tem apenas uma pequena participação, com a função narrativa de apresenta-lo ao público.

Por fim, o oitavo evento narrativo é mais complexo de se identificar o objetivo da protagonista Josie. O *syuzhet*, como nos outros eventos narrativos do episódio, se desenrola por causa e consequência e aqui funciona particularmente como uma trama detetivesca (ver seção anterior). No entanto, Josie nos apresenta um objetivo com falsas intenções, pois durante a primeira temporada ela é representada como uma personagem indefesa que tenta descobrir, com a ajuda de Pete, os planos malignos de Catherine. Apenas na segunda temporada é revelado ao espectador a verdadeira identidade de Josie e seu real objetivo desde o início. Este objetivo mutável é totalmente compreensivo em uma narração clássica, especialmente ocasionada por revelações causais da narrativa. Kristin Thompson aponta, em sua análise do filme *Laura* (1944), que um criminoso “retém o fato de ser culpado até ser forçado a uma confissão de seu verdadeiro objetivo no final” (1988, p. 170), como acontece com Josie no episódio 24, *The Condemned Woman*, segundos antes dela ser morta (ou presa dentro de um puxador de gaveta). Já o evento narrativo 9, por outro lado, não se enquadra na narração clássica e será analisado na próxima seção desta dissertação.

Praticamente todos os eventos narrativos deste episódio (com exceção de um que será analisado na próxima seção) são omniscientes, altamente comunicativos, e moderadamente autoconsciente. Isto é, a narração sabe mais do que um único personagem, porque salta para diversos pontos de vista de uma grande gama de protagonistas; a narração oculta apenas a parte dos crimes e nos demais eventos narrativos oculta relativamente pouco; e a narração raramente toma conhecimento do seu direcionamento ao espectador. Sabemos que uma historia detetivesca é bem restrita em

⁸⁰ Ainda como um personagem característico do modo narrativo clássico, Albert chega em Twin Peaks com um único objetivo e durante os episódios vai descobrindo novos aliados. O personagem despede-se da cidade e seus habitantes exatamente no momento em que descobre quem é o assassino (isto é, alcança seu objetivo) no episódio 17.

seu alcance de informação e altamente supressiva em relação às suas informações causais, porém *Twin Peaks* certamente não é apenas uma história detetivesca. Além disso, podemos ver que em cada evento narrativo o protagonista é o agente causal com um objetivo bem definido. Em todos estes eventos, o estilo ressalta o observador invisível ideal, onde muito raramente temos o ponto de vista subjetivo de um personagem e os enquadramentos são comumente em plano médio ou plano composto. Todos estes atributos são típicos de uma narração clássica.

Um cético pode ainda argumentar que estes eventos narrativos exploram as convenções narrativas e subverte-as; que a série faz uma crítica (ou ironia) aos gêneros audiovisuais da *soap opera*, da história detetivesca entre outras; que, portanto, a série teria o modo narrativo de arte. Primeiramente, como Thompson coloca, “há bastante espaço em Hollywood para a desfamiliarização, e ela pode ocupar diversas formas” (1988, p. 193). Portanto, a desfamiliarização é “controlada nos filmes clássicos e por isso é geralmente menos extrema do que em outros tipos de filme” (1988, p.194). Assim, por mais que haja uma fuga do modo clássico de investigação por parte de Cooper, ou haja uma abordagem autorreferencial irônica com *Invitation to Love*⁸¹, a série continua se desenvolvendo por causa e consequência com objetivos bem definidos. A série apenas contém características de uma narrativa complexa que não devem ser confundidas com o modo narrativo que a série se estrutura. Segundo, uma série, diferente de um filme, exhibe incontáveis episódios durante anos e, da parte do analista, seria ilógico classificar a série com um único modo narrativo. Não é possível classificar *Twin Peaks* com um único gênero, então por que seria diferente com o modo narrativo? *Twin Peaks* estrutura-se por outro modo narrativo, conforme veremos na próxima seção, e é exatamente nessa diversidade de *storytelling* que se constitui uma de suas maiores riquezas.

Agora que analisamos os eventos narrativos dentro do episódio, podemos entender os pontos de virada que estruturam a série em atos. O primeiro ponto de virada ocorre logo após o evento narrativo que Bobby se encontra com Leo para tratar da dívida de cocaína. Ao perceber que Bobby e Mike não tinham todo o dinheiro, o traficante o ameaça

⁸¹ *Invitation to Love* é uma *soap opera* intradieética que ia ao ar em Twin Peak em 1989. A *soap opera* é assistida pelos personagens de *Twin Peaks*: Lucy, Shelly, Leo, Nadine, Leland e Norma, e conta os incidentes dos habitantes de *The Towers*, um luxuoso complexo de apartamentos. Capanema (2016) destaca a *mise en abyme* como importante estratégia autorreferencial presente em *Twin Peaks*, por meio de *Invitation to Love*. Para mais informações ver CAPANEMA, L. X. (2016): Autorreferencialidade narrativa: um estudo sobre estratégias de complexificação na ficção televisual.

com um revólver e os dois saem correndo. Leo ainda atemoriza o adolescente, dizendo que vai descobrir com quem a namorada dele está o traindo. A cena se desenrola no escuro da floresta e visualmente é a cena mais sombria de todo o episódio (figura. 7.1), com apenas um facho de luz de lanterna iluminando o ambiente. Até então, é a ação de maior tensão narrativa (os três eventos anteriores não apresentam nenhuma ameaça aos protagonistas), em que os personagens correm um real risco de vida. No exato momento que esta cena acaba em um *fade*, corta para os intervalos comerciais. Em outras palavras, o momento que apresenta o maior conflito narrativo é onde a série posiciona um intervalo, gerando um apropriado *cliffhanger* para garantir o suspense, a emoção e a curiosidade do espectador.

O próximo ato termina no evento narrativo em que Cooper utiliza-se de seu “método tibetano” (ver seção anterior) para descobrir o assassino. Antes de Cooper jogar a pedra, o xerife Truman anuncia “Leo Johnson – ligação com Laura desconhecida”⁸². Pela primeira e única vez, a pedra acerta em cheio a garrafa referida a Leo Johnson – evidenciando que ele tem ligação com o assassinato de Laura – entra uma trilha sonora de suspense e sobe um *fade* para os intervalos. Este final de ato liga-se diretamente com o anterior. A primeira vez que o espectador tem conhecimento da ligação de Leo com Laura é exatamente no final do ato anterior, quando Bobby diz a Leo que metade do dinheiro da cocaína ficou com Laura. Assim, o *cliffhanger* aqui é estratégico já que o espectador ganha novas informações de que, além de traficante e perigoso, Leo Johnson muito provavelmente tem ligação com a morte de Laura.

A divisão para o último ato é o evento narrativo em que Leland Palmer coloca para tocar *Pennsylvania 6-5000* em sua vitrola enquanto dança com o porta-retratos de sua filha, Laura. Em uma cena carregada dramaticamente, sua esposa Sarah intervém e tenta tirar a porta-retratos de suas mãos, mas os dois acabam quebrando-o. Leland, enquanto chora copiosamente, ajoelha-se no chão e acaricia o objeto com a mão ensanguentada cortada de vidro. O evento narrativo desta divisão de ato, particularmente, não pertence à uma narração clássica, pois não acrescenta nenhuma nova informação à

⁸² Fala original do personagem: “Leo Johnson – *connection with Laura unknown*”. Vale ressaltar que logo após Truman falar “Leo Johnson” surge na tela um rápido *flashback* do rosto do personagem de Leo, apenas para o espectador se lembrar a quem o nome se refere. Este mecanismo é típico da recapitulação da serialidade televisiva.

narrativa, mas certamente é um ponto de tensão. Este ponto de troca de atos tem função de dividir o mundo real de um onírico, que será analisado na próxima seção.

Nas três separações de atos podemos ver o *cliffhanger* tradicional, isto é, “estratégias de interrupção/costura de uma história com o objetivo explícito de despertar o interesse, a curiosidade e a atenção do espectador para seu desfecho” (COSTA, 2000)⁸³.

Maria Cristina Castilho Costa ainda afirma que em telenovelas:

Os ganchos são mais refinados quando (...) os protagonistas aparecem no momento do corte; quando a direção de câmera acentua a expressão fisionômica do ator e o close faz com que o espectador mergulhe no interior da personagem e, finalmente, quando a última fala parece dirigir-se diretamente ao público, despedindo-se dele (COSTA, 2000, p. 9)

Talvez por sua aproximação com a *soap opera*, podemos ver estas construções estilísticas operando em *Twin Peaks*. No episódio 3, apenas em um dos três pontos de virada dos atos preenchem as qualidades que Costa aponta.



Da esquerda para a direita: figura 7.1, 7.2 e 7.3. FONTE – *frames* da série televisiva *Twin Peaks*. *Frames* de segundos antes do corte para os intervalos comerciais no episódio 3. Cenas anteriores as trocas de atos, com a marcação visual do ponto de virada.

Nos três casos, importante ressaltar, se apresentam o momento de maior tensão dramática da cena e os mais visualmente impactantes, em que o mistério “do que está por vir” está melhor retratado: momento que Bobby e Mike fogem de Leo pela floresta na penumbra da noite; momento em que a pedra acerta em cheio a garrafa de Leo Johnson; e momento de maior dor de Leland que, com a mão sangrando e de joelhos, chora sobre a foto de sua falecida filha.

⁸³ No caso do evento narrativo de Leland, a atenção e o interesse do espectador é despertado pela inquietação. Veremos na seção seguinte desta dissertação.

A última troca de ato temos o protagonista do evento narrativo com sua expressão fisionômica bem acentuada e com um plano de câmera bem fechado, no qual o espectador pode mergulhar no interior da personagem, assim como descreve Costa (2000). Na segunda troca de ato (ou segundo ponto de virada), por mais que não seja um protagonista focalizado, podemos ver que a câmera também se fecha na garrafa, para evidenciar o gancho narrativo que este objeto traz para a construção da investigação de Cooper. Para maior elucidação desta construção estilística nos ganchos, peguemos como exemplo o último episódio da primeira temporada, *The Last Evening*. Como já mencionado, o episódio tem *cliffhangers* com pontos de supressão do suspense mais extremos, pois se trata do último episódio da primeira temporada.



Da esquerda para a direita: figura 8.1, 8.2 e 8.3. FONTE – *frames* da série televisiva *Twin Peaks*. *Frames* de segundos antes do corte para os intervalos comerciais no episódio 8. Cenas anteriores as trocas de atos, com a marcação visual do ponto de virada.

O primeiro frame pertence a cena em que o agente Cooper, disfarçado, consegue a confissão do traficante Jacques Renault que ele e Leo Johnson abusaram de Laura Palmer na noite do assassinato. Após a confissão, Jacques se retira, Cooper informa ao policial Hawk o ocorrido (“A truta está na linha, Hawk, e é boa”) e a câmera focaliza o agente em *close-up*.

O segundo frame diz respeito ao evento narrativo que Josie Packard, em 1987, contrata Hank Jennings, marido de Norma, para matar seu marido Andrew Packard. Hank comete um homicídio culposo para evitar a investigação da morte de Andrew e, em troca, Josie lhe dá noventa mil dólares. Após ficar dezoito meses na cadeia, Hank é liberto e intimida Josie para que ela lhe dê mais dinheiro, ou ele revelará o crime. Na cena do *frame* em específico, Hank, em uma ameaça, corta o seu polegar e o de Josie e faz um “pacto de sangue” dizendo: “quando se faz um acordo com alguém, se faz um acordo de vida, como um casamento, parceira”. Josie, amedrontada, passa seu dedo ensanguentado pelos seus lábios em um *close-up*.

O último frame pertence ao evento narrativo de Nadine que ao não conseguir a patente de sua cortina silenciosa, tenta o suicídio tomando vários remédios. Big Ed chega em casa, vê sua esposa deitada no chão, telefona imediatamente para uma ambulância e abraça sua esposa dizendo: “Por favor, não vá! Fique comigo”.

Os três *frames* acima salientam como as escolhas estilísticas estão a serviço do *syuzhet* (construção tipicamente da narração clássica) ou, mais especificamente, a serviço do gancho narrativo. Para enfatizar o suspense narrativo do gancho, o estilo focaliza o protagonista do evento no momento do corte e a câmera o enquadra em um plano bem aproximado, remontando o que Costa (2000) aponta ser uma qualidade da telenovela – produto marcadamente de narração clássica. Este estilo fica também evidente em relação as questões sonoras, quando nos três casos a última fala antes do intervalo comercial parece dirigir-se diretamente ao espectador, construindo deixas (*cues*), para que este utilize suas *schemata* processuais para lançar hipóteses do que está por vir. Ainda a trilha sonora de fundo que toca nestes momentos são *Laura Palmer’s Theme* (para a primeira e segunda cena) e *Twin Peaks Theme* (para a terceira cena), que estão a serviço do *syuzhet*, por serem fortemente melodramáticas.

Para além disso, todos os episódios de *Twin Peaks* contêm o gancho narrativo na última cena de cada episódio – e que costumam ser mais potentes que os do meio do episódio. Ainda, conforme aponta, existem os *cliffhangers* localizados no final da temporada que geralmente vinculam “elementos indeterminados da história que podem levar a consequências mais sérias do que *cliffhangers* posicionados no fim de um episódio, pois o intervalo entre temporadas é maior do que entre episódios” (VAN EDE, 2015, p. 14 – tradução do autor⁸⁴). Isso fica evidente no último episódio da primeira temporada no qual um assassino mascarado bate à sua porta do quarto de Cooper e dispara três tiros no agente (ver mais na seção 2.3 desta dissertação). A vida de Cooper, junto com a de muitos outros personagens centrais, estava em jogo.

Por outro lado, o *cliffhanger* do final do terceiro episódio não pode ser considerado uma narração clássica pura, e precisa de uma análise mais detalhada que será feita na próxima seção. Deste modo, apesar da grande maioria da série se desenvolver por causa

⁸⁴ Do original: “*Cliffhangers at the end of a season often entail indeterminate story elements that can lead to more severe consequences than the ones at the end of an episode, because there is a larger gap between seasons than between episodes*”

e consequência em uma narração determinantemente clássica, onde os protagonistas seguem seus objetivos principais e o episódio é cortado em uma estrutura aristotélica de 4 atos onde a ação é o elemento estruturante, existem – por mais breve que sejam – momentos de experimentação narrativa.

3.3. Experimentações narrativas

O pesquisador e professor de história e metodologia televisiva na *University of Reading*, Jonathan Bignell, afirma que “após a chegada da televisão a cabo como uma força significativa nos Estados Unidos na década de 1980, a audiência da televisão no horário nobre noturno [*prime time*] caiu de 91% de audiência em 1979 para 67% em 1989”. Assim, Bignell acredita que *Twin Peaks* “foi um esforço para atrair os telespectadores de TV a cabo de volta à rede de televisão aberta, oferecendo-lhes o que parecia ser um prestigioso programa de televisão de 'arte'” (2008, p.175). Se por um lado não anuímos uma separação categórica entre TV com e sem “qualidade”, por outro, certamente concordamos que *Twin Peaks* foi um intrigante respiro para a TV aberta, e trouxe diferentes experimentações do que poderia ser feito para a TV de modo geral, expandindo suas possibilidades como meio de *storytelling*. Por esta razão, pesquisadores e críticos da época tentaram entender o significado estas experimentações para a série, ou até mesmo para a televisão – daí surgiram algumas classificações a fim de elucidar (ou, em alguns casos, encaixar) a série.

Nesta época, diversos textos acadêmicos ainda debatiam muito sobre o novo cenário histórico que surgia: a discussão sobre o que seria o conceito de pós-modernidade nos mais variados campos do conhecimento, como literatura, arquitetura, música, cinema, entre tantos outros – e *Twin Peaks* não conseguiu escapar desta discussão. Conforme comenta Kristin Thompson: “se qualquer programa narrativo pudesse ser considerado pós-moderno, certamente seria *Twin Peaks*” (THOMPSON, 2003, p. 109 - tradução do autor). Quando nos referimos ao seriado como um programa televisivo pós-moderno, não significa pensar a criação de Lynch e Frost a partir de características que teóricos denominaram como estritamente pós-modernas, mas sim compreender que *Twin Peaks* é um produto de seu tempo, contendo algumas propriedades semelhantes a produtos que estavam sendo realizados na mesma época.

Linda Hutcheon, chama atenção para o fato de que “o pós-modernismo não pode ser utilizado como simples sinônimo para o contemporâneo” (HUTCHEON, 1991, p. 20), uma vez que ele guarda alguns aspectos próprios de sua produção. Para Hutcheon, o pós-modernismo é tipicamente contraditório e ela o considera “uma ampla formação cultural paradoxalmente ligado ao modernismo” (PUCCI, 2015, p. 371). Segundo a autora, a maneira pós-moderna “não caracteriza um rompimento simples e radical nem uma

continuação direta em relação ao modernismo; ela tem estes dois aspectos e, ao mesmo tempo, não tem nenhum dos dois. E isso ocorreria em termos estéticos, filosóficos ou ideológicos” (HUTCHEON, 1991, p. 36). Esta definição dialoga com as produções de David Lynch, incluindo *Twin Peaks*, pois uma das características de sua obra está exatamente na ausência de hierarquia entre estes movimentos, sua obra está na interseção entre moderno e o pós-moderno (FERRARAZ; MAGNO, 2014).

Outras contradição tipicamente pós-moderna, segundo Hutcheon, é a “coexistência de gêneros cinematográficos heterogêneos: a utopia fantástica e a sinistra distopia; a comédia-pastelão absurda e a tragédia” (HUTCHEON, 1991, p. 21). A narrativa de *Twin Peaks*, como vimos em nossa análise da narrativa complexa, de fato, aposta nas fluidas fronteiras entre gêneros de forma bem-sucedida. Nesta aposta por diferentes combinações, *Twin Peaks* usa e abusa, instala e depois subverte, os próprios conceitos e gêneros que desafia, e esta é um dos aspectos mais fundamentais das produções pós-modernas, conforme aponta Hutcheon (1991). Ainda, de acordo com Rogério Ferraraz e Maria Ignês Magno (2014), *Twin Peaks* combina “o velho e o novo, o ordinário e o extraordinário, o banal e o surreal, o narrativo e o experimental, a emoção e a ironia crítica, o moderno e o pós-moderno, dando a todos eles o mesmo grau de importância”.

Esta ironia, importante evidenciar, segundo Linda Hutcheon (1991), é sempre uma reelaboração crítica, nunca um retorno nostálgico. Além disto, a autora cunha o conceito “metaficção historiográfica”, para se referir a obras que fazem “reavaliação e um diálogo em relação ao passado à luz do presente”. (HUTCHEON, 1991, p. 39). Esta reavaliação crítica do passado é marca presente no universo lynchiano:

Nas obras de Lynch, acontece um retorno ao passado, que aparece quase sempre idealizado – mas uma idealização que parece falsa, envolvida em uma atmosfera quase sempre sinistra, acabando por causar angústia e inquietação. Assim ocorre também no seriado *Twin Peaks*. Lynch é fascinado pelos anos de 1950, e isso fica evidente em suas obras. No entanto, a forma com que esse passado é inserido na diegese causa estranhamento, pois os elementos típicos daquele tempo idealizado são utilizados fora de seu contexto. As histórias, geralmente, passam-se no tempo presente, mas as paisagens imagéticas e sonoras não condizem com ele, pois fazem alusão a uma época passada. (FERRARAZ; MAGNO, 2014, p. 12)

Todos estes aspectos plurais presentes em *Twin Peaks* fazem que a série seja, ao mesmo tempo, *cult* e popular, elitista e acessível. Este é outro atributo substancial de obras pós-modernas segundo a poética do pós-modernismo de Hutcheon (1991).

Diminuindo o hiato que existe entre as formas artísticas altas e baixas por meio da ironia com relação a ambas, a série é intitulada de “televisão de arte”⁸⁵ por Kristin Thompson (2003). Segundo a pesquisadora, *Twin Peaks*, uma obra de vanguarda, conseguiu emergir dentro de um contexto puramente comercial, as séries televisivas ficcionais. Imprescindível salientar que os produtos que Thompson (2003) nomeia como televisão de arte não são sinônimo de televisão pós-moderna; televisão de arte pode ser considerada até mesmo uma subcategoria de televisão pós-moderna. Ou seja, para Thompson, a televisão de arte está contida na televisão pós-moderna, além de ter outras características particulares específicas. Para ela, *Twin Peaks* pode ser considerada televisão pós-moderna, principalmente porque contém reflexividade e ironia em sua narrativa, além de misturar vários gêneros da televisão.

Para chegar ao termo “televisão de arte”, Thompson parte do conceito de modo narrativo de David Bordwell e o que ele chamou de “cinema de arte” [*art-cinema*]. Bordwell (2011; 1985) discute cinco atributos principais presentes no cinema de arte: a) desprendimento na linha causal típica do cinema clássico; b) maior ênfase no realismo psicológico; c) desconstrução da clareza de espaço-tempo da narração clássica; d) comentário autoral explícito; e) ambiguidade. Thompson (2003) apreende estas características do cinema de arte e as aplica em produtos televisivos, fazendo suas devidas observações, pois, claro, se trata de um meio audiovisual com suas singularidades. Segundo a autora, *Twin Peaks* tem semelhanças evidentes com o filme *Blue Velvet* que ela considera cinema de arte. Além das características citadas de cinema de arte, por se tratar de um produto televisivo, Thompson sublinha:

Um grande desafio que *Twin Peaks* colocou à televisão convencional (...) parece ter sido a quebra das expectativas relacionadas à natureza da serialidade. Múltiplas histórias dramáticas continuadas do horário nobre têm se estabelecido convencionalmente com enredos entrelaçados que periodicamente chegam ao encerramento. *Twin Peaks*, no entanto, desdobrou cada enredo, adicionando uma reviravolta narrativa sempre que ele parecia estar acabando. (...) O enredo de *Twin Peaks* envolve um protagonista procurando o que ameaça ser um objetivo que é sempre retardado. Lynch se aproveitou do formato de seriado para explorar seus interesses e suas obsessões pessoais. (THOMPSON, 2003, p. 133 – tradução do autor⁸⁶)

⁸⁵ Tradução do autor para a expressão em inglês “*art television*” que Kristin Thompson cunhou em seu livro *Storytelling in film and television* (2003).

⁸⁶ Do original: “*Thus one major challenge that Twin Peaks posed to conventional TV, alongside its mixture of genres and tones, seems to have been the violation of expectations concerning the nature of seriality. Multiple continuing stories in prime-time dramas have conventionally been established as interweaving plotlines that periodically achieve closure. Twin Peaks instead spun each story line out, adding a twist whenever it seemed about to achieve closure. (...) The plot of Twin Peaks is a case of a protagonist pursuing*

Concordamos que, de fato, *Twin Peaks* não prioriza a natureza da serialidade e se aprofunda em uma única linha narrativa que vai se tornando cada vez mais grotesca e bizarra – inclusive este é um dos elementos centrais da “complexidade narrativa” (MITTELL 2012; 2015) e é também marca essencial de toda a produção lynchiana. No entanto, discordamos radicalmente de que a série seja, em sua completude, televisão de arte.

Já evidenciamos que *Twin Peaks* apresenta variados eventos narrativos de diferentes gêneros nos quais, a maioria destes eventos, tem como predominância o modo narrativo clássico. Isso não é o mesmo que dizer, que fique claro, que *Twin Peaks* é em sua totalidade uma narração clássica; pelo contrário. Sustentamos a ideia de que a série é um produto heterogêneo que explora múltiplas maneiras de se contar uma história e que, portanto, definir a série homogeneamente com um único modo narrativo é desconsiderar – ou até desprezar – toda a complexidade e mérito da série. Entendemos que definir um filme com um único modo narrativo seja mais apropriado, pois é um produto com um tempo de tela infinitamente menor e com uma equipe criativa fechada, se comparado a uma série televisiva.

A nível de exemplo, consideremos todos os eventos narrativos do personagem Leland em toda a primeira temporada, ou seja, todo *syuzhet* que contém Leland, do piloto ao episódio 8.

what threat-ens to be an everreceding goal. Lynch took advantage of the serial format to explore his personal interests and obsessions”.

Tabela 4. FONTE - elaboração do autor. Eventos narrativos do personagem Leland na primeira temporada, do episódio piloto ao oitavo.

Eventos narrativos do personagem Leland na primeira temporada	
Episódio	Evento narrativo
1 (piloto)	Fica sabendo da morte de Laura Reconhece o corpo de sua filha e chora copiosamente Acompanha a polícia na apreensão dos objetos de Laura
2	Consola sua mulher enquanto ela tem uma visão do espírito BoB
3	Dança, sozinho, ao som de <i>Pennsylvania 6-5000</i> com o porta-retratos de Laura em mãos
4	Chora assistindo <i>Invitation to Love</i> e se consola abraçando Maddy Pula em cima do caixão de Laura enquanto está sendo enterrado Implora, chorando, para que alguma pessoa dance com ele em uma festa
5	Revela à polícia, provocativamente, que sua esposa teve visões
6	Mesmo de licença, chora na sala de seu chefe Dança chorando em uma festa de negócios
7	Observa, absconso no escuro, Maddy sair escondida de casa durante a noite
8	Pergunta à polícia se prenderam o suspeito do crime de Laura Assassina o suspeito, Jacques Renault

O primeiro ponto que fica em evidência na tabela 4 é que Leland, diferente dos outros protagonistas demonstrados na tabela 3 – e talvez por ser um personagem duplo com BoB –, não tem um objetivo principal, logo, não pode ser classificado como um “protagonista orientado pelos objetivos” (THOMPSON, 2003). O que Leland busca alcançar? Superar o luto? Ter sua filha, Laura, de volta? Por mais que estes pareçam objetivos cabíveis ao personagem, estaríamos forçando uma sobreinterpretação (AUMONT; MARIE, 2001 – ver seção 2.1), visto que Leland, em momento nenhum dos oito episódios, age (como já citado, ação é o princípio unificador segundo ARISTOTELES, 2015) para superar o luto ou reviver sua filha (nem mesmo por meios sobrenaturais).

De fato, Leland se aproxima muito mais do protagonista do cinema de arte no qual há “um aprimoramento da dimensão simbólica do filme por meio de uma ênfase nas flutuações da psicologia do personagem” (BORDWELL, 1985, p. 206 – tradução do autor⁸⁷). Por consequência, o *syuzhet* de Leland não se move por causa e consequência, como na narração clássica, o que gera mais lacunas causais do que uma narração clássica. Bordwell (1985, p. 206) aponta que em *Ladrões de Bicicleta* (*Ladri di Biciclette*, 1948) o futuro de Antônio e seu filho permanecem incertos e, deste modo, encontramos lacunas propositais no *syuzhet*. Da mesma maneira é o *syuzhet* de Leland onde o espectador,

⁸⁷ Do original: “(...) *an enhancement of the film's symbolic dimension through an emphasis on the fluctuations of character psychology*”.

portanto, “deve tolerar mais lacunas causais permanentes do que o padrão em um filme clássico”. No entanto, “lacunas na representação da *fabula* pelo *syuzhet* não é a única maneira que a narração do cinema de arte afrouxa a relação de causa e efeito” (BORDWELL, 1985, p. 206 – tradução do autor⁸⁸).

Por não prezar a progressão narrativa em causa e consequência, o filme de arte tende a se tornar “episódico” (BORDWELL, 1985, p. 207), onde pode-se retirar qualquer acontecimento do *syuzhet* que não fará diferença para o encadeamento dos eventos. Assim, se ignorarmos, de qualquer episódio, qualquer evento narrativo de Leland, o final do personagem na primeira temporada muito provavelmente será o mesmo. A preocupação do cinema de arte não está na ação, mas sim na “exibição dos traços do personagem” (BORDWELL, 1985), ou no “caráter”, segundo Aristóteles (2015). Bordwell ainda acrescenta que os personagens deste modo narrativo “tendem a não ter traços, motivos e objetivos bem definidos. Os protagonistas podem agir de maneira inconsistente ou podem se questionar sobre seu propósito” (1985, p. 207 – tradução do autor⁸⁹). Como um protagonista deste modo narrativo, Leland age inconsistentemente, sempre desorientado em ambientes sociais e eventos familiares, sempre no limiar entre o choro e o riso. No episódio 6, Leland diz ao seu chefe, Ben, que gostaria de voltar a trabalhar, pois não sabe mais “o que fazer”. Este comportamento é próprio do protagonista do filme de arte, como citado anteriormente.

Estas características diferem Leland completamente de todos os outros personagens indicados na tabela 3, típicos da narração clássica. Mesmo quando Leland finalmente consegue agir, no caso do evento narrativo do episódio 8 em que ele sufoca até a morte o suspeito de assassinar sua filha, seu comportamento é inconstante e errático, e sua atitude é incerta. Em um doloroso choro ele começa a sufocar Jacques e, após tê-lo assassinado, ele repentinamente muda para uma fisionomia sisuda. Nesta cena, são notáveis a dor e a ambiguidade psicológica do personagem.

Na verdade, a dor de Leland – e isso fica claro na segunda temporada – se origina do fato dele ter sido possuído pelo espírito maligno de BoB, que o “obrigou” a matar sua

⁸⁸ Do original: “*The viewer must therefore tolerate more permanent causal gaps than would be normal in a classical film. Gapping the syuzhet’s presentation of the fabula is not the only way that art-cinema narration loosens up cause and effect*”.

⁸⁹ Do original: “*(...) tend to lack clear-cut traits, motives, and goals. Protagonists may act inconsistently or they may question themselves about their purpose*”.

filha. Esta “situação fronteira” é comum no cinema de arte, onde “o ímpeto causal do filme muitas vezes deriva do reconhecimento do protagonista de que ele enfrenta uma crise de significado existencial” (BORDWELL, 1985, p. 208). Esta crise existencial é acentuada na segunda temporada que, desde o primeiro episódio (*May the Giant Be With You*), Leland aparece de cabelos totalmente brancos e cantando cantigas alegres – personalidade completamente diferente do que ele apresentou na primeira temporada. A confusão mental do personagem é tamanha que em nenhum momento fica claro ao espectador se Leland tinha consciência o tempo todo de que estava possuído pelo espírito maligno. Assim, de acordo com Bordwell (1985, p. 209), no filme de arte, as lacunas das *schemata* causais do espectador não podem ser totalmente preenchidas, gerando ambiguidade e *schemata* alternativas.

Geralmente, parte desta ambivalência dos filmes de arte é gerada pela representação de “sonhos, memórias, alucinações, fantasias, e outras atividades mentais” que se “personificam na imagem ou na trilha sonora” (BORDWELL, 1985, p. 208). Para este tipo de representação, o estilo torna-se mais proeminente. No sétimo episódio da segunda temporada (*Lonely Souls*) é mostrado o momento em que Leland personifica o espírito BoB e assassina Maddy. Em um misto de alucinação e fantasia sobrenatural, a imagem alterna-se entre o real e o surreal, com modificações na iluminação e tempo da imagem (figura 9.1 e 9.2). Assim, o contínuo espaço-temporal da cena é quebrado e ocorre uma disjunção entre a imagem representada e o som diegético dos gritos dos personagens que é retratado em uma velocidade mais lenta em comparação à imagem. Este tipo de quebra é próprio do cinema de arte, como aponta Bordwell (1985) em sua análise de *A guerra acabou* (*La guerre est finie*, 1968).



Da esquerda para a direita: figura 9.1 e 9.2. FONTE - *frames* da série televisiva *Twin Peaks*. Figura 9.1 ilustra o mundo dos espíritos, em que Leland é possuído por BoB e figura 9.2 mostra o mundo real, isto é, o que realmente está acontecendo. Ressalta-se que nunca fica claro qual versão Maddy está de fato vendo.

Os *frames* ilustram a diferença de iluminação em uma montagem dialética. No mundo dos espíritos a iluminação é pontualmente estourada e os pontos de sombra e luz são bem demarcados, e no mundo real a iluminação é natural e difusa. Também fica evidente o conflito mental do personagem de Leland, sedento por assassinar Maddy (figura 9.1), ao mesmo tempo que exibe um pungimento e dor pelas suas atitudes (figura 9.2). Vale destacar os porta-retratos de Laura em todo o espaço da cena (figura 9.1), representando a equivalência de Laura e sua prima e a analogia dos atos cometidos por Leland.

Deste modo, o evento narrativo de Leland pode ser considerado como “televisão de arte” (THOMPSON, 2003), mas, como demonstramos, é incongruente classificar *Twin Peaks*, como um todo, como televisão de arte.

No entanto, não é apenas neste evento narrativo que encontramos um exemplo de experimentações narrativas em *Twin Peaks* que fogem do cânone. Conforme apontam autores como Rogério Ferraraz (2007), Nicola Glaubitz e Jens Schröter (2017), a série traça relações significativas com obras de artistas de vanguarda distintos, mas principalmente surrealistas.

Para Glaubitz e Schröter (2017) “surreal” é talvez uma das caracterizações mais óbvias que vêm à mente quando se fala sobre a série. Ferraraz (2007) aponta que *Twin Peaks* retrata o corpo humano em um tom surreal. Para isso, o autor aponta que os surrealistas tinham obsessão em retratar o corpo em partes fragmentadas ou sendo cortado. Essa característica pode ser observada, por exemplo, em fotografias de Man Ray, como *Lips of Lee Miller*, *Torso e Dora Maar*. Na escultura, há o exemplo de Vênus de Milo com gavetas, de Salvador Dalí. Na pintura, Glaubitz e Schröter destacam *Le cabinet anthropomorphique*, de Salvador Dalí de 1936, que mostra um híbrido entre um corpo feminino e uma cômoda. Nestes dois últimos exemplos vemos a analogia com *Twin Peaks*, que exibe a imagem da Vênus de Milo com frequência no *Black Lodge*, e o tema de gavetas pode ser comparado ao momento em que Josie morre e é aprisionada em um puxador de gavetas, no episódio 24 (*The Condemned Woman*).

Ferraraz aponta que o corpo humano fragmentado pode ser visto, no cinema, na abertura de *Um Cão andaluz* (*Un Chien Andalou*, 1928), de Luis Buñuel e Salvador Dalí, com a navalha cortando o olho de uma mulher (figura 10.3), e a perna amputada de Catherine Deneuve, em *Tristana*, paixão mórbida (*Tristana*, 1970), também de Buñuel. Glaubitz e Schröter apontam que o *crossfade* de um olho para uma mesa de roleta (figuras

10.1 e 10.2) no episódio oito (*The Last Evening*) é uma reminiscência do corte transversal chocante de Buñuel. Nestes casos o estilo está mais proeminente e não está mais a serviço do *syuzhet* para narrar a história.



Da esquerda para a direita: figura 10.1, 10.2 e 10.3. FONTE – figuras 10.1 e 10.2 *frames* da série televisiva *Twin Peaks* e figura 10.3, *frame* do filme *Un Chien Andalou*. O movimento da nuvem passando sobre a lua faz o corte para o olho sendo cortado. O olho simetricamente circular faz o corte para a roleta movendo-se circularmente

Ferraraz acrescenta que “além do trabalho com o corpo fragmentado, que afronta a ‘normalidade’ do mundo – principalmente a baseada nas convenções do belo e do sublime”, *Twin Peaks* focaliza figuras como “o Anão (também chamado de O Homem no Outro Mundo), O Gigante, e um homem sem o braço esquerdo, Mike”. (2007, p. 5).

Em *Twin Peaks*, Glaubitz e Schröter (2017) e Matthees (2005) apontam que duplicações, analogias, semelhanças e repetições fazem parte das experimentações narrativas da série. Os exemplos incluem os dois picos (*Peaks*) das montanhas com o nome da cidade, o retorno de Laura na forma de sua prima Maddy, Leland Palmer e BoB, a *soap opera* dentro da série (*Invitation to Love*), o segundo diário secreto de Laura, o livro-razão de Catherine, o *Black Lodge* e *White Lodge* e as duplas grotescas do anão e do gigante e da consciência de Philip Gerard e Mike⁹⁰. Até o agente Cooper no final do

⁹⁰ *Twin Peaks* não só trabalha com elementos autorreferenciais, mas também com referências à outras obras e fatos da história americana. O xerife Harry S. Truman, por exemplo, compartilha seu nome com o presidente do pós-guerra, que desempenhou um papel significativo na fundação da CIA. O nome de Laura muito provavelmente faz referência à uma personagem de mesmo nome do filme *Laura* (1944). No filme, o desaparecimento da Laura, cobiçada por homens e mulheres, traz à tona uma teia de intriga e manipulação – situação similar a de Laura Palmer na série. A prima de Laura, Madeleine Ferguson, também interpretada por Sheryl Lee, compartilha seu nome com a protagonista de *Vertigo* (1958) e, como ela, retorna em um papel de *revenant*; ainda as duas personagens têm seus destinos fadados à morte, seguindo o passo de suas antecessoras. James Hurley tem o mesmo nome que o ator James Dean e tem os mesmos traços visuais que o personagem de Dean no filme *Rebel Without a Cause* (1955). O personagem de Lynch em *Twin Peaks* chama-se Gordon Cole, mesmo nome do personagem vivido por Bert Moorhouse em *Sunset Boulevard* (1950). Por fim, em *Twin Peaks* existe um personagem chamado Neff (Mark Lowenthal) que é corretor de seguro, mesmo nome de Walter Neff em *Pacto de Sangue* (1944). Mark Frost confirma que eles sempre

último episódio da série (*Beyond Life and Death*) ganha um *doppelgänger* fabricado no *Black Lodge*. Este motivo do duplo que está presente em vários aspectos de *Twin Peaks* é herdado do romantismo e expressionismo alemão. Bettina Rosenbladt aponta que a figura do duplo na literatura está ligada, no romantismo, ao “lado sombrio do ego, que eles aceitam como uma parte integrante da personalidade, ao invés de reprimi-lo e condená-lo” (2004, p. 58). No cinema, desde muito cedo, vários filmes importam da literatura a temática do duplo e a ampliam com os artifícios do cinema – um desses filmes é *Fantasma* (*Phantom*, 1922), de F.W. Murnau.

Ferrarez (2007) aponta que “estes efeitos ligados às questões de alteridade e de duplicidade estão relacionados também à presença de espelhos, indicando uma intenção de discutir os limites da identidade” (p. 8). Ainda, segundo o autor, a forma com que *Twin Peaks* usa os espelhos ou as imagens refletidas lembra “alguns quadros e passagens de filmes expressionistas”, e também “se aproxima de algumas técnicas do Surrealismo” (p.8). Vários artistas surrealistas utilizaram a imagem do objeto espelho para discutir as fronteiras entre o eu e o outro, o real e o representado, o material e o imaterial. Isso fica evidente na maneira como Leland (episódio sete da segunda temporada, *Lonely Souls*) e Cooper (último episódio da série, *Beyond Life and Death*) são refletidos ao se olharem no espelho enquanto estão possuídos por BoB (figuras 11.1 e 11.2 respectivamente).

Curiosamente, além da série se encerrar com a imagem de Cooper se olhando no espelho (figura 11.2), a imagem com que a série se inicia no piloto é a de Josie Packard se olhando no espelho (figura 11.3) que, ao logo dos episódios, o espectador descobre que, como mencionado anteriormente, ela tem uma vida dupla. Estas ambiguidades no nível da narrativa e caracterização tornam *Twin Peaks* um marco (FERRARAZ, 2007) na história das narrativas televisivas.

acrescentavam “alguns apartes quando surgia a oportunidade, quer fossem referencias a filmes antigos ou trabalhos anteriores das pessoas” (DUKES, 2016, p. 197)



Da direita para a esquerda: figura 11.1, 11.2 e 11.3. FONTE - *frames* da série televisiva *Twin Peaks*. O espelho como meio de transmitir as “desconfianças e dúvidas que a ilusão especular acarreta” (FERRARAZ, 2007).

Além do espelho, outros objetos em *Twin Peaks* oscilam entre o excessivamente familiar e o estranho, e essa oscilação pode ser descrita mais precisamente como o familiar inquietante (*das unheimliche*)⁹¹. Ferraraz (2003) analisa como esse termo está relacionado na transformação do comum em incomum, do ordinário em extraordinário, que grande parte dos trabalhos de David Lynch opera. Para o autor, um dos conceitos essenciais para a compreensão do estilo lynchiano é o de *unheimlich*, definido por Freud num texto de 1919. Segundo Freud (2010), o *unheimlich* relaciona-se com o que é terrível, com o que provoca angústia e horror. Para exemplificar o que seria o inquietante, ligado aos elementos conhecidos e familiares, Freud utilizou-se do conto O homem da areia, do escritor alemão E.T.A. Hoffmann, um dos principais nomes do romantismo alemão⁹². Foi a partir da análise desse conto, portanto, que Freud desenvolveu o conceito do inquietante. Ferraraz (2003) relaciona tanto o conceito como o próprio conto com grande parte das obras lynchianas.

Nesta perspectiva, Glaubitz e Schröter apontam que “em *Twin Peaks*, objetos familiares frequentemente assumem uma independência e presença desconcertantes, apenas para se transformarem em expressões ou extensões de desejos e medos” (2017, p. 72 – tradução do autor⁹³). Desde o piloto alguns objetos roubam totalmente a cena, mas não têm função narrativa e distraem os espectadores da verdadeira ação, como é o caso

⁹¹ Pensamos aqui no estranhamento freudiano, também denominado de o inquietante (*das unheimliche*). Para tanto, ver FREUD (2010). Ferraraz e Magno (2019) empreenderam uma análise da presença do inquietante em *Twin Peaks: The Return*. Assim, a recorrência dos espelhos e das imagens refletidas, está ligada ao inquietante, principalmente pela aparição/visualização sinistra do *doppelgänger*.

⁹² Vale ressaltar que também de autores do romantismo alemão, como Hoffmann, está ligada a figura do duplo, descrita anteriormente.

⁹³ Do original: “In *Twin Peaks*, familiar objects frequently take on a disconcerting independence and presence, only to turn into expressions or extensions of human desires and fears”.

das icônicas cenas da cabeça empalhada do veado sobre a mesa da delegacia de polícia no episódio piloto, e a cena, no episódio dois (*Traces to Nowhere*), que Pete Martell anuncia que Cooper e Truman não deveriam beber o café, pois havia um peixe no coador.

Associando estes objetos ao conceito de inquietante, podemos ter como exemplo uma cena, no episódio sete (*Realization Time*) em que a câmera foca, em um travelling lentíssimo, objetos da casa de Donna enquanto ela, Maddy e James ouvem áudios que Laura gravou para o Dr. Jacob (figura 12.1), como se, talvez, Laura estivesse ali presente. Outro exemplo é o que acontece no primeiro episódio da segunda temporada (*May the Giant Be With You*) enquanto Maddy e sua tia, Sarah, estão conversando na sala de estar da casa da família Palmer. A jovem diz a Sarah que viu o tapete da sala exatamente do mesmo ângulo em um sonho que teve na noite anterior – a partir deste ponto, o objeto já foi imbuído de uma qualidade inquietante. Maddy olha novamente para o tapete e, de repente, ele aparece com uma espécie de mancha (figura 12.2) que a apavora completamente (figura 12.3). Um tapete bastante comum torna-se, portanto, uma tela na qual os medos de Maddy são projetados. Mais do que isso, em episódio posterior o tapete torna-se palco do cenário de sua morte. A aconchegante sala de estar da família Palmer, o epítome do conforto da classe média americana (TOBE, 2003), torna-se o cenário do assassinato brutal de Maddy executado pelo seu tio, Leland.



Da esquerda para a direita: figura 12.1, 12.2 e 12.3. FONTE - *frames* da série televisiva *Twin Peaks*.

Nestas cenas, os objetos do cotidiano assumem uma função misteriosa que pode ser parcialmente, mas não totalmente, explicada pela existência de um mundo sobrenatural paralelo ao mundo real de *Twin Peaks*. Enquanto esta explicação parapsicológica atenua o caráter perturbador e surreal de tais incidentes, seus limites, ou seus confrontos com outras estruturas explicativas estabelecidas diegeticamente, aumentam um senso de ambiguidade e insegurança ontológica, próprios da narração do cinema de arte.

A narrativa de *Twin Peaks* utiliza-se regularmente sequências de sonhos que, inclusive, influenciam na investigação criminal de Laura Palmer. Para Glaubitz e Schröter, “as numerosas sequências de sonhos e alucinações em *Twin Peaks* remetem ao fascínio dos surrealistas pelos estados mentais que confundem a distinção usual entre realidade e fantasia” (2017, p. 61 – tradução do autor⁹⁴). Para Ferraraz, “sonho e realidade se relacionam, se cruzam e se fundem. Os espaços de demarcação são abolidos, não há limites precisos entre o real e o onírico” (2003, p. 103).

O primeiro sonho mais evidente está presente na última sequência do terceiro episódio, logo após o ponto de virada do terceiro para o quarto ato, segundo a tabela 1. Todo o quarto ato – de mais de 7 minutos – do terceiro episódio, se constitui em um momento onírico do sonho de Cooper. Este seria o décimo evento narrativo da tabela 3. Neste evento narrativo, o agente do FBI Dale Cooper, sonha com uma misteriosa sala vermelha (*Red Room*) que retorna repetidamente na série. Nesta sequência de sonho, Cooper recebe, desconexamente, pistas sobre o assassino de Laura Palmer e, no final, ela sussurra o nome do criminoso em seu ouvido⁹⁵. Este sonho transborda para os acontecimentos (diegéticos) reais. À medida que a série avança, a fronteira entre sonho e realidade (diegética) é cada vez mais desestabilizada; os elementos sobrenaturais que haviam sido representados principalmente como sonhos, visões e memórias tornaram-se mais centrais e objetivos. Isto fica claro quando a série revela que a *Red Room* não era simplesmente um sonho de Cooper, mas que também apareceu em um sonho de Laura (episódio 9 da temporada 2, *Arbitrary Law*) – é um sonho e uma realidade intersubjetivamente acessível. Apenas no último episódio da série o espectador tem conhecimento de que a *Red Room* realmente é acessível por uma passagem na floresta pelo *Black Lodge* e, portanto, existe paralelamente à realidade diegética⁹⁶.

⁹⁴ Do original: “*The numerous dream and hallucination sequences in Twin Peaks hark back to the surrealists’ fascination with mental states blurring the usual distinction between reality and fantasy*”

⁹⁵ Cooper leva essas pistas do sonho a sério. No episódio seguinte, seus colegas de polícia locais não levantam a menor dúvida quanto à sua aptidão de Cooper para o trabalho. Eles aceitam que as pistas de um agente do FBI tenham vindas de um sonho, do mesmo modo que aceitam seu “método tibetano” descrito na seção 3.1. Além disso, Cooper, coincidentemente, esquece o nome do assassino no exato momento em que vai contar ao xerife Truman. O fato do esquecimento de Cooper dialoga com uma característica da serialidade de se prolongar *ad infinitum*.

⁹⁶ A *Red Room* e o sonho do Cooper também se tornam mais plausíveis no mundo real por meio de inúmeras referências a mitos indígenas norte americanos e extraterrestres, como fica evidente em algumas passagens da série, mas principalmente nos livros de Mark Frost: *A história secreta de Twin Peaks* (2017) e *Twin Peaks: The Final Dossier* (2017).

Não é apenas na *Red Room* que sonho e realidade se mesclam. No segundo episódio da segunda temporada (*Coma*), Donna Hayward entrega comida para pessoas debilitadas em casa, até que ela chega na casa da Sra. Tremond, que está acamada. Um menino de paletó e gravata-borboleta (interpretado pelo filho de David Lynch, Austin) senta-se perto da porta e faz o creme de milho desaparecer da bandeja de comida e aparecer em suas mãos. A Sra. Tremond diz “meu neto está estudando magia”. No episódio 9 da segunda temporada (*Arbitrary Law*), Donna leva Cooper para conhecê-los e o espectador, junto com os personagens, descobre que o estranho garoto e sua avó nunca existiram. Além disso, O Major Briggs, até então visto principalmente como o pai indigente e distante de Bobby, acaba tendo misteriosos contatos extraterrestres ou sobre-humanos (segredo que ele parece compartilhar com a *Log Lady*).

A fronteira entre o subjetivo e o objetivo, entre o sonho e a realidade, é um dos métodos de desestabilização para criar ambiguidade. Além disso, estas representações oníricas certamente proporcionam uma desconstrução da clareza de espaço-tempo, proporcionando um desprendimento na linha causal típica do cinema clássico. Todas essas, como descrito anteriormente, são características basilares da narração do filme de arte. No entanto, o constructo do sonho não está presente na grande maioria dos eventos narrativos de *Twin Peaks*, logo, o limiar entre sonho e realidade se dá apenas em alguns momentos⁹⁷.

Talvez o episódio de maior experimentação narrativa e estilística com essa relação fronteira desconcertante seja o último episódio da série, *Beyond Life and Death*, com sua divisão em atos ilustrada a seguir.

Tabela 5 - FONTE - elaboração do autor. Episódio 30 de *Twin Peaks (Beyond life and Death)* dividido em atos.

Episódio	créditos iniciais	ato 1	ato 2	ato 3	ato 4	créditos finais
30	01:32	10:04	09:50	09:40	18:26	00:54

⁹⁷ Além dos eventos citados aqui, a fronteira entre sonho e realidade também se encontra rompida no filme *Twin Peaks: fire walk with me* (1992). A fim de exemplo, podemos citar o sonho de Laura Palmer, em que ela penetra dentro de um quadro pendurado na parede de seu quarto, indo parar no *Black Lodge*, e depois acaba olhando, do quadro, para ela mesma deitada em sua cama. Outro exemplo é o personagem de David Bowie, Philip, em uma aparição fantasmagórica, afirmar: “nós vivemos dentro de um sonho”.

Dirigido por David Lynch (depois de um hiato de 15 episódios sem assinar a direção) e escrito por Mark Frost, Harley Peyton e Robert Engels⁹⁸, o último episódio de *Twin Peaks* apresenta uma longa incursão na *Red Room* (ou *Black Lodge*) pelo Agente Dale Cooper. O episódio é um pouco mais longo que os outros, tendo mais de 50 minutos de tela, e contém o último ato com longos 18 minutos e 26 segundos – algo inédito na série. Este ato se passa exclusivamente (com a exceção dos 3 minutos finais onde é exibido o *doppelgänger* de Cooper se libertando da *Red Room*) dentro da *Red Room* – e funciona como um filme em miniatura, com início, meio e fim. Cooper entra no *Black Lodge* para resgatar a mulher que está apaixonado, Annie Blackburne, que fora sequestrada por Windom Earle. Uma vez lá dentro, Cooper está sujeito às leis imprevisíveis deste ambiente sobrenatural. Vagando entre salas quase idênticas de cortinas vermelhas e piso em ziguezague, Cooper encontra vários habitantes deste lugar, incluindo o *The Man From Another Place*, o garçom do serviço de quarto do *Great Northern*, o gigante (estes três já lhe haviam feito uma visita no mundo real, seja por meio de sonhos ou não), Laura Palmer, Maddy Ferguson, Leland Palmer e Caroline Earle (ou seus *doppelgänger*) bem como o malévolo BoB e, finalmente, o próprio *doppelgänger* do mal de Cooper (também conhecido como Evil Cooper)

Cooper encontra Annie, mas se ele de fato a resgata é incerto. Windom Earle é repentinamente executado por Bob, e Cooper começa a ser perseguido pelo seu *doppelgänger* maligno dentro das infinitas salas do local misterioso – essa cena dura alucinantes 15 minutos. Faltando 3 minutos para o encerramento do episódio, Cooper aparentemente escapa (junto de Annie, ao que tudo indica, inconsciente) do *Black Lodge*, mas a cena final revela o agente, após bater deliberadamente a cabeça no espelho do banheiro do seu quarto de hotel, não é de fato ele mesmo, pois o reflexo de BoB se encontra no espelho (figura 11.2)⁹⁹. Somente os personagens daquela outra dimensão e os espectadores da série têm essa informação. O que acontece neste ato final é tão

⁹⁸ David Lynch não concordou com a direção que o roteiro escrito para o último ato do episódio estava seguindo. Por mais que não tenha sido creditado oficialmente como roteirista, David Lynch reescreveu inteiramente o último ato enquanto estava filmando. Para mais informações sobre o roteiro original e processo de escrita de David, ver THORNE (2016).

⁹⁹ O espectador tem mais certeza de que quem escapou do *Black Lodge* foi o *doppelgänger* maligno de Cooper quando, um ano depois que o episódio final foi ao ar, o longa metragem *Fire Walk With Me* forneceu pistas mais reveladoras. No filme, Annie aparece para Laura Palmer e diz: “O *Good Dale* está no *Lodge* e não consegue sair”.

desconcertante e complexo que é difícil uma descrição precisa, mas mesmo assim vemos um notável *cliffhanger* no final do episódio.

O ato 4, então, pode ser tomado como um evento narrativo com começo, meio e fim, pois inicia-se com Cooper entrando no *Black Lodge*, desenrola-se com diversas experimentações visuais e narrativas lá dentro, e termina com a libertação do *doppelgänger* maligno. Se analisarmos individualmente este evento narrativo, não só ele seria considerado televisão de arte, mas também muito provavelmente seria uma das maiores experimentações feitas dentro de uma série narrativa, assimilando-se muito a um filme de vanguarda.

Este quarto ato aprofunda radicalmente os cinco principais traços que Bordwell (2011), resumidamente, descreve como típicos do modo do cinema de arte: afrouxamento da causalidade, maior ênfase no realismo psicológico, violações da clareza clássica de espaço e tempo, comentário autoral explícito e ambiguidade. Sobre o comentário autoral, pode-se ver diversos traços lynchianos na série, conforme aponta Ferraraz (2003; 2007). A presença do comentário autoral fica ainda mais evidente se levarmos em consideração que David Lynch reescreveu este ato no improviso e enquanto filmava (THORNE, 2016).

Por último, sublinhamos que a ambiguidade é uma característica que está presente em diversos episódios e numerosos eventos narrativos durante as duas temporadas. Esta ambiguidade subjacente que atravessa a série está, principalmente, na justaposição de um certo bem banal, pateta – e algumas vezes inocente – e de um mal exagerado, o que contribui para uma incerteza de tom. Isso provoca os espectadores para utilizarem *schemata* diferentes das habituais aplicadas na narração clássica, a fim de interpretar alguns diálogos e ações. Embora momentos de ambiguidade sejam característicos da série como um todo, a marcação de sua ocorrência em cada um dos episódios da série é invariável. Assim, os momentos que mencionaremos a seguir são amostras desta qualidade que é constante ao longo de toda a série.

No episódio 29 (*Miss Twin Peaks*), anterior ao que acabamos de descrever, Windom Earle, disfarçado de *Log Lady*, rouba a camionete de Pete Martell, entra escondido no concurso *Miss Twin Peaks* e sequestra Annie. No episódio 30, como vimos, Earle leva Annie até o *Black Lodge*, mas, antes deste evento, destacamos um acontecimento do episódio 30 que contém essa ambiguidade subjacente típica dos diálogos da série.

Enquanto ainda rolam os créditos, o episódio começa com Andy e Lucy consolando um ao outro pelo caótico concurso do episódio anterior, em uma cena obviamente cômica¹⁰⁰ com os rostos dos personagens colados lado a lado, mas olhando frontalmente, composição nada realista. Logo entra uma trilha sonora de suspense e corta para um *close* do rosto preocupado do agente Cooper que está na sala da delegacia de *Twin Peaks* junto o policial Hawk. Os créditos cessam e Truman rapidamente na sala dizendo que a policia está buscando Annie. A câmera revela a sala por completa, a qual está ambientada com uma iluminação bem delimitada com *spots* em cima do mapa na lousa e em cima da mesa – estamos em um ambiente próprio para uma investigação policial; a tensão se intensifica com a trilha sonora. Cooper diz para Truman (os dois focalizados em *close*) que a única possibilidade de encontrarem Annie é seguindo o mapa que está desenhado na mesa, mas primeiro eles devem entendê-lo e desvendá-lo. Cooper começa a relacionar o mapa com pistas já vistas anteriormente, como o gigante, o anão e a frase “*fire walk with me*”. Nesta trama detetivesca, o espectador lança *schemata* para decifrar o mapa junto de Cooper e descobrir onde Earle levou Annie. Neste exato momento Pete entra, sem bater, na sala em que a investigação está ocorrendo:

PETE (sotaque interiorano carregado): “*Grand theft auto*”.

Pete fecha a porta e entra na sala encarando Cooper e Truman enquanto faz afirmativo balançando a cabeça. O modo de andar de Pete é carrancudo e retoma sua fala, indignado.

PETE: “*The Log Lady stole my truck*”.

Ainda indignado, Pete coloca a mão no bolso e vira-se para Hawk e fala pausadamente.

PETE: “*'68 Dodge Pickup. Powder blue*”.

Corta para o rosto de Cooper pensativo em *close-up*.

PETE: “*I tried to chase after her, but she took off...*”

Volta para um plano médio de Pete apontando para o lado de fora da delegacia, ainda indignado.

¹⁰⁰ Na verdade, os eventos narrativos de Andy e Lucy são os únicos clara e abertamente cômicos. Na segunda temporada o personagem Dick Tremayne (Ian Buchanan) se junta a dupla para uma comédia de triângulo amoroso. Vale ressaltar que Buchanan é um ator de televisão conhecido por suas aparições em várias *soap operas*, incluindo *General Hospital*, *Port Charles*, *The Bold and the Beautiful*, *All My Children* e *Days of Our Lives*. Antes de *Twin Peaks* ele já era personagem em *General Hospital* (*soap opera* americana mais antiga ainda em produção), o que evidencia a capacidade de *Twin Peaks* de mesclar gêneros e se apropriar de suas características, incluindo atores.

PETE: "...on the road up towards the woods."

Novamente *close-up* de Cooper. Ele fala claramente.

COOPER: "*Pete, the Log Lady did not steal your truck. The Log Lady will be here in one minute.*"

Apreensivamente Cooper retorna sua fala para Truman. O diálogo entre os dois acontece em *close-up* em um momento de tensão.

COOPER (olhando fixamente para o mapa): "*The woods...Harry... Ghostwood forest.*"

TRUMAN (tom preocupado): "*Ghostwood?*"

Volta para Pete em plano médio.

PETE: "*Twelve rainbow trouts in the bed.*"

Volta para *close-up* de Truman.

TRUMAN: "*Wait a doggone minute. There's a circle of 12 sycamores. Glastonbury Grove.*"

COOPER: "*Sycamores..*".

Corta para um plano médio de Hawk.

HAWK: "*That's where I found the bloody towel and the pages of the diary.*"

Cooper, em momento de epifania, estala os dedos e se vira para Hawk.

COOPER: "*The legendar burial place of King Arthur. Glastonbury!*"

PETE (ainda indignado): "*King Arthur's buried in England.*"

Plano do ambiente todo. Truman e Cooper viram, em tom cômico, o pescoço em sincronia para Pete.

PETE: "*Well...last I heard anyway*".

Ouve-se batidas na porta. Cooper olha seu relógio de pulso.

COOPER: "*Right on time.*"

Hawk abre a porte e anuncia.

HAWK: "*It's the Log Lady.*"

A *Log Lady* entra na sala. Pete fica parado na frente dela, estende o braço e aponta o dedo em direção ao rosto da personagem.

PETE: "*Where's my truck?*"

COOPER (calmamente): "*Pete, Windom Earle stole your truck*".

Pete retira o dedo de frente do rosto da *Log Lady*. Vira-se para Cooper rapidamente, indignado. E olha novamente para a *Log Lady*.

LOG LADY: "*I brought the oil.*"

COOPER: “*Thank you, Margaret.*”

Ouve-se só a voz de Pete ao fundo enquanto Cooper recebe o óleo.

PETE: “*It sure looked to me like you...*”

A partir desse ponto a investigação de Cooper com os policiais continua.

Esta cena é um pertinente exemplo para demonstrar a ambiguidade da série; um momento de extrema tensão despistado por uma subjacente comédia. A trilha sonora de suspense e tensão não cessa em nenhum momento de toda a cena, nem mesmo nos momentos de ambiguidade cômica. Cooper e Truman sendo enquadrados em *close-up* com uma iluminação típica de produtos detetivescos acentuam a apreensão da investigação. Ou seja, o estilo está totalmente a cargo do *syuzhet*. No entanto, a entrada de Pete desestabiliza toda esta construção. Pete – que já tem uma distinção cômica pelo modo de falar e postura ligeiramente atarracada – entra na sala cheio de si achando que a *Log Lady* havia roubado sua camionete. Pausadamente ele descreve o modelo, o ano e a cor de sua camionete. Mesmo Cooper explicando que não foi a *Log Lady* que roubou a camionete, mas sim Earle, Pete ainda resmunga dizendo que havia doze trutas na caçamba. Deste modo, em uma cena que foi organizada a gerar tensão, temos Pete reclamando de sua camionete. Melhor, Pete reclamar que a *Log Lady* fugiu para a floresta faz os detetives lembrarem da floresta *Ghostwood* e, ainda, Pete reclamar que perdeu doze trutas auxilia os detetives a lembrarem do Círculo de 12 Sicômoros. Por fim, mesmo com a explicação de Cooper, Pete volta a acusar a *Log Lady* no momento em que ela entra na sala. E, como se não havia explicado da primeira vez, Cooper repete a explicação.

Cenas como esta são comuns na narrativa de *Twin Peaks*. Entretanto, por mais que haja uma grande parcela de ambiguidade na série, apenas este elemento não é suficiente para descrevermos a série como uma televisão de arte – ainda que possamos dizer que a série carrega algumas características do modo narrativo do cinema de arte. Como vimos, alguns eventos narrativos são, de fato, classificados como televisão de arte, contendo uma variedade de aspectos deste modo narrativo.

Twin Peaks faz uso de diversos atributos da televisão de arte (como a fusão de sonho, realidade e alucinação; ambiguidade; violação do espaço e tempo; afrouxamento da causalidade; aprofundamento psicológico do personagem), pode ser considerada televisão pós moderna (pelo uso da ironia e reflexividade, além de ser, ao mesmo tempo,

cult e popular), pode ser considerada como uma narrativa complexa (por utilizar transmidiação, autorreferencialidade, pela mescla de gêneros e formatos e pela imprecisão temporal) e ainda faz outras experimentações narrativas que faz lembrar algumas obras de vanguarda. Também, *Twin Peaks* abriu portas de novas maneiras narrativas para séries e, depois de 26 anos do seu término muitas destas coisas que foram introduzidas na narrativa televisiva da época, já foram assimiladas pela maioria das séries televisivas atuais. O que era, de muitas formas, uma experimentação narrativa para a época de *Twin Peaks*, pode não gerar hoje o mesmo efeito nos espectadores.

Em *Twin Peaks: The Return* as experimentações narrativas se tornam abundantes e apenas em raras ocasiões veremos uma estruturação clara e uma linha narrativa como descrita na seção 3.2. O próximo capítulo tratará desta série estranha e maravilhosa¹⁰¹.

¹⁰¹ Estas qualidades são uma referência à frase dita pelo agente Cooper no episódio 18 da segunda temporada de *Twin Peaks*. Do Original “*I have no idea where this will lead us, but I have a definite feeling it will be a place both wonderful and strange*”.

4. TWIN PEAKS, O RETORNO

4.1. Parâmetros do Agente Cooper

Quando uma coisa é interrompida antes de ser finalizada as pessoas continuam desejando-a, e *Twin Peaks* não tinha terminado. Na música, você escuta uma melodia e ela se vai, a canção permanece um tempo, depois você ouve a melodia outra vez e ela volta a desaparecer. É tão bom, ela se vai e você não consegue esquecê-la. Então, quando a melodia ressurgir, tem muito mais força, porque você já a tinha escutado e sentido algumas vezes. O que acontece antes determina o poder e o significado das coisas. – David Lynch (MCKENNA; LYNCH, 2019, p.507)

The past dictates the future. – Agente Dale Cooper, Parte 17 de *The Return*.

Após os créditos de abertura, a segunda temporada começa¹⁰² com uma dissolução para uma tomada ampla do *The Great Northern Hotel* e, em seguida, corta para uma agente Cooper em seu quarto de hotel deitado no chão, baleado e sangrando pelo abdômen. O telefone está fora do gancho e ouvimos a voz do policial Andy gritando “Agente Cooper, Agente Cooper” repetidamente. Corta para uma imagem ampla da porta do quarto do hotel. Ninguém está lá. Então, um homem idoso (Hank Worden) entra no quadro carregando uma bandeja com um copo de leite quente, anunciando o serviço de quarto. O que é imediatamente estranho (e inquietante) é a aparência frágil e curvada do velho, bem como sua completa incompreensão da gravidade dos ferimentos de Cooper.

Cooper, educadamente, pede por um médico e o velho garçom responde “claro”, mas não faz nada a respeito. Sua atenção é atraída para o telefone fora do gancho, que ele encara como se fosse algo que nunca tinha visto antes. Talvez a expectativa do espectador (criadas por *schemata* do dia a dia e até de outros filmes) é de que o velho pegue o telefone, veja quem está do outro lado da linha e, vendo que é um policial aflito que acabara de escutar um disparo de revólver, finalmente perceba a gravidade do acidente do Cooper. Mas, não. O velho balança a cabeça e, novamente em um movimento que é incrivelmente prolongado e desajeitado, se atrapalha com o telefone enquanto,

¹⁰² O primeiro episódio da segunda temporada entra ao ar no dia 30 de setembro de 1990 e tem seu último episódio no dia 10 de junho de 1991. A temporada totaliza 22 episódios.

casualmente, o recoloca no gancho. Conforme a cena avança, lentamente, o garçom ignora (ou esquece?) repetidamente os pedidos de Cooper por um médico e ignora o estado ensanguentado do agente. Em vez de fazer e perceber o óbvio, o velho diz que desligou o telefone e simplesmente se inclina para deixar a conta no chão para Cooper assinar. Cooper, calmamente assina a conta e pergunta se o valor inclui uma gorjeta. O garçom diz que sim e agradece a gentileza do agente. Antes de se dirigir até a porta, o garçom acrescenta que o leite vai esfriar se Cooper não o beber.

O que se segue é uma série de frases repetidas e repetidos gestos de “positivo” com a mão. O Velho Garçom vai vagarosamente até à porta e, sorrindo, vira-se e diz “eu ouvi falar de você”, e faz sinal de positivo, pisca e sai. Há um corte para Cooper, então um corte para a porta vazia (a mesma tomada anterior na cena), e novamente o garçom volta para o quadro e repete "eu ouvi falar de você", e faz o sinal de positivo novamente. Corta para um plano de Cooper enquanto ele se esforça para erguer o antebraço e fazer um sinal de positivo. O garçom se vira e sai andando como se tivesse obtido a resposta que queria. Em seguida, o procedimento descrito é repetido pela terceira vez: um plano intermediário de Cooper, um plano da porta vazia, uma batida, o garçom volta, pisca, outro sinal de positivo como se esperasse outra resposta. Desta vez Cooper levanta a mão e balança o dedo indicador, o garçom acena com a cabeça, pisca, se vira e sai da cena. Cooper abaixa a mão, exausto. Neste ponto, o episódio já está com oito minutos¹⁰³.

A razão para descrever esta cena tão meticulosamente é dar uma noção da estranheza, do ritmo e da frustração crescente sentida pelos espectadores. Esta estratégia é, substancialmente, reiterada com maestria pelas quase 18 horas de *Twin Peaks: The Return*. Com isso, surge a dúvida (que talvez nunca saberemos a resposta com certeza) se esta era a intenção de Frost e Lynch desde a primeira temporada com *Twin Peaks*, visto que é Frost que roteiriza e Lynch que dirige este episódio em questão. De qualquer forma, pelas limitações criativas e do meio televisivo da época, este certamente era um plano inviável. Em 2017, com total liberdade criativa raríssima em um programa de 18 horas,

¹⁰³ Para evidenciar a longa duração da cena, Carel Struycken (Gigante) se recorda: “quando (...) Hank, o garçom, chega andando arrastando os pés, pensei ‘Ah, meu Deus! Isso está demorando tempo demais. É o primeiro episódio novo! As pessoas vão mudar de canal’” (DUKES, 2016, p. 175).

Lynch e Frost notoriamente não perdem a oportunidade de fazer esta – e tantas outras – experimentações narrativas e estilísticas¹⁰⁴.

Uma das experimentações narrativas mais notórias é em relação a um novo “modo narrativo” (BORDWELL, 1985). Como vimos no capítulo anterior, por mais que haja predominância em uma narração clássica, *Twin Peaks* (1990-1991) transita muito bem em um modo narrativo clássico e um de televisão de arte. Em *The Return* a construção narrativa é completamente diferente; a série afasta-se da narração clássica e experimenta, mais livre e vigorosamente, a narração de arte, assim como introduz um novo modo narrativo: a narração paramétrica.

De acordo com David Bordwell, que elaborou este conceito para descrever, originalmente, certos tipos de narrativas cinematográficas, o modo narrativo paramétrico “aplica-se a cineastas isolados e filmes esparsos” (BORDWELL, 1985, p. 274 - tradução dos autores¹⁰⁵). Por esse motivo, acreditamos ser possível encontrar esse tipo de narrativa na série em questão, mesmo que Bordwell nunca tenha identificado esse modo narrativo em outras obras de Lynch e Frost, nem filmicas tampouco televisivas. É importante ressaltar que isso não é o mesmo que dizer que *Twin Peaks: The Return* seja uma série estruturada como narrativa paramétrica em sua integralidade. O que o estamos propondo é identificar esse modo narrativo em apenas uma parcela da série (que será identificada adiante), isto é: existe pelo menos um eixo narrativo na série que pode ser considerado paramétrico, assim como, importante clarificar, existem outros eixos narrativos de narração clássica e de arte – e isto compõe a grande riqueza e multiplicidade da narrativa de *The Return*.

Para identificar este modo narrativo em *The Return*, a escolha das cenas foi baseada em um evento narrativo da série que nomeamos, com propósitos didáticos, como “evento narrativo Dale Cooper letárgico”.

Como descrito anteriormente, a principal linha narrativa de *The Return* (se é que podemos identificar alguma linha como principal) conta as ações macabras praticadas

¹⁰⁴ O foco aqui será na narrativa, justamente pelo objetivo da dissertação. Porém, da mesma forma que ocorreu no capítulo anterior, em nenhum momento ignoraremos as experimentações de estilo. Algumas das reflexões apontadas a seguir serviram de base para as observações do artigo que apresentamos na Compós: FERRARAZ, R; QUAIOTI, H. B. Narração Paramétrica na Televisão: experimentações narrativas em *Twin Peaks: The Return* (2017). In: XXIX Encontro Anual da Compós, 2020, Campo Grande. Anais do 29.º Encontro Anual da Compós, 2020. v. 1. p. 1-18.

¹⁰⁵ Do original: “*this mode of narration applies to isolated filmmakers and fugitive films*”

pelo “Evil Cooper” e, paralelamente, Dale Cooper conseguindo escapar do *Black Lodge*, dimensão que o personagem ficou aprisionado por 25 anos, desde que tentou resgatar Annie no último episódio da segunda temporada. Ao voltar para a nossa dimensão, o corpo do agente Cooper aparece no lugar do corpo de Dougie Jones, homem com as mesmas características físicas de Cooper e interpretado pelo mesmo ator. Dougie é casado com Janey-E (Naomi Watts), com quem teve um filho chamado Sonny Jim, e trabalha como agente de seguros na *Lucky 7 Insurance* em Las Vegas. No momento em que o espectador é apresentado a Jones, ele está com uma prostituta, Jade, em uma casa desocupada no subúrbio. Depois de terminar o encontro, Jade vai tomar banho e, no quarto sozinho, o braço esquerdo de Dougie fica dormente. Ele passa mal, cai e vomita no chão. Inesperadamente, ele é haurido para trás e seu corpo se desmaterializa para ser substituído pelo corpo do agente Cooper, que se transporta através de uma tomada, retornando à dimensão terrestre após 25 anos aprisionado. Estranhamente, Dale Cooper volta em um estado mental letárgico, assemelhando-se a um zumbi, não conseguindo falar ou agir corretamente. É exatamente este evento narrativo que será o objeto de análise.

É no episódio 3 (Parte 3)¹⁰⁶ de *Twin Peaks: The Return* que Dale Cooper consegue sair do *Black Lodge* e Jade, acreditando ainda se tratar de Dougie Jones, o leva até um cassino. Depois de vários acontecimentos inusitados, Cooper, no episódio 4 (Parte 4), chega até a casa de Dougie e é recebido por Janey-E, que acredita tratar-se de seu marido. *The Return* tem 18 episódios e o personagem do agente federal não aparece em apenas 2 e, dos 16 que ele participa, são 11 em que Cooper está letárgico, despertando para seu estado normal apenas no 16º episódio. O corpus deste evento narrativo, portanto, pode ser delimitado do episódio 3 ao 15, contendo, aproximadamente, pouco mais de 2 horas de material em vídeo. A seguinte tabela (tabela 6) esquematiza o evento narrativo em lógica temporal.

¹⁰⁶ Diferentemente da série original, os episódios em *The Return* não são nomeados, apenas são classificados em partes que correspondem ao número do episódio. Por exemplo, o episódio 3 é nomeado como “Parte 3” ou o episódio 18 é denominado como “Parte 18”.

Tabela 6- FONTE - elaboração do autor. Minutagem do evento narrativo do Dale Cooper Letárgico.

Evento narrativo do Dale Cooper letárgico								
Episódio	Minutagem aproximada			Tempo total				
3	26:00 ~ 31:30	+	41:40 ~ 51:20	15:10				
4	23:22 ~ 41:46			17:20				
5	11:00 ~ 12:21	+	14:06 ~ 25:30	+	38:06 ~ 39:39	+	56:13 ~ 58:34	16:30
6	01:45 ~ 18:36	+	39:40 ~ 45:35					22:50
7	33:46 ~ 42:20							08:40
9	10:00 ~ 18:15							08:15
10	09:35 ~ 12:00	+	15:20 ~ 18:20	+	20:50 ~ 21:25			06:00
11	34:00 ~ 37:40	+	39:40 ~ 57:00					22:30
12	13:20 ~ 13:50							00:30
13	02:00 ~ 07:00	+	28:20 ~ 34:20	+	36:00 ~ 39:00			14:00
15	38:00 ~ 42:00							04:00
Tempo total do evento narratio:						126 min aprox.		

A tabela nos mostra todos os momentos em que o evento narrativo “Dale Cooper letárgico” marca presença nos episódios, com a minutagem do tempo em que ele se inicia e termina e, adiante, o tempo total de tela do evento narrativo em cada episódio.

Para iniciarmos a análise, temos que clarificar o significado de um modo narrativo paramétrico. Primeiramente, a escolha por uma análise de forma paramétrica é importante neste caso, porque, assim como Bordwell (1985, p. 305) argumenta que acontece, por exemplo, com os filmes do cineasta Robert Bresson¹⁰⁷, ela ajuda a revelar as causas formais de uma aura de mistério e transcendência que espectadores e críticos geralmente atribuem ao trabalho de David Lynch.

Segundo Bordwell, na narração paramétrica, o “estilo é organizado no filme de acordo com princípios distintos do *syuzhet*, assim como um poema narrativo exhibe padrões prosódicos ou uma cena operística cumpre uma lógica musical” (BORDWELL, 1985, p. 281 - tradução do autor¹⁰⁸). Kristin Thompson, que contribuiu com diversas análises de filmes paramétricos, diz que “podemos caracterizar como paramétricos os filmes que permitem ao jogo de dispositivos estilísticos um grau significativo de independência do funcionamento e da motivação narrativa” (1988, p. 247 - tradução do

¹⁰⁷ Cineasta francês, diretor de *Um condenado à morte escapou* (*Un condamné à mort s'est échappé*, 1956), *O batedor de carteiras* (*Pickpocket*, 1959) e *A grande testemunha* (*Au hasard Balthazar*, 1966), entre outros filmes.

¹⁰⁸ Do original: “*In parametric narration, style is organized across the film according to distinct principles, just as a narrative poem exhibits prosodic patterning or an operatic scene fulfills a musical logic.*”

autor¹⁰⁹), ou seja, na narração paramétrica, diferente da narração clássica, os aspectos estilísticos formam um sistema distinto e independente da construção do *syuzhet*. No entanto, isso não significa dizer que o estilo tem sempre maior importância que o *syuzhet*, mas “a estrutura estilística pode se tornar tão cuidadosamente organizada quanto a estrutura narrativa” (BORDWELL, 1985, p. 279 - tradução do autor¹¹⁰). Como Thompson coloca, a norma paramétrica é governada “por um princípio estruturante no qual a motivação artística se torna sistemática e em primeiro plano em todo o filme: a motivação artística cria padrões que são tão ou mais importantes que as estruturas do *syuzhet*” (1988, p. 247 - tradução do autor¹¹¹).

Agora, para fazermos a análise do evento narrativo de Cooper Letárgico, precisaremos retomar alguns aspectos da série inicial. Como vimos, o personagem de Cooper é bastante distinto da figura do detetive hollywoodiano, visto que ele se utiliza de técnicas atípicas de investigação, apelando para o misticismo e a paranormalidade. Cooper ficou afamado como um personagem de televisão icônico por causa de suas principais características identitárias, como estar sempre com o visual alinhado e um terno preto impecável, fazer o sinal de positivo com os dedos (figura 13.1), tomar café preto a todo momento (figura 13.2) – e ainda dizer sua frase bordão logo após tomar o primeiro gole: “*it's a damn good coffee*” – e comer a torta de cereja do restaurante *Double R Diner* (figura 13.3) preparada pela personagem Norma. Outro motivo importante da série dos anos 1990 é o uso de sapatos de salto alto vermelhos por Audrey Horne, que se apaixona por Cooper¹¹²(figura 13.4).

¹⁰⁹ Do original: “*we may characterize as parametric those films that allow the play of stylistic devices a significant degree of independence from narrative functioning and motivation*”.

¹¹⁰ Do original: “*stylistic structure can become as thoroughly organized as narrative structure*.”

¹¹¹ Do original: “*structuring principle in which artistic motivation becomes systematic and foregrounded across a whole film: artistic motivation then creates patterns that are as important as or more important than the syuzhet structures*.”

¹¹² Segundo as entrevistas com os atores da série contidas em *Twin Peaks: arquivos e memórias* (DUKES, 2016), a personagem de Audrey era para ter tido um caso romântico com o personagem de Cooper. Por um lado, Kyle MacLachlan argumenta que seria estranho Cooper ficar com Audrey pois ela era apenas uma adolescente de 18 anos. Sherilyn Fenn (Audrey) contradiz Kyle, ao apontar que ele “recusou aquela linha de história porque Lara [atriz que interpretava Donna] estava lhe causando problemas [de ciúmes]” (DUKES, 2016, p. 225). Seja qual for o motivo, os criadores optaram por abandonar o romance entre os dois e trazer a atriz Heather Graham para interpretar Annie em um par romântico com Cooper. Curioso observar que Graham era dois anos mais jovem que Fenn.



Da esquerda para a direita, de cima para baixo: figura 13.1, 13.2, 13.3 e 13.4. FONTE – *frames* da série televisiva *Twin Peaks*. Em ordem cronológica de aparição das marcas: figura 13.4 - episódio 1 (piloto); figura 13.2 - episódio 2 (*Traces to Nowhere*); figura 13.1 – episódio 3 (*Zen, or the Skill to Catch a Killer*); figura 13.3 - episódio 4 (*Rest in Pain*). A primeira vez que o bordão “*damn good*” é proferido por Cooper ocorre no segundo episódio.

O evento narrativo “Dale Cooper letárgico” na série de 2017 é, ao mesmo tempo, uma linha narrativa com motivações muito simples – fazer o agente do FBI acordar deste estado mental para, enfim, confrontar seu *doppelgänger* do mal – e muito complexa em sua construção do *syuzhet* e estilo. Além de contar com o conhecimento prévio da série antiga por parte do espectador para ser entendido em sua totalidade, em mais de 2 horas de tela, acontecem pouquíssimas ações neste evento narrativo. Este entendimento perpassa por um mecanismo presente nos filmes paramétricos que Bordwell (1985) denominou de “norma intrínseca” (ver seção 2.2). O autor explica a função da norma intrínseca na análise do filme *O Batedor de Carteiros* (*Pickpocket*, 1959), dirigido por Robert Bresson:

a narração paramétrica estabelece uma norma intrínseca distinta, geralmente envolvendo uma gama excepcionalmente limitada de opções estilísticas. Ela desenvolve essa norma de maneira aditiva. O estilo, portanto, entra em relações de troca, dominantes ou subordinadas, com o *syuzhet*. O espectador é levado a construir uma norma estilística proeminente, reconhecendo que o estilo não é motivado de forma realista, nem composicional, nem transtextualmente. O espectador deve também formar suposições e hipóteses sobre o desenvolvimento estilístico do filme. A estratégia de tratar o padrão estilístico como um conjunto de diferenças rigoroso, ainda que aditivo, colocado sobre a *syuzhet* não desafia os nossos processos normais de percepção de uma narrativa fílmica. A estratégia frustra, particularmente, o método principal de gerenciamento de tempo de assistir o filme – a construção de uma fabula linear.

O filme paramétrico luta contra o tempo, levando ao extremo a tendência de ‘espacialização’ (BORDWELL, 1985, p. 288-289 - tradução do autor¹¹³).

O que o autor expõe aqui é que a estratégia de tratar o padrão estilístico como um conjunto rigoroso, ainda que aditivo, de diferenças estabelecidas sobre o *syuzhet* desafia nossos processos padrões de percepção da narrativa de um filme. Da mesma maneira, a norma intrínseca do evento narrativo “Dale Cooper letárgico”, em *The Return*, se utiliza de uma gama limitada de opções estilísticas e a varia do começo ao fim, independentemente do *syuzhet*. Essa norma funciona da maneira que Bordwell (1985) e Thompson (1988) denominam de “esparsa” e é limitada a uma amplitude menor de variações possíveis sobre uma relação de imagens ou um parâmetro, mais espalhadas ao longo do filme.

Um conjunto de componentes paramétricos passa por várias permutações, repetidas nos segmentos episódicos de estilo cuja norma se repete, com pequenas variações, e não fazem a narrativa avançar em direção à sua resolução – o despertar de Cooper. Por esta razão, chamamos estes componentes paramétricos de motivos [*motifs*] livres e estáticos (ver seção 2.2). “Como de costume, as porções iniciais do filme estabelecem a norma intrínseca” (BORDWELL, 1985, p. 304 - tradução dos autores¹¹⁴) e, neste caso, o estilo do evento narrativo limita-se ao plano médio, com pouca mobilidade da câmera e enquadramentos centrais de certos motivos livres e estáticos. O clássico plano/contra-plano é usado para exibir Cooper e os motivos, mas aqui isto não é usado como uma técnica convencional devido à velocidade do corte. Este procedimento nas mãos de Lynch ganha um novo valor.

A norma intrínseca somada à repetição dos motivos tem função de quebra de expectativa causal dos acontecimentos da narrativa. Iniciemos exemplificando o momento, no quarto episódio de *The Return*, em que o vagaroso Cooper está na casa de Dougie Jones e, inesperadamente, sente vontade de urinar. Após algumas cenas cômicas, Cooper vê seu reflexo no espelho atentamente (figura 14) em um enquadramento muito

¹¹³ Do original: “*Parametric narration establishes a distinctive intrinsic norm, often involving an unusually limited range of stylistic options. It develops this norm in additive fashion. Style thus enters into shifting relations, dominant or subordinate, with the syuzhet. The spectator is cued to construct a prominent stylistic norm, recognizing style as motivated neither realistically nor compositionally nor transtextually. The viewer must also form assumptions and hypotheses about the stylistic development of the film.*”

¹¹⁴ Do original: “*As usual, the initial portions of the film establish the intrinsic norm.*”

semelhante ao utilizado na cena final da série nos anos 1990 (figura 11.2) e a estilização mantém o plano estático por um longo tempo na esperança de que o personagem possa se reconhecer.



Da esquerda para a direita: figura 14 e 11.2. FONTE – respectivamente *frames* da série televisiva *Twin Peaks: The Return* e *Twin Peaks*. A figura 11.2 já foi exibida no capítulo anterior, mas para efeito de comparação a reproduzimos novamente aqui.

A cena da figura 14 certamente desperta as *schemata* do espectador mais assíduo, que se recorda de como a série se encerrou em 1991. Estes espectadores podem fazer algumas inferências de que BoB irá aparecer refletido no espelho, ou que, talvez Cooper acorde de seu transe, no entanto, nenhuma destas alternativas acontecem e Cooper continua em seu estado letárgico. Esta cena, ao provocar as *schemata* do espectador, brinca com as expectativas deste.

Logo em seguida, o filho de Dougie, Sonny Jim, avista quem ele acha que seria o pai se trocando para o trabalho. Em um plano médio sem movimentação de câmera, Sonny Jim faz o sinal afirmativo com a mão e, em contra-plano, Cooper replica, sorrindo (figura 15.1); eis aí a aparição do primeiro motivo¹¹⁵. Logo após esta cena, Cooper, com a gravata na cabeça por ainda não entender como deve se vestir, desce para tomar o café da manhã e, lentamente, se senta ao lado de Sonny Jim enquanto Janey-E está em pé preparando o café. Após uma arrastada interação entre Cooper e a criança, a esposa de Dougie coloca uma xícara de café em cima da mesa e, quase que hipnotizado, Cooper olha fixamente para o seu conteúdo e pronuncia “*coffee!*” (figura 15.2), como se estivesse

¹¹⁵ Esta cena também faz lembrar a cena descrita há pouco do velho garçom sinalizando Cooper com positivo. Em um plano muito similar ao do velho, Sonny Jim fica parado em frente a porta sinalizando lentamente com o sinal de positivo, enquanto Cooper, impossibilitado (ou por ter sido baleado ou por estar letárgico), tenta replicar o movimento, também lentamente. Muito provavelmente outro motivo replicado da série dos anos 1990.

recordando da antiga paixão. Esta cena instiga espectadores que acompanharam a série antiga a produzirem *schemata* para recordarem desta ligação entre Cooper e o café. Cooper dá um gole e, rapidamente, cospe o café no chão por estar muito quente, mantendo, sem embargo, um sorriso de contentamento por ter experimentado a bebida. A cena é cortada e Cooper continua no estado letárgico.



Da esquerda para a direita: figura 15.1 e 15.2. FONTE – frames da série televisiva *Twin Peaks: The Return*.

A partir das ocorrências de Cooper no episódio 4, podemos perceber que o evento narrativo se desenvolve em um contraste entre elementos banais e engraçados e isso se repetirá, com pequenas variações, até que o agente do FBI desperte para seu estado cognitivo normal. Além disso, podemos constatar a introdução dos motivos visuais que irão se repetir e variar ao longo de todo o evento narrativo. Lynch e Frost recuperam objetos e gestos que, no passado, se tornaram as características marcantes de Cooper, como o café preto ou o sinal positivo com a mão e os transformam em motivos que são parte integral do estilo do evento narrativo.

Estes motivos não são desassociados à narrativa, pois são elementos já trabalhados na série original, mas, por outro lado, quase nunca servem para a construção do *syuzhet*, pelo contrário: retardam a elaboração de causa e consequência que o *syuzhet* da narração clássica propõe. Cooper nunca desperta ao entrar em contato com os motivos que visivelmente remeteriam à sua antiga caracterização e, assim, a narrativa não avança em direção à resolução. A maioria desses motivos opera de modo tão inegável e perceptível que não demanda uma extensiva análise, porém veremos como se dão as apresentações dos motivos durante todo o evento narrativo para pontuar e ratificar as demais características paramétricas.

O episódio 5 nos apresenta um novo motivo. Janey-E leva Cooper para o trabalho de Jones e o personagem repara em uma estátua de um policial logo na frente do edifício.

Novamente, uma cena lenta e estática de plano/contra-plano, enquadrando primeiro Cooper para, logo em seguida, enquadrar a estátua que empunha um revólver em posição de disparo. Cooper replica o movimento da estátua, assim da mesma maneira que fez com Sonny Jim, como se estivesse lembrando de sua história pregressa como agente federal do FBI (figura 16.1) e, novamente, o estilo visual faz questão de alongar os planos para evidenciar o objeto que tanto foi caro ao personagem na série de 1990. Ainda nos motivos da profissão de Cooper, no episódio 6 o personagem fica hipnotizado pelo distintivo dos policiais (figura 16.2)¹¹⁶.



Da esquerda para direita: figura 16.1 e 16.2. FONTE – frames da série televisiva *Twin Peaks: The Return*

Adiante, Cooper lentamente vai até a entrada do prédio, onde encontra um colega de trabalho de Dougie, Phil Bisby, da *Lucky 7 Insurance*, segurando vários copos de café. Imediatamente Cooper prende-se às bebidas, remetendo, como no café da manhã do episódio 4, à sua antiga característica identitária. Justamente devido ao café, Cooper segue Phil até o elevador e chega ao trabalho, mas, sem antes, dar um bom gole, que o faz arregalar os olhos. Temos em outro episódio um escalonamento na construção de expectativa, através da elaboração estilística, de que Cooper irá despertar baseado nos elementos marcantes da própria narrativa de 1990, porém, de novo, a esperança é anulada, as expectativas frustradas e o espectador segue assistindo ao personagem em estado letárgico. O motivo do café manifesta-se também no episódio 6 (figura 17.2) e é muito próximo, estilisticamente, de como ele foi exibido no episódio 5 (figura 17.1), produzindo praticamente uma cacofonia visual, elemento típico da narração paramétrica, conforme

¹¹⁶ Este motivo do distintivo acontece duas vezes no episódio, mas para uma simplificação visual, escolhemos representar em *frame* apenas a segunda vez de sua aparição.

aponta Thompson (1988) em sua análise do filme *Lancelot do Lago* (*Lancelot du Lac*, 1974)¹¹⁷.



Da esquerda para direita: figura 17.1 e 17.2. FONTE – frames da série televisiva *Twin Peaks: The Return*. Representação da cacofonia visual entre os episódios.

Já no episódio 7 podemos ver Cooper em ação pela primeira vez em quase sete horas televisivas da série, todavia a cena, em sua totalidade, dura poucos segundos. Neste episódio, um assassino de aluguel corre na direção de Cooper e Janey-E enquanto eles saem do edifício da *Lucky 7 Insurance* e aponta uma arma de fogo na direção de quem ele pensava ser Jones. Cooper, em uma cena com movimentação de câmera dinâmica e repleta de cortes, bloqueia a arma do assassino e, em seguida, o atinge com um golpe no pescoço e prende sua mão, que segura o revólver em direção ao chão. No mesmo instante surge no chão, próximo à ação, uma entidade da dimensão em que Cooper estava aprisionado, *The Arm*, que parece ser percebida apenas por ele, insistindo que o agente aperte a mão do criminoso. Ele obedece a ordem e machuca o assassino, desarmando-o, e este foge correndo. Em uma cena que remete, de imediato, aos melhores momentos do agente federal na série de 1990, Lynch e Frost desafiam a percepção do espectador sobre o evento narrativo, pois transformam completamente não só a estilização visual que estava sendo representada até então, mas também a agilidade com que o personagem agia. Depois de somente 25 segundos de ação (tempo ínfimo se comparada às mais de duas horas do evento narrativo), Cooper retorna ao estado letárgico como se nada tivesse acontecido. Lynch e Frost, mais uma vez, manipulam a construção da expectativa por parte do espectador, frustrando as *schemata* que os espectadores fizeram em relação ao personagem da série anterior – esta é uma das únicas variações estilísticas durante todo o

¹¹⁷ Para mais referências da cacofonia visual na narração paramétrica, ver o capítulo *The Sheen of Armor, the Whinnies of Horses: Sparse Parametric Style in Lancelot du Lac* em THOMPSON (1988).

evento narrativo analisado. Neste episódio também se repete, duas vezes, o motivo do distintivo, em que Cooper fica hipnotizado ao vê-los em policiais.

No episódio 9, Cooper e Janey-E estão sentados na sala de espera da delegacia para esclarecer o ocorrido com o assassino e um policial se aproxima de Cooper, lhe entregando uma xícara de café, repetindo, assim, o motivo de outros episódios. O policial se retira de cena e novamente um padrão estilístico se repete. Cooper é enquadrado em primeiro plano e depois de um vagaroso *travelling in* em seu rosto, vemos outro motivo surgir no contra-plano: a bandeira dos Estados Unidos e, no fundo, a canção *America the Beautiful* performada pela banda da Força Aérea Americana (figura 18.1). Um outro plano/contra-plano se repete e, em seguida, entra uma mulher de salto alto vermelho da porta que estava à esquerda da bandeira enquadrada, com um movimento de câmera lateral enquanto ela anda até a direita do quadro (figura 18.2). Ela continua caminhando, mas a câmera volta-se para uma tomada que tinha ficado para trás. Aqui, vemos o motivo da nação americana, pela qual Cooper desempenha toda a sua afeição e seu esforço de trabalho, simbolizada pela bandeira e reforçada pela canção de fundo. Observamos também o motivo do salto alto vermelho, característica marcante do visual de Audrey, interesse romântico de Cooper na série de 1990. Nem seu patriotismo nem seu antigo interesse romântico o despertam de seu estado letárgico.



Da esquerda para a direita: figura 18.1 e 18.2. FONTE – frames da série televisiva *Twin Peaks: The Return*.

Posteriormente, a câmera focaliza um padrão de *The Return*, a tomada, que não tem ligação nenhuma com a série anterior¹¹⁸, mas em que são utilizados os mesmos recursos estilísticos (plano e contra-plano lentíssimos) já aplicados nos padrões

¹¹⁸ Por mais que a tomada não seja um padrão da série anterior, a energia elétrica é um elemento central na iconologia do conjunto da obra de Lynch, desde *Eraserhead* à *Inland Empire*. Em *The Return*, inclusive, além do corpo de Dougie Jones ser “substituído” pelo de Cooper através de uma tomada, também ouvimos em diversas cenas, uma espécie de corrente elétrica trepidante na trilha de áudio.

anteriores. Além disso, por mais que o motivo da tomada não tenha relação com a série anterior, sabe-se que quando Cooper retornou para o plano terrestre no corpo de Dougie Jones por meio de uma tomada. De qualquer forma, nada acontece com o agente letárgico, ele só observa a tomada passivamente.

No episódio 11, Cooper, enquanto toma café (a repetição deste motivo a essa altura já se tornou uma provocação importuna aos espectadores), conversa com o chefe de Jones para participar de uma negociação. Quando o agente desce do prédio, Mike, um dos seres da outra dimensão, o chama para entrar em um café, de onde Cooper sai com uma grande caixa de papelão direto para a negociação. No local combinado, os negociantes questionam “Dougie” a respeito do conteúdo da caixa, porém ele se mantém incapaz de responder devido à sua letargia. Desconfiados, um deles se aproxima da caixa e a abre: uma torta de cereja.

A transação comercial é um sucesso inesperado e os envolvidos vão comemorar comendo a torta presenteada por Cooper em um restaurante. Cooper, com mordidas vagarosas, se delicia com um pedaço da torta (figura 19.1). Nota-se que sua expressão facial é espantosamente análoga a que vimos na série original quando ele experimenta a torta (figura 19.2), o que vincula visualmente o personagem àquele momento. Rodney Mitchum, um dos negociadores, come um pedaço e murmura “*This pie is so damn good*”, frase bordão de Cooper na série original e que ainda não havia sido pronunciada em nenhum momento das onze horas em *The Return*. De imediato, Cooper para de comer e atenta-se ao que foi dito, repetindo “*damn good*”, e abre os olhos abertos em espanto, como se seus estímulos estivessem se reavivando. Esta falsa percepção é rapidamente quebrada no momento em que Mitchum pede um brinde levantando seu copo e Cooper, ainda letárgico, ergue as mãos para pegar a bebida. Assim, o espectador é introduzido a um dos motivos mais emblemáticos da série dos anos 1990: o bordão de Cooper. Espectadores que viram os antigos episódios da série dos anos 1990 efetuarão *schemata* para associar este novo personagem letárgico ao antigo agente federal. Entretanto, esta esperada ligação de causa e consequência é negada, mais uma vez, pelo *syuzhet*.



Da esquerda para a direita: figura 19.1 e 19.2. FONTE- frames da série televisiva *Twin Peaks: The Return* e *Twin Peaks*, respectivamente.

Agora que todos os possíveis motivos que poderiam despertar Cooper do seu transe foram apresentados, suas repetições, com pequenas variações, no episódio 13 (o café e a torta de cereja), já se tornam previsíveis: o espectador entende que estes motivos não o despertarão. Depois de 6 episódios analisados neste evento narrativo, podemos denotar que estes motivos se tornam parte de uma “norma intrínseca” (ver seção 2.2) do trabalho paramétrico, que existem somente para chamar atenção para eles mesmos e que a relação espacial de Dale Cooper com os motivos funcionará como material para variantes de estilo durante todo o evento narrativo.

No episódio 15, Janey-E oferece um bolo para Cooper e, após dizer – talvez em uma representação irônica – “é como se todos nossos sonhos estivessem se tornando verdade”, acompanhamos 1 minuto e 20 segundos do personagem dando lentas garfadas no bolo em um plano de enquadramento totalmente imóvel, até que ele liga a televisão. De repente, outra referência à série original: na TV está passando *Crepúsculo dos Deuses* e um dos personagens do filme diz “chame Gordon Cole”, que coincidentemente é o mesmo nome do antigo chefe de Cooper no FBI, interpretado pelo próprio David Lynch. Em *um travelling in* no rosto de Cooper, vemos a mesma expressão facial de espanto de quando ele ouviu “*damn good*” no episódio 11. O motivo da tomada (que até então era o único que não remetia ao seriado anterior) reaparece com sons de curtos elétricos ao fundo (aí sim remetendo ao universo anterior de *Twin Peaks*, que já trazia tais efeitos sonoros como um motivo). Cooper levanta-se, engatinha até a tomada, introduz nela o garfo com que comia o bolo e leva um imenso choque elétrico. Cooper desperta de sua letargia no episódio seguinte e volta a ser o agente especial do FBI, que havia desaparecido há 25 anos.

Bordwell expõe que “padrões estilísticos tendem a ser veículos para o processo do *syuzhet* de nos levar a construir a *fabula*” (1985, p. 275 - tradução do autor¹¹⁹), como no caso da narração clássica, no qual a técnica cinematográfica é usada, principalmente, para reforçar o arranjo causal, temporal e espacial dos eventos no *syuzhet* e, o estilo, neste caso, seria “invisível”. Ainda segundo o autor, na narração do “cinema de arte”, como vimos, por mais que o estilo seja mais proeminente em virtude de seu desvio das normas clássicas, também “permanece subordinado às funções definidas pelo *syuzhet*: criar realismo, expressar subjetividade, comentário autoral ou uma combinação desses fatores” (p.275 - tradução do autor¹²⁰). No entanto, no evento narrativo de *Twin Peaks: The Return* analisado, o estilo é organizado de maneira distinta da construção do *syuzhet*. Por outro lado, porém, os artifícios estilísticos deste evento narrativo alcançam uma proeminência estrutural que é mais do que simplesmente ornamental.

Ainda segundo Bordwell (1985), o cinema de arte solicita uma leitura simbólica para interpretar o filme e é exatamente burlando esta regra que Lynch e Frost operam na construção desta narrativa, pois aqui não há o que interpretar. O evento narrativo também não enfatiza uma ambiguidade psicológica e não expressa a subjetividade do personagem como na narração do cinema de arte, mas valoriza a opacidade justamente porque Cooper está em um estado em que não há profundidade psicológica. Por outro lado, também, o evento narrativo não contém a redundância de uma narrativa clássica: o método de Lynch e Frost para evitar que a história caminhe para a resolução (Cooper voltar a agir como um agente do FBI) não é por causa e consequência.

Não ignoramos que, enquanto Cooper não desperta de seu transe, ele interage com Sonny Jim, Janey-E, o chefe do trabalho de Dougie, entre outros personagens, mas essas ações não caminham em direção a solucionar o problema do personagem principal. Levando em consideração a jornada de Cooper para despertar, o evento narrativo é um grande tempo morto, não existindo desenvolvimento linear causal. Enquanto o *syuzhet* apresenta os motivos analisados que supostamente levariam à evolução da história do personagem, o estilo apresenta-se em longos planos mortos, muitas vezes estáticos, que se alongam para o corte. Cooper tem o objetivo de despertar com a justificativa de acabar

¹¹⁹ Do original: “stylistic patterns tend to be vehicles for the *syuzhet*'s process of cueing us to construct the *fabula*.”

¹²⁰ Do original: “remains subordinate to *syuzhet*-defined functions: to create realism, expressive subjectivity, authorial commentary, or a play among such factor”.

com as maldades que seu *doppelgänger* maligno vem praticando em uma linha narrativa paralela à sua, mas parece que cada vez mais ele se distancia de seu propósito, ou seja, assistimos a quase duas horas de uma anti-ação (em conceitos aristotélicos, 2015). Por mais que este evento narrativo seja, de fato, narrativo, as suas repetições e simetrias estilísticas não servem à ação do *syuzhet* e não ajudam a reconstruir a linha da *fabula*. Em vez disso, muito do interesse estilístico permanece independente das funções narrativas.

Não perdemos de vista, na análise, que as longas cenas de Cooper tomando café preto em diversos momentos da narrativa ou comendo torta de cereja no restaurante *Double R Diner*, enquanto nenhuma outra ação ocorria, já existiam em *Twin Peaks* nos anos 1990; porém, na série atual, diferente de antes, essas cenas têm o papel de gerar incômodo no espectador justamente porque remetem à série antiga, mas o personagem que vemos representado na tela não chega nem perto do entendimento que os espectadores conservavam de Dale Cooper. Carregado de ironia em relação a série anterior, o valor deste evento narrativo está menos na temática que ele se propõe – mesmo porque nenhuma significante se mostra no horizonte da narrativa – e mais na habilidade de mudar a percepção habitual do espectador das convenções audiovisuais através da desfamiliarização. Mais do que isso, o evento narrativo tem o mérito de transformar as convenções estabelecidas pela própria série *Twin Peaks* nos anos 1990.

Como vimos no capítulo anterior, na época de sua exibição, *Twin Peaks* foi uma das pioneiras nos contornos de um novo modo de narrativa televisiva que vinha surgindo na época. Vimos que a série experimentou, de diversas formas, inovar a narrativa de seu tempo. Além disso, vimos que *Twin Peaks* abriu as portas para séries como *Arquivo X*, *Lost* e tantas outras ao longo dos anos (VELOCCI, 2021). Todas estas mudanças estéticas e narrativas oportunizadas pela série fez com que se abrissem portas para que as séries se tornassem um objeto de culto (CARLOS, 2006).

Por isso, *Twin Peaks* pode ser considerado um dos responsáveis pela introdução de uma seriefilia, que foi sendo desenvolvida ao longo dos anos e que pode conter aspectos que culminaram na *Peak TV* (ver seção 2.3). Para François Jost a seriefilia pode ser entendida como uma prática cultural e “substituiu a cinefilia e, embora dela se distinga, ela se apropriou de alguns de seus traços: o conhecimento preciso das intrigas, das temporadas, dos comediantes, de suas carreiras, dos autores de suas trajetórias e dos acasos e percalços da realização de seus projetos, das datas de difusão etc.” (JOST, 2012, p. 24). A esse respeito, Mungiolli ainda acrescenta que:

A compreensão desse fenômeno comparando-o à cinefilia possui implicações importantes que, para além da paixão pelas tramas indica o crescimento de uma cultura de séries (Silva, 2014) e não apenas o conhecimento de uma série em especial (embora isso seja também possível). Também implica a criação e o desenvolvimento de grupos especializados para assistência e discussão das séries, incluindo reuniões e encontros presenciais ou online para debates e realização de publicações (online ou impressas) que extrapolam os limites da academia, da indústria de comunicação ou dos chamados profissionais da televisão. É, portanto, a dimensão cultural e simbólica desses produtos aliada à sua importância econômica na indústria de televisão e de entretenimento em geral que tem chamado a atenção de pesquisadores e criado terreno propício para a cultura das séries (MUNGIOLI, 2017, p.2)

Com certeza *Twin Peaks* foi uma das séries pioneiras neste processo cultural. Ferraraz (2007) aponta que o fato do mundo misterioso de *Twin Peaks* ter sido exibido pela televisão, contribuiu para que o seriado tenha se tornado objeto de culto como nenhuma outra obra de David Lynch até então. Alguns dos exemplos desta seriefilia é que até hoje é editada uma revista sobre a série, chamada *Wrapped in Plastic* (frase dita por Pete no início do episódio piloto) ou o fato de serem feitas convenções anuais de fãs de *Twin Peaks* na cidade em que a obra foi filmada, em que atores, roteiristas e diretores da série são convidados para dar palestras¹²¹.

Seja no aspecto estético ou narrativo, quanto no aspecto da cultura de fãs, *Twin Peaks* de fato possibilitou novos caminhos para se produzir e se consumir as séries televisivas que viriam a seguir. Muitas destas mudanças radicais que foram introduzidos na narrativa televisiva daquela época e que contribuíram para esta criação de uma cultura seriefílica já foram absorvidos pela maioria das séries televisivas atuais, transformando (e talvez padronizando) completamente estas narrativas. O que era desafiador e complexo para a época de *Twin Peaks* pode não gerar hoje o mesmo efeito nos espectadores. Como podemos ver na análise deste evento narrativo, usando uma narrativa paramétrica carregada de repetições e com poucas variações, Lynch e Frost em *The Return* subvertem grande parte das convenções que a própria série original ajudou a criar.

Cada cena analisada provoca o espectador com a possibilidade de relações causais e temporais com cenas da antiga série, mas parece não levar a lugar nenhum. Através do modo paramétrico, a *fabula* nos nega de novo e de novo dar prosseguimento à história, com a estrutura processando sua lógica própria. Se o espectador tentar presumir que o

¹²¹ Existe um documentário que registra os acontecimentos deste festival chamado *Return to Twin Peaks* (2007), dirigido por Charles de Lauzirika.

café preto é mais do que um café preto ou uma torta de cereja é mais do que uma torta de cereja, ou seja, se o espectador tentar interpretar simbolicamente estas variações de motivos em relação à ação do *syuzhet* ou, principalmente, em relação à série antiga, provavelmente acabará frustrado.

A partir disto, desenvolvemos a hipótese de que, em *Twin Peaks: The Return*, David Lynch e Mark Frost se propuseram a romper com muitas das convenções que eles ajudaram a construir nos anos 1990. Esta proposta é acentuada pela utilização do modo paramétrico, pois ele “explora os próprios limites da capacidade do espectador. O senso de uma ordem cujo grão mais fino podemos avistar, mas não compreender, ajuda a produzir efeitos conotativos (...) que surgem de uma manipulação formal que, em um sentido forte, não significa nada” (BORDWELL, 1985, p. 306 – tradução do autor¹²²). Talvez o que Lynch e Frost buscaram afirmar ao espectador fosse: uma torta de cereja é apenas uma torta de cereja.

Outro ponto basilar deste evento narrativo é a comédia focada na não ação. Um dos diretores que trabalhava muito bem com este conceito de comédia é Jacques Tati. Lynch já admitiu que diversas vezes que Tati é um de seus diretores favorito e que *As Férias do Sr. Hulot* (*Les Vacances de Monsieur Hulot*, 1953) é um dos seus filmes favoritos (DAVID, 2017)¹²³. Uma das maneiras de abordarmos a obra de Tati que, dada as devidas proporções, podemos também abordar a de Lynch, é pelo gosto por estranhezas. Jean Luc Godard descreve: “Jacques Tati tem um *feeling* para a comédia porque tem um *feeling* para a estranheza” (GODARD, 1986, p.47)¹²⁴. Essa estranheza é fundamental para gerar o riso na não ação. Noël Burch aponta que estes momentos sem ligações causais são fundamentais para a forma de *Les Vacances de Monsieur Hulot*:

De toda a história do cinema, este filme [referindo-se a *Vacances de Monsieur Hulot*] (...) foi o que melhor tirou partido da possibilidade de estruturar um filme através das diferentes características de cada sequência, considerada como célula, como entidade irreduzível, independentemente de qualquer dialética, espacial ou temporal (BURCH, 2011, p. 88)

¹²² Do original: “*Like decorative art, parametric cinema exploits the very limits of the viewer's capacity. The sense of an order whose finest grain we can glimpse but not grasp helps produce the con notative effects of which thematic criticism records the trace.*”

¹²³ Em certa ocasião em Cannes, Lynch compareceu a uma seção do filme *Les Vacances de Monsieur Hulot* na praia. Após a exibição do filme, Lynch disse que Tati é o “gênio cômico insuperável e [que tem uma] compreensão extraordinária da natureza humana”. Na ocasião, Lynch se divertiu muito com o alter ego de Tati, o Monsieur Hulot (OLSON, 2008, p.649). Isso nos faz pensar nas similaridades entre o alter ego de Tati (Hulot) e o alter ego de Lynch (Cooper). Cooper, no estado de Dougie Jones, lembra muito o andar e o vestir de Monsieur Hulot.

¹²⁴ Do original: “*Jacques Tati has a feeling for comedy because he has a feeling for strangeness*”

Este olhar para as cenas como uma unidade celular explica a falta de conexões causais e a possibilidade de rearranjo das cenas, da mesma maneira que ocorre no evento narrativo “Dale Cooper letárgico”. Neste sentido, André Bazin comenta que não pode haver roteiro para Hulot. Para ele, o filme só pode ser “uma sucessão de acontecimentos a um só tempo coerentes em sua significação e dramaticamente independentes” (2018, p.85). Thompson (1988), ao analisar *Les Vacances de Monsieur Hulot* como uma narrativa paramétrica, alinha-se à descrição de Burch quando sugere que o aspecto dominante do filme envolve a deformação da narrativa de humor tradicional e a inserção de momentos tediosos e triviais na ação. É exatamente nesta qualidade que se encontram as semelhanças entre o humor de Jacques Tati (aqui mais especificamente em *Les Vacances de Monsieur Hulot*) e o humor de David Lynch (aqui mais especificamente em *The Return*). Thompson aponta sobre o humor de Tati:

A maioria dos comediantes tentaria eliminar de seus filmes todos os traços da realidade cotidiana automatizada, mas Tati insiste em usar momentos dessa automatização como material de seu filme. No processo, ele consegue, paradoxalmente, focar nossa atenção em eventos cotidianos e triviais, a ponto de conseguir desfamiliarizá-los (THOMPSON, 1988, p. 97 – tradução do autor)¹²⁵

Este aspecto visto em Tati é essencial para entendermos todo o evento narrativo analisado. Da mesma maneira que desfamiliariza eventos triviais para gerar comédia, Lynch desfamiliariza as marcas basilares de Cooper. Os traços de Cooper (o positivo com a mão, o café preto, a torta de cereja e a sua lealdade pelo trabalho, etc) se tornaram marcas fundamentais da série de *Twin Peaks*, reconhecíveis por qualquer fã. Tais traços ajudaram a compor Cooper como um personagem pertencente aos aspectos seriefílicos, apontados anteriormente. *Twin Peaks* tornou familiar (ou pertencentes a esta cultura seriefílica) os motivos mencionados, porém *The Return* desfamiliariza estes motivos através da repetição – só o café preto aparece dez vezes durante o evento narrativo – destes aspectos anteriormente familiares, colocando-os no cotidiano de Cooper, mas sem

¹²⁵ Do original: “Most comics would try to eliminate all traces of automatized everyday reality from their films, but Tati insists on using moments of such automatization as the material of portions of his film. In the process he paradoxically manages to focus our attention on everyday, trivial events to the extent that succeeds in defamiliarizing them”

associá-los à série antiga. Portanto, de certa forma, por meio do humor, *The Return* tenta desfamiliarizar uma cultura que a própria série, há 25 anos, ajudou a criar.

Nesta lógica, Thompson chega à conclusão que no filme de Tati “o material temático com que ele está trabalhando envolve a capacidade das pessoas de romper com a rotina e o conformismo” (THOMPSON, 1988, p.108 – tradução do autor¹²⁶). Assim, “ao invés de nos pedir para interpretar banalidades, Tati as torna engraçadas” (p.109 – tradução do autor¹²⁷). Esta é a mesma lógica de humor do evento narrativo paramétrico que acabamos de analisar. Aqui, Lynch está interessado em romper com a carga conformista seriefílica que estes motivos carregam, tornando-a engraçada. Talvez, mais importante, *Les Vacances de Monsieur Hulot* “dedica muito de seu tempo à criação de padrões formais abstratos que não são nem engraçados nem narrativamente relevantes – tanto nas lacunas entre as ‘unidades celulares’ que Burch (2011) se referiu, quanto nos usos cuidadosos e consistentes de enquadramento e de som” (THOMPSON, 1988, p.109 – tradução do autor¹²⁸). É destes padrões formais abstratos que se origina a narração paramétrica utilizada tanto por Lynch como por Tati para se trazer novas experimentações narrativas em seus respectivos meios.

¹²⁶ Do original: “*thus the thematic material he is working with involves the ability of people to break away from routine and conformity*”.

¹²⁷ Do original: “*Instead of asking us to interpret the banality, Tati makes it funny*”

¹²⁸ Do original: “*(...)devotes much of its time to creating abstract formal patterns that are neither funny nor narratively relevant - both the gaps between the "cellular units" to which Burch referred, and the careful consistent uses of framing and sound.*”

4.2. Provocando o espectador

Duas características ficam marcantes na análise do evento narrativo da seção passada e podem ser observadas na estruturação da série como um todo: o ritmo lento dos acontecimentos e a grande desvinculação dos personagens com a série da década de 1990. Estes dois elementos são a base de análise desta seção. Sobre o assunto, de forma apurada, o crítico Jonathan Foltz (2017) observa:

A nova temporada nos desafia mais na maneira que ela desfaz a história que está sendo contada, mudando a sequência e o ritmo perversamente, indicando uma riqueza de caminhos que não tem problema em serem abandonados, consumindo uma longa quantidade de tempo nas cenas que não avançam o enredo imediatamente, e pulando, sem aviso, de personagens e locações conhecidas para aqueles que não conhecemos (e nem nunca vamos conhecer). (FOLTZ, 2017 - tradução do autor)

O que Foltz sugere é que a narrativa que vai sendo apresentada na série não tem consequência direta com os próximos acontecimentos que estão por vir, como apontamos na análise da seção anterior. Podemos inferir que novamente a linha causal típica da narração clássica foi desfeita, mas talvez, desta vez, de maneira muito mais significativa do que os momentos da série dos anos 1990. Aqui, via de regra, raramente a narrativa será movida por causa e consequência em uma narrativa linear. Agregado a isto, *The Return* parece ter suas cenas com duração muito maiores do que o padrão de séries televisivas, em ritmo extremamente arrastado e lento (como não lembrar da icônica cena da conversa de Wally Brando com Frank Truman?). O andamento lento, tao pouco convencional na ficção televisiva, faz com que *The Return* não se apresse para a resolução de suas tramas, dando várias voltas em tramas e personagens sem propósito dramático algum e, aparentemente, inteiramente dispensáveis para o fechamento dos mistérios. O fato de Cooper só conseguir retornar à nossa dimensão no antepenúltimo episódio da série evidencia este ritmo. Isto ocasiona uma longa demora (ou, em alguns casos, privação) para espectador ver os personagens da série original realizando suas atividades que lhes eram fundamentais para o andamento da série.

Se, conforme apontaram Ferraraz e Magno (2014) no capítulo anterior, na série dos anos 1990 existia um retorno crítico ao passado dos anos 50, causando estranhamento ao espectador, desta vez, *The Return* parece regressar ao passado a fim de debruçar reflexões na série original, rejeitando novamente uma idealização nostálgica. Emily Stephens (2017), em sua crítica para o website *The A.V. Club* interpretou que *The Return*

quis destruir a nostalgia dos episódios mais antigos, sem o conforto de um retorno real às temáticas e à estética visual do programa anterior. Deste modo, o que Stephens propõe é que, ao dirigir os novos episódios de *Twin Peaks*, David Lynch não apenas nega grande parte daquilo que foi construído anteriormente em termos estéticos e narrativos, como também critica os sentimentos nostálgicos que os fãs preservavam em relação à série – muito similar aos apontamentos que fizemos a respeito do evento narrativo de Dale Cooper. Se este realmente é o caso, como a estruturação da narrativa opera para cumprir este objetivo? No evento narrativo Dale Cooper letárgico a narrativa se organiza por meio de parâmetros formais. Porém, *The Return* não é, em sua totalidade, uma narração paramétrica. Assim, nos resta analisar como outros eventos narrativos operam este desafio.

Antes de mais nada, é importante deixar claro que existem, sim, eventos narrativos estruturados por causa e consequência na narrativa de *The Return*. No entanto, o ritmo transforma perversamente esta estrutura. Peguemos por exemplo o evento narrativo do personagem Dr. Lawrence Jacoby, psiquiatra de Laura. Na primeira temporada da série original ele aparece em todos episódios com exceção do episódio 3, no qual, mesmo assim, ele é mencionado em diálogos de outros personagens. O papel dele é fundamental para o desenrolar da história, visto que ele guarda segredos de Laura. Na segunda temporada ele não tem papel tão fundamental para o desenvolvimento da história, mas mesmo assim, ele aparece em grande parte dos episódios e tem ligação com grande parte dos outros personagens. Em *The Return*, Jacoby aparece em apenas 6 episódios dos 18, conforme a tabela a seguir.

Tabela 7. FONTE - elaboração do autor.

Evento narrativo Dr. Lawrence Jacoby		
Episódio	Tempo total de tela	Ação
1	02:12	Entrega de pás ao Jacoby
3	02:06	Jacoby pinta as pás de dourado
5	04:31	Jacoby inicia sua <i>webcast</i>
10	02:02	Jacoby transmite um episódio Nadine assiste
12	02:42	Jacoby transmite outro episódio Nadine assiste
13	02:32	Jacoby visita Nadine
Total	16:05	

O primeiro elemento que salta aos olhos quando se observa a tabela 7 é o pouco tempo de tela que um personagem base da série dos anos 1990 tem em *The Return*: pouco mais de 16 minutos em um total de mais de 18 horas. Isso evidencia que, claramente, o valor de protagonismo não é mais o mesmo de *Twin Peaks*. Em termos de *syuzhet*, o evento narrativo do Dr. Lawrence Jacoby é muito simples. Já no primeiro episódio, Jacoby recebe, em sua casa, um carregamento de pás transportado por um pequeno caminhão. No episódio 3, com um mecanismo de rolagem, Jacoby pinta as pás com uma tinta spray dourada. No episódio 5, Jacoby inicia seu *webcast*, *Dr. Amp*, em que ele é o apresentador. O programa é visto por Jerry Horne e Nadine Hurley. Sua transmissão termina com um anúncio de suas pás de ouro que ele incentiva seus espectadores a comprarem para “saírem da merda e entrarem na verdade”. No episódio 10, Jacoby transmite outro episódio de seu programa enquanto Nadine assiste. No episódio 12 temos outra transmissão de Jacoby e Nadine assistindo novamente. Por fim, no episódio 13, Jacoby visita Nadine em sua loja de cortinas silenciosas depois que ele avista uma de suas pás douradas na vitrine. Ele expressa sua admiração pela decoração da loja e ela o elogia pelo seu *webcast*. O personagem não aparece mais, mas em episódios seguintes rumores sugerem que ele começou a namorar Nadine.

Como podemos ver, este evento narrativo se desenrola por causa e consequência e é bem objetivo. O protagonista tem um objetivo claro – vender suas pás douradas – e, desde o começo do primeiro episódio, ele trilha o caminho para alcançá-lo. É clara também a “segunda linha de ação” de Jacoby, um romance com a personagem Nadine. No entanto, existem duas contrariedades neste desenvolvimento: a) o estilo subverte a maneira como normalmente é filmada a narração clássica; e b) o evento narrativo não respeita a serialidade clássica da “televisão clássica” (THOMPSON, 2003).

Sobre o estilo, Lynch, no primeiro episódio, opta, deliberadamente, por filmar por de trás das árvores, à distância, em um movimento de câmera muito lento, Jacoby recebendo o carregamento de pás (figura 20). Esta escolha de enquadramento gera ambiguidade ao falsear um ponto de vista subjetivo de um possível observador – o que faz o espectador criar *schemata* para tentar descobrir quem seria. Inclusive, até mesmo o áudio da conversa entre Jacoby e o entregador é escutado à uma longa distância, acentuando a impressão de que alguém está observando a ação. Ao término da série, entretanto, revela-se que não havia ninguém espionando Dr. Jacoby, ou seja, a motivação de filmagem não é composicional (como na grande maioria da narrativa clássica), mas

sim artística (ver seção 2.2). Para dar outra falsa pista ao espectador, esta cena se encerra com um *fade out* para uma tela preta, recurso utilizado na série anterior, como vimos, somente em cenas antecedentes ao *cliffhanger* para o intervalo comercial.

Em outro momento, no episódio 3, quando Jacoby pinta as pás de dourado, o estilo novamente instiga o espectador, pois o ritmo da cena é bastante lento: são mais de dois minutos do personagem pintando as pás de dourado, com close detalhado dele trocando a posição das pás. Esta cadencia de ritmo faz lembrar a cadencia do evento narrativo de Dale Cooper letárgico, onde eram exibidas cenas arrastadas em que nada significativo ocorria de fato. Afinal, qual o objetivo de uma filmagem detalhada do processo de pintura de pás? É uma cena de motivação artística com o único objetivo de instigar o espectador. Por fim, depois de receber e pintar as pás, nos próximos episódios Jacoby irá apenas fazer a transmissão de seu programa, sem grandes reviravoltas narrativas.



Figura 20. FONTE- frames da série televisiva *Twin Peaks: The Return*. Ação desenrolando-se ao fundo do plano.

A segunda contrariedade é sobre a serialidade. O evento narrativo não é desenvolvido em cada episódio, pior que isso, existe uma lacuna de quatro episódios sem nem mesmo lembrar o espectador do ocorrido com Jacoby, nem mesmo por meio de diálogos – estratégia típica da serialidade. Se um espectador optar por “maratonar” (ver seção 2.3) as 18 horas por *streaming*, ele terá um hiato de mais de quatro horas sem a presença ou mesmo a menção de Dr. Lawrence Jacoby. Agora, se o espectador acompanhou a transmissão original na disponibilização semanal pelo canal *Showtime*, ele ficou mais de um mês sem ver ou ouvir falar do personagem. Este procedimento vai de encontro com a serialidade clássica e aproxima-se muito mais do chamado *paradigma Netflix* (BUONANNO, 2019 – ver seção 2.3), em que as características definidoras da

serialidade narrativa – principalmente gancho e recapitulação – são quebradas. Em um hiato de 4 episódios sem o personagem não existe sequer uma recapitulação, e sua reaparição é para retomar um acontecimento, como se nunca tivesse ocorrido esta pausa.

Assim, ao respeitar o desenvolvimento causal da narração clássica, David Lynch parece não respeitar a serialidade, assemelhando este evento narrativo (e outros que veremos mais adiante) mais a um filme do que uma série de TV. Um filme de curta metragem entrecortado por outros filmes que não tem ligação nenhuma entre eles – muito semelhante à construção em escada (THOMPSON, 1988; SHKLOVSKY, 2010 – ver seção 2.2). Esta construção de ritmo não é vista somente neste evento narrativo, pelo contrário, é praticamente uma regra durante toda a série. A nível de comparação é só retomarmos a tabela 4, dos eventos narrativos de Leland, que, por mais que consideremos um evento narrativo de televisão de arte, segue a serialidade clássica, marcando presença em todos os episódios da temporada.

Observemos alguns exemplos expostos na tabela a seguir.

Tabela 8. FONTE - elaboração do autor. Episódios que os personagens apareceram em *The Return*. O “x” marca a aparição do personagem em tela e “o” marca quando o personagem é apenas recapitulado em diálogo ou imagem.

Personagens	Episódios																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Audrey Horne							o					x	x		x	x		
Ben Horne	x						x		x	x		x						x
James Hurley		x											x	x	x			x
Bobby Briggs				x					x		x		x	x	x			x
Shelly McCauley		x			x	x	x				x		x		x			

Para a composição da tabela selecionamos os personagens que apareceram na grande maioria dos episódios da série original¹²⁹. O primeiro apontamento sobre a tabela é a clara mudança de protagonismo dos personagens em relação a série original. Por exemplo, Audrey, personagem que apareceu em 28 dos 30 episódios da série original, em *The Return* só aparece em 4 dos 18 episódios. Outro apontamento, talvez mais importante, é a construção dos personagens em uma narrativa entrecortada nada convencional para

¹²⁹ Além destes cinco personagens, Donna Hayward e Harry Truman foram dois personagens que marcaram presença em todos os 30 episódios da série original, porém, por motivos pessoais, os atores que interpretavam os dois personagens não participaram das gravações de *The Return*.

os padrões de serialidade, da mesma maneira que vimos no evento narrativo do Dr. Jacoby. Esta construção entrecortada, segundo o montador da série, o colaborador de longa data de Lynch, Duwayne Dunham, é proposital. Dunham conta, em uma entrevista, como ele e Lynch trabalharam juntos para moldar as dezoito horas de filmagem nas 18 partes que a Showtime exigia. Segundo o montador, eles usaram um sistema de fichas coloridas que eram organizadas de acordo com o personagem e a localização. Os cartões verdes representavam, por exemplo, a cidade de *Twin Peaks*, os cartões vermelhos representavam Sarah Palmer e os cartões cor de rosa representavam o *Roadhouse*, o *doppelgänger* do mal, ou qualquer outra local ou personagem. Em vez de tomar suas decisões de edição com base em fatores convencionais que respeitassem a serialidade cronológica e de ganchos narrativos, ele e Lynch olhavam “para o quadro e diziam: ‘faz tempo que não vemos nenhum verde. Ficamos longe por um longo tempo, e temos um pouco aqui e um monte aqui. E você pode apenas olhar para [o quadro] e dizer: E se separássemos isso um pouco mais?’ ” (HULLFISH, 2017). Assim, a dupla criativa monta a série de forma livre e, muitas vezes, propositalmente perversa.

Esta narrativa entrecortada pode ser vista em diversos eventos narrativos e não somente com personagens que já eram protagonistas da série dos anos 1990. Bill Hastings (Matthew Lillard), personagem inédito até o primeiro episódio de *The Return*, é preso acusado de assassinar uma mulher por causa das suas impressões digitais espalhadas pelo apartamento da vítima, apartamento em que ele nunca esteve, a não ser durante um sonho¹³⁰. No segundo episódio o espectador se aprofunda na trama enquanto ela se torna cada vez mais bizarra e misteriosa. No entanto, a série parece, indiferentemente, deixar de lado este evento narrativo e só retomá-lo no episódio 9, um hiato de 6 episódios sem a presença do personagem e sem recapitularem um crime que, à primeira vista, parecia fundamental para o desenrolar dos acontecimentos da série (apenas no episódio 11 descobriremos que, de fato, é fundamental). Este evento narrativo, o do Dr. Jacoby e muitos outros conseguem ser acompanhados em uma linha narrativa – uns com uma linha causal mais consistente e outros com uma linha causal repleta de lacunas – porém, a

¹³⁰ No apartamento da vítima os investigadores veem, em cima da cama, o corpo do Major Briggs (que havia desaparecido há um tempo) sem a cabeça junto a cabeça da vítima sem o corpo, evidenciando, dois cadáveres. Esta cena mescla dois elementos já caros à obra de Lynch: o onírico e o grotesco. Para mais informações de como isto está presente em *The Return*, ver Ferraraz; Magno (2019).

maneira entrecortada como os acontecimentos são montados pode gerar uma confusão mental no espectador.

Além da maneira como as cenas são montadas, o ritmo das cenas é demasiado lento. Porém, não é a lentidão de muitos dramas televisivos atuais, onde se utilizam de um arco narrativo de 12 horas para contar uma única história, mas sim algo mais onírico, formal (como no caso do evento narrativo de Cooper Letárgico). Se um personagem andar por um corredor, será um plano sem cortes do personagem indo do início ao fim do corredor. Se cinco pás precisarem ser pintadas com spray de tinta dourada, será uma cena de cinco pás pintadas com tinta dourada, uma por uma. No episódio 7, por exemplo, temos uma cena de mais de 2 minutos de um personagem varrendo o chão da Roadhouse enquanto uma música intradieética toca ao fundo. Isso aumenta, sem função narrativa alguma, o tempo das cenas, assim como os longos silêncios entre e durante os diálogos.

Assim, o ritmo lento de algumas ações, a narrativa entrecortada que desrespeita a serialidade, a troca de valor de protagonismo, a desvinculação dos personagens de suas atitudes que lhes eram caras e a adição de dezenas de rostos novos são alguns dos elementos que causam estranhamento e provocam o espectador em *The Return*. Neste sentido, em sua análise do filme *Lost Highway*, o pesquisador Warren Buckland comenta que o modo característico de narração no filme de Lynch funciona convidando os espectadores a se envolverem com o filme usando *schema* narrativa tradicional, somente para frustrar estas expectativas, pedindo-lhes para que “tomem consciência das convenções de *schemata*, e trabalhem duro para aplicá-las de maneiras novas e imprevisas (os espectadores que não querem fazer isso param de assistir ao filme)” (2009, p. 57 – tradução do autor¹³¹).

Em uma ideia que faz lembrar o que estamos chamando de “provocar o espectador”, David McAvoy (2019) redige um ensaio afirmando que *The Return* “trolla” seus fãs. Para o autor, Lynch faz um “trolling em massa” explicitamente para “irritar os espectadores que vêm ao programa esperando um tipo de encerramento densamente planejado que a era do *fandom* de mídia social exige de seus programas de prestígio na *Peak TV*” (p.97 – tradução do autor)¹³². Por mais que esta ideia lembre nossa

¹³¹ Do original: (...) *become aware of the schemata's conventions, and work hard to apply them in new and unforeseen ways (spectators unwilling to do this stop watching the film)*

¹³² Do original: *Lynch's mass trolling explicitly 'piss[es] off' viewers who come to the show expecting the kind of densely plotted closure the age of social media fandom demands of its prestige shows in Peak TV*

argumentação, não concordamos com o conceito de *troll* que o autor utiliza para definir o estilo “arrastado” e “tedioso” (p.87) da série com o objetivo único de insultar o espectador conformado da era digital. Este estilo de *The Return* já está presente desde os trabalhos mais incipientes de Lynch, como *Eraserhead* (1977) – para uma abordagem mais dramática – ou *The Cowboy and The Frenchman* (1987) – para uma abordagem mais cômica. Ou seja, a argumentação de que Lynch usou este estilo narrativo rítmico para afrontar o *fandom* digital da “era da *Peak TV*” não faz sentido, pois desconsidera completamente todos os trabalhos anteriores de Lynch precedentes à *Peak TV* ou, até mesmo, à era digital.

Assim, para entender melhor o que estamos chamando de “provocar o espectador”, consideremos o evento narrativo do personagem Bobby Briggs. Vimos que Bobby era um personagem fundamental na história de *Twin Peaks*. Além de ser namorado, ele também traficava cocaína para Laura Palmer, mantinha relação de tráfico com Leo Johnson, um dos culpados no crime de Laura, e tinha um relacionamento secreto com a esposa de Leo, Shelly. O evento narrativo de Bobby Briggs em *The Return* é interessante porque, diferente dos demais personagens que destacamos – Audrey, Ben, James e Shelly – Bobby continua relevante para os acontecimentos principais da série.

A cena começa com o xerife Frank Truman – e não o seu irmão, o xerife Harry Truman – falando ao celular com Lucy, que está na recepção. Ao entrar na delegacia ainda falando ao celular, Frank assusta Lucy que cai para trás da cadeira por não entender como um celular funciona. Andy aparece e a consola, dizendo que o celular é diferente de um telefone fixo: com ele você pode falar e andar ao mesmo tempo. A sequência continua e Frank vai até uma sala de polícia. Na sala vemos uma polícia, Maggie, em frente a um enorme computador digitando, rapidamente, diversos códigos de ocorrência de crimes. Ao fundo da sala estão mais dois policiais e quatro trabalhadores especialistas em cenas de crime. Ao entrar na sala, o xerife cumprimenta Maggie e ela lhe conta os ocorridos do dia: um caso doméstico, dois bêbados, alguém dirigindo alcoolizado e um caso de overdose de um garoto na escola. Enquanto ele recebe as informações da policial, o computador de avisos é enquadrado entre os dois (figura 21.1). Por fim, Frank pergunta sobre Hawk e sai da sala. Ele abre a porta e dá de cara com um longo corredor com um policial andando com as costas voltadas para Frank. O xerife anda em direção ao policial e chama “Bobby!”. O policial para e vira-se em direção a Frank. A câmera que estava em um *over the shoulder* de Frank, aproxima-se do policial em um *travelling in* em seu rosto.

O enquadramento para em um *close-up*: é Bobby Briggs (figura 21.2). O xerife conta o ocorrido sobre o caso de overdose e pergunta se Bobby viu algo relacionado a traficantes nas câmeras de vigilância, Bobby nega e vai urinar – apenas mais um dia comum na delegacia de polícia. Esta é a primeira aparição de Bobby na série e estamos no episódio 4.

Depois de outra sequência de comédia entre Andy e Lucy, a série volta novamente para o xerife Frank, que está na sala de reunião com outros policiais investigando assuntos pendentes da passagem do agente Cooper por Twin Peaks na ocasião do assassinato de Laura Palmer, há 25 anos. A investigação é reaberta por causa que *Log Lady* acredita ter uma pista para o sumiço de Cooper. Os materiais sobre o caso estão dispostos sobre a mesa de reuniões e, neste momento, Bobby entra na sala. Bobby vê, em plano detalhe, a foto *prom queen* de Laura Palmer. “Laura Palmer? Cara, isso me traz algumas lembranças”, ele resmunga enquanto, vulneravelmente, começa a chorar copiosamente em *close-up*. Neste momento podemos escutar a trilha sonora de *Laura Palmer’s Theme* pela primeira vez em quase 4 horas de série. Na verdade, excluindo *Twin Peaks’ Theme* nos créditos de abertura, esta é a primeira vez que qualquer música da série original toca em *The Return*. Em seguida, o xerife explica o motivo de estarem revivendo o caso, o filho de Lucy e Andy chega na delegacia e a cena acaba. A próxima vez que veremos novamente Bobby será no episódio 9 (tabela 8).

Em uma análise da cena descrita, o primeiro aspecto estilístico que salta aos olhos é a frieza na construção do cenário da delegacia de Twin Peaks. O que antes era uma delegacia aconchegante de uma cidade interiorana com policiais que nos eram familiares, agora se tornou uma delegacia com vários rostos desconhecidos (inclusive o do xerife), com um grande computador para repassar todas as ocorrências do dia e com uma equipe especializada em cena do crime, o que antes era feita pela própria polícia local, incluindo Andy que chorava nestas ocasiões. O que, para os espectadores, era pessoal e íntimo, se tornou frio e impessoal. Em seguida, quando Frank encontra Bobby, o estilo faz questão de que o espectador veja o personagem em um *travelling in* bem no rosto de Bobby. No entanto, por mais que esta seja uma técnica para dar ênfase no que é mostrado, é um estilo esvaziado de sentido, pois a cena é impessoal: a trilha sonora está vazia, não há a entrada de nenhum tema da série antiga e o personagem conversa com Frank sobre assuntos corriqueiros da delegacia para, em seguida, ir urinar. A série nos nega 3 episódios sem vermos o rosto de Bobby e quando finalmente nos mostra descobrimos que ele, jovem

que antes tinha problema com drogas e era desordeiro, agora é policial e atua no combate contra as drogas.

Porém, a cena é impessoal em aspectos estilísticos – a cena nos nega ter um vínculo emocional com o personagem. Mais do que isso, a cena parece, de fato, provocar o espectador, porque, por mais que a técnica do *travelling in* tenha o efeito de dar ênfase no que é mostrado (o rosto de Bobby que há 26 anos não víamos), ela não é usada aqui em uma motivação composicional, típica do cinema clássico, pois não emprega dispositivos sonoros (como a trilha sonora que era, na série antiga, associada ao personagem) para dar destaque ao que está sendo mostrado no campo visual. Pelo contrário, esta cena está mais próxima de uma motivação artística onde a trilha da imagem e a trilha sonora se opõem (esvaziamento sonoro vs. apego emocional visual) com a finalidade de causar certa frieza em que está sendo exibido.



Da esquerda para a direita: figura 21.1 e 21.2. FONTE - frames da série televisiva *Twin Peaks: The Return*.

Não só isso, a série evidencia o quão incoerente seria continuar uma história que se encerrou há 25 anos. Harry, mais tarde descobriremos, está fazendo um tratamento contra um câncer. Dentro daquele corpo policial descobriremos um policial corrupto. Onde está aquela delegacia de Twin Peaks que conhecíamos e adorávamos? Lucy, talvez uma das únicas personagens que esteja parada no tempo, acentua o quão incoerente seria retomar a série de onde ela parou em 1991 ao não entender como um telefone celular funciona em sua *gag*. Assim, desde o começo da cena somos preparados a nos desvincular da série antiga e, talvez com a *gag* de abertura, termos um olhar crítico quanto a nossa experiência prévia.

Bordwell (1985, p. 32-33) considera assistir a um filme um processo psicológico dinâmico, que manipula três fatores: a) capacidades perceptivas, que envolve a percepção visual física do espectador; b) conhecimento prévio e experiência, que envolve as *schemata* desenvolvidas pelo espectador ao assistir outras obras de arte; c) o material e

estrutura do próprio filme, que são as estruturas de informações que o sistema narrativo e estilístico que o próprio filme oferece. Aqui trabalharemos com os dois últimos conceitos, visto que o primeiro é uma atividade física independente da obra.

Para o conhecimento prévio e experiência, Bordwell chama a atenção que para a base destas *schemata* o espectador faz suposições, levantam expectativas e confirma ou não hipóteses. Segundo o autor, “tudo que diz respeito a reconhecer objetos e entender diálogos para compreender a história do filme utiliza nosso conhecimento prévio” (p.33). Assim, o material e a estrutura do filme são feitos para encorajar o espectador a executar atividades de “construção de história”. O filme, então, apresenta deixas, padrões e lacunas para moldar a aplicação de *schemata* pelo espectador. Então, é certo que para interpretar *The Return* o espectador ativa suas *schemata* de obras prévias que mais se ligam com a obra, no caso, *Twin Peaks* original. Para entender *The Return*, portanto, o espectador se ancora no conhecimento prévio que detinha da série original, já que, segundo Bordwell, quando o espectador está encarando uma situação de difícil entendimento, ele precisa “firmar um ponto de apoio em algum lugar familiar” (1985, p.38) e é, precisamente, na série original que ele o faz. Assim, Bordwell coloca que: “o espectador vai para o filme já sintonizado, preparado para focar sua energia na construção da história e na aplicação de um conjunto de *schemata* derivado de um contexto de experiências prévias” (185, p. 34 – tradução do autor¹³³).

O problema é que o material e a estrutura de *The Return* desarranjam toda a estrutura da série original, então o conjunto de *schemata* com que o espectador chega em *The Return* de nada adianta a não ser para confundi-lo, chocando-se contra suas *schemata*, anulando suas suposições, quebrando suas expectativas e não confirmando suas hipóteses do que a série seria. Se o espectador tentar compreender *The Return* com as *schemata* adquiridas há 25 anos, gerará certo desencantamento. Para David McAvoy, *The Return* confronta os espectadores com o fato de que “a inteligência coletiva que eles passaram o último quarto de século construindo não é uma metodologia apropriada para ler e interpretar um programa como *Twin Peaks* no século XXI”, o que o autor chama de um

¹³³ Do original: *the spectator comes to the film already tuned, prepared to focus energies toward story construction and to apply sets of schemata derived from context and prior experience*”.

comportamento “anti-fã” (2019, p.92 – tradução do autor¹³⁴) por parte da série. Assim, *The Return* nega um retorno acolhedor e caloroso aos fãs que ficaram no aguardo por 25 anos. A nova série, portanto, desafia o espectador a criar novas capacidades cognitivas a partir do novo material apresentado.

Eis que na cena que se desenrola logo em seguida, Bobby vê o retrato de Laura Palmer sobre a mesa e o estilo evidencia toda a familiaridade da série original: o choro melodramático de Bobby, a fotografia *prom queen* de Laura e a música tema de Laura. Ao negar este prazer ao espectador por 3 episódios e mais de 3 horas, alinhada a abordagem melodramática da série anterior, *The Return* usa a expectativa reprimida do espectador para gerar uma nova resposta a esta construção estilística. No momento do choro de Bobby, seus colegas de trabalho têm fisionomias um pouco confusas e suas expressões faciais parecem perguntar: “por que você ainda está chorando por um caso de 25 anos atrás?”. Este é o momento no qual a série faz esta pergunta para o espectador que mantém certo apego arraigado à série desde o seu cancelamento em 1991.

O mesmo acontece no evento narrativo de Cooper Letárgico: depois de 16 episódios dele agindo praticamente como um morto-vivo, ao despertar do seu transe, começa a tocar a música tema da série e ele lança uma frase de efeito, “eu sou o FBI”. Ao, diversas vezes, negar em entregar ao espectador uma continuação estilística e narrativa da série anterior, *The Return* acaba provocando seu espectador para que ele efetue novas atividades cognitivas para entender a nova série e se desvencilhe do antigo programa televisivo.

Outro exemplo desta provocação acontece no evento narrativo de Audrey. Como vemos na tabela 8, Audrey só marca presença em 4 dos 18 episódios de *The Return*, sendo que ela aparece primeiramente apenas no episódio 12. Audrey, que na série anterior era uma espécie de “aprendiz de *femme fatale*”, agora está casada com Charlie, um irmão careca. O episódio 12 inicia-se *in media res* com Audrey, de maneira rude e desbocada, tentando persuadir Charlie a acompanhá-la até o *Roadhouse* (bar de beira de estrada com apresentações musicais) para procurar Billy (personagem de quem nunca ouvimos falar), mas por uma razão ou outra eles constantemente não conseguem sair de casa. Charlie

¹³⁴ Do original: *confronts fans with the fact that the collective intelligence they spent the past quarter of a century building is not an appropriate methodology for reading and interpreting a show like Twin Peaks in the twenty-first century.*

reclama que tem uma grande papelada para resolver e que está com muito sono para ir naquela noite. Em resposta, Audrey diz que está transando com Billy, que precisa encontrar Tina (outra personagem que nunca ouvimos falar) e que Charlie tem que assinar os papéis que ela lhe deu. Charlie diz que antes de assinar gostaria de falar com Paul (um terceiro personagem que nunca ouvimos falar). No momento em que Charlie decide ligar para Tina, Audrey menciona que Chuck (quarto personagem desconhecido) havia dito a ela que Tina era a última pessoa a ver Billy. Charlie, surpreso, conta a Audrey uma história de que Chuck havia roubado a caminhonete de Billy. Por fim, Charlie liga para Tina, mas se recusa a falar o que ela lhe contou, enfurecendo Audrey ainda mais.

A cena descrita é propositalmente confusa, tem mais de 10 minutos e é a primeira aparição de Audrey na série. Esta cena não faz o menor sentido em relação às outras cenas apresentadas na série até o momento e apresenta 4 outros personagens que nunca mais ouviremos falar em outro evento narrativo. Este diálogo ainda se arrasta pelo episódio 13 e 15, cada vez se tornando mais delirante e violento, e com os dois ainda não conseguindo sair de casa para irem até o *Roadhouse*.

Todo este evento narrativo de Audrey se assemelha muito ao filme *Anjo Exterminador* (*El Angel Exterminador*, 1962) de Buñuel – outra similaridade com os trabalhos dos surrealistas. O filme conta a história de ricos convidados que, depois de festa de gala, por uma razão inexplicável, não conseguem sair do local. O clima claustrofóbico torna a narrativa aos poucos asfixiante, especialmente quando expõe os delírios e violência das personagens, da mesma maneira que acontece nos 3 episódios do evento narrativo de Audrey. No filme, em certo momento de maior delírio entre os personagens, irrompe na faixa sonora uma multidão de vozes, e uma destas vozes, de criança, sussurra: “não tenho sono”. Esta frase se tornou um marco na história do cinema e foi replicada em outros filmes, como por exemplo em *Cria Corvos* (*Cría Cuervos*, 1976), onde ela foi seguidamente repetida pela personagem Ana Torrent. Neste evento narrativo, Charlie, preso em casa, resmunga repetidamente: “tenho sono”, em uma possível referência ao filme de Buñuel.

A maior provocação deste evento narrativo acontece no episódio 16, o último em que Audrey está presente. Audrey e Charlie finalmente chegam ao *Roadhouse* durante a apresentação musical de Edward Severson, apesar de em nenhum momento mostrarem eles saindo de casa. Os dois vão até o bar para beber alguns drinks e, inesperadamente, o

mestre de cerimônias anuncia “*Ladies and gentlemen, Audrey's Dance*”¹³⁵ e a multidão que estava antes no show, abre espaço para ela. Começa a tocar Audrey’s Dance, depois de 16 episódios sem ouvirmos a canção e, cativada pela música, Audrey dança para uma multidão a exata dança que fazia corriqueiramente na série original. De repente, inicia-se uma briga de bar e Audrey corre em direção de Charlie e lhe implora: “Tire-me daqui!”.

Depois de 16 episódios privando o espectador de ver a personagem icônica de Audrey fazendo sua dança, *The Return* nos oferece sua performance de maneira artificial e totalmente deslocada do espaço, tempo e da narrativa que estava sendo contada dela até então, como se a verdadeira narrativa estivesse sido pausada para que o espectador escutasse a trilha que ele tanto ansiava, e visse, finalmente, Audrey fazendo sua dança. Mas o espectador tem suas expectativas novamente frustradas no momento em que inicia-se a briga e Audrey para de dançar assustada, como se a personagem não fosse mais capaz de executar um simples movimento tão comum na série passada. O que era feito de maneira tão leve e frugal no episódio 3 da série original (*Zen, or the Skill to Catch a Killer*), desta vez foi exibido como um pesadelo buñueliano.

É como se a série, ao mostrar o quão incongruente é ter os personagens repetindo as mesmas ações, quisesse escancarar ao espectador o quão anacrônico é este apego emocional a uma série exibida há 25 anos. Isto é, é como se a série dissesse: “passaram-se 25 anos, não espere que os personagens ainda estarão presos ao assassinato de uma adolescente”. Para colocar esta ideia em prática, como vimos, a série quebra os aspectos seriefílicos que no passado criou, seja através do conteúdo ou formalmente, no modo como estrutura sua narrativa.

São diversos outros os exemplos que negam uma visão nostálgica e reconfortante da série antiga. O Double R Diner agora é uma franquia que visa o lucro e que consta em seu letreiro *RR2GO*. Inclusive Big Ed, personagem que antes sempre estava presente no restaurante, no final do episódio 13 toma seu café, solitário em seu posto de combustível, em um daqueles copos para viagem usados por grandes franquias de cafeteria, grafado em um novo logo “*RR2GO*”.

¹³⁵ Aqui optamos por deixar a fala em original, no inglês, pois a frase carrega dois sentidos. O mestre de cerimônias pode estar anunciando que Audrey fará sua famosa dança e ao mesmo tempo ele está anunciando o nome da música tema de Audrey na série original, chamada *Audrey's Dance*.

Audrey tem um filho, Richard, que é fruto de um estupro do Evil Cooper (isso não é claro na série, mas é revelado nos livros de Mark Frost), o que é totalmente contrastante com a figura de Cooper que tinha total zelo e respeito pela Audrey¹³⁶.

Shelly não está mais com Bobby, romance que demorou mais de 20 episódios para se concretizar por completo na série anterior. Além disso, ela tem uma filha que comete os mesmos erros que ela havia cometido no passado, ou melhor, que ainda comete nos dias atuais.

Enfim, exemplos não faltam para demonstrar como *The Return* provoca seu espectador com associações da série antiga. *The Return*, então, oferece, continuamente, respostas para as narrativas não finalizadas nas duas primeiras temporadas – Ed Hurley finalmente se ficará com Norma? – ao mesmo tempo em que sugere que elas nunca foram as perguntas certas para se fazer em primeiro lugar. Isso, somado ao já analisado ritmo lento dos acontecimentos, ratifica que *The Return* remodelou toda a narrativa da série antiga. Quando rostos familiares aparecem em *The Return*, eles são representados como corpos presos no tempo, incapazes de se adaptar a nova temporalidade ao seu redor.

Neste sentido, o evento narrativo mais marcante talvez seja o do amado Agente Cooper e seus tantos *doppelgänger*. Os *doppelgängers* de *The Return* não estão presentes apenas para confundir o espectador em relações temporais da *fabula*, ou apenas para desafiar a memória do espectador em relação à *Twin Peaks* original. Mais do que isso, eles podem ter função narrativa de quebrar o relacionamento do espectador com certa nostalgia que guardavam da série anterior. Em vez de apresentar resolução dos assuntos da segunda temporada interrompida e agraciar o espectador com uma viagem nostálgica de volta a um tempo e lugar há muito abandonados, *The Return* apenas deixa o espectador sentado no sofá, como Sam Colby, assistindo um cubo de vidro vazio onde, claro, muitas coisas podem acontecer, mas definitivamente não o que o espectador esperava.

No episódio piloto da série dos anos 1990, desde a primeira vez que avistamos o agente Dale Cooper, em seu carro, a caminho de Twin Peaks para investigar o assassinato de Laura Palmer, ficamos com a impressão de que ele é um entusiasta. Ele demonstra uma euforia fantástica pelo novo ambiente, contemplando o cheiro dos pinheiros e

¹³⁶ Richard comete varias atrocidades por Twin Peaks. Apenas no episódio 12, no momento em que o xerife conta a Ben que Richard atropelou uma criança, nos é revelado que Ben (agora divorciado e morando sozinho) é seu avô. Este retardo na narrativa em revelar uma coisa tão simples como o grau de parentesco entra personagens liga-se com a análise feita do evento narrativo do Dr. Jacoby.

entusiasmado com um pedaço de torta que comeu em um restaurante à beira da estrada. Ao chegar em Twin Peaks, sua maneira de encarar os prazeres da vida se mantém: ele elogia o café preto do hotel e da delegacia, elogia os donuts que Lucy leva na delegacia, elogia a torta do *Double R Diner*, elogia o quarto “limpo a um preço razoável” do *The Great Northern* e a personalidade transparente e honesta do xerife (e, em breve, amigo) Harry Truman. Em Twin Peaks, Cooper tem uma epifania e neste vasto mundo ele encontra um lar – uma idílica utopia americana. Lá ele encontra mais do que uma cidade, uma comunidade unida (mas que rapidamente se desfaz com o começo da investigação) onde, segundo o próprio Cooper, toda vida tem importância e “decência, honra e dignidade” fazem parte do estilo de vida¹³⁷. A cidade fictícia de Twin Peaks pode ser vista como a representação de um lugar americano ideal, um “lar” receptivo e acolhedor que qualquer americano médio adoraria descobrir, como foi o caso de Dale Cooper logo no primeiro episódio. No entanto, Cooper acaba por descobrir, junto com os espectadores, que Twin Peaks é ao mesmo tempo o sonho e o pesadelo americano; a cidade é um retrato a América profunda, exibindo o uso de drogas entre adolescentes, prostituição de menores de idade, relações familiares abusivas, etc. Neste sentido, *The Return* se aprofunda ainda mais nesse pesadelo americano.

As conceituações dominantes de nostalgia, talvez apropriadamente, mudaram ao longo do tempo. Cunhada em 1688 por Johannes Hofer, a nostalgia foi inicialmente entendida como uma condição enfrentada por aqueles que ansiavam por uma casa onde não mais residiam, resultando em severa angústia mental e física (WILSON, 1999). Para Linda Hutcheon (2000), porém, esta classificação foi eclipsada no decorrer dos séculos. Esta transformação, Hutcheon evidencia, ocorreu devido a fixação temporal inerente da nostalgia, em que, assombrada pelas ansiedades da irreversibilidade do tempo em face de um presente insatisfatório, a nostalgia foi entendida como um desejo não apenas de voltar para casa, mas para o passado. Exacerbando essa tendência estava a proliferação de variadas formas de mídia na fotografia, na imprensa escrita, no cinema e na televisão –as quais exibiam ou criavam um passado desaparecido.

¹³⁷ Em um discurso a Albert, no episódio 4 (*Rest in Pain*) Cooper lhe diz: “estou em Twin Peaks há pouco tempo, mas nesse período, vi honra decência e dignidade. Um homicídio não é comum aqui, não é uma estatística a ser computada no fim do dia. A morte de Laura Palmer afetou homens, mulheres e crianças porque a vida tem significado aqui. Qualquer vida. É um modo de vida que eu pensei ter desaparecido, mas não, Albert, está bem aqui em Twin Peaks”.

The Return, portanto, nega este retorno nostálgico à série dos anos 1990 ao espectador, assim como nega Cooper retornar ao “lar” por 16 episódios. Aliás, *The Return* também nega a volta de Laura Palmer para o seu lar, no último episódio – promessa que Cooper tinha feito a Laura no episódio 17 quando a resgata do passado e ela pergunta “onde estamos indo?” e o agente responde “estamos indo pra casa (lar)¹³⁸”. Não dá para retomar o que aconteceu há 25 anos. Qualquer retorno a um passado nostálgico gerará frustrações ao espectador. Ouvimos repetidamente durante os episódios de *The Return* que “*it is happening again*¹³⁹”. Mas, de fato, está acontecendo de novo?

Depois de 26 anos de mudanças na forma e estilo da televisão, somadas às transformações de David Lynch como artista e criador (retomaremos na seção 4.4), haveria possibilidade de retomar *Twin Peaks* exatamente da mesma forma onde se encerrou em 1991? Diante desta pergunta, tomamos como referência o décimo sétimo episódio da nova temporada, com subtítulo – talvez irônico – “*The Past Dictates the Future*” (O passado determina o futuro). Próximo da metade do episódio, David Lynch reúne grande parte do elenco principal da nova temporada na delegacia de polícia de Twin Peaks. Nesta cena vemos, pela primeira vez na terceira temporada, Cooper agindo como um agente do FBI e confrontando o que mais se aproxima de um vilão principal, seu *doppelgänger*. Com grande parte dos personagens principais presenciando o que seria a cena clássica da batalha final, – o que aparentemente finalmente traria a solução definitiva para todos os mistérios da série – Lynch nos apresenta uma luta caótica, confusa e delirante, nos desconectando da realidade, rompendo nossas expectativas de resoluções. Esta cena evidencia o quão insatisfatório e desprazeroso seria ter uma resolução clássica depois de todos os episódios experimentais a que assistimos. Assim acontece com o retorno de *Twin Peaks*; seria muito incongruente voltarmos exatamente de onde a série havia terminado, ignorando as transformações televisivas e os engrandecimentos do projeto lynchiano.

Desde sua abertura, a série mostra ao espectador que *Twin Peaks* não é mais aquela série. A abertura não exhibe mais aquele lugar idílico contendo a serraria, a entrada de boas vindas à cidade e a cachoeira com patos nadando ao final. A nova abertura é um

¹³⁸ A frase original de Cooper é “*We are going home*”, em que “*home*”, no inglês, tem tanto o significado de casa quanto o de lar.

¹³⁹ Não só essa é uma frase bordão da série original e da série atual, como também, quando David Lynch, em seu Twitter, anunciou que *Twin Peaks* iria voltar, ele utilizou esta frase.

fluxo de imagens contínuas com a nuvem se tornando a corrente água da cachoeira que se transforma nas cortinas balançantes do *Black Lodge*. Meir Sternberg (1993) chama este fenômeno de “*primacy effect*”, termo emprestado da psicologia cognitiva, para definir como as informações iniciais estabelecem “um quadro de referência ao qual as informações subsequentes estão subordinadas” (STERNBERG, 1993, p. 94 – tradução do autor¹⁴⁰). Ou seja, desde sua abertura, *Twin Peaks: The Return* está nos dizendo que não é mais aquela série dos anos 1990. Mas então, o que é *Twin Peaks: The Return*?

¹⁴⁰ Do original: “*a frame of reference to which subsequent information is subordinated*”

4.3. Estruturação da narrativa

Para começarmos a responder a pergunta da seção anterior, precisamos levar alguns diferentes pontos em consideração. *The Return* claramente não tem um formato puro. Não há dúvidas de que a ausência ou presença de intervalos comerciais altera o formato e a maneira como é planejado, escrito e filmado um produto. A equipe da série original certamente teve que ajustar o roteiro e a forma para se adequarem à maneira como a série seria exibida. Como vimos no capítulo anterior, cada pausa foi pensada e executada para que a série de 1990 se encaixasse perfeitamente na grade televisiva, e para que o espectador fosse capturado pelo suspense narrativo. A forma como o roteiro foi produzido na série original teve que seguir uma demanda da rede de televisão, conforme aponta Mark Frost:

A segunda temporada – pela virtude de termos todos esses episódios à nossa frente – teve que ser lançada mais como um programa tradicional do que a primeira temporada. Tínhamos escrito todos os episódios da primeira temporada antes de começarmos a filmar, ou pelo menos certamente os tínhamos desenvolvido. Com a segunda temporada tivemos que voltar para a linha de partida, começar do zero, escrever histórias e ir andando rapidamente. Por causa disso não tivemos a mesma quantidade de tempo para pensar e sentimos a pressão de saber que tínhamos que fazer aquela grande quantidade de episódios e gerar muitas histórias. David não estava muito presente por causa de *Coração Selvagem* [*Wild at Heart*, 1990], então eu e ele não tivemos muito como depender um do outro. (DUKES, 2016, p. 173)

The Return segue um movimento oposto a este relatado. *The Return* teve o roteiro feito por Lynch e Frost do início ao fim, isto é, foi pensado em um formato fechado de 18 horas. Além disso, todos os episódios foram dirigidos por Lynch, que deu atenção total ao trabalho. Enquanto a primeira série era um trabalho criativo muito mais colaborativo, na série atual o trabalho criativo em relação a direção que a série iria tomar ficou por conta unicamente de Frost e Lynch. Certamente, diferente da série original, *The Return* não levou em consideração os intervalos comerciais. Mesmo que se assista *Twin Peaks* pelo DVD ou algum serviço de *streaming* ainda é muito claro onde os intervalos comerciais devem entrar, visivelmente com um *fade out* para a tela preta. Assim, os blocos de cenas não poderiam durar mais de 15 minutos, apenas com a exceção do último episódio analisado na seção 3.3, onde os intervalos foram adiantados para que a última cena suportasse uma minutagem maior.

A ausência de intervalos comerciais para *The Return* é um estratagema capcioso a ser observado. A série foi pensada para a exibição na rede de canal de assinatura

Showtime e, logo em seguida disponibilizada em serviços de streaming ao redor do mundo. Além de *streamings*, alguns países também apresentavam *The Return* em sua grade televisiva com intervalos comerciais. Mesmo sem intervalos comerciais, a série foi disponibilizada um episódio por semana, e não em sua totalidade, como acontece em algumas séries de *streaming*. De qualquer forma, *The Return* não estrutura sua narrativa para se encaixar nos intervalos comerciais, como na série anterior, pois em nenhum momento gera interrupção regular, sistemática e institucional da narrativa.

Mesmo porque, em certos episódios, este procedimento seria impossível, como no caso do episódio 8, episódio inteiramente experimental e não narrativo, sem pontos de suspense para gerar o *cliffhanger*. Neste episódio específico, Lynch e Frost não veem problema em executar uma cena longuíssima. A cena que vem após o letreiro “July 16, 1945 | *White Sands, New Mexico* | 5:29 AM (MWT)” tem mais de 35 minutos de duração sem qualquer interrupção na narrativa, que só é descontinuada após o *fade out* para a tela preta e aparece o segundo letreiro com os anos rodando de 1945 até 1956. Isso evidencia que certamente a série não foi pensada para ser encaixada em intervalos comerciais; e se ela, na distribuição, é, é um trabalho que cabe às emissoras de TV fazerem. Então, como apontado no capítulo 1, mesmo se a série não se encaixa no *paradigma Netflix* (BUONANNO, 2019), pois foi distribuída semanalmente, entendemos que ela certamente subverte o dispositivo estratégico envolvido na segmentação narrativa.

Isso não quer dizer que uma série feita para *streaming* que disponibiliza suas temporadas em sua totalidade não contém os elementos típicos da serialidade. Após analisar três séries da *Netflix* que tiveram suas temporadas disponibilizadas em sua totalidade, Angela Miguel Corrêa (2019) aponta que a *Netflix* remodela a aplicação dos ganchos narrativos nestas séries ao não inserir ganchos de menor tensão dentro dos episódios, pois a narrativa não é estruturada para haver interrupções. Entretanto, segundo a pesquisadora, há a utilização de mais de um *cliffhanger* nos dez minutos finais de cada episódio, para que o espectador da plataforma se sinta inclinado a assistir a um novo episódio da série em formato maratona. Em relação às recapitulações, Corrêa observa que as recapitulações diegéticas de diálogo são bem menos recorrentes e mais sutis, e as recapitulações extradiegéticas, na grande maioria dos casos, são inexistentes. Isso indica que, por mais que algumas séries televisivas atuais tenham se desvinculado das grades televisivas e mudado sua disponibilidade semanal, elas ainda mantêm grande parte da serialidade antiga, apenas reduzindo a sua frequência e intensidade.

The Return, por mais que não tenha sido exibida no formato de *streaming*, se assemelha muito mais a estas séries do que as exibidas para os canais televisivos tradicionais. Se, por um lado, a série não se encaixa no *paradigma Netflix* por causa de seu modo de distribuição, por outro, certamente ela rompe com a serialidade tradicional das séries televisivas, conforme já apontamos na seção anterior.

Na verdade, o fato é que *The Return* não é um “retorno” tradicional – a série se distancia da maneira com que outras séries retornaram para a televisão. Em *Fuller House*, *The New Leave It to Beaver* e *X-Files*, por exemplo, logo no primeiro episódio do retorno da nova série encontramos inúmeras recapitulações sobre o que os personagens fizeram nestes anos em que a série não foi exibida. Seja por meio de diálogo, ou na própria vinheta, o objetivo narrativo do primeiro episódio de uma série que retorna dos mortos é reintroduzir os personagens e relembrar os acontecimentos para que o espectador consiga fazer *schemata* que conectem a distância narrativa da série. Ou seja, o objetivo destas séries, normalmente, é dar um panorama geral do que aconteceu para que os espectadores consigam pegar o bonde andando e acompanhar os episódios que estão por vir. Com *The Return*, raramente isso acontece

Se pegarmos o primeiro episódio de *The Return* veremos que há pouquíssimas recapitulações da série anterior, pouquíssima contextualização da nova realidade dos personagens e pouquíssima explicação do que eles fizeram em 25 anos. A cena antes dos créditos iniciais é uma das únicas (mais adiante veremos outro exemplo) em toda a série que usa cenas da série antiga com o objetivo único de recapitulação. Se considerarmos a recapitulação imagética, na qual a série retoma objetos e motivos da série antiga com a finalidade de recordar o espectador, veremos que além de rara, seu objetivo, como analisamos, se modifica: em vez de recordar, a série provoca o espectador.

Sobre a recapitulação intradieética, existem apenas dois momentos em que o primeiro episódio tenta contextualizar a nova realidade dos personagens ou explicar o que eles fizeram neste hiato de tempo. O primeiro momento é quando Ben Horne (Richard Beymer) conversa com seu irmão, Jerry. No diálogo entre os irmãos, Ben menciona que Jerry não está mais junto com ele no ramo hoteleiro, Jerry conta a Ben em que está trabalhando agora e ainda relembra o espectador da personalidade do irmão ao expor que Ben traia a mulher e nunca respeitou mulher casada. O segundo momento é quando Lucy diz para um homem que entrou na delegacia que o xerife Truman está doente (mais para frente descobriremos que Harry Truman está afastado do trabalho por causa de um

câncer). Esta cena explica (ou, pelo menos, tenta explicar) brevemente o que aconteceu com um dos maiores protagonistas da série anterior. Entretanto, não se utiliza da tradicional recapitulação, porque, quando o homem pede para falar com o xerife, Lucy fica dizendo: “qual deles?”, e em seguida acrescenta que “um está doente e o outro pescando”. Com o passar dos episódios esta cena fará mais sentido porque descobrimos que quem está substituindo o xerife Harry, é seu irmão, Frank¹⁴¹, que estava pescando naquele dia, e que Harry está doente. Assim, essa cena, em vez de mostrar ao espectador o que aconteceu com o personagem de Harry desde que o vimos pela última vez em 1991, ela acaba por confundir mais o espectador. Além disso, importante destacar, esta cena tem um humor tipicamente tatiano (especificado na seção 4.), pois desfamiliariza um simples evento trivial – a ida até o balcão para conseguir algumas informações – a fim de gerar comédia.

Salvo estes dois exemplos, o primeiro episódio não apresenta nenhuma outra recapitulação da série antiga, muito pelo contrário. O episódio apresenta os personagens já conhecidos em lugares totalmente não familiares (como o caso de Cooper em um local que se assemelha ao *Black Lodge*, mas a cena é exibida em preto e branco, ou o caso do Dr. Lawrence Jacoby já analisado na seção passada) e ainda insere 4 novos eventos narrativos com personagens que o espectador nunca viu antes na série original. O primeiro trata-se de um jovem que vigia um cubo de vidro altamente secreto de onde, aparentemente, germina criaturas fantasmagóricas assassinas; o segundo é um Cooper cabeludo invencível (deduz-se que é o *doppelgänger* do último episódio da série original) recrutando uns capangas caipiras; o terceiro é sobre o cachorro de uma mulher que sentiu um cheiro podre vindo do apartamento de sua vizinha e, ao abrir a porta, a polícia descobre um cadáver com cabeça de mulher e corpo de homem; e o quarto é um diretor de escola que é preso por ter suas digitais no apartamento do evento anterior, mas ele nunca esteve no local. Esta mais do que claro que *The Return* não é um retorno à série dos anos 1990, ou ao menos não um retorno nos moldes tradicionais. A impressão que fica é que retornamos a um mundo errado, ou, pelo menos, totalmente diferente. Este fato

¹⁴¹ É curioso pensar que Robert Forster, ator que interpreta o xerife Frank Truman, era a escolha principal de David Lynch para interpretar o xerife Harry Truman na série original. No entanto, o ator estava trabalhando em um filme de um amigo e não pôde atuar na série de Twin Peaks (MCKENNA;LYNCH, 2019, p. 509)

seguramente se relaciona com a estratégia narrativa de “provocar o espectador” analisada na seção anterior.

Já vimos que *The Return* não respeita algumas regras da serialidade clássica na seção anterior, mas aqui nos interessa saber se a série apresenta mecanismos intrínsecos à serialidade, como o gancho narrativo e a recapitulação. O principal ponto a observar é que poucos episódios apresentam o *cliffhanger* final – o de maior impacto – e, na maioria das vezes que apresentam, são eclipsados por uma apresentação musical no *Roadhouse* que vem logo em seguida, frequentemente acompanhada por diálogos de clientes aleatórios do bar. A tabela a seguir ilustra a situação:

Tabela 9. FONTE – elaboração do autor. A aba “acontecimentos no *Roadhouse*” referencia as conversas entre clientes ou ações que nada tem a ver com o desencadeamento da narrativa que acontecem antes ou durante a apresentação musical.

Episódio	Cliffhanger final	Acontecimentos no Roadhouse	Apresentação musical
1	x		
2		x	x
3	x		x
4	x		x
5	x		
6			x
7	x		
8			
9		x	x
10			x
11			
12	x	x	x
13			x
14		x	x
15		x	x
16	x		x
17	x		x
18	x		

A tabela acima mostra que apenas metade dos episódios apresentam o *cliffhanger* no final do episódio, talvez uma das maiores características de uma série televisiva ficcional. Ao analisar 3 séries produzidas pela *Netflix* (*Sense8*, 3% e *Dark*) Correa (2019) observa que, por mais que elas sejam feitas para disponibilização por *streaming*, os episódios, sem nenhuma exceção, apresentam sempre um *cliffhanger* de maior tensão no último momento do episódio. *The Return* não apresenta este padrão.

Podemos considerar que o primeiro episódio tem um *cliffhanger* clássico, quando a polícia, procurando evidências de que William Hastings tenha cometido um assassinato,

encontra um pedaço de carne humana no porta malas de seu carro. A cena ainda termina com a câmera dando um *close-up* no pedaço de carne, e com o policial soltando uma interjeição, um típico *cliffhanger* clássico. O segundo *cliffhanger* (episódio 3, ver tabela 9) é mais nebuloso. Gordon Cole e Albert Rosenfield, no quartel do FBI, recebem uma ligação de Cooper, que até então era considerado desaparecido. O telefonema diz para eles irem até *Black Hills* encontrar Cooper. A cena é feita sem grande dramaticidade, sem *close-up* em objetos ou rostos, apenas uma frase de efeito de Albert: “Que tal uma boa dose de Valium?”, referindo-se à viagem que vão enfrentar para encontrar Cooper. Este até poderia ser considerado um característico *cliffhanger*, no entanto, ele se torna menos potente por conta da apresentação musical no *Roadhouse* de aproximadamente 2 minutos antes de rolar os créditos finais.

O objetivo de um gancho narrativo, como vimos, é lançar uma imagem e/ou frase impactante com o objetivo explícito de despertar o interesse, a curiosidade e a atenção do espectador para seu desfecho. Porém, ao não rolar os créditos logo imediatamente após a frase de Albert e a série continuar com uma cena musical, a série parece abater a força do gancho. Importante ressaltar que no próximo episódio o espectador retoma os acontecimentos deste gancho, aproximando-se, neste aspecto, a um *cliffhanger* clássico da serialidade. Isso, como vimos, não é um padrão na série, que frequentemente não retoma alguns ganchos ou, quando retoma, é após um longo hiato.

O mesmo acontece no próximo episódio quando, finalmente, Albert e Gordon se encontram com o que eles acreditam ser Cooper (na verdade é seu *doppelgänger* maligno). Este *cliffhanger* está totalmente ligado ao do episódio anterior, o que denota claro respeito à serialidade narrativa. Ainda, o estilo desta cena acentua a construção do gancho: Albert e Gordon, em um plano e contra-plano bem fechado em seus rostos, conversam que está acontecendo algo de muito errado com Cooper. Gordon, que tem deficiência auditiva, anda com um aparelho de regulação de som. Ele aumenta a captação do áudio no máximo e os dois começam a cochichar.

GORDON (cochichando para Albert): *This business that we witnessed today with Cooper, I don't like it.*

ALBERT (tenso): *No.*

GORDON: *Something is wrong.*

ALBERT: *Yes.*

Plano conjunto dos dois personagens.

GORDON: *It could be the accident, but I don't think so.*

ALBERT: *No.*

Albert raspa o pé no chão e um zunido agudo insuportável surge no ouvido de Gordon. Volta o enquadramento de plano e contra-plano.

GORDON (com fisionomia cômica de repulsa): *Albert, that sound you just made of your feet on the concrete, it's like a knife in my brain.*

ALBERT (em volume normal de voz): *I'm sorry, Gordon.*

O zunido agudo fica ainda mais alto.

GORDON: *Albert, this thing is turned up to the max. Please!*

ALBERT (agora cochichando): *I'm sorry, Gordon.*

GORDON (voltando a conversa): *I don't think he greeted me properly, if you take my meaning.*

ALBERT: *No, he didn't.*

GORDON: *Something is very wrong.*

ALBERT: *Yes.*

GORDON: *Albert, I hate to admit this, but I don't understand this situation at all.*

ALBERT: *No.*

Um tempo em silêncio mostrando os rostos dos personagens em plano e contra-plano.

GORDON: *Do you understand this situation, Albert?*

ALBERT (suspira): *Blue Rose.*

GORDON: *It doesn't get any bluer. Albert, before we do anything else, we need one certain person to take a look at Cooper.*

ALBERT: *I'm right with you.*

GORDON: *Do you still know where she lives?*

ALBERT: *I know where she drinks.*

Fim da cena com um close-up no rosto de Albert.

Algumas são as razões para a transcrição desta cena. Primeiramente, do mesmo modo da cena transcrita no capítulo anterior, podemos ver a ambiguidade da série onde um momento de extrema tensão é despistado por uma subjacente comédia. Os agentes sendo enquadrados em *close-up* com uma iluminação nebulosa e sem nenhuma trilha sonora ao fundo acentuam a apreensão da hesitação dos personagens. Isto é, assim como na outra cena transcrita no capítulo anterior, o estilo está totalmente a cargo do *syuzhet*. No entanto, Gordon – que já tem certa distinção cômica pelo fato de sua deficiência auditiva – é bem-humorado e gosta de se comunicar com as pessoas, totalmente o oposto de Albert, que é carrancudo e monossilábico. Por esta razão, a conversa em si já conta com uma comédia subjacente, que é acentuada com Albert arranhando o solado do calçado no concreto, o que desestabiliza toda a construção de tensão. A ambiguidade de tons e gêneros é uma marca presente nas duas séries, tanto na da década de 1990 quanto na atual.

Sobre o *cliffhanger* em si, certamente podemos ver sua construção em direção ao final do episódio. Os elementos estilísticos na construção da tensão estão presentes, como mencionado. Além disso, o diálogo cria ganchos de suspense para dois assuntos secretos que serão retomados no próximo episódios: *Blue Rose*, uma força-tarefa conjunta ultrassecreta entre o FBI e os militares para tratar de assuntos de natureza sobrenatural, e “*one certain person*” para olhar Cooper. O objetivo do *cliffhanger* aqui é atingido, pois o espectador lança *schemata* de hipóteses de como relacionar Cooper com *Blue Rose* e de quem seria essa pessoa misteriosa.

Entretanto, novamente temos uma apresentação musical no *Roadhouse* logo após do que seria o *cliffhanger*, o que reduz o impacto final da cena. Estas apresentações fazem parte da diegese dos episódios, mas não tem função narrativa ou dramática alguma. Elas funcionam como se David Lynch – grande fã de música que, inclusive, já gravou álbuns de músicas autorais – tivesse aberto um palco de exibição para artistas que, na maioria das vezes são independentes e não fazem parte do *mainstream*. Um palco musical com cortinas ao fundo já é um motivo caro a Lynch desde seu primeiro longa, *Eraserhead*, com a canção *In Heaven*, cantada pela personagem *Lady in the Radiator*, mas também está presente em *Blue Velvet*, com Dorothy cantando na boate; em *Twin Peaks*, com Julee Cruise (aqui uma personagem intradieética) cantando no *Roadhouse*; em *Lost Highway*, com Fred Madison tocando seu saxofone delirante em um clube; e em *Mulholland Drive* com o *Club Silencio*. Aliás, *Industrial Symphony no. 1*, com Julee Cruise, é todo concebido para ser uma performance gravada ao vivo.

Em *The Return*, no entanto, as apresentações musicais parecem não fazer parte da história intradieética – por mais que, de fato, façam – e podem ser retiradas facilmente do episódio sem que façam falta no desenvolvimento narrativo: é como se a narrativa parasse por alguns segundos para que Lynch apresentasse alguns artistas de seu gosto pessoal. É claro que não podemos ignorar o fato de que estas canções ajudam a construir a ambiência sonora da série. Mas, por aparecerem sempre no final, sem um objetivo narrativo e, muitas vezes, ainda acrescidas de personagens aleatórios conversando antes ou durante a canção (ver tabela 9), o objetivo destas apresentações parece ser, de alguma forma, despistar o espectador da história que está sendo contada ou, pelo menos, diminuir o impacto da cena final, visto que o episódio termina muito menos impactante com *Au Revoir Simone* se apresentado do que com Albert dizendo a frase de efeito “*I know where*

she drinks”. Para efeito de comparação, imagine se após a cena final do episódio 18 (o grito de Laura) tivesse uma apresentação musical; qual final seria mais impactante?

Não são todos os episódios, no entanto, que exibem uma apresentação musical logo depois do *cliffhanger* final. Este é o caso do episódio 5, em que o *doppelgänger* maligno de Cooper, por meios sobrenaturais, causa uma pane no sistema elétrico da cadeia (que, sabe-se lá porque, tem ligação com eventos que acontecem em Buenos Aires). Este *cliffhanger* tem conexão direta com os outros dois dos episódios anteriores e, neste sentido, segue uma serialidade clássica. Se no episódio 3 a cena final exibia os agentes do FBI programando uma viagem para encontrar “Cooper”, a cena final do episódio 4 revela as estranhezas e desconfianças que este encontro gerou em Albert e Gordon. Dando continuidade ao suspense deste evento narrativo, o *cliffhanger* do final do episódio 5 revela que “Cooper” tem total controle e consciência de sua prisão e que os policiais que gerenciam a cadeia, Gordon ou Albert não são uma ameaça a ele. Faz total sentido do ponto de vista da serialidade clássica, portanto, que este evento narrativo seja colocado ao final dos episódios, pois certamente é o evento narrativo de maior tensão e que mais se aproxima do *cliffhanger* deixado no último episódio da segunda temporada, após seu cancelamento.

Porém, reiteremos: *The Return* não segue uma serialidade clássica. No próximo episódio (parte 6) não só não temos um *cliffhanger* no final do episódio, como também não temos nenhuma cena com a aparição do *doppelgänger* maligno. O que temos neste episódio deste evento narrativo é Albert encontrando com “*one certain person*” – que revela-se ser Diane¹⁴², funcionária do FBI que foi secretária e confidente de Cooper por mais de uma década –, no bar, *cliffhanger* do quarto episódio que só foi retomado agora, no sexto. Inclusive, esta é uma cena que estilisticamente é muito análoga a de quando vimos Bobby Briggs pela primeira vez, com a câmera subjetiva aproximando-se do personagem de costas que vira-se quando seu nome é vocalizado. A cena tem motivação artística onde a trilha sonora (vazia) se opõe a trilha imagética com a finalidade de causar certa frieza, onde, na verdade, deveria ser uma cena calorosa (no estilo *soap opera* da

¹⁴² Na verdade, quem está no bar é a *tulpa* de Diane manufactured pelo *doppelgänger* maligno de Cooper, mas o espectador ainda não tem este conhecimento, então, ao que tudo indica, de fato é Diane. No universo de *Twin Peaks*, *tulpas* são duplicatas de certos indivíduos. As *tulpas* são fabricados a partir de uma semente e um material orgânico da pessoa a ser duplicada – como, por exemplo, um fio de cabelo – e podem guardar memórias das pessoas originais, como no caso da *tulpa* de Diane. Com finalidade didática, nos referiremos a *tulpa* como Diane.

série anterior) por estar exibindo uma personagem que por tanto tempo o público ansiava ver. Assim, o evento narrativo do *doppelgänger* maligno de Cooper só será retomado no episódio 7. A cena final deste episódio consiste em Cooper escapando da prisão, ou seja, um *cliffhanger* tradicional (desta vez sem apresentação musical no final) que se liga com os *cliffhangers* dos episódios anteriores. Como vemos na tabela 9, este princípio de construção narrativa se encerra neste episódio: os episódios 8, 9, 10 e 11 não tem nenhum *cliffhanger* final; pelo contrário, no episódio 11 temos um anticlímax na cena em que Cooper come um pedaço da torta de cereja pela primeira vez (para mais detalhes, ver cena analisada na seção 4.1).

No episódio 12 temos um *cliffhanger* dúbio e, novamente, camuflado pela cena do *Roadhouse* que vem logo em seguida. A cena anterior ao bar é uma ramificação do evento narrativo da investigação dos agentes do FBI, onde Diane procura as coordenadas que viu na foto do braço de Ruth (a que foi encontrada morta no episódio 1) e descobre que elas levam a Twin Peaks. Este seria uma cena com um tradicional *cliffhanger* – com Diane dando *zoom* no celular até aparecer a localização de Twin Peaks no mapa e depois a câmera cortando para a cara desolada da personagem olhando para o horizonte – se não fosse cortada para uma próxima cena no *Roadhouse* com mais de 5 minutos de duração antes de rolar os créditos. Ainda, no bar, antes da câmera focalizar a apresentação musical de fato, temos uma cena de aproximadamente 3 minutos de duas personagens desconhecidas falando sobre Angela, Clark e Mary, outras três personagens totalmente desconhecidas cuja a presença na série se dá apenas pelo nome. Assim, esta cena no *Roadhouse* funciona para despistar o espectador e, novamente reduzir o impacto da cena anterior.

Após o episódio 12, só teremos outro gancho narrativo com a finalidade de gerar suspense no episódio 16, no evento narrativo de Audrey, já analisado na seção anterior. Este *cliffhanger* do episódio 16, diferente dos outros que vimos dos agentes do FBI, não será retomado em nenhum outro episódio, pois a história de Audrey termina aqui, sem nenhum desfecho típico da narração clássica.

Neste sentido, é curioso pensar que o *cliffhanger* de maior efeito – tanto pela finalidade de gerar suspense quanto pelo impacto no espectador – ocorre no último episódio da série, justamente onde tradicionalmente espera-se um desfecho da narrativa segundo a norma da narração clássica. Este final não só não deu um desfecho a este evento narrativo, como deixou em aberto muitos outros. A série já havia recusado

deliberadamente esse tipo de encerramento no episódio final da série original, que terminou com um clássico momento de angústia. Então, se um espectador foi à *The Return* com o objetivo de conseguir respostas em relação ao final da série anterior, certamente foi frustrado, o que, mais uma vez, dialoga com os apontamentos feitos na seção anterior. Já na época da primeira série, Lynch comenta sobre negar um encerramento clássico:

Desfecho. Fico ouvindo esta palavra... todos sabem que na televisão verão o final da história nos últimos 15 minutos. É como uma droga. Para mim, esta é a beleza de *Twin Peaks*: inserimos alguns elementos inesperados. Assim que um programa te dá um sentido de desfecho, ele dá a você uma desculpa para esquecer que viu a maldita coisa (ROSE, 2017)

Assim, este final da série foge, mais uma vez, da serialidade clássica. É como se a série não apresentasse *cliffhangers* tradicionais onde, segundo a lógica mercadológica, deveria, e inserisse um *cliffhanger* no episódio final, onde tradicionalmente não poderia existir¹⁴³. Esta construção esquiva-se completamente do modo narrativo da “televisão clássica” (THOMPSON, 2003).

Além disso, podemos concluir que o uso do *cliffhanger* na narrativa de *The Return* se distancia quase por completo de *Twin Peaks* dos anos 1990, série considerada complexa no seu *storytelling* e, mais do que isso, tem uma grande distância da regra mercadológica de séries que fazem parte do *paradigma Netflix*. Como vimos, segundo Corrêa (2019), as séries de *streaming* apresentam uma série de *cliffhangers* de impacto no final de cada episódio, como se transportassem os ganchos de menor impacto da televisão clássica – que ocorriam no meio do episódio devido ao intervalo comercial – para o final. Esta lógica, como analisamos, definitivamente não ocorre em *The Return*. Ainda, quando a série se utiliza dos clássicos *cliffhangers*, ele são desfamiliarizados em relação a sua função na narrativa, seja por causa das apresentações musicais precedidas de conversas desconcertantes, seja pela razão deles, por vezes, nunca serem retomados em episódios posteriores em direção a um desfecho. Ao desfamiliarizar o uso do *cliffhanger*, a série quebra novamente com a serialidade clássica, provocando, mais uma vez, o espectador acostumado com este mecanismo narrativo, incitando-o a construir novas *schemata*.

¹⁴³ Consideramos o episódio 18 de *Twin Peaks: The Return* como o final dos acontecimentos da série. Até o momento de publicação desta dissertação, não existe confirmação de uma quarta temporada.

A respeito da recapitulação – outro elemento basilar da serialidade –, já vimos que o primeiro episódio subverte sua função habitual na narrativa clássica. A maneira intradieética de lembrar o espectador por meio de diálogos, mais confunde o espectador do que o auxilia. Neste quesito, o que mais salta aos olhos é a total exclusão de recapitulações extradiegéticas, que estavam presentes na série original, como é o caso de “no capítulo anterior” com o *voice over* de Cooper. As apresentações introdutórias metadieéticas feitas pela personagem da *Log Lady* também desaparecem por completo. Talvez em um retorno provocativo à série anterior, *The Return* coloca a personagem como uma espécie de narradora onisciente sempre intradieética¹⁴⁴, e não mais como uma apresentadora extradiegética. A tabela a seguir nos mostra as recapitulações intradieéticas.

Tabela 10. FONTE – elaboração do autor.

Episódio	Inserção de novo personagem	Recapitulação por diálogo	Recapitulação por flashback
2	x		
3	x	x	
4	x	x	
5	x	x	x
6	x		
7	x	x	
8	x		
9	x		
10			
11			
12	x	x	x
13	x		
14			
15		x	
16			
17			
18	x		

A tabela revela como o mecanismo narrativo de recapitulações funciona em *The Return*. Importante esclarecer que a aba “inserção de novo personagem” diz respeito se

¹⁴⁴ As inserções da *Log Lady* conversando com Hawk por telefone também podem ser consideradas uma homenagem de Lynch e Frost à atriz Catherine Coulson que estava em um estágio final de câncer e faleceu dois anos antes da série ir ao ar. Talvez esta homenagem fique mais evidente na comovente cena da última aparição da personagem em *The Return* que, no episódio 15, fala ao policial Hawk: “você sabe, sobre a morte; é apenas uma mudança, não um fim.”

um novo personagem relevante para a narrativa que está sendo contada é apresentado. Normalmente este personagem introduzido na narrativa traz consigo um novo evento narrativo, ou, pelo menos, uma nova ramificação de algum outro que já está sendo contado. Personagens que não interferem no desenvolvimento narrativo, como, por exemplo, os que conversam no *Roadhouse* antes da apresentação musical ou aqueles que só aparecem em uma única cena para “despistar” o espectador, como o caso de Wally Brando (Michael Cera), não foram levados em consideração na esquematização da tabela. Mencionar, um por um, quais são todos os personagens novos em cada um dos episódios seria improdutivo, pois o objetivo da tabela aqui é apenas mostrar que existem mais inserções de novos rostos do que recapitulações. Isto significa que a narrativa da série cria mais material narrativo, mais eventos narrativos e ramifica mais eventos que já estão sendo contados do que recapitula os eventos que estão sendo exibidos; em outras palavras: a série tem a intenção mais de embaralhar as histórias e confundir as *schemata* do espectador do que tem a intenção de guiar, ou, pelo menos, ajudar o espectador a entender a história que está sendo contada. Na verdade, até os personagens citados do *Roadhouse* (entre tantos outros não citados), mesmo sem uma função narrativa de impulsionar a história adiante, confundem mais o espectador do que os auxiliam.

Já as recapitulações intradieéticas por meio de diálogos definitivamente não funcionam da mesma forma que ocorria em *Twin Peaks* dos anos 1990. Como vimos no capítulo anterior, *Twin Peaks* recapitulava acontecimentos no mesmo episódio em que ocorreram. Isso se dava devido a grade televisiva e os intervalos comerciais, que incentivavam o espectador a começar a assistir a programação a qualquer momento. Estas recapitulações, conforme analisadas no capítulo anterior, eram feitas por meio da constante recontagem dos acontecimentos, em que os personagens são exibidos conversando sobre eventos recentes e como eles afetam seus relacionamentos – mecanismo típico da *soap opera*. Outro aspecto da *soap opera* totalmente quebrado é a demarcação de um dia por episódio, que existia na série original.

Em *The Return*, devido ao seu afastamento em relação a *soap opera*, a recapitulação pelo diálogo, quando existente, é sempre pontual e faz sentido na apresentação da narrativa. Na verdade, a função narrativa do diálogo em *The Return* parece ser, frequentemente, acrescentar mais informações – muitas vezes inúteis do ponto de vista clássico causal – do que recapitular as já dadas anteriormente. A primeira recapitulação, segundo a tabela 10, ocorre no terceiro episódio, na cena em que Tamara

explica aos agentes Albert e Gordon o ocorrido em Nova York, onde um cubo de vidro misteriosamente assassinou dois jovens, no episódio anterior. Esta cena funciona como uma recapitulação, mas seu principal objetivo não é fazer o espectador lembrar do ocorrido, mas sim fazer com que Albert e Gordon tomem ciência da situação que vão passar a investigar. Excluindo esta cena, nenhuma outra recapitulação ocorre neste episódio.

A próxima recapitulação por meio de diálogos acontece na cena em que Gordon se encontra com a agente Denise. Na ocasião, Gordon lembra Denise Bryson (David Duchovny) que ela, antigamente, se chamava Dennis, que ela fazia operações contra narcotráfico (assistimos uma destas operações na série original) e que Gordon era seu chefe. Durante todos os episódios de *The Return*, Denise é uma das únicas personagens que é contextualizada para os espectadores, lembrando-os do seu passado por meio de diálogos. Na grande maioria das vezes, os personagens – mesmo aqueles que não faziam parte da série anterior – simplesmente aparecem em meio às suas atividades corriqueiras, sem nenhuma contextualização.

Outras recapitulações por meio de diálogos ocorrem na série (ver tabela 10), mas a descrição de sua ocorrência em cada um dos episódios é inviável e, para os propósitos desta reflexão, desnecessária. O que pretendemos evidenciar aqui é que, de certa maneira, *The Return* contém pouquíssimas recapitulações para uma série de TV, até mesmo se comparada às que são produzidas para *streaming*, que são consumidas através do *binge-watching*.

Corrêa (2019), como já destacamos, analisou a primeira temporada de três séries produzidas pela *Netflix* e distribuídas com o objetivo de incentivar o *binge-watching*. Segundo a autora, a primeira temporada de *Sense8* apresenta recapitulação através de sua vinheta de abertura em todos os seus episódios, recapitulação por diálogo em 10 dos 12 episódios, e recapitulação por *flashbacks* em todos os 12 episódios. A série brasileira *3%* apresenta recapitulação por meio de sua vinheta de abertura em todos os episódios, recapitulação por diálogo em 7 dos 8 episódios, e recapitulação por *flashbacks* em todos os 8 episódios da primeira temporada. Já a série alemã, *Dark*, apresenta recapitulação por vinheta em todos seus episódios, recapitulação por diálogos em 6 dos 10 episódios, recapitulação por *voice-over* em 3 dos 10 episódios, e recapitulação por *flashbacks* em 4 dos 10 episódios. *The Return* se distancia muito deste padrão.

Enquanto as séries produzidas e distribuídas para incentivar o *binge-watching* apostam em diálogos, *flashbacks*, vinhetas de abertura e até *voice-overs* para incentivar o espectador a continuar acompanhando a série, *The Return* parece não se importar com os espectadores e deliberadamente tenta desnorteá-los, ainda mais se levarmos em consideração o grande hiato de alguns personagens analisados na seção anterior.

Existem apenas dois momentos em que a série utiliza recapitulações por meio de *flashbacks*. O primeiro momento acontece no capítulo 5 em que o *doppelgänger* maligno de Cooper, já na prisão, se olha no espelho e temos um *flashback* da segunda temporada da série dos anos 1990, indicando o momento em que ele nasceu e mostrando a similaridade visual dele olhando no espelho agora e de quando ele olhou no espelho na última cena da série antiga. O segundo momento é no episódio 12, em que Diane, antes da cena do *Roadhouse*, relembra, por meio de *flashback*, das coordenadas que ela viu na fotografia do braço de Ruth.

Existem, importante esclarecer, outros momentos em que *flashbacks* são utilizados, mas eles têm a finalidade narrativa de reelaborar ou reinterpretar a cena antiga. Um exemplo é no episódio 14 em que Gordon conta um sonho que teve e surge na tela uma cena do filme *Fire Walk With Me*, entretanto a cena é reelaborada em uma nova montagem, inserindo falas e cenas que não existiam na cena original do filme. Outro exemplo é no episódio 17 em que a primeira cena do episódio piloto de *Twin Peaks* é reeditada com o efeito de apresentar o que aconteceria se Laura Palmer nunca tivesse sido assassinada. Estes exemplos de *flashbacks* não funcionam como recapitulações, mas sim como recriação de cenas anteriores, ressignificando-as.

Depois da análise destes mecanismos narrativos, podemos concluir que as raras recapitulações, a constante introdução de novos personagens e eventos narrativos, os poucos *cliffhangers* que, quando existentes, têm seu impacto reduzido e desfamiliarizado, a não retomada de certos eventos narrativos após o gancho, a narrativa entrecortada com uma montagem nada convencional, e a recusa em dar um desfecho narrativo clássico, faz de *Twin Peaks: The Return* um corpo estranho em uma cultura seriefílica que a própria série, nos anos 1990, ajudou a inaugurar. *The Return*, é claro, foi pensado e feito para ser transmitido na televisão, porém, a maneira como a série utiliza os mecanismos narrativos para construir sua narração, se desloca excessivamente da serialidade da televisão clássica e, até mesmo, das séries de *streaming*. Talvez as únicas estratégias narrativas que

evidenciam que o espectador esteja vendo uma série televisiva sejam os créditos iniciais e finais e a apresentação musical no começo, indicando a proximidade do fim do episódio.

Se, segundo Buonanno (2019), o *paradigma Netflix* “mina as características definidoras da serialidade narrativa, na forma como foram historicamente conceituadas, ordenadas e experienciadas” (p.47), o que faz *The Return* ao minar a serialidade das séries constituídas a partir do *paradigma Netflix*? Talvez, *The Return*, como nos provocou seu criador, se assemelha muito mais a um filme de 18 horas do que a uma série televisiva. Porém, o que dizer da vinheta de abertura e dos créditos finais e iniciais em cada episódio? Assim, uma pergunta mais coerente a tudo que analisamos sobre a estrutura de *The Return* é: ainda faz sentido a ideia de nos perguntarmos se um produto é televisão ou cinema? De fato, acreditamos que não há mais cabimento o agrupamento de *The Return* nestas classificações duais, pois a série borra estas fronteiras e encontra-se no limiar destes dois meios.

4.4. Um produto único

Quantas vezes sentei num quarto escuro na FotoKem corrigindo as cores de 18 horas de filmagem? É muita coisa. Mas não podia delegar nada. De jeito nenhum. Você põe a mão na massa em tudo, é o único modo. É meio o trabalho dos sonhos, mas ele não te larga (MCKENNA; LYNCH, 2019, p. 510) – David Lynch sobre *Twin Peaks: The Return*

Certamente a maneira como a narrativa de *The Return* foi estruturada e o modo como ela retoma os acontecimentos da série antiga concedem características únicas ao produto. Porém, estas qualidades não teriam a força que têm se não fossem integradas ao singular modo lynchiano de se contar e representar uma história. Peguemos como exemplo os eventos narrativos da filha de Bobby e Shelly, Becky (Amanda Seyfried).

Tabela 11. FONTE - elaboração do autor. Eventos narrativos da personagem Becky em *The Return*.

Eventos narrativos do personagem Becky	
Episódio	Evento narrativo
5	Pede dinheiro emprestado à mãe e usa cocaína no com Steven, seu marido viciado e desempregado
10	É abusada fisicamente por Steven
11	Descobre que Steven a trai Rouba o carro da mãe para ir atrás dele Dispara vários tiros na porta do apartamento onde ele está Conversa com seus pais sobre divorciar-se de Steven
13	Liga para sua mãe, chorando, dizendo que Steven está desaparecido por dois dias

Este é um evento narrativo entrecortado que não respeita a serialidade clássica, como tantos outros da tabela 8, e é bem próximo do analisado na tabela 7, do Dr. Jacoby. Ou seja, este é um evento narrativo típico da serialidade entrecortada de *The Return*, e muito distante da serialidade tradicional da série dos anos 1990 no exemplo da tabela 4. Em um primeiro momento, os eventos narrativos de Becky acontecem em uma narração clássica de causa e consequência, entretanto no meio do desenvolvimento das ações, ocorre uma disrupção total da serialidade causal – mesmo que entrecortada – que vínhamos acompanhando.

No episódio 11, no *Double R Diner*, Bobby e Shelly encorajam Becky a deixar Steven quando, de repente, Shelly vê o traficante Red através da janela e sai para encontrá-lo; eles se abraçam, dando a entender que estão tendo um caso. Shelly volta para a mesa e, inesperadamente, um tiro é disparado para dentro do restaurante, onde inicia-se

uma gritaria por parte dos clientes. Bobby grita para todos se agacharem no chão e ele sai do restaurante para investigar. A cena não tem trilha sonora e só ouvimos uma ininterrupta buzina de carro e uma mulher gritando. O foco da cena sai de Bobby e vai até um casal e uma criança que saem do carro discutindo: é revelado que um garotinho no banco de trás do carro disparou acidentalmente uma das armas de seu pai. Tanto o pai quanto o menino ficam em silêncio, enquanto a mãe continua a repreender o pai. A buzina continua ininterruptamente. Um carro de polícia com o alerta ligado aproxima-se da cena e, enquanto isso, uma fila de carro vai se formando atrás do carro parado. Bobby encara o pai e o menino e, em câmera lenta e estática, focaliza suas fisionomias ameaçadoramente estoicas (figuras 22.1 e 22.2).



Figura 22.1 e 22.2. FONTE - *frames* da série televisiva *Twin Peaks: The Return*.

Nos é revelado que o carro de trás é quem está buzinando. O policial Holcomb sai do carro e explica, vagarosamente, que estava no posto do Big Ed e ouviu tiros (figura 23.1). A buzina continua ininterruptamente. Bobby explica a situação a Holcomb. Enquanto Holcomb pega a documentação com a mãe do garoto, Bobby vai acalmar o carro que não para de buzinar. Ao chegar no carro, vemos uma mulher completamente descontrolada (figura 23.2) gritando “por que isso está acontecendo? Nós estamos atrasadas!”. Seu rosto entra e sai das sombras do carro (figura 23.3) e sua fisionomia é marcadamente assustadora. A mulher continua gritando que “ela” está atrasada para o jantar com “seu tio” (quem é “ela” e quem é o “tio” ainda não está claro) e que “ela” está doente. Enquanto Bobby tenta acalmá-la, uma garota surge das sombras do banco do passageiro e começa a vomitar (figura 23.4). O som estridente da buzina agora é substituído por vários “AH!” que a mulher, totalmente aterrorizada com a garota, começa a esgoelar. Este evento, então, é interrompido e nunca mais retomado; nenhuma informação a mais sobre a mulher é fornecida.



Da esquerda para a direita, de cima para baixo: figura 23.1, 23.2, 23.3 e 23.4. FONTE - *frames* da série televisiva *Twin Peaks: The Return*.

A descontinuidade dos eventos narrativos, a ambiguidade e os mistérios chamam bastante atenção nesta cena. A cena anterior, de Becky conversando com os pais, foi completamente abandonada e deixou muitas perguntas sem respostas – Becky deixará Steven? Qual é a natureza do relacionamento entre Shelly e Bobby? – para a introdução desta cena enigmática e bizarra. Esta cena, por sua vez, não terá continuidade em nenhum outro momento da série, funcionando como uma espécie de evento narrativo (ou um curta-metragem, se preferir) à parte dos acontecimentos de Becky, Bobby e Shelly, e, até mesmo, à parte de qualquer acontecimento de *The Return*. Esta estratégia de subversão da narrativa, como vimos, acontece com certa constância na série; o que queremos analisar aqui é outro aspecto desta construção.

David Lynch, desde muito cedo, consegue desconstruir uma das ferramentas estilísticas mais basilares do cinema: o plano e contra-plano. Já demonstramos como o diretor, utilizando esta ferramenta básica, desfamiliariza os motivos básicos – torta, café, etc – da série anterior, mas isso pode ser visto em diversos momentos de sua filmografia (como esquecer, em *Mulholland Drive*, da cena desconfortante no Winkies?).

Além disso, desconstruindo a ideia de Norma Desmond¹⁴⁵, Lynch desrealiza o rosto humano de várias formas, desde as cabeças flutuando em seu primeiro filme, *Six Men Getting Sick* (1966), até o rosto distorcido da personagem de Laura Dern em *Inland Empire*. Na série de *Twin Peaks*, temos como exemplo os duplos refletidos no espelho (ver seção 3.3) ou a sobreposição do rosto de BoB com a imagem de uma coruja; e em *The Return* temos os rostos disformes da mulher com cicatrizes nos olhos e do bêbado da cela ao lado, Sarah e Laura Palmer “removendo” seus rostos, o rosto de Ruth no corpo de Garland Briggs, o rosto de Garland flutuando no espaço, o rosto de Laura e de BoB aprisionados em uma esfera dourada, etc.

Desfamiliarizar elementos tão substanciais a qualquer cinematografia – como rostos e composições básicas de quadro – está concatenado ao efeito inquietante freudiano (ver seção 3.3), decorrente da transformação do comum em incomum, do ordinário em extraordinário. Vladimir Safatle (2005) afirma que estas narrativas das obras de Lynch, na mão de outro cineasta, virariam histórias banais.

Lynch sabe que estas histórias não podem mais ser contadas – elas estão gastas demais – e trata-se de mostrar isto a todo momento. A forma da estrutura narrativa nega o conteúdo da história que ela deveria suportar. É deste conflito que vem a impressão irredutível de estranhamento. (...) O que era muito familiar deve transformar-se em estranho. Estratégia que abre espaço à experiência do real através do embaralhamento das noções de identidade e semelhança que estruturam nosso universo estável de referências (SAFATLE, 2005, p. 5)

É a partir desta estratégia que uma cena tão banal, como a descrita acima, se transforma em algo totalmente estranho e inquietante – marca basilar do estilo Lynchiano. O estilo, para Bordwell (2013), afeta o filme individualmente e pode ser classificado como individual, de determinados criadores específicos, ou grupal, ligado a determinados sistemas de produção. Assim, “podemos também estar falando sobre propriedades, como estratégias narrativas ou assuntos ou temas preferidos” (2013, p.17) de cada diretor. Aqui evidenciamos que esta desfamiliarização de convenções cinematográficas é uma particularidade basilar no cinema de Lynch. Não estamos excluindo Frost da equação,

¹⁴⁵ Em *Crepúsculo dos Deuses* (*Sunset Boulevard*, 1950), Norma Desmond, a velha atriz decadente interpretada por Gloria Swanson, fala admiravelmente do cinema silencioso: “Não precisávamos de diálogos. Nós tínhamos faces”.

mas Lynch construiu um projeto de estilo individual que não pode ser ignorado¹⁴⁶. Ainda, Bordwell discute o que ele chama de “marca registrada do autor”:

A consistência de uma assinatura autoral em uma obra constitui uma marca comercial economicamente explorável. A assinatura depende [...] parcialmente de dispositivos reconhecidamente recorrentes de um filme para outro. Era possível distinguir os cineastas pelos motivos (os aleijados de Buñuel, os desfiles de Fellini, as performances de teatro de Bergman) e pela técnica da câmera (a panorâmica-e-zoom de Truffaut, as faixas sinuosas de Ophuls, os ângulos altos de Chabrol, os planos longos de Antonioni). A assinatura da marca registrada também pode depender das qualidades narrativas. [...] A marca autoral exige que o espectador veja [cada] filme como se encaixado em uma obra. (BORDWELL, 1985, 211¹⁴⁷)

Com isso em mente, voltamos à análise da cena para observarmos a marca registrada de Lynch. Primeiro, Bobby parece assumir a função do espectador: sempre que vimos um contra-plano de uma personagem – seja do pai, do filho, do policial, da mulher ou da garota vomitando – temos um plano de Bobby olhando totalmente desorientado com a situação (figuras 24.1 à 24.4). Já que estamos seguindo a cena do ponto de vista de Bobby, toda vez que vimos um simples contra-plano, a cena cria uma atmosfera estranha e desconfortável, desfamiliarizando o que está sendo exibido. É como se tudo o que estivesse acontecendo no campo subjetivo de Bobby – e conseqüentemente para o espectador – estivesse totalmente desconexo com a realidade.

Esta cena, importante ressaltar, é diferente da analisada na seção 3.3 em que Maddy se assusta com uma mancha no tapete, porque lá a qualidade parapsicológica atenua o caráter perturbador e surreal do incidente. Aqui é uma cena aparentemente banal, sem nenhuma interpretação sobrenatural para explicar a estranheza adjacente.

¹⁴⁶ Após a finalização da série em 1991, Lynch ainda dirigiu mais 5 filmes, dando continuidade e aprofundamento a temas caros em todos os seus trabalhos, como o sonho; o universo pop dos anos 50; as florestas e as fábricas; o fogo; a eletricidade; a fragmentação imagética e sonora; o corpo humano – as texturas e a deformidade; o palco e outros elementos cênicos; as crises de identidade e personagens que sempre guardam segredos; e as imagens especulares (FERRARAZ, 2003, p. 44-45).

¹⁴⁷ Do original: *The consistency of an authorial signature across an oeuvre constitutes an economically exploitable trademark. The signature depends [...] partly upon recognizably recurring devices from one film to another. One could distinguish filmmakers by motifs (Buñuel's cripples, Fellini's parades, Bergman's theater performances) and by camera technique (Truffaut's pan-and-zoom, Ophuls's sinuous tracks, Chabrol's high angles, Antonioni's long shots). The trademark signature can depend upon narrational qualities as well. [...] The authorial trademark requires that the spectator see [each] film as fitting into a body of work.*



Da esquerda para a direita, cima para baixo: figura 24.1, 24.2, 24.3 e 24.4. FONTE - *frames* da série televisiva *Twin Peaks: The Return*. Respectivamente o plano de Bobby ao: observar o pai e o filho, interagir com o policial Holcomb, ver quem estava buzinando, e fitar a garota vomitando.

À primeira vista, David Lynch parece utilizar os dispositivos com a motivação realista (ver seção 2.2), entretanto, em um olhar mais analítico veremos que se trata de uma motivação artística com o intuito de falsear uma composição realista.

A começar pelo som; a buzina incessante, depois de um período sendo tocada, começa a se desrealizar em um ruído uníssono constante na trilha de áudio, acompanhado por outras buzinas de outros carros ao redor. A prova desta desrealização é que a trilha de áudio da buzina nem sempre acompanha a trilha visual, pois no momento em que a imagem do pai e do filho são exibidas em câmera lenta, a buzina continua tocando na velocidade normal e constante, em uma espécie de efeito doppler. Quando Bobby vai conversar com a motorista e a buzina cessa, logo ela começa a gritar vários “AH” contínuos, replicando a cadência sonora da buzina. Assim, do começo ao fim da cena, um ruído constante e perturbador está desfamiliarizando a imagem e desnordeando o espectador.

Na verdade, não só a buzina desta cena é responsável pela desfamiliarização da faixa sonora da série. Como um todo, o design de som elaborado por Lynch, Dean Hurley e Angelo Badalamenti inclui sons sinistros, falas reversas e uma corrente subjacente de vento audível, criando uma sensação de desconforto de maneira surpreendente – uma imensa expansão sonora se comparada a maneira como a série anterior usava o som. A eletricidade também se encaixa na obsessão de Lynch com a dualidade, aqui representado por luz e escuridão. Normalmente, quando a eletricidade falha, a escuridão e eventos

estranhos bizarros começam a surgir, como o caso do personagem que repete unissonante: “*Gotta Light?*” no episódio 8¹⁴⁸. Este efeito sonoro ressoa também no campo visual. Na cena, quando Holcomb chega com o carro da polícia, a sirene começa a cintilar com variações rápidas de cor¹⁴⁹, desorientando também a trilha imagética.

A motivação artística para desrealização da imagem ocorre logo no início com o pai e filho sendo focalizados em câmera lenta. Além disso, há um artificial paralelismo do contra-plano entre pai e filho – que vestem roupas de camurça similares, estão com o mesmo olhar, e estão parados com a mesma postura corporal – que gera certo estranhamento ao espectador (figuras 22.1 e 22.2). Logo após, Holcomb lança um olhar enigmático e preocupado, ao mesmo tempo que usa tom de voz explicativo e pausado (figura 23.1), para contar uma coisa muito simples e trivial: ele estava no posto do Big Ed e ouviu tiros. O contraste entre como Holcomb expressa o que ele diz gera ainda mais estranheza para a cena. Por fim, a mulher exaltada no carro, desde o modo em que ela é enquadrada entre sombra e luz com expressões faciais bem demarcadas, até a maneira extremamente exaltada como ela fala, faz lembrar os típicos personagens disformes e bizarros de Lynch (figuras 23.2 e 23.3). O fato da criança começar a vomitar de forma explicitamente grotesca reforça esta correspondência com as outras obras lynchianas. No entanto, a cena não tem um desfecho, o que nos leva acreditar que nada de extraordinário aconteceu ali; a cena é tratada da mesma maneira que tantas conversas corriqueiras que vemos em *The Return*. Já as reações de Bobby nos diz que tem algo estranho. Esta ambiguidade é tipicamente lynchiana e é basilar na construção do inquietante.

Esta ambiguidade foi chamada de “incerteza intelectual” (FERRARAZ; MAGNO, 2019) na análise do conto O homem da Areia, de Hoffmann¹⁵⁰, e é também um dos recursos que Lynch utiliza em seus filmes. No conto não fica claro para o leitor se as cenas descritas pelo protagonista Natanael realmente aconteceram ou não, se foram delírios de um apavorado menino ou uma sucessão de acontecimentos que devem ser considerados concretos, reais. O efeito de estranhamento se dá quando a distinção entre imaginação e realidade é extinta.

¹⁴⁸ A eletricidade é elemento importante também no filme *Fire Walk With Me*, quando *The Man from Another Place* invoca o sobrenatural dizendo “*E-LEC-TRICI-TY!*”

¹⁴⁹ Estas variações de cores não podem ser vistas na captação de um frame. Por esta razão, em nenhuma figura representada acima podemos ver o efeito que a sirene faz no campo da imagem.

¹⁵⁰ Como vimos no capítulo anterior, para exemplificar o que seria o inquietante, Freud utilizou-se do conto O homem da areia, do escritor E.T.A. Hoffmann.

Segundo o artigo de Ferraraz e Magno (2019) sobre *The Return*, desde *Eraserhead* “já podemos observar essa característica do inquietante freudiano de um modo que se tornaria definitivo em toda sua carreira” (p.163). Para os autores, o que mais chama atenção em *The Return* é justamente “o estranhamento gerado pela sensação de incomodo causada a partir de situações cotidianas e cenas decorridas em ambientes comuns e familiares que se revestem de um caráter sinistro e assustador” (2019, p. 163), próximo, portanto, daquilo que Freud chamou de “inquietante ou estranho”.

Outro elemento responsável pela estranheza, como já analisado, é a comedia subjacente em cenas com grande teor dramático. Em um documentário para a BBC chamado *David Lynch Presents Ruth, Roses and Revolver* de 1986 (referência ao episódio feito por Man Ray no filme *Dreams that Money Can Buy*, 1947), Lynch cita os filmes dos surrealistas que marcaram sua formação artística. Em um momento do documentário, Lynch apresenta *Desire*, um filme de Max Ernst:

é definitivamente um dos meus favoritos. Ele realmente entra lá e retrata uma sensação de sonho e também tem um humor absurdo, e quando você trabalha com humor neste tipo de filme onírico é muito complicado, porque o humor pode simplesmente arrancar você do sonho. Então esse tipo de humor e esse tipo de sentimento são muito tênues e eu acho que é muito bem feito e realmente entra no subconsciente e fica lá; e por ser tão abstrato, começa a desencadear coisas dentro dos espectadores também¹⁵¹.

É este tipo de construção ambígua, inspirada no trabalho dos surrealistas, que David Lynch, como vimos, trouxe para *Twin Peaks* original, e está ainda mais presente em *The Return*. Não convém analisar todas as cenas desta mescla entre o onirismo e a comédia absurda, mas o evento narrativo de Dale Cooper Letárgico analisado na seção 4.1 certamente apresenta estas características: é só nos lembrarmos da cena em que o Cooper Letárgico tenta usar um simples lápis de maneira desengonçada enquanto Mike, uma espécie de espírito benigno, tenta guia-lo com um foco de luz. No mesmo evento narrativo, Cooper letárgico, no cassino, sendo guiado por Mike com a finalidade de conseguir *jackpots*. Outro exemplo digno de menção é Andy sentado em uma poltrona

¹⁵¹ Do original: *it's definitely one of my favorites. It really gets in there and portrays a dream-like feeling and it also has an absurd humor, and when you work with humor in this kind dream-like film it's very tricky, because the humor could just rip you right out of the dream. So this kind of humor and this kind of feeling is very tender and I think it is so well done and it really gets in the subconscious and stays there and because it is so abstract, it starts triggering things inside the viewers as well.*

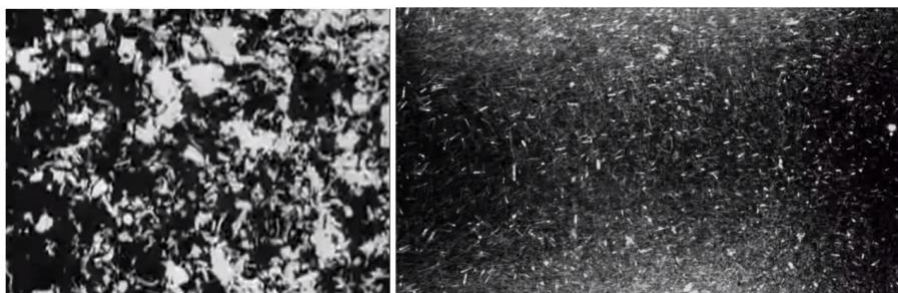
frente ao *Fireman*, no episódio 14. Nestes exemplos, simples ações são desfamiliarizadas por meio do onirismo e da comédia subjacente.

Ainda em relação ao filme escolhido por Lynch como “um dos seus favoritos”, podemos ver clara referencia imagética em *The Return* em relação a esfera dourada manufaturada no episódio 8, mas exibida em diversos outros. No filme de Max Ernst vemos uma esfera dourada esvoaçante que paira sobre uma personagem em um movimento muito semelhante ao qual a esfera dourada flutua em *The Return*, seja no episódio 8, como em outros (figuras 25.1 e 25.2)



Figuras 25.1 e 25.2. FONTE – respectivamente *frames* do filme *Desire* e do episódio 16 da série *Twin Peaks: The Return*.

Aliás, o episódio 8, contem outras experimentações que podem ser relacionadas às obras dos artistas surrealistas. As abstrações experimentais do filme *Emak Bakia* (1926), do surrealista de Man Ray, lembram muito as ocorridas logo após a explosão da bomba nuclear no episódio 8 (figuras 26.1 e 26.2). Além disso, estas construções visuais nos fazem lembrar que Lynch começou sua carreira como pintor.



Figuras 26.1 e 26.2. FONTE - respectivamente *frames* do filme *Emak Bakia* e do episódio 8 da série *Twin Peaks: The Return*.

Não se trata de pensar *The Return* como uma obra completamente experimental, como os movimentos de vanguarda. O que evidencia-se aqui é que *The Return* tem uma

narrativa mista com diversos modos narrativos, seja o clássico, o paramétrico e o de arte, como o caso do episódio 8, onde nele percebem-se elementos vanguardistas. Além do que evidenciamos acima, outra ligação com o surrealismo são as situações oníricas, na maioria das vezes em cenas cujos limites entre sonho e real estão insolitamente embaralhados, onde o som desempenha um grande papel na maneira como Lynch faz a transição do real para o extradimensional, através do crepitar da eletricidade e de um zumbido ressonante. Ferraraz e Magno (2019) apontam outros elementos surrealistas em *The Return* e esclarecem que, se podemos falar em experimentação, ou até mesmo em um certo vanguardismo na série, “muito se deve às relações que essa temporada estabelece com todo o conjunto da obra anterior de David Lynch (mais do que com a de Mark Frost), podendo ser vista como uma espécie de grande inventário lynchiano” (2019, p. 158), que vai desde seus curtas iniciais, feitos ainda nos anos de 1960, até seus últimos longas, *Mulholland Drive* e *Inland Empire*, passando por seus trabalhos na televisão e na internet.

Com total controle de todo o processo criativo, Lynch, em vez de construir uma narrativa próxima a outros produtos de *streaming* atuais, está interessado em articular a fluidez do espaço, tempo e subjetividade por meio de uma combinação complexa de informações visuais e sonoras, ao mesmo tempo que se aprofunda mais em todos estes aspectos já caros às suas outras obras. Desde *Blue Velvet*, os filmes de Lynch retratam as podridões da sociedade americana, e *The Return* se aprofunda mais neste tema, ao mesmo tempo que busca referências de um surrealismo construído desde seu primeiro longa, *Eraserhead*. Se muito do trabalho de Lynch revela sexualidades, vícios, violência e estranheza da sociedade e da vida familiar oculta, *The Return* vai ainda mais longe.

Como vimos nas outras sessões, a serialidade de *The Return* é despedaçada e nada convencional, além de ser estranha a qualquer espectador acostumado a maratona séries de *streaming*. As marcas surreais e inquietantes do estilo lynchiano em *The Return* deixam a serialidade ainda mais abstrata e confusa.

Não estamos dizendo que na série original não existia a marca Lynchiana, longe disso. Já evidenciamos marcas do estilo lynchiano em vários episódios, porém eram amostras bem mais modestas se comparadas a *The Return*, pois lá se tratava de um trabalho mais coletivo ao qual Lynch não deu total atenção no desenvolvimento criativo,

além de que haviam rígidas regras televisivas a serem seguidas¹⁵²– as quais, Frost, certamente estava mais acostumado. Em *The Return*, Lynch consegue raríssima liberdade criativa para a continuação de sua obra Lynchiana, que se expandiu amplamente desde a criação de *Twin Peaks* nos anos 1990. Por este motivo, a nova série é um produto único no cenário audiovisual atual: não se assemelha a nenhuma outra série ou filme, seja na sua forma, conteúdo, narrativa ou estilo. *The Return* só se parece à outras obras lynchianas. *The Return* é uma jornada épica lynchiana.

¹⁵² Em entrevista, David Lynch mostra certa insatisfação por estas regras que eram impostas em *Twin Peaks*: “Na TV eles têm nomes para tudo. Como o ‘arco’ da história: para onde vai, quem vai fazer o quê e todas essas coisas. E faz sentido ter um plano. Então, escrevemos nosso arco, mas isso é uma coisa muito geral. Preencher os espaços em branco é o que é muito divertido. Mas o arco satisfaz os executivos” (RODLEY, 2005, p.162)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante toda a escrita, esta dissertação se propôs a responder uma pergunta base: David Lynch e Mark Frost reinventam a narrativa televisiva com *Twin Peaks: The Return*? Para isso, tivemos que nos aprofundar em dois alicerces fundamentais para a pesquisa: como classificamos uma “narrativa televisiva” e o que denominamos “reinventar”. Assim, nos debruçamos em uma pesquisa sobre poéticas e técnicas narrativas para entendermos como a construção da narrativa da *Twin Peaks* original – que tanto foi considerada completamente inovadora para sua época – quebrou os paradigmas do que vinha sendo produzido. Mas isso não bastou para respondermos a nossa pergunta, por duas razões: a) ser considerada uma narrativa inovadora naquela época não significa muito hoje em dia, b) é uma tarefa hermenêutica fácil julgar uma narrativa como inovadora em uma distância temporal de mais de duas décadas, onde conseguimos ver a influência que *Twin Peaks* teve, em diversos aspectos, nas séries televisivas que foram produzidas em seguida.

A principal dificuldade desta empreitada, portanto, foi: como poderíamos classificar, epistemologicamente, que uma série “reinventou” a narrativa televisiva em uma distância temporal tão pequena, como é o caso de *The Return*, com apenas 3 anos desde sua transmissão final? Pudemos concluir que *The Return* não tem uma estrutura narrativa tal qual outras séries, seja as de *streaming* ou as exibidas em grades televisivas, e que rompe com a serialidade televisiva clássica. Mas daí dizer que a série revoluciona a narrativa televisiva é um movimento muito grande.

Então nos direcionamos para uma conclusão mais modesta. *The Return*, junto com o aspecto disruptivo do estilo lynchiano, desfamiliariza não só sua narrativa, muitas vezes experimental, mas também grande parte das convenções de serialidade. Percorrer o trajeto para esta conclusão se provou uma experiência rica em estudos e descobertas sobre a narratologia e a serialidade em produtos televisivos de modo geral, principalmente em um momento de transformações do modo de *storytelling* que presenciamos em decorrência da nova forma de se produzir e distribuir ficções seriadas televisivas. Deste modo, acreditamos que a análise muitas vezes formal e estrutural que realizamos nesta dissertação, ao mesmo tempo que manteve a singularidade da análise do universo de *Twin Peaks*, pôde produzir conhecimento e ampliar possibilidades no que tange uma

articulação de uma reflexão metodológica a respeito de como analisar narrativamente ficções seriadas televisivas que desafiam certos paradigmas canônicos.

Tratando-se do universo de *Twin Peaks*, é impossível desvencilhar as duas séries dos distintos momentos de Lynch como criador. *The Return*, diferente da série original, exige um nível de desprendimento e entrega por parte dos espectadores que não é comum à atual cultura seriéfila, que a própria *Twin Peaks* ajudou a criar há duas décadas. É muito difícil que um espectador não familiarizado com as obras de Lynch consiga acompanhar a proposta criativa da nova série. Como afirma Capanema (2017): “Trata-se de uma série para ser apreciada enquanto exercício autoral, dentro do conjunto da obra de um diretor que se encontra em condições de exercer sua criatividade sem o dever de agradar a produtores e a fãs. Sem dúvida, uma proposta que não agrada a todos, e não tem essa pretensão”.

De fato, após *Twin Peaks*, os filmes de Lynch foram assumindo formas de quebra-cabeças praticamente insolucionáveis, que se afastam da antiga finalidade narrativa de organizar e simplificar acontecimentos, tornando inteligível uma sucessão de cenas ligadas por causa e efeito. *The Return* é a quintessência deste afastamento. E é por esta razão que não nos prestamos a fazer uma análise interpretativa da narrativa. A maneira como tentamos assistir e interpretar o mundo da série pode, a qualquer momento, mudar (ou ser mudada) por novos eventos, novas percepções ou novas interpretações. Nada é estático. E é assim que deve ser, pois não existe uma forma unitária para compreendermos *The Return*. Somos como Gordon, Dale e Albert, tentando entender o súbito aparecimento e desaparecimento de Philip Jeffries; como Fred/Pete, trilhando a estrada perdida; como Betty/Diane, tentando desvendar o que é real e irreal em uma narrativa que oscila entre fantasia, realidade e pesadelo. *The Return* é uma grande epopeia formal, narrativa e estética do diretor e há ainda diversas formas de adentrá-la; basta querer se aventurar.

Sobre o nosso problema de pesquisa, não conseguimos identificar nenhuma série atual que tenha se inspirado em *The Return*; não só pela nossa distância temporal da série, mas também porque, possivelmente, estamos diante de um produto único, em uma liberdade criativa muito rara em toda a história das séries televisivas.

6. REFERÊNCIAS

ALLRATH, G; GYMNICH, M; SURKAMP, C. "Introduction: Towards a Narratology of TV Series". In: **Narrative Strategies in Television Series**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2005. p. 1-46.

ARAÚJO, I. Volta de 'Twin Peaks' é a grande aventura cinematográfica do ano. In: **Folha de S. Paulo**. 31 de jul. de 2017. Disponível em <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2017/07/1905805-volta-de-twin-peaks-e-a-grande-aventura-cinematografica-do-ano.shtml>>. Acesso em 10 de fev. de 2020.

ARISTOTELES. Poética. Trad. Paulo Pinheiro. São Paulo: Editora 34, 2015.

AUDEN, W. H. "The Guilty Vicarage". In: **Detective Fiction: A Collection of Critical Essays**, Nova Jersey: Prentice Hall. 1980.

AUMONT, J; MARIE, M. **A análise do Filme**. Trad. Marcelo Felix. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.

BAHIANA, A. "David Lynch". In: **A luz da lente: conversas com 12 cineastas contemporâneos**. São Paulo: Globo, 1996. p. 39 - 47.

BAZIN, A. "Monsieur Hulot e o tempo". In: **O que é o cinema?**. Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

BELLOUR, R. **L'analyse du film**. Paris: Albatros, 1979.

BENASSI, Stéphane. **Séries et feuilletons T.V.** Pour une typologie des fictions télévisuelles. Liège: Éditions du CEFAL, 2000.

BIGNELL, J. **An Introduction to Television Studies**. Abingdon: Routledge, 2008.

BORDWELL, D. Auteurist on the sound stage. In: **Observations on film art**. 25 de nov. de 2012. Disponível em: < <http://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/25/auteurist-on-the-sound-stage/>>. Acesso em: 14 de jul. de 2020.

BORDWELL, D. “Estudos de cinema hoje e as vicissitudes da grande teoria”. In: F. P. RAMOS, **Teoria contemporânea do cinema: pós-estruturalismo e filosofia analítica**, v.1. São Paulo: Senac, 2005a.

BORDWELL, D. “O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos”. In: F. P. RAMOS, **Teoria contemporânea do cinema: documentário e narrativa ficcional**, v. 2. São Paulo: Senac, 2005b.

BORDWELL, D. **Narration in the Fiction Film**. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

BORDWELL, D. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas, SP: Unicamp, 2013.

BORDWELL, D. “The Art Cinema as a Mode of Film Practice,”. In: **Critical Visions in Film Theory: Classic and Contemporary**. Nova York: Bedford/St. Martin's, 2011. p 558 –573.

BORDWELL, D; THOMPSON, K. **A arte do cinema**: uma introdução. EDUSP, 2014.

BUCKLAND, W. “Making Sense of Lost Highway”. In. **Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema**, Chichester – Reino Unido: Wiley-Blackwell, 2009.

BUONANNO, M. Serialidade: continuidade e ruptura no ambiente midiático e cultural contemporâneo. In: **Revista MATRIZES**, v. 13, n. 3, p. 37-58, 26 dez. 2019.

BURCH, N. **Práxis do cinema**. Trad. Regina Machado. São Paulo: Perspectiva, 2011.

BUTLER, J. **Television style**. Abingdon: Routledge, 2010.

CAPANEMA, L. X. L. Autorreferencialidade narrativa: um estudo sobre estratégias de complexificação na ficção televisual. Tese (Doutorado). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016.

CAPANEMA, L. X. L. Twin Peaks ou “este é o passado ou o futuro?”. In: **Pílula Pop**. 8 de nov. de 2017. Disponível em: < <http://www.pilulapop.com.br/2017/09/twin-peaks-ou-este-e-o-passado-ou-o-futuro/>>. Acesso em: 14 out. de 2020.

CARLOS, C. S. **Em tempo real: Lost, 24 horas, Sex and the City e o impacto das novas séries de TV**. São Paulo: Alameda, 2006.

CHKLÓVSKI, V. “A arte como procedimento”. In: **Teoria da literatura: textos dos formalistas russos**. São Paulo: Editora Unesp, 2013. p. 83-108.

CORRÊA, A. M. **Séries originais da Netflix: alterações na estrutura narrativa no contexto do binge-publishing**. Dissertação (mestrado) - Universidade Metodista de São Paulo, São Paulo, 2019.

DAVID Lynch’s Favorite Movies: Stream 10 of His Picks. Indie Wire, 2017. Disponível em: < <https://www.indiewire.com/gallery/david-lynch-favorite-movies-stream/>> Acesso em: 02 de jan. de 2021.

DE SOUZA, J. A. **Gêneros e formatos na televisão brasileira**. São Paulo: Summus, 2004.

DUKES, B. **Twin Peaks: arquivos e memórias**. Trad. Carlos Primati. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2016.

EICHENBAUM, B. “A teoria do 'método formal’”. In: **Teoria da literatura: textos dos formalistas russos**. São Paulo: Editora Unesp, 2013. p. 14-82.

FECHINE, Y. C. **Transmídiação e cultura participativa**: pensando as práticas textuais de agenciamento dos fãs de telenovelas brasileiras. In: 23 Encontro Anual da Compós, 2014. Belém, 2014.

FERRARAZ, R. **O cinema limítrofe de David Lynch**. Tese (Doutorado) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

FERRARAZ, R. O mundo estranho de Twin Peaks: um pequeno marco nos seriados de televisão. **Rumores**: revista online de comunicação, linguagem e mídias, v. 1, n. 1, 25 dez. 2007.

FERRARAZ, R; MAGNO, M. I. C. **A Contemporaneidade de/em Twin Peaks (1990-1991)**: a junção entre o moderno e o pós-moderno no jogo (proto) transmidiático do seriado criado por David Lynch e Mark Frost. In: XXIII Encontro Anual da Compós, 2014

FERRARAZ, R; MAGNO, M. I. C. O retorno a um mundo estranho e maravilhoso: Twin Peaks: The Return e o inquietante freudiano – uma análise focada no estilo individual e em certas estratégias recorrentes de David Lynch. In: ROCHA, S. M. e FERRARAZ, R. (org). **Análise da ficção televisiva: metodologias e práticas**. Florianópolis: Insular, 2019. p. 149-173.

FERRARAZ, R; QUAIOTI, H. B. **Narração Paramétrica na Televisão**: experimentações narrativas em Twin Peaks: The Return (2017). In: XXIX Encontro Anual da Compós, 2020, Campo Grande. Anais do 29.º Encontro Anual da Compós, 2020. v. 1. p. 1-18.

FIELD, S. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FOLTZ, J. David Lynch's Late Style. **Los Angeles Review of Books**, 2017. Disponível em: <<https://lareviewofbooks.org/article/david-lynchs-late-style/>>. Acesso em: 06 jun. 2019

FREUD, S. “O inquietante”. In: **Freud (1917-1920) Obras Completas**, v. 14: "O homem dos lobos" e outros textos. SP: Companhia Das Letras, 2010.

FROST, M. **The List of 7**. Nova York: Avon, 1994.

FROST, M. **The Second Objective**. Nova York: Hachette Books, 2008.

FROST, M. **A história secreta de Twin Peaks**. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.

FROST, M. **Twin Peaks: The Final Dossier**. Londres: Flatiron Books, 2017.

FROST, S. **The Autobiography of F.B.I. Special Agent Dale Cooper: My Life, My Tapes**. Nova York: Penguin Books, 1991.

GLAUBITZ, N; SCHRÖTER, J. “Surreal and Surrealist Elements in David Lynch’s Television Series Twin Peaks”. In: **Approaching Twin Peaks: Critical Essays on the Original Series**. Carolina do Norte: McFarland & Company, 2017. p. 51 – 97.

GODARD, J. L. **Godard on Godard**. Nova York: Da Capo Press, 1986.

GOMBRICH, E. **Arte e Ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

GREGORY, C. **Star Trek: Parallel Narratives**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2000.

HULLFISH, S. “Post production: art of the cut with Twin Peaks editor Duwayne Dunham”. In: **Provideo Coalition**. 23 out. 2017. Disponível em: <[https://www.provideocoalition.com /AOTC-TWIN-PEAKS/](https://www.provideocoalition.com/AOTC-TWIN-PEAKS/)>. Acesso em: 7 jan. 2021.

HUTCHEON, L. **Poética do pós-modernismo: história, teoria e ficção**. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

HUTCHEON, L. “Irony, nostalgia and the postmodern”. In **Methods for the study of literature as cultural memory**, p. 189–207. Brill, 2000.

JENKINS, H. **A cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JOST, F. **Do que as séries americanas são sintoma?** Trad. Elizabeth B. Duarte e Vanessa Curvello. Porto alegre: Sulina, 2012.

KOZLOFF, S. "Narrative Theory and Television". In **Channels of Discourse, Reassembled: Television and Contemporary Criticism**. Londres: Routledge, 1992. p. 67-100.

LYNCH, D. **Em Águas Profundas: criatividade e meditação**. Rio de Janeiro: Gryphus Editora, 2015.

LYNCH, J. **O Diário Secreto de Laura Palmer**. Porto Alegre: Globo Livros, 2016.

MACHADO, A. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Ed. SENAC, 2000.

MACHADO, A. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.

MACHADO, A; VÉLEZ, M. L. Questões metodológicas relacionadas com a análise de televisão. **E-Compós**, vol. 8, 2007.

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

MATTHEES, J. “She’s filled with secrets: Hidden Worlds, Embedded Narratives and Character Doubling in Twin Peaks”. In: **Narrative Strategies in Television Series**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2005. p. 99-113.

MCAVOY, D. “ ‘Is It About the Bunny? No, It’s Not About the Bunny!’: David Lynch’s Fandom and Trolling of Peak TV Audiences”. In: SANNA, A. (org). **Critical Essays on Twin Peaks: The Return**. Sassari, Itália: Palgrave Macmillan, 2019.

MCKEE, R. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte & Letra, 2017.

MCKENNA, K; LYNCH, D. **Espaço para sonhar**. Trad. Maria Cristina Cavalcanti. Rio de Janeiro: BestSeller, 2019.

MITTELL, J. **Complex TV**. New York: New York University Press, 2015.

MITTEL, J. “Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea”. In: **Revista MATRIZES**, São Paulo, USP, ano 5, n.o 2, p. 29-52, jan./jun. 2012.

MITTELL, J. **Genre and television**: from cop shows to cartoons in american culture. New York: Routledge, 2004.

MITTELL, J. Previously on: prime time serials and the mechanics of memory. In: GRISHAKOVA, Marina; RYAN, Marie-Laure. **Intermediality and storytelling**. Berlim: De Gruyter, p. 78-98, 2010

MUNGIOLI, M. C. P. Poética das Séries de Televisão: elementos para conceituação e análise. In: **40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Curitiba, 2017, Curitiba. Anais do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2017.

O’CONNELL, M. David Lynch makes surprise TCA appearance, talks Twin Peaks Revival. In: **The Hollywood Reporter**. 9 de jan. 2017. Disponível em: <www.hollywoodreporter.com/live-feed/david-lynch-makes-surprise-tca-appearance-talks-twin-peaks-revival-962993>. Acesso em: 9 de set. 2020.

OLSON, G. **David Lynch**: Beautiful Dark. Maryland: Scarecrow Press, 2008.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia de televisão**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

PUCCI JR., R. L. "Cinema pós-moderno". In: **História do cinema mundial**. Org. Fernando Mascarello. 7a. Ed. Campinas, SP: Papyrus, 2015. p. 361-377.

PUCCI JR., R. L. e ROCHA, S. M. "Introdução". In: **Televisão: entre a metodologia analítica e o contexto cultural**. São Paulo: Editora a lápis, 2016. p. 9 - 18.

PRESS, J. Peak TV is still drowning us in content, says TV prophet John Landgraf. In: **Vanity Fair**. 3 de ago. de 2018. Disponível em: < <https://www.vanityfair.com/hollywood/2018/08/peak-tv-fx-john-landgraf-tca-donald-glover-chris-rock>>. Acesso em 13 set. 2020.

QUAIOTI, H. B. Análise Comparativa Entre Twin Peaks (1990-1991) e Twin Peaks: The Return (2017). In: **42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2019, Belém. Anais do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2019.

ROCHA, S. M. Os visual studies e uma proposta de análise para as (tele)visualidades. In: **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, v. 43, n. 46, p. 179-200, 21 dez. 2016.

RODLEY, C. **Lynch on Lynch**: revised Edition. Nova York: Farrar, Straus and Giroux. 2005.

ROSE, S. Damn fine telly: why everything is now 'a bit Twin Peaks'. In: **The Guardian**. 13 de maio de 2017. Disponível em: < <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2017/may/13/twin-peaks-damn-fine-telly-kyle-maclachlan>>. Acesso em: 30 ago. 2020.

ROSENBLADT, B. "Doubles and Doubts: the German connection". In: ALLEN, R; ISHII-GONZALES, S. **Hitchcock: past and future**. Londres: Routledge, 2004.

SAFATLE, V. P. Construir estradas com ruínas: A estética do real de David Lynch. In: **Academia.Edu**. 2005. Disponível em: <https://www.academia.edu/5580754/Construir_

estradas_com_ru%C3%ADnas_sobre_Lost_Highway_e_Mullholand_Drive_de_David_Lynch>. Acesso em: 18 nov. 2020.

SEITZ, M. Z. Twin Peaks: The Return Is Riveting, Horrifying, and Patience-Taxing. In: **Vulture**. 22 de maio de 2017. Disponível em: <<https://www.vulture.com/2017/05/twin-peaks-review-the-return.html>>. Acesso em: 28 ago. 2020.

SEPINWALL, A. 'Twin Peaks' Is Back, As Strange And Stunning As Ever. In: **UPROXX**. 22 de maio de 2017. Disponível em: <<https://uproxx.it/hmsrjwm>> Acesso em: 27 ago. 2020.

SHKLOVSKY, V. **Theory Of Prose**. Trad. Benjamin Sher. Londres: Dalkey Archive Press, 2010.

STAM, R. **Introdução à teoria do cinema**. Trad. Fernando Mascarello. Campinas-SP: Papyrus Editora, 2013.

STEPHENS, E. In its nightmarish two-part return, Twin Peaks is pure Lynchian horror. In: **The A.V. Club**, 2017. Disponível em: <<https://tv.avclub.com/in-its-nightmarish-two-part-return-twin-peaks-is-pure-1798196775>>. Acesso em: 06 de jun. de 2019.

STERNBERG, M. **Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction**. Indiana: Indiana University Press, 1993.

THOMPSON, K. **Breaking the glass armor: Neoformalist Film Analysis**. Nova Jersey: Princeton University Press, 1988.

THOMPSON, K. **Storytelling in Film and Television**. Cambridge, MA: Harvard UP, 2003

THOMPSON, K. **Storytelling in the New Hollywood**, Harvard University Press, 1999.

THORNE, J. "Half the Man He Used to Be: Dale Cooper and the Red Room". In: **The Essential Wrapped In Plastic: Pathways to Twin Peaks**. Dallas, 2016

TOBE, R. "Frightening and Familiar: David Lynch's Twin Peaks and the North American Suburb". In: CROUCH, D. **Visual Culture and Tourism**. Oxford: Berg, 2003.

TODOROV, T. **A gramática do decameron**. Trad. Eni Orlandi. São Paulo: Editora Perspectiva, 1982

TODOROV, T. "Apresentação". In: **Teoria da literatura: textos dos formalistas russos**. São Paulo: Editora Unesp, 2013. p. 13-30.

TODOROV, T. **Poética da prosa**. Trad. Valéria Pereira da Silva. São Paulo: Editora Unesp. 2018.

TOMACHEVSKI, B. "Temática". In: **Teoria da literatura: Textos dos Formalistas Russos**. São Paulo: Editora Unesp, 2013. p. 305-356.

TUCKER, K. On The Air. In: **Weekly Entertainment**, 1992. Disponível em: <<https://ew.com/article/1992/06/19/air-92/>>. Acesso em: 14 de maio de 2020.

VAN EDE, Esther. **Gaps and recaps: exploring the binge-published television serial**. Utrecht University: Holanda, 2015.

VANOYE, F; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Trad. Marina Appenzeller. Campinas-SP: Papyrus Editora, 2017.

VELOCCI, C. From 'Riverdale' to 'X-Files': 14 Shows We Wouldn't Have Without 'Twin Peaks'. In: **The Wrap**, 24 de fevereiro de 2021. Disponível em: <<https://www.thewrap.com/x-files-to-riverdale-14-shows-twin-peaks-photos/>>. Acesso em 24 fev. 2021.

WILLIAMS, R. **Television: Technology and Cultural Form**. Glasgow: Fontana/Collins, 1979.

WILSON, J. L. “Remember When ...”: A consideration of the concept of nostalgia. **ETC: A Review of General Semantics**, p.296–304, 1999.

WOODS, P, T. **Weirdsville USA: The Obsessive World of David Lynch**. Londres: Plexus, 1997.

XAVIER, I. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2019.