

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
**INSTITUTO DE ARTES E DESIGN**  
**BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL**

***TWIN PEAKS: VANGUARDA E GÊNERO NA TELEVISÃO***  
Ariel Cristian Andrade Rezende

Juiz de Fora  
2021

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
**INSTITUTO DE ARTES E DESIGN**  
**BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL**

***TWIN PEAKS: VANGUARDA E GÊNERO NA TELEVISÃO***

Ariel Cristian Andrade Rezende

Trabalho de Conclusão de Curso em  
Bacharelado em Cinema e Audiovisual sob  
orientação de Felipe de Castro Muanis.

Juiz de Fora  
2021

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Rezende, Ariel.  
Twin Peaks : Vanguarda e Gênero na Televisão / Ariel Rezende.  
-- 2021.  
53 f.

Orientador: Felipe Muanis  
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, 2021.

1. Cinema. 2. Televisão. 3. Gênero. 4. David Lynch. 5. Mark Frost.  
I. Muanis, Felipe, orient. II. Título.

## **ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DO BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL**


Aos 3 dias do mês de setembro do ano de 2021, às 10 horas, nas dependências do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora, ocorreu a Defesa de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), requisito da disciplina ART314 - TCC, apresentada pelo(a) aluno (a) Ariel Cristian Andrade Rezende, matrícula 201366004B, tendo como título *Twin Peaks: Vanguarda e gênero na televisão*.

Constituíram a Banca Examinadora os Professores (as):

Felipe de Castro Muanis, doutor, Universidade Federal de Juiz de Fora, orientador,  
Christian Hugo Pelegrini, doutor, Universidade Federal de Juiz de Fora, examinador,  
Juliana Ribeiro Pinto Bravo, mestra (doutoranda), Universidade Federal de Juiz de Fora, examinadora.


Após a apresentação e as observações dos membros da banca avaliadora, definiu-se que o trabalho foi considerado (X) APROVADO ( ) REPROVADO.

Eu, Felipe de Castro Muanis , Professor(a) – Orientador(a), lavrei a presente ata que segue assinada por mim e pelos demais membros da Banca Examinadora, comprometendo-me em informar a nota do aluno no SIGA UFJF o mais breve possível.

Documento assinado digitalmente  
 Felipe de Castro Muanis  
Data: 03/09/2021 12:15:02-0300  
Verifique em <https://verificador.iti.br>


---

PROFESSOR FELIPE DE CASTRO MUANIS – ORIENTADOR

Documento assinado digitalmente  
 Felipe de Castro Muanis  
Data: 03/09/2021 12:16:24-0300  
Verifique em <https://verificador.iti.br>

---

PROFESSOR CHRISTIAN HUGO PELEGRINI – EXAMINADOR

Documento assinado digitalmente  
 Felipe de Castro Muanis  
Data: 03/09/2021 12:17:21-0300  
Verifique em <https://verificador.iti.br>

---

JULIANA RIBEIRO PINTO BRAVO – EXAMINADORA

*Para minha mãe Vanda.*

## **AGRADECIMENTOS**

Dedico este Trabalho de Conclusão de Curso a inúmeras pessoas, mas gostaria de elencar algumas que foram essenciais para tornar esta pesquisa possível.

Agradeço ao meu professor e orientador Felipe Muanis, pela paciência e companheirismo em me ajudar a desenvolver esta pesquisa. Sem ele, isso seriam apenas um rabisco de alguém que acha que tem algo para falar.

Também dedico aos os meus amigos, principalmente Mariana Martins e Julia Gama Fernandes, que dedicaram parte de seus preciosos tempos em ler este trabalho.

Ao Instituto de Artes e Design, lugar onde tive o prazer de cursar Cinema e Audiovisual. Sem meus professores e minha turma, não teria o espectro de conhecimento sobre audiovisual que tenho hoje.

À Universidade Federal de Juiz de Fora, universidade pública, espaço que precisa ser defendido da ignorância e da estupidez.

Agradeço minha família. Principalmente minha mãe Vanda, que sempre esteve presente nas minhas conquistas e derrotas, e agora, está comigo até o infinito.

## **RESUMO**

O presente trabalho tem como objetivo analisar a série *Twin Peaks* (1990-91, 2017) como um espaço de deslizamentos entre diferentes mídias audiovisuais, e em tese, opostas. Neste caso será levantado discussões sobre vanguardas cinematográficas, o cinema *noir* e a linguagem televisiva.

**PALAVRAS CHAVE:** David Lynch; Mark Frost; vanguarda; noir; televisão; narrativa.

## **ABSTRACT**

The present work aims to analyze the series *Twin Peaks* (1990-91, 2017) as a space of slips between different audiovisual media, and in theory, opposites. In this case, it will be raised about cinematographic vanguards, cinema *noir* and television language.

**KEYWORDS:** David Lynch; Mark Frost; vanguard; noir; television; narrative.

## SUMÁRIO

Introdução .....	9
1. A estética de David Lynch .....	13
1.1 Vanguardas cinematográficas .....	14
1.2 Relações com o gênero cinematográfico .....	21
2. Televisão como linguagem .....	27
2.1 A narrativa seriada .....	30
3. <i>Twin Peaks</i> (1990-91, 2017) .....	34
Conclusão .....	48
Referências Bibliográficas .....	53



## INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como objetivo formular questões que apontem a série televisiva *Twin Peaks* como uma possibilidade de convergência entre o cinema de vanguarda e o gênero *noir* na televisão. *Twin Peaks* surge com uma obra tributária de recursos estilísticos do cinema moderno – como a ruptura de uma narrativa clássica *hollywoodiana* – mas que, ao mesmo tempo, utiliza-se do gênero clássico do cinema *noir* para construir um produto que dialoga tanto com o grande público quanto a audiência voltada para as linguagens audiovisuais de vanguarda. A série, como espaço para esse discurso híbrido, torna fundamental esta análise para se entender como dinâmicas diferentes de linguagem conversam entre si em um produto televisivo.

É possível notar nas mídias comunicativas um diálogo entre formas de narrar, como romances literários e o folhetim em jornais, que tiveram grande influência sobre o rádio, telenovelas, e o cinema, através da segmentação da narrativa em formatos capitulares. Neste ponto, surge a discussão sobre o hibridismo, que pode ser definido como a mistura de linguagens entre meios diferentes. Em *Twin Peaks*, os recursos da televisão e do cinema são estruturados com a mesma importância, de forma a entender as necessidades culturais e demandas de consumo diferentes dos dois meios citados. No final do século XIX, o cinema surge como forma instrumentalizada de captação do movimento para pesquisas científicas, com imagens fotográficas em movimento, mas também se torna entretenimento popular que toma como referência inicial os *vaudevilles*<sup>1</sup>. A televisão, assim como o cinema, forma a si próprio a partir de uma junção de estratégias provenientes do cinema, da pintura, da fotografia, da literatura e principalmente de programações radiofônicas. O caráter da televisão é justamente de inaugurar e ampliar,

---

<sup>1</sup> Gênero de entretenimento de variedades quem tem por base espetáculos teatrais de música, dança e comédia.

para além do cinema, o desenvolvimento da linguagem audiovisual. *Talk shows*, transmissões ao vivo, telenovelas, demonstram como a televisão nasce como uma plataforma híbrida. O surgimento das mídias, de alguma maneira, sempre são ramificações de outros tipos de linguagens. Portanto, para entender a dinâmica de *Twin Peaks*, é necessário ter essa lógica de deslizamentos e contaminações como ponto de partida.

Pode-se dividir a série de televisão *Twin Peaks* em dois momentos: a primeira parte consiste em duas temporadas contíguas e foi exibida pelo canal estadunidense ABC (1990-91). O programa televisivo narra a vida na cidade – que dá o nome à série – após o assassinato da estudante Laura Palmer (Sheryl Lee), e a chegada do agente do FBI Dale Cooper (Kyle MacLachlan) na cidade. O detetive assume o ponto de vista do espectador sobre a cidade: nela, ele se depara com seus habitantes e conseqüentemente, possíveis suspeitos. À medida que o agente se aprofunda no caso, também conhece a vida das personagens envolvidas, e é trazido à tona as falhas éticas e morais do modo de vida daquele lugar. Utilizando-se de uma cidade fictícia homônima ao nome da série, *Twin Peaks* apresenta uma narrativa de causa e efeito, mas à medida que o caso de Laura Palmer ganha proporções, a série apresenta um tom surrealista, muitas vezes sobrenatural. A série exibe uma trama muito semelhante a textos com a temática policial: um mistério a ser desvendado, personagens dúbios, e um certo pessimismo sobre as relações sociais. A segunda e última temporada antes do retorno (1991), encerra-se com a imagem de Cooper dominado pelo espírito de Bob (Frank Silva), onde o arco narrativo envolvendo o caso de Laura Palmer não é desvendado em sua totalidade. Após a transmissão das duas primeiras temporadas, 25 anos depois, a série retornou com uma terceira temporada em 2017. Intitulada de *Twin Peaks: The Return*, a série retoma a história, respeitando cronologicamente a ordem dos fatos e dos anos que separam as duas fases da série.

Na terceira temporada (2017), a série foi exibida pelo canal por assinatura estadunidense *Showtime*, consistindo em um primeiro episódio de 2 horas de duração, em 21 de maio de 2017. O processo era de exibição dos 18 episódios semanalmente, e após cada transmissão, foram disponibilizados no canal *on demand* da emissora. Mark Frost, co-criador e escritor de *Twin Peaks*, foi roteirista das também emblemáticas séries *Hill Street Blues* (1981-1987) e *The Six Million Dollar Man* (1974-1978) e trouxe consigo uma importante experiência dentro do mercado de narrativas seriadas para desenvolver a série. Por outro lado, David Lynch, diretor e produtor de *Twin Peaks*, vem de sua afirmação no cinema como diretor através de *Blue Velvet* (1986), e o prêmio de melhor filme pela *British Film Academy* com *The Elephant Man* (1980) no mesmo ano. A construção de *Twin Peaks* também é reflexo da trajetória profissional de excelência de seus realizadores nas mídias cinema e televisão. Nesse sentido, analisar o papel tanto de Lynch como Frost, no cinema e na televisão, é essencial para compreender a colaboração entre os realizadores e que resultou em *Twin Peaks* e suas filiações com o cinema e a televisão. Como adendo, apesar de necessário entender as diferenças de linguagem entre temporadas – e principalmente a posição do espectador – isso não será o foco no momento. A preocupação desta pesquisa é entender, em primeira instância, quais aspectos de plataformas distintas a série absorve para desenvolver sua forma de comunicar.

O primeiro capítulo deste trabalho consiste em elaborar o que pode ser considerado uma visualidade e narrativa própria de David Lynch. Para isso, será necessário investigar as influências do cinema moderno de Lynch por meio de dois pilares essenciais e, em tese, muitas vezes considerados opostos: as vanguardas cinematográficas – de forma mais precisa o expressionismo alemão e o surrealismo – e os gêneros cinematográficos – no caso o cinema *noir*. Para introduzir essa discussão, utiliza-se neste trabalho textos de Eduardo Penuela e de Laura Cánepa (2006), que

auxiliarão com uma breve contextualização histórica sobre os cinemas de vanguarda e de gênero. A teoria de Ismail Xavier (2005) auxilia aqui com aspectos que diferenciam estes dois tipos de cinema e suas particularidades quanto à proposta de suas linguagens. O cinema de gênero é embasado pela discussão de Rick Altman (1999) e os componentes semânticos e sintáticos que constituem o *noir*. O segundo capítulo traz, a televisão para a discussão partindo das reflexões de Jane Feuer (1984), que ajudará a trazer um plano histórico do período de transição da televisão clássica para a televisão moderna, sua difusão e importância para o audiovisual, seja no sentido de produção quanto de público. Em segunda instância, após compreender o valor histórico da televisão, – com o recorte nos Estados Unidos – Arlindo Machado (2006) e Jason Mittel (2006) ajudarão a desmembrar o conceito de narrativa seriada na televisão. Este desmembramento será crucial para entender a importância de determinadas narrativas televisuais e sua ligação com Mark Frost, co-criador de *Twin Peaks*. O capítulo seguinte traz uma contextualização analítica mais aprofundada sobre a série *Twin Peaks*, desde as duas primeiras temporadas (1990-91) até a terceira, lançada em 2017. Neste capítulo são discutidos os aspectos que fazem a série apreender aspectos tanto do cinema quanto da televisão. Jay Telotte, Gaby Allrath, Marion Gymnich e Carola Surkamp (2005) contribuem para entender a complexidade narrativa da série, assim como John Fiske (2006), que será um dos pilares principais para entender o espaço da televisão dentro deste contexto. O capítulo também retoma argumentações sobre como a série utiliza de inúmeras fontes referenciais como o cinema *noir*, gêneros de televisão e vanguardas cinematográficas, para construir uma obra que explora linguagens desenvolvidas em estratégias distintas de narrar.

*Twin Peaks* é o objeto escolhido para entender o diálogo entre facetas diferentes do audiovisual e suas possibilidades de mesclas e trocas. A proposta deste

trabalho de conclusão de curso é compreender como estratégias do cinema de gênero e de movimentos de cinema de vanguarda, podem ser reunidos de forma original e instigante em uma série de televisão.

## **1. A ESTÉTICA DE DAVID LYNCH**

As características do cinema de David Lynch possuem uma relação muito estreita com estilos cinematográficos distintos dentro da história do cinema, dentre eles o cinema clássico de gênero e as vanguardas europeias. O cinema clássico hollywoodiano das décadas de 1930 e 1940 contemplava filmes tributários de uma tradição da narrativa aristotélica, isto é, de um cinema que se baseava em criar um processo de imersão para o espectador através da diegese, por meio de uma narrativa naturalista. Naturalismo, de acordo com Ismail Xavier, é “à construção de espaço cujo esforço se dá na direção de uma reprodução fiel das aparências imediatas do mundo físico, e à interpretação dos atores que busca uma reprodução fiel do comportamento humano, através de movimentos e reações ‘naturais’.” (2005, p. 42). Já as vanguardas europeias eram movimentos que usavam experimentações e conceitos oriundos das artes plásticas como elementos estilísticos, com o fim de criar um distanciamento entre obra e público. Xavier também exemplifica o conceito de cinema de vanguarda a partir das elaborações teóricas de Vsevolod Pudovkin e Lev Kuleshov sobre o cinema:

E, como Kuleshov, vai construir uma teoria de narração baseada no critério de continuidade, ritmo, equilíbrio de composição e sucessão lógica. Entretanto, o cinema que ele propõe implica numa presença privilegiada da consciência humana, no nível de método de construção e no da própria ação representada – todos os seus filmes envolvem um processo de tomada de consciência, de desalienação, como componente básico da trajetória do personagem. (...) Para ele, o realismo não estará na precisão e veracidade dos mínimos detalhes da representação; a arte será realista mais pelo significado produzido do que pela naturalidade dos seus meios.” (XAVIER, 2005, p. 53-55)

Ou seja, diferente da narrativa clássica que buscava envolver o espectador com elementos reconhecíveis de causa e efeito, as vanguardas tinham como objetivo salientar o caráter de representação e de opacidade do filme, utilizando da montagem, cenários, iluminação, sobretudo as construções entre planos e na narrativa, que criassem estranheza para o público.

## 1.1 AS VANGUARDAS CINEMATOGRAFICAS

Entre as vanguardas cinematográficas, o expressionismo surge na Alemanha no final do século XIX, com o tema central de representação da subjetividade do indivíduo. Esta sensação se refletiu nas artes que apresentavam a subjetividade em torno da angústia, do medo e da solidão, por meio de uma representação que deformava a natureza, os objetos e as expressões humanas. Edvard Munch, em *O Grito* (1893), representa na pintura uma figura andrógina num momento de profunda angústia e desespero existencial. A pintura é carregada de cores fortes em um ambiente distorcido, por mais que ainda seja reconhecível a ponte, pessoas ao fundo e o personagem que grita em desespero. As feições desta são exageradas, onde, comparadas com uma representação realista de uma pessoa, mostra que o interesse para o artista é a expressão de suas ideias e não um retrato da realidade. Em um momento pós Primeira Guerra Mundial – período marcado por uma grande instabilidade social e política – essa estética que já existia na pintura e no *kammerspiel*<sup>2</sup>, é incorporada pelo cinema.

O filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920) narra a história do hipnotizador Dr. Caligari e do sonâmbulo Cesare, que supostamente estaria adormecido

---

<sup>2</sup> “Teatro de câmara” em alemão. Movimento do cinema alemão que ocorreu na década de 1920. É característico deste movimento o pouco uso de diálogos e o foco na personalidade dos personagens.

por anos. Cesare perambula por uma cidade concretizando as previsões do seu mestre Caligari, com um final ambíguo onde não fica claro se o que ocorreu foi real ou apenas um sonho na mente do personagem. O filme carrega o exemplo de como obras nesse período utilizavam de artifícios psicológicos para criar uma ambientação de estranhamento e distanciamento. *O Gabinete do Dr. Caligari* demonstra como as características formais e narrativas desse cinema são consideradas o espelho do inconsciente coletivo reinante na Alemanha entreguerras e que resultou, posteriormente, no Nacional Socialismo. Incerteza e medo foram levados à tela, por meio de uma visualidade que remetia à profunda crise de identidade na sociedade e que causava impacto emocional no espectador: perspectivas deformadas, personagens obscuros, interiores claustrofóbicos e a luz marcada por contrastes profundos.

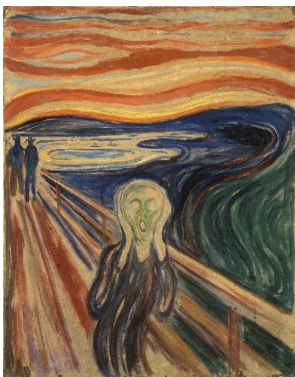


Figura 1. O Grito (Edvard Munch, 1893)



Figura 2. O Gabinete do Dr. Caligari (Robert Wiene, 1920)

Outro exemplo importante é o surrealismo, que impulsionado pela difusão da psicanálise de Sigmund Freud, tinha como objetivo trazer o debate para as artes sobre a dinâmica do inconsciente: fragmentação de tempo e espaço, narrativas não lineares, utilizando de elementos pictóricos abstratos ou figurativos. É um movimento que

baseia seus princípios na crença de que existe uma realidade superior, à qual se chega por associações de coisas aparentemente desconexas ou, então, pelos chamados processos oníricos, ou seja, da decifração dos significados enigmáticos que se elaboram nos sonhos. (PENUELA, 2016, p. 143).

Essa estrutura dos sonhos é levada para as artes, trazendo a expressividade dessa linguagem fragmentada e simbólica. Pintores como René Magritte e Salvador Dalí, acreditavam que limitar a representação das coisas aos moldes formulados pela consciência era restringir a liberdade. O principal objetivo do surrealismo era trazer o substrato do inconsciente para a representação nas obras.

Magritte, na pintura *La reproduction interdite* (1937), quebra com a lógica da realidade ao imprimir a figura de um homem e um livro refletidos sobre um espelho. Um livro é colocado sobre a borda do que parece ser uma mesa, e tem o seu reflexo retratado normalmente com inverso do seu título. No entanto, a imagem do homem no espelho se reflete de forma distorcida. Apesar de estar de frente para o espelho, a imagem refletida é vista de costas como se fosse apenas uma cópia do indivíduo. Outro exemplo pode ser observado em Dalí na obra *La persistencia de la memoria* (1931) onde utiliza da representação figurativa de objetos não verossímeis com a realidade. Na pintura se destaca um ambiente de paisagem montanhosa, acompanhada de relógios “derretendo” sobre uma árvore seca, infestados de insetos, além de um retrato disforme de uma pessoa. Neste ponto fica claro, nas pinturas de Magritte e Dalí, a proposta surrealista de alterar o processo lógico da realidade material. Através da figuração e livre associação, a interpretação das obras dá margem para inúmeras leituras dos quadros como se o processo onírico do pintor dialogasse diretamente com o do espectador.

Salvador Dalí leva essas formas de representação também para o cinema. Conjuntamente com Luis Buñuel, o artista escreve o filme *Um Cão Andaluz* (1929). Dirigido por Luís Buñuel, o filme apresenta uma reunião de imagens oníricas repleto de elementos que se distanciam de uma lógica de causa e efeito pela realidade – como formigas saindo de dentro da mão de um dos personagens ou burros mortos dentro de



pianos na sala de estar. A fragmentação narrativa do filme não possui uma ordem convencional dos acontecimentos e muito menos dos lugares. Esses aspectos trazem para o filme dinâmicas do inconsciente, rompendo com a lógica imposta pela necessidade de narração com aspectos de causa e efeito. O surrealismo tenta romper com a lógica que atribuímos à realidade e que as narrativas clássicas reproduzem, distanciando-se assim de qualquer coesão temporal e espacial.



Figura 3. *La réproduction interdite* (René Magritte, 1937)



Figura 4. *Um Cão Andaluz* (Luis Buñuel, 1929)

O cinema de David Lynch, ao tomar por influência estes movimentos artísticos, dirige seu primeiro longa-metragem *Eraserhead* (1977). O filme relata a vida de Henry Spencer (Jack Nance), que cuida do filho, um bebê disforme e aparentemente prematuro. Spencer precisa cuidar do bebê enquanto sofre com surreais pesadelos e alucinações. Lynch imprime em sua obra uma narrativa onírica que encadeia acontecimentos aparentemente desconexos com cenários semelhantes aos filmes expressionistas. A história acontece em um momento em uma casa e, no outro, na rua, em seguida dentro de um sonho. O diretor trabalha com personagens obscuros, ambientes claustrofóbicos, assim como luzes, cenários e atuações exageradas. Em *Eraserhead* a narrativa é usada de forma condensada, ou seja, manejando elementos que estão presentes em todo momento na narrativa. O sentimento de estranheza causado através dessas dinâmicas expressionistas e oníricas compõe passo a passo a narrativa, amplificando a sensação de desconforto.

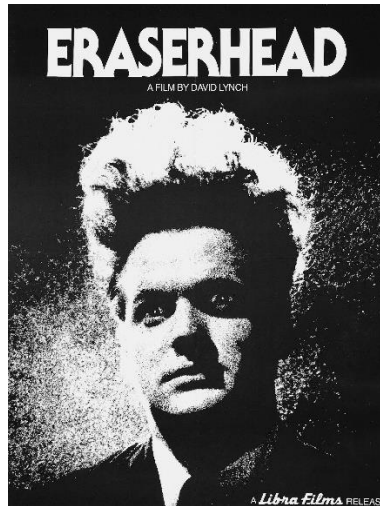


Figura 5. Pôster de Eraserhead (David Lynch, 1977)

Essas características estarão presentes nas obras seguintes de David Lynch, mas de formas mais diluídas, como é o caso de *The Elephant Man* (1980). Por ser o segundo longa-metragem de Lynch, são notórias diferenças e semelhanças na estética de diretor, em relação ao primeiro filme. O filme histórico-biográfico tem como ponto central a vida de John Merrick (John Hurt), um homem com a aparência desfigurada e condenado à existência como atração em um espetáculo de aberrações. Nesse percurso ele recebe a ajuda de Doutor Frederick Treves (Anthony Hopkins) para reintegrar-se a sociedade. Em *The Elephant Man* a presença do tom de estranhamento é presente, mas sob uma narrativa que não tem tanta experimentação no sentido de forma quanto o filme anterior. É interessante notar como o diretor consegue utilizar do onírico sem recorrer a todo momento às fragmentações e experimentações utilizadas em *Eraserhead*. No segundo filme a narrativa é coesa, com noções de tempo e espaço muito claras. Mas o surrealismo emerge do desconforto social que Merrick causa na comunidade. Esse desdobramento de uma narrativa mais diluída em momentos de verossimilhança com a realidade, é algo que será uma constante no trabalho de Lynch durante sua carreira no cinema e na televisão como *Wild at Heart* (1990), *Lost Highway* (1997) e *Mulholland*

*Drive* (2001). São filmes que demonstram essa dinâmica do cineasta, que possuem, em princípio, narrativas claras quanto ao decorrer dos acontecimentos, possuindo uma coerência interna muito semelhante às narrativas clássicas – narrativas lineares, com início, meio e fim bem definidos. No entanto, o elemento estranho e onírico está sempre presente, mesmo que não de forma explícita ou figurativa. O filme *Blue Velvet* (1986) deixa esse artifício um pouco mais claro. O personagem de Kyle MacLachlan, Jeffrey Beaumont, conduz a narrativa sob seu ponto de vista ao tentar decifrar um crime, no entanto, sua percepção sobre um crime muda ao se envolver na relação entre Dorothy Vallens (Isabela Rossellini) e Frank Booth (Dennis Hopper) – um casal que possui um vínculo abusivo, beirando o absurdo e onírico através das fantasias sexuais de Frank.

No texto *O Inquietante* (1919), Sigmund Freud debate um conceito psicanalítico que se poderia observar nos filmes de David Lynch: elementos estranhos, fora da nossa percepção racional que despertam angústia e horror sob uma camada na realidade. Tratado no alemão como *unheimlich*, algo estranho, assustador ou inquietante, é a definição de algo que causa incerteza intelectual, algo não familiar que surge na organização simbólica da realidade. Muito frequentes na literatura, são elementos muito atrelados a narrativas fantasiosas e de horror. Em *Eraserhead* o bebê prematuro toma este papel, como em *The Elephant Man*, com a figura disforme de John Merrick

Um dos mais seguros artifícios para criar efeitos inquietantes ao contar uma história consiste em deixar o leitor na incerteza de que determinada figura seja uma pessoa ou um autômato, e isso de modo que tal incerteza não ocupe o centro de sua atenção, para que ele não seja induzido a investigar a questão e esclarecê-la. (JENTSCH apud FREUD, 1919, p. 341)

Estes elementos estranhos são introduzidos na trama de forma que sua presença não seja necessariamente questionada como algo irreal, mas tenha um impacto nas personagens do filme, assim como em seu espectador.

David Lynch desenvolve suas ideias construindo histórias que tenham um diálogo profundo entre o campo do desconhecido e a realidade apresentada em seus filmes. Em *Mulholland Drive* (2001), Betty (Naomi Watts) é uma jovem atriz que chega em Los Angeles almejando o estrelato como atriz, encontrando frustrações artísticas. A jornada da personagem converge com a de Rita (Laura Harring), que escapa de ser assassinada e se encontra com amnésia devido a um acidente de carro. Até o momento de encontro das duas, o desenvolvimento do filme é muito semelhante ao de uma narrativa clássica, com uma história coesa e inteligível em seu tempo e espacialidade. O envolvimento entre as duas se intensifica e o objeto do onírico surge quando Betty tenta ajudar a preencher as lacunas perdidas da memória de Rita. O momento de ruptura entre o que é real e o que é sonho é feito lentamente, quando Lynch insere aos poucos elementos que criam essa desestabilização do *status quo* fílmico. Em uma cena, Betty e Rita estão assistindo a um espetáculo musical em um teatro. O apresentador do espetáculo enfatiza que não há banda e tudo não passa de uma fita gravada durante as exibições musicais, portanto as apresentações não passam de um *playback*<sup>3</sup>. Uma mulher em um número musical apresenta uma música com traços expressionistas utilizando de uma emotividade intensa, falando sobre sentimentos profundos, extremos e desesperados, beirando o exagero. As personagens principais assistem a cena e se emocionam com a performance, como se realmente a mulher estivesse cantando com a própria voz. Até o momento em que a cantora desmaia e voz continua presente mesmo com a ausência da interlocutora, causando impacto em Betty e Rita. O momento de estranhamento acontece por suceder uma situação aparentemente real – a pungência da performance da mulher leva a crer que ela poderia estar cantando de fato. Esse elemento autônomo da voz cria essa cisão entre a realidade e uma situação que foge da compreensão racional, por mais que haja ciência

---

<sup>3</sup> Palavra inglesa utilizada para descrever o processo de sonorização que utiliza uma gravação prévia de trilha sonora (diálogo, música, acompanhamento entre outros).

de que a voz no palco é uma gravação. A partir do momento que o filme apresenta cenas surreais e incômodas, ela rompe com uma narração que até então respondia às questões intelectuais de circunstâncias de causa e efeito do espectador. Cria-se assim um sentimento de horror ou angústia pela fuga de um entendimento palpável construído na cena até o momento. A cena exemplifica como David Lynch tem como foco principal não trabalhar nos filmes apenas a representação do real e não apenas o sonho – como artifício de linguagem –, mas justamente embaralha a linha tênue que separa essas duas dimensões dentro do filme.

## **1.2 RELAÇÕES COM O GÊNERO CINEMATOGRAFICO**

O cinema hollywoodiano das décadas de 1930 e 1940, produz filmes que sejam de fácil comunicação com quem assiste, com o fim de atingir um público mais amplo e gerar mais receita, com um cinema que parte de uma escala industrial de produção. Esses filmes eram construídos com enredos capazes de criar identificação e imersão total do espectador com uma narrativa naturalista. De acordo com Ismail Xavier,

Tal naturalismo de base servirá de ponte para conferir um peso de realidade aos mais diversos tipos de unidade projetadas na tela. A produção industrial, dividida em gêneros, vai apresentar uma ampla variedade de “universos ficcionais”, fornecendo concretude ao mito (western, filmes históricos) e para considerar os extremos, oscilando entre seus produtos de declarada fantasia (aventura, estórias fantásticas, contos de fadas, etc) e suas incursões pelos dramas rotulados de verdadeiros. (XAVIER, 2005, p. 42)

Estes universos ficcionais são trabalhados através do cinema de gênero, um cinema que consiste em uma estrutura organizada e segmentada de produção a partir de um sistema de códigos, convenções e estilos visuais que permitem ao espectador identificar qual o tipo de enredo está assistindo. Essa identificação vem de inúmeras obras

anteriores que repetem essas convenções narrativas<sup>4</sup>. Os filmes tornam-se mais compreensíveis e familiares ao público, que sabe previamente o que deve esperar. São filmes reconhecíveis justamente pela repetição de atores, atrizes, tipificação de personagens, linguagens e escolhas estilísticas. Rick Altman define que “o poder especial do gênero cinematográfico é quase sempre expresso em termos de dispositivos estilísticos ou metáforas que criam uma habilidade especial para estabelecer conexões.” (1999, p. 14).<sup>5</sup>

Em *Twin Peaks*, o *noir* é um gênero constituinte importante da narrativa. Este gênero pode ser mapeado com origem na literatura, no *hardboiled*, gênero literário que utiliza da ficção policial no cerne de suas histórias, sobretudo de autores como Raymond Chandler e Dashiell Hammett. O nome é proveniente do francês *noir* (“negro” em francês), em função da cor escura das capas desses romances de ficção policial, quando publicados na França. Muito dos filmes que possuam unidades estilísticas pertencentes a esse gênero carregam valores como um senso de fatalismo, obsessão sexuais, a corrupção social e algumas vezes ideais niilistas<sup>6</sup>. Estas ideias giram em torno de uma narrativa que tem o mistério e o suspense como tom, tipos de personagens utilizados com certa frequência, como o indivíduo responsável por investigar algum tipo de crime ou mistério, a incursão sobre psicologia de suspeitos em torno do mistério a ser desvendado, e a *femme fatale*, personagem que utiliza da sedução para obter algo de seu interesse na trama. Um dos grandes aspectos de narrativa do *noir* é a construção labiríntica da trama, a partir do momento em que o mistério se torna um quebra-cabeças a ser desvendado por algum dos

---

<sup>4</sup> A repetição contribui até mesmo no processo de produção e na propaganda referente aos atores do filme. John Wayne se torna um ator reconhecível e ao mesmo tempo uma figura mítica nos filmes de *western*, após seus inúmeros filmes com o diretor John Ford.

<sup>5</sup> “Film genre's special power is nearly always expressed in terms of stylistic devices or metaphors that figure a special ability to establish connections.” Tradução livre.

<sup>6</sup> Ponto de vista que considera que as crenças e os valores tradicionais são infundados e que não há qualquer sentido na existência.

personagens. Dessa forma, apesar de fazerem uso da narrativa clássica tradicional, esses filmes criavam alguma instabilidade em suas estruturas, justamente por não deixar claras para o espectador, os rumos da trama, confundindo-o e, com isso, gerando suspense e engajamento. Esta composição do cinema *noir* tem como cerne a discussão de algumas questões, como definido por Mascarello:

O elemento central é o tema do crime, entendido pelos comentadores como campo simbólico para a problematização do mal-estar americano do pós-guerra (resultado da crise econômica e da inevitável necessidade de reordenamento social ao fim do esforço militar). Segundo esses autores, o *noir* prestou-se à denúncia da corrupção dos valores éticos cimentadores do corpo social, bem como da brutalidade e hipocrisia das relações entre indivíduos, classes e instituições. Foi veículo, além disso, para a tematização (embora velada) das emergentes desconfiças entre o masculino e o feminino, causadas pela desestabilização dos papéis sexuais durante a guerra. Metaforicamente, o crime *noir* seria o destino de uma individualidade psíquica e socialmente desajustada, e, ao mesmo tempo, representaria a própria rede de poder ocasionadora de tal desestruturação. (MASCARELLO, 2016, p. 181)

Em *Sunset Boulevard* (1950), por exemplo, Billy Wilder constrói um filme *noir* identificável já no início da história. Com a imagem de um corpo boiando em uma piscina e uma aglomeração de fotógrafos e policiais tomando conta da cena do crime, ouve-se a voz *over*<sup>7</sup> da própria vítima do crime – Joe Gillis (William Holden) – narrando o prólogo do filme. É importante lembrar que o cinema *noir* também é tributário do cinema expressionista, não apenas pela utilização gráfica de luz e sombras na fotografia, quanto, como afirma Mascarello, fazem uso dessa individualidade psíquica e desajustada. Essa linha entre o expressionismo, o surrealismo e o cinema *noir* tem prosseguimento, de certa maneira, nas escolhas visuais e narrativas de David Lynch.

---

<sup>7</sup> Técnica de narração audiovisual, na qual a voz em segundo plano acompanha a imagem.



Figura 6. *Crepúsculo dos Deuses* (Billy Wilder, 1950)



Figura 7. *Sin City* (Frank Miller, 1991-1992)

Nos filmes de Lynch, como dito anteriormente, a dinâmica de construir uma ambientação onde o que é realidade e o que é sonho, é pouco discernível. Não fica apenas restrito à representação entre realidade ou sonho pelo ponto de vista do personagem. Dentro da narrativa, os personagens que são ponto central da trama ficam em um estágio surreal no seu próprio ambiente. Não há uma explicação didática nos filmes sobre os eventos que transportam tal personagem da sua própria realidade – lógica, coerente temporal e espacial – e de um ambiente de sonho – abstrato e figurativo, sem noções claras de tempo e espaço. Lynch não só apaga essa linha tênue entre essas dimensões dentro do filme, mas também desenvolve essa dinâmica com o próprio espectador. O gênero audiovisual se torna também uma expectativa para quem assiste, criando um conceito prévio de reconhecimento de elementos dessas mitologias. Ou seja, o público, por já estar familiarizado com determinados enredos – como o *noir* –, quando entra em contato com o filme, já pressupõe princípios que irão reger a trama. O diretor utiliza deste conhecimento prévio para estruturar também a dimensão do real de quem assiste, criando um contrato prévio de espetatorialidade com ele. Essa relação vai se desenvolvendo até o momento em que o diretor cria uma ruptura entre o conhecimento preexiste – a realidade; o gênero – e a fragmentação narrativa – o onírico; a vanguarda – para criar o ambiente surrealista.

Em *Blue Velvet* (1986) é perceptível o diálogo com os filmes de gênero *noir*. Jeffrey Beaumonte (Kyle MacLachlan) volta à cidade natal após um longo tempo e



descobre uma orelha humana decepada em um jardim. Insatisfeito com a investigação policial, ele e Sandy Willians (Laura Dern) – filha do detetive encarregado – começam a averiguar por conta própria o caso. A investigação de Jeffrey o leva a um caso erótico envolvendo a cantora de boate Dorothy Vallens (Isabela Rosselini), que possui um relacionamento abusivo com Frank Booth (Dennis Hopper) – um personagem sádico e perturbado sexualmente. David Lynch abarca o tema do horror e do onírico, sob a camada de um filme de gênero – o que faria posteriormente em *Mullholand Drive*. A trajetória de Jeffrey muito se assemelha ao gênero *noir*, onde a tentativa de solucionar um crime e a complexidade das relações humanas são a espinha dorsal do filme. Assim como o envolvimento com a *femme fatale*, que é o caso de Dorothy e elementos de obsessão sexual e personagens sem uma moral definida, como o personagem Frank. O diretor, ao apresentar tais elementos, contribui para a imersão do espectador, dispondo do conhecimento antecipado sobre o gênero. No entanto, a ruptura e a sensação de estranheza são inseridas paulatinamente a partir do momento em que Jeffrey se envolve profundamente com a psique de Dorothy e Frank. David Lynch utiliza dos gêneros cinematográficos e das vanguardas da mesma forma que trabalha a dinâmica entre o sonho e o real, em uma ambientação que seja bastante difusa entre estas duas dimensões. Ou seja, enquanto ele utiliza de códigos de gênero até determinado ponto em suas narrativas, ele parte para visualidade de vanguardas, que são referenciadas no filme – como os movimentos dos personagens e objetos em cena, os movimentos e ângulos da câmera, os enquadramentos, os cortes, as montagens, a luz e a cor.

*Wild at Heart* (1990) narra a trajetória do casal de namorados Sailor Ripley (Nicolas Cage) e Lula Fortune (Laura Dern) em uma viagem pelo sul dos Estados Unidos. Neste caso, Lynch trabalha com os *road movies*: filmes onde as viagens e a falta de um lugar definido são planos de fundo para temas como a alienação e questões sobre

identidade cultural. No filme, o casal foge da mãe de Lula que não aceita o relacionamento dos dois. A mãe contrata assassinos para matar Sailor, que perseguem o casal durante a jornada do filme. Como em um conto de fadas, a relação do casal é muito apaixonada, beirando a ingenuidade. Sailor tem uma fixação por Elvis Presley que ecoa nos seus gestos e na sua aparência, assim como Lula, que tem uma obsessão pela história de *O Mágico de Oz* (1900) de Lyman Frank Baum. O conto de fadas é uma idealização da garota sobre a sua vida, em uma busca do “felizes para sempre” no seu relacionamento com Sailor. O final do filme evidencia o diálogo com uma narrativa de conto de fadas. O personagem de Nicolas Cage sai da prisão após um longo período e encontra Lula junto com seu próprio filho, e prefere não ficar junto de Lula por se achar uma má influência para o menino. Sailor se depara – após apanhar em uma briga – com a figura de uma fada que o motiva a voltar para sua antiga namorada, buscando um final feliz. Neste filme, o surrealismo de David Lynch é muito mais ligado com a ambientação. Por mais que haja um profundo diálogo com o *noir*, a ingenuidade do casal e a paixão desenfreada cria um contexto de conto de fadas em meio a um *road movie*.

Desta forma é notável como estes elementos de vanguarda e de gênero servem de arquitetura sistemática para os filmes de Lynch. O surrealismo e o expressionismo são peças chave na sua filmografia ao abordar a cisão entre sonho e realidade, com personagens caricatos e pouco convencionais. O gênero *noir* irá servir de referência na construção dos seus filmes, dando características de cinema de gênero. Sem mencionar elementos constantes em suas narrativas – como carros antigos, o *jazz*, referências musicais e de figurino à década de 1950 – que são paixões pessoais do diretor. As referências artísticas de Lynch darão forma a *Twin Peaks*, como uma série que terá um diálogo profundo entre a estética cinematográfica do diretor e as características tributárias da televisão.

## 2. TELEVISÃO COMO LINGUAGEM

A discussão sobre gêneros não fica apenas restrita ao cinema dentro do espectro audiovisual. Tal qual no cinema, a televisão desenvolveu uma estética por meio da difusão de tipos de programas como *soap-operas* ou telenovelas, transmissões ao vivo, telejornais, programas de auditório e *talk shows*. Nos Estados Unidos por exemplo, a televisão surge em 1940, mas se difunde massivamente na década de 1950. Enquanto o cinema era dedicado a grandes salas e espaços comerciais, a televisão tinha até então a particularidade de fazer parte do ambiente doméstico.

A televisão é estruturada de acordo com seu viés público ou privado. Em uma emissora comercial, existe uma dependência econômica do mercado publicitário. Programas são construídos através de blocos para intervalos comerciais e com apelo ao perfil de um público consumidor como condição sócio econômica, idade, gênero e densidade demográfica. Por sua vez, a televisão pública parte de um projeto pedagógico e que em muitos casos apresenta uma pluralidade e diversidade cultural em sua grade, já que circula sem depender do mercado publicitário. Na televisão, existe o apelo – assim como o cinema – de uma aproximação com o telespectador, principalmente na televisão comercial, em função do investimento publicitário em sua grade. A forma como os programas são desenvolvidos, muitas vezes são narrativas de comunicação direta e naturalista para criar um vínculo mais próximo com quem assiste. De acordo com FEUER:

Como os filmes de estúdio de Hollywood, as séries de televisão são produzidas em massa por gênero; entretanto, os principais gêneros da televisão (sitcom e drama de ação-aventura) assumem a forma de séries com situações e personagens recorrentes. Tanto o sitcom quanto o drama de aventura, com suas estruturas segmentadas, se prestam à inserção de comerciais ou, para ser mais exato, esses formatos de

programas podem ser escritos em torno dos intervalos comerciais.<sup>8</sup>  
(FEUER, 1984, p.2)

Ou seja, tipos de programa que sejam reconhecidos de forma clara em sua forma e conteúdo. Por esta razão, a televisão também lida com as estratégias para estabelecer referenciais para um reconhecimento prévio por parte do telespectador, tal qual o cinema de gêneros e, em boa parte das vezes, utilizando de seus procedimentos como referência em seus conteúdos e narrativas.

Da mesma forma que o cinema possui uma dualidade na sua própria linguagem – transparência e opacidade, realismo e crítica ao realismo –, pode se tratar um paralelo com dois momentos da televisão, onde é visível uma ruptura. A paleotelevisão e a neotelevisão são termos elaborados por Umberto Eco (1984) e desenvolvidos por Francesco Casetti e Roger Odin (1990) para distinguir duas fases próprias da TV. A primeira fase, a paleotelevisão, consiste no que se pode chamar de televisão clássica, uma televisão com recursos minimalistas em função de narrativa e visualidade. Muanis exemplifica este conceito elaborado por Eco e desenvolvido por Casetti e Odin:

(...) a paleotelevisão seria o espaço mais característico da TV generalista e destinada ao coletivo, mensageira, uma televisão clássica, que exercia a fascinação da descoberta. O apresentador tinha o monopólio da palavra, estabelecendo uma relação hierárquica e pedagógica com seus usuários. Utilizava-se, ainda, de gêneros prontos de outras mídias, com os quais se estruturava o fluxo em um contrato de comunicação, criando um espaço de formação e sua temporalidade própria, rígida, regular, com periodicidade bem-definida. Havia, ainda, muitos programas ao vivo, maior fidelidade ao canal e mais formalidade, no que diz respeito aos conteúdos: assuntos como sexo e dinheiro, por exemplo, eram considerados tabus. A imagem era de intensidade zero, planar, sem contraste, com poucas interferências gráficas e incrustações.” (MUANIS, 2013, p. 173-174)

---

<sup>8</sup> “Like Hollywood studio films, television series are mass-produced by genre; however, the major television genres (sitcom and action-adventure drama) take the form of series with recurring characters and situations. Both the sitcom and the adventure drama, with their segmented structures, lend themselves to the insertions of commercials, or to put more accurately, these programme formats can be written around the commercial breaks.” Tradução livre.

Este primeiro momento configura uma televisão que ainda está amadurecendo a sua linguagem. Um exemplo é a série *Twilight Zone* (1959-1964), um programa com histórias baseadas em gêneros de terror, fantasia e paranormalidade. Rod Serling, criador da série, participava tanto como produtor executivo quanto roteirista principal, narrador, além de apresentador através de monólogos no início e no final de cada episódio. Fica evidente este aspecto do uso de gênero reconhecíveis pelo público e a condição hierárquica de discurso dentro do seriado.

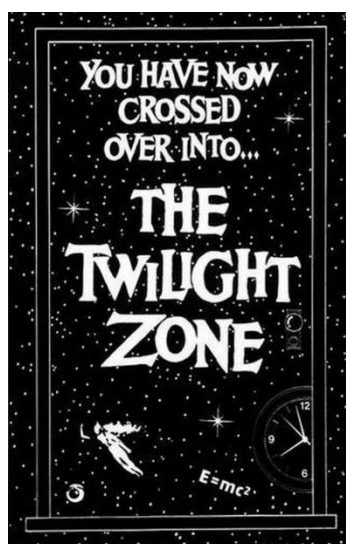


Figura 8. Pôster de *The Twilight Zone* (Rod Sterling, 1959 – 1964)

No entanto, o momento de ruptura ocorre com a neotelevisão, que se pode datar dos anos de 1980 e que se estabelece na década de 1990, com uma televisão que ganha mais complexidade e programações mais heterogêneas, até um interesse maior na diversificação do público.

Ganham espaço as TVs privadas, com a crise de alguns canais públicos, e as segmentadas. O número de emissoras dobra, e o zapping torna-se uma novidade que muda a velocidade, a forma de ver televisão, decretando o fim da fidelidade ao canal. Mais destinada ao indivíduo do que ao coletivo, a televisão sai da sala para o quarto, aumentando a intimidade com o espectador, rompendo os antigos tabus. Rescinde, assim, o modelo pedagógico anterior, estabelecendo uma relação de proximidade, em que o especialista é menos importante e o espectador

tem a palavra – é quando surgem as pesquisas qualitativas e quantitativas.” (MUANIS, 2013, p. 174)

Vale a menção de que esta ruptura não acontece de imediato, é apenas um período de transição de estratégias e práticas tanto dentro da televisão quanto em sua espectralidade. Estes dois momentos são importantes para entender em qual contexto *Twin Peaks* surge e os parâmetros da televisão na qual as duas primeiras temporadas foram exibidas, como uma série que utiliza estratégias muito comuns da neotelevisão. No entanto, antes é necessário traçar uma argumentação sobre o que consiste em uma narrativa seriada para elaborar conceitos diretamente da série criada por Lynch e Frost.

## 2.1 AS NARRATIVAS SERIADAS

Um dos tipos de programa pela qual a televisão se tornou popular é a narrativa seriada, que tem como premissa apresentar uma história serializada, em um espaço de tempo – diário ou semanal – de exibição entre os episódios. De acordo com Arlindo Machado (2000, p. 84), existem três tipos de narrativas seriadas na televisão: o primeiro tipo são narrativas que possuem uma trama linear, caso das telenovelas e de alguns tipos de séries ou minisséries, que podem ser chamadas de narrativas capitulares. Exemplos são a telenovela brasileira *Avenida Brasil* (2012) ou a série estadunidense *Breaking Bad* (2008-2013) – que narra a transformação do professor de química Walter White (Bryan Cranston) em um traficante de metanfetamina. O segundo tipo de narrativa é chamado de procedural ou episódica, aquela em que cada episódio é uma unidade, uma história completa, com começo, meio e fim, utilizando dos mesmos personagens. Neste caso mesmo com ordem de apresentação dos episódios, pode-se inverter a cronologia de exibição sem alterar a narrativa, exemplo é o programa humorístico *South Park* (1997 –

presente). O terceiro tipo de narrativa seriada é aquela que mantém a unidade temática, mas o enredo dos episódios se difere. Com histórias fechadas, são antologias que, o que se preserva nos episódios ao longo da série é o tema mesmo mudando personagens, atores, cenários, roteiristas e diretores. Neste caso podemos citar a série *Black Mirror* (2011 - presente), em que as diferentes histórias têm em comum temas satíricos que examinam a sociedade moderna, particularmente a respeito das consequências imprevistas das novas tecnologias.

Mark Frost, co realizador de *Twin Peaks*, contribui para a televisão assim como David Lynch contribui para o cinema. Ambos são responsáveis por misturarem a tradição e a estilística do clássico e das vanguardas na televisão e no cinema, respectivamente. Enquanto Lynch se evidenciava como um diretor de filmes que mesclava elementos, estruturas e psicologismos das vanguardas com outras estratégias do cinema de gêneros e do cinema clássico, Frost participava como roteirista da criação de importantes séries que fazem parte do contexto de transição entre a paleotelevisão e a neotelevisão e que trouxeram recursos estilísticos do cinema moderno para séries de televisão. Escritor de diversos episódios de *Hill Street Blues*, Frost havia trabalhado também na série *The Six Million Dollar Man* (1974 - 78). São narrativas seriadas que começam a utilizar novas formas de narrar. De acordo com Jason Mittel,

Diferente das novelas, essas séries veiculadas no horário nobre não adotavam uniformemente a prática de adiar o desfecho narrativo, já que normalmente tais programas apresentavam tramas episódicas combinadas a arcos narrativos multiepisódicos e dramas contínuos de relacionamento. Estes primeiros programas tendiam a atrelar histórias episódicas e seriadas a regras genéricas típicas – histórias de relacionamento atravessavam episódios, como nas novelas, mas nos casos policial e médico normalmente a ligação se fazia dentro de um episódio ou de forma seriada, dividido em duas partes. (MITTEL, 2006, p. 37)

Em *Hill Street Blues*, exibida pela NBC entre 1981 e 1987, é narrado o cotidiano dos oficiais de uma delegacia de polícia no fictício bairro nova-iorquino de Hill Street, situado no Bronx. A série inovou ao trazer uma estética que trabalhava com câmera na mão, iluminações naturais e o uso de plano sequência, aproximando de uma visualidade mais realista e, ao mesmo tempo, de uma linguagem mais moderna. *Hill Street Blues* evidencia a interseção entre diversas estruturas narrativas para desenvolver o enredo. A série trabalha em dois níveis: uma trama principal é apresentada em todos os episódios até o fim de temporada, um conflito maior que serve de espinha dorsal. Em outro nível acontecem tramas secundárias de parâmetros menores que terminam no próprio episódio – alguns casos até mesmo em que há não resolução de conflito. A série também é baseada em múltiplos protagonistas, onde não só um arco de personagem<sup>9</sup> tem relevância. O leque de personagens torna a narrativa mais complexa ao entrelaçar dinâmicas diferentes e diversos pontos de vista sobre a trama.



Figura 9. *Hill Street Blues* (1981 - 1987)

O diálogo da televisão com o cinema não ficaria restrito apenas aos gêneros em suas programações. Um aspecto importante da neotelevisão é o espaço para peças audiovisuais de diretores provenientes da tradição do cinema moderno. Na Europa, ainda

---

<sup>9</sup> Um arco de personagem é a transformação ou jornada interior de um personagem ao longo de uma história.



antes dessa transição na televisão, Roberto Rossellini, diretor de *Roma, città aperta* (1945) – um dos expoentes do neorealismo italiano<sup>10</sup> –, já havia migrado para a televisão com a série *La Prise de pouvoir par Louis XIV* (1966) para a rede estatal francesa ORTF (Office de Radiodiffusion Télévision Française). A série reconstitui o episódio histórico de monopolização do poder de Luís XIV, com uma proposta mais didática de contextualização histórica. Na França, por sua vez, Jean-Luc Godard, em codireção com Anne-Marie Miéville, produziu *France /tour/détour/deux/enfants* (1977). Nesta série, o que Godard e Miéville tentavam, era radicalizar a linguagem televisiva e estruturas narrativas, procurando se valer de padrões e explorá-los ao máximo. Entrevistas com crianças conversando com um adulto sobre questões filosóficas a propósito do tempo, sobre o dia e a noite, sobre o duplo e a existência eram recorrentes. Os episódios usavam de experimentações gráficas como a sobreposição de títulos e montagens abruptas de entrevista para entrevista. Krzysztof Kieślowski, diretor polonês, criou a série de dez episódios *Dekalog* (1988) para a Telewizja Polska<sup>11</sup>. A série consiste em dez telefilmes de aproximadamente uma hora de duração, cada um representando um dos dez mandamentos. Como forma de explorar possíveis significados dos mandamentos como ambíguos e contraditórios, Kieślowski desenvolve a série em histórias ficcionais situadas na Polônia moderna. Esta migração de diretores do cinema para a televisão, deixa claro como esta última é também um espaço para experimentação narrativa e estilística, quando estes diretores também entendem a televisão como um espaço legítimo dentro do audiovisual.

Mas essa relação não se encontra apenas em telefilmes ou séries televisivas que tenham um inegável diálogo com a estética moderna (Muanis, 2013). Comerciais de

---

<sup>10</sup> O Neorealismo italiano foi um movimento cinematográfico que despontou nos anos 1940, caracterizado por histórias sobre a classe trabalhadora, filmadas com pouquíssimos recursos.

<sup>11</sup> Emissora de televisão pública da Polônia. A TVP começou suas transmissões em 1952.

televisão a partir de 1970, mas sobretudo em 1980, começaram a ser realizados por cineastas que dialogavam tanto com o cinema clássico como com o cinema moderno como, por exemplo, Federico Fellini, Ridley Scott, Martin Scorsese, Jean-Luc Godard, Roman Polanski e o próprio David Lynch, entre tantos outros. Lynch traça o mesmo rumo dos cineastas mencionados ao se juntar com o roteirista Mark Frost, dessa vez para uma série de televisão. O roteirista, junto com David Lynch, criaria *Twin Peaks* após a participação de Lynch escrevendo um roteiro não filmado de *Hill Street Blues* intitulado *One Saliva Bubble* (1987). David Lynch e Mark Frost evidenciariam os arcos narrativos de *Hill Street Blues* junto com a influência de gêneros e vanguardas cinematográficas na criação de *Twin Peaks*.

### **3. *TWIN PEAKS* (1990-91, 2017)**

*Twin Peaks* (1990-1991) é uma série televisiva transmitida pela rede televisiva estadunidense ABC. O seriado contou com duas temporadas, estreando em 8 de abril de 1990 e encerrando em 10 de junho de 1991, totalizando 30 episódios. A história principal da série se desdobra na investigação do misterioso assassinato de Laura Palmer (Sheryl Lee) na cidade fictícia de Twin Peaks. Esta investigação fica a cargo do agente do FBI Dale Cooper (Kyle MacLachlan) juntamente com o trabalho da polícia local. A série *Twin Peaks* surge com pouca expressividade, de acordo com Mittel

Como um cruzamento bem-sucedido entre um caso de mistério, uma novela e um filme de arte, *Twin Peaks* proporcionou aos espectadores e aos executivos da televisão um vislumbre das práticas narrativas que as séries iriam desbançar. *Twin Peaks* era, em última análise, um fracasso de audiência, mas os comentários positivos e elogios recebidos abriram as portas para outros programas que no início da década de 1990 tomaram a liberdade criativa na forma de narrar, mais notadamente *Seinfeld* e *The X-Files*. (MITTEL, 2006, p. 38)

A série tem como início as duas temporadas, mas faz parte de um universo expandido posteriormente com os filmes *Fire Walk With Me* (David Lynch, 1992) que conta a história dos últimos dias de Laura Palmer e *Twin Peaks: The Missing Pieces* (David Lynch, 2014), uma compilação de cenas em formato de filme; os livros *The Secret Diary of Laura Palmer* (Jennifer Lynch, 1990) e *The Secret History of Twin Peaks* (Mark Frost, 2016) com extras sobre a investigação do crime, e por fim, a terceira temporada da série lançada em 2017 pelo canal *Showtime*. Nesse sentido, a série de Lynch e Frost pode ser apontada como obra transmídia, quando diferentes mídias transmitem variados conteúdos de um mesmo universo para o público através de diferentes meios, de modo que este público possa ter uma experiência mais completa e diversificada de consumo sobre um mesmo tema ou objeto, naturalmente otimizando e ampliando as possibilidades de lucro desses produtos. *Twin Peaks* cria um universo expandido com livros e filmes que fazem parte do ambiente criado na série. *Fire Walk With Me*, é um filme que complementa a história anterior a do assassinato de Laura, mostrando seus últimos dias, sua relação conturbada com o pai e o envolvimento com a prostituição. *Twin Peaks: The Missing Pieces* é um compilado de cenas deletadas da série que, por mais que não tenha relação com a narrativa canônica, contribui para um entendimento psicológico dos personagens da trama. Os livros *The Secret Diary of Laura Palmer* e *The Secret History of Twin Peaks* tomam parte como extras da série, elementos pouco revelados como materiais de arquivo.

A linha tênue que separa o sonho da realidade na filmografia de David Lynch também é desenvolvida no universo de *Twin Peaks*. O agente especial Dale Cooper se depara com visões sobrenaturais ao investigar a morte de Laura Palmer, sem saber se o que acontece é sonho ou realidade. Ele tem visões no hotel em que se hospeda, que dão pistas sobre o caso, mas não fica claro se foram sonhos ou aparições sobrenaturais – como a visão de um anão que dança em tempo reverso em um salão vermelho.



Figura 10. *Twin Peaks* (1990 - 1991)



Figura 11. *Twin Peaks: The Return* (2017)

Esta forma de embaralhamento entre a dimensão do real e do sobrenatural – ou de um processo onírico –, constrói um aspecto fantasioso para a série. Como nos filmes de Lynch, a série trabalha este tipo de dinâmica ao explorar os deslizamentos entre dimensões da percepção. Este movimento entre características do cognoscível e do que ultrapassa os limites do entendimento racional pode ser descrito por Todorov (1981):

Chegamos assim ao coração do fantástico. Em um mundo que é o nosso, que conhecemos, sem diabos, sílfides, nem vampiros se produz um acontecimento impossível de explicar pelas leis desse mesmo mundo familiar. Que percebe o acontecimento deve optar por uma das duas soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto de imaginação, e as leis do mundo seguem sendo o que são, ou o acontecimento se produziu realmente, é parte integrante da realidade, e então esta realidade está regida por leis que desconhecemos. Ou o diabo é uma ilusão, um ser imaginário, ou existe realmente, como outros seres, com a diferença de que rara vez o encontra. O fantástico ocupa o tempo desta incerteza. Assim que se escolhe uma das duas respostas, deixa-se o terreno do fantástico para entrar em um gênero vizinho: o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural. (TODOROV, 1975, p. 23)

As visões de Cooper e elementos como o salão vermelho, o espírito de Bob, o portal na floresta de *Twin Peaks*, fazem parte deste elemento fantástico da série. O fantasioso contribui para o sentimento de estranheza, a partir do momento em que Cooper percebe que o caso de Laura Palmer não fica apenas restrito ao seu entendimento racional – e o seu retrospecto como agente do FBI, ligado estritamente a evidências físicas do que pode ser denominar de “mundo real”.

A apresentação de percepções imaginárias não envolve necessariamente planos de ponto de vista. Muitas vezes os espectadores realmente veem o personagem cujos sonhos, visões ou memórias, são apresentados agindo no mundo que ele imagina ou lembra. Em vários episódios de *Twin Peaks*, por exemplo, os telespectadores veem os sonhos do agente Cooper, mas eles não veem através de seus olhos, porque o veem como parte do mundo dos sonhos.<sup>12</sup> (ALLRATH, GYMNCH, SURKAMP, 2005, p. 22)

A atmosfera surrealista da série possui um diálogo intenso com o *noir*, assim como as séries policiais. *Twin Peaks* utiliza do assassinato de Laura Palmer para apresentar o universo incomum sob o cotidiano pacato da cidade de Twin Peaks. Cooper, no processo de investigação descobre o assassino, o espírito Bob (Frank Silva) por meio de Leland Palmer (Ray Wilse). Porém, mesmo descobrindo o culpado, *Twin Peaks* continua seu enredo mostrando um além-mundo que não fica apenas restrito ao assassinato, no suspense e no mistério sobrenatural sobre a vida de Laura, mantendo assim certas pistas e acontecimentos não revelados. Este artifício foi crucial para o desenvolvimento posterior da série na televisão, que de acordo com John Fiske é uma estratégia do suspense na própria televisão:

O suspense na televisão, sua resolução da incerteza, envolve o espectador mais intensamente porque seus enigmas parecem não resolvidos e o espectador é convidado a vivenciar sua resolução, não apenas a aprender dela. Às vezes, esse envolvimento pode ser tão forte que leva o espectador a tentar intervir na própria redação do roteiro.” (FISKE, 1987, p. 97)<sup>13</sup>

As duas primeiras temporadas da série trazem consigo diversificações quando o enredo principal conduz a narrativa, enquanto outras tramas secundárias se incorporam a esta primeira. A crise pós-traumática dos pais de Laura, Leland Palmer e Sarah Palmer

---

<sup>12</sup> “The presentation of imaginary perceptions does not necessarily involve point-of-view shots. Quite often viewers actually see the character whose dreams, visions, or memories are presented acting in the world he imagines or remembers. In several episodes of *Twin Peaks*, for instance, the viewers are shown Agent Cooper’s dreams, but they do not, strictly speaking, see through his eyes, because they see him as part of the dream world.” Tradução livre.

<sup>13</sup> The suspense in television, its resolution of uncertainty, engages the viewer more intensely because its enigmas appear to be unresolved and the viewer is invited to experience their resolution, not merely to learn of it.” Tradução livre.

(Grace Zabriskie); a briga entre Jocelyn Packard (Joan Chen) e Catherine Packard (Piper Laurie) pela Serraria Packard, em função da morte do dono Andrew Packard (Dan O'Herlihy) – marido de Jocelyn e irmão de Catherine; o triângulo amoroso entre Laura, James Hurley (James Marshall) e Donna Hayward (Lara Flynn Boyle); a relação infiel do namorado de Laura, Bobby Briggs (Dana Ashbrook); o relacionamento abusivo entre Shelly Johnson (Madchen Amick) e Leo Johnson (Eric DaRe). Estas são tramas paralelas à investigação que são desenvolvidas na série e que, de alguma forma, mostram alguma relação dos habitantes da cidade com Laura Palmer. Lynch e Frost utilizam da grande quantidade de personagens para trazer complexidade para a narrativa.



*Figura 12. Múltiplos personagens em Twin Peaks (1990-1991, 2017)*

Com um certo tipo de ironia, o macabro e o mundano se combinam de forma a revelar a verdadeira identidade humana. São personagens que demonstram uma vida normal no seu cotidiano, mas escondem vidas secretas em diversos âmbitos da sociedade, como a infidelidade e a corrupção. A própria vida de Laura Palmer tem esse sentido: para os habitantes da cidade era uma garota com uma vida normal na sociedade, mas escondia uma vida no submundo da prostituição. É importante aqui lembrar e retomar como essas temáticas tabus são fruto dessa transformação de uma televisão clássica para uma

televisão moderna (Fahle, 2006), a partir das teorias de transição da paleo para a neotelevisão.

O uso do *duplo* em *Twin Peaks* começa pelo próprio nome da série<sup>14</sup> e se vincula ao resto da trama não só no nível social dos personagens, mas também de forma figurativa. A palavra *Doppelgänger* citada pelo anão do salão vermelho – presente nos sonhos de Cooper – tem como significado justamente esta afirmação. A palavra de origem alemã é um termo usado para se referir a pessoas muito semelhantes umas com as outras, como sócias, mas cópias imperfeitas e desviantes. Inúmeras lendas, contos e fábulas utilizam esse conceito em diversos meios ao longo da história: a lenda medieval judaica do Golem, o conto *O Homem de Areia* (1817) de E.T.A. Hoffmann, o livro *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley e muito comum no cinema expressionista alemão, desde o já citado *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), de Robert Wiene, através do personagem de César, até o robô de Maria no filme *Metropolis* (1927) de Fritz Lang. Na série, essa estratégia se evidencia quando o espírito de Bob toma posse do corpo de Cooper e cria uma cópia do agente do FBI no final da segunda temporada. Com a forma duplicada, a série termina com o agente Cooper dividido em uma figura má – incorporada por Bob – e uma figura boa – a parte do agente sem maldade, beirando a ingenuidade.

Desde seus primeiros filmes, Lynch demonstrou sua proximidade a temas sobrenaturais, perversos e ao humor politicamente incorreto, ao usar elementos que tendem ao grotesco como partes decepadas do corpo humano, pessoas com deformações, anões, elementos que escapam do padrão tradicional. É possível relacionar essa estética *lynchiana* (Ferraraz, 2013) presente na série com o cinema de atrações e sua relação com

---

<sup>14</sup> Na verdade, o nome *Twin Peaks*, que em uma tradução literal seria picos ou montes gêmeos, foi inspirado em dois seios de uma mulher deitada, fazendo alusão à personagem de Laura Palmer encontrada morta, deitada nua, na beira do Rio. O próprio nome e inspiração evoca a quebra de tabus na televisão, indissociável da série como parte da neotelevisão.

os circos e *vaudevilles* do final do século XIX. O cinema de atrações tinha o objetivo de surpreender o espectador. Caracterizava-se como um espetáculo visual, onde os cenários eram simples e o deslocamento dos atores eram laterais de uma ponta a outra do quadro cinematográfico – semelhante a uma apresentação de teatro. *Freaks* (1932) dirigido por Tod Browning mostra a vida de um circo com atrações bizarras, com anões, personagens com deformações físicas, normalmente marginalizadas pela sociedade. Em *Twin Peaks*, temos a figura do anão (Michael J. Anderson) e o gigante (Carel Struycken) que aparecem nos sonhos de Cooper, assim como o personagem Philip Gerard (Al Strobel), um médico sem o braço esquerdo. O clima de estranheza também aparece na figura do Major Garland Briggs (Don S. Davis) – pai de Bobby, o namorado de Laura – que tem uma relação misteriosa no exército com possíveis casos ufológicos e sobrenaturais. Assim como a *Log Lady* (Catherine E. Coulson), uma mulher que conversa com um tronco de árvore, avisando os outros habitantes sobre situações futuras que podem ocorrer na cidade.



Figura 13. *Twin Peaks* (1990-91)



Figura 14. *Freaks* (Tod Browning, 1932)

Em 2017 David Lynch e Mark Frost se juntam ao canal estadunidense *Showtime* e produzem a terceira temporada de *Twin Peaks*, intitulada de *Twin Peaks: The Return*. Lynch dirige todos os 18 episódios da terceira temporada da série, que retrata a vida dos personagens 25 anos após os eventos ocorridos nas duas temporadas de 1990-91 e reproduz o mesmo hiato de tempo entre as temporadas e o contexto narrativo da série.



No final da segunda temporada, Dale Cooper entra em um labirinto sobrenatural em busca de mais pistas sobre a morte de Laura e é possuído pelo espírito de Bob. A figura de Cooper se duplica: um corpo dominado pelo espírito de Bob e em um corpo que fica com toda a bondade e ingenuidade do detetive. Neste caso, acontece uma cisão entre bom e mau, como se uma parte do agente – aquela sob os domínios de Bob – carregasse apenas a maldade e a outra parte restasse aquilo que houvesse de bondoso, quase infantil no perfil psicológico de Dale Cooper. Ao final do último episódio, a parte bondosa do detetive fica presa no universo paralelo e sobrenatural, enquanto a figura má sai e se coloca como o verdadeiro Cooper, sem que ninguém perceba. A série termina com o personagem de MacLachlan se olhando no espelho, revelando a “troca de corpos” para o público – novamente o uso do duplo. A segunda temporada termina com um gancho narrativo que só seria desenvolvido 25 anos depois.

A terceira temporada tem como premissa a odisseia de retorno da figura boa de Cooper, e as consequências do corpo de Cooper – possuído por Bob – no mundo real. Enquanto a figura boa do agente retorna para a realidade, a figura má tem uma vida ligada ao crime. Do outro lado, o lugar na qual o *Cooper bom* havia ficado preso, participa da narrativa de uma forma mais ativa em se comparando às temporadas anteriores. O ambiente sobrenatural – que toma o lugar como um personagem e com interesses próprios, chamado de *Black Lodge* – manifesta a vontade de trazer Bob de volta para mundo sobrenatural e levar a parte boa de Dale Cooper de volta à Terra. Nestes 25 anos de intervalo, o *Black Lodge* coloca no mundo real uma terceira cópia de Dale Cooper. Com o nome de Doug, a cópia fabricada pelo *Black Lodge* tem uma vida típica de periferia classe média dos Estados Unidos, estabelecida com uma família e trabalho. Porém a cópia fabricada tem como papel servir de moeda de troca quando o bom Cooper retornar para o mundo real, sem que as pessoas da vida de Doug notem a diferença física entre cópia e

a parte do agente presa até então. No entanto, ao retornar ao mundo real no lugar de Doug, a figura boa do agente do FBI aparece como uma pessoa catatônica, que mal consegue falar. Como uma criança ingênua e sem noção da dinâmica da sociedade, ele substitui Doug sem que as pessoas em seu entorno estranhem tanto ou apenas relevem essa nova personalidade.

Nesta temporada, o contexto de *Twin Peaks* é ampliado além dos limites da cidade. As tramas agora se desenvolvem também em cidades reais como Nova York e Buckhorn, ambas nos Estados Unidos. A série, que até então tinha como ambiente a vida modesta do interior, traz agora um contraste entre a vida acelerada das metrópoles e a vagarosidade que ainda continua na pequena cidade de Twin Peaks. Há o retorno da grande maioria dos personagens e a inserção de novos – como a personagem de Diane (Laura Dern), na qual o nome já havia sido mencionado quando Cooper gravava em voz algumas notas sobre a investigação, utilizando de Diane como o nome de destinatária das mensagens. Alguns personagens tem dinâmicas diferentes das apresentadas nas temporadas anteriores, como Bobby Briggs, antigo namorado de Laura que retorna como um personagem mais maduro e trabalhando na polícia de Twin Peaks. O personagem Hawk (Michael Horse) – personagem secundário nas duas primeiras temporadas – retorna como subdelegado também na polícia da cidade e tem uma importância maior na narrativa, junto com a Log Lady, esta em uma doença terminal. Um incitador da trama é o “tronco” da Log Lady. Hawk e Log Lady são orientados pelo tronco sobre a volta de Dale Cooper, e que algo está faltando na solução do caso de Laura. Alguns personagens são retomados com um papel maior em relação às temporadas anteriores e outros são apenas apresentados com suas tramas paralelas sem necessariamente ter alguma relação com a trama principal desta temporada. Exemplo é o caso da personagem Audrey Horne (Sherilyn Fenn). Na primeira fase de Twin Peaks da década de 1990, a garota era amiga

de Laura e tinha um interesse romântico por Dale Cooper. Na retomada da série, a trama de Audrey aparece quase que como isolada, demonstrando a vida dela casada com um anão – o que depois é revelado que não passa de um delírio de Audrey, dando a entender que ela está em um possível coma ou em sono profundo sem causa apresentada. *Twin Peaks: The Return* desenvolve uma narrativa pouco explicativa quanto aos seus incidentes, por mais que nas primeiras temporadas houvesse esse tipo de dinâmica, mas com um caráter mais expositivo quanto a vida dos seus personagens.

A série, continua por utilizar dos gêneros como uma força motriz para a narrativa. O *noir* e a narrativa policial continuam em evidência não só pela continuidade do caso de Laura, mas também em torno das séries de assassinatos cometidos por Bob no corpo de Cooper. *Twin Peaks* agora coloca uma camada a mais quanto ao gênero de ficção científica. A ficção científica é um gênero que lida com conceitos ficcionais e imaginativos relacionados ao futuro, ciência e tecnologia, e seus impactos e consequências em uma determinada sociedade ou em um indivíduo. De acordo com Tellote:

Twin Peaks sempre foi uma coleção de breves elementos, de “versos” diferentes, mas equivalentes, de histórias genéricas, e muitas vezes sem o tipo de ícones antecipados ou padrões totalmente desenvolvidos que geralmente são associados a uma fonte genérica, como sci-fi. Antecipando aquela situação contemporânea, Twin Peaks nos apresenta não um paraíso natural, mas uma sociedade altamente tecnologizada, um mundo onde não podemos simplesmente fugir da tecnologia (como a serraria vista em operação no início de cada episódio, triturando um tronco de árvore) assim como a ciência que cria, e a razão - muitas vezes tortuosa e defeituosa, como no caso de Windom Earle e sua partida de xadrez contínua com Cooper. (TELLOTE, 2016, p. 172)<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> But Twin Peaks was always nothing if not a collection of such shorthand elements, of different but equivalent “verses” of generic stories, and often without the sort of anticipated icons or fully developed patterns that had usually been associated with a generic source like sf. Forecasting that contemporary situation, Twin Peaks thus presents us not with a natural paradise, but with a highly technologized society, a world where we just cannot get away from technology (like the sawmill’s saw seen in operation at the start of each episode, grinding through the tree-emblem of the natural world), as well as the science that creates it, and the reason—often devious and faulty, as in the case of Windom Earle and his ongoing chess match with Cooper—that conceives it. Tradução livre.

As duas primeiras temporadas utilizariam também da ficção científica como elemento narrativos, mas na terceira temporada, a evidência do sci-fi<sup>16</sup> fica muito mais notória. Através da figura do Major Briggs, já havia uma menção quanto um trabalho do próprio agente do exército de pesquisas ufológicas na cidade de Twin Peaks. No entanto, a terceira temporada desdobra o caráter da ficção científica de uma forma mais eloquente. Após os incidentes ocorridos nas temporadas anteriores, eventos paralelos em outras cidades dos Estados Unidos começam a fazer parte da trama. Em Nova York, uma organização governamental cria uma máquina que supostamente capta imagens de uma outra dimensão – mas sem fins ou explicações aparentes quanto ao aparelho e seus fins. Esta máquina interdimensional serve de “portal” para que Cooper retorne do mundo sobrenatural na qual havia ficado preso. Essa dinâmica entre a vida urbana e simplicidade de Twin Peaks é utilizada de forma a ampliar alguns aspectos da série, a inserção de novos personagens e cenários, e até mesmo uma experimentação mais aguda em certos episódios. O capítulo 8 de *Twin Peaks: The Return* se trata de um episódio que interrompe a trama e apresenta eventos acontecidos na década de 1950, na fronteira entre Estados Unidos e México. O episódio recorre a inúmeros recursos gráficos, quase abstratos, através de uma aproximação de câmera em uma explosão que ocorre em uma área de testes nucleares. A série parece fazer o contraponto com a inevitabilidade com o desenvolvimento tecnológico, diferente de um certo tipo vida pré-industrial na cidade, apresentada nas duas primeiras temporadas.

---

<sup>16</sup> Abreviação de *science fiction* (trad.: ficção científica).



Figura 15. *Twin Peaks: The Return* (episódio 8, 2017)

Nas duas primeiras temporadas, fóruns de discussões contribuíram para a propagação do universo da série, com debates e críticas de pessoas que tinham acesso a internet naquela época. A televisão, como o meio primário de exibição da série, é o espaço na qual *Twin Peaks* se tornou popular. A questão que surge é como a televisão conseguiu abarcar estes aspectos híbridos da série, agradando níveis diferentes de público. A resposta pode ser encontrada na teoria de televisão proposta por John Fiske em *Television Culture* (1987). Fiske se baseia em Roland Barthes (*S/Z*, 1975) para elaborar três conceitos de formas de comunicação que são pertinentes nesta discussão. O primeiro consiste no que ele vai chamar de *textos legíveis*, são textos que são de fácil entendimento para o leitor através do naturalismo. Pode se encaixar neste tipo de texto o cinema clássico hollywoodiano, o realismo na literatura, “esta é essencialmente uma estratégia de fechamento porque tenta especificar relações entre incidentes ou elementos em uma narrativa de acordo com as leis universais da lógica que são as mesmas para todos e, portanto, fazem (literalmente) bom senso.” (Fiske, 1987, p. 98)<sup>17</sup>. O *texto legível* possui o papel de determinar um racionalismo lógico e coerente, fazendo com que o leitor embarque na diegese narrativa. O segundo conceito é o de *texto escrevível*, “é aquele baseado nas leis de associação e não nas de causa e efeito. Este é um princípio muito mais

---

<sup>17</sup> This is essentially a strategy of closure because it attempts to specify relations between incidents or elements in a narrative according to universal laws of logic that are the same for everyone and therefore make (literally) common sense. Tradução livre.

‘aberto’, pois permite uma variedade muito maior de relações associativas e, portanto, a construção de significados” (1987 p. 98)<sup>18</sup>. Ou seja, o *texto escrevível* é onde a estrutura do texto é mais evidente, onde não existe necessidade de uma coerência narrativa e o leitor se torna menos disciplinado, rompendo com a diegese e se transportando para a superfície da forma – ou para sua opacidade, para utilizar um conceito de Ismail Xavier. As próprias vanguardas cinematográficas e o teatro do absurdo de Samuel Beckett em *Esperando Godot* (1953), na literatura, são exemplos desta forma de texto. Fiske, no entanto, irá elencar um terceiro tipo de texto que não estava presente na teorização de Barthes e que seria específico do texto televisivo, que é o *texto produzível*. Este é aquele que combina os dois tipos de textos anteriores, comunicação e abertura simultaneamente:

O leitor de um texto associativo é menos “disciplinado” do que o leitor de um texto lógico. Claro, nenhum texto é puramente associativo ou puramente lógico, todos os textos contêm ambos os princípios e a tensão entre eles fazem parte da luta textual entre abertura e fechamento, entre dominação e resistência. A televisão exibe as contradições entre esses princípios conflitantes de forma mais nítida do que qualquer outro meio. (FISKE, 1987, p. 98)<sup>19</sup>

De acordo com Fiske todos os produtos televisivos são *textos produzíveis*, mas *Twin Peaks* evidencia mais esse caráter a partir do momento que veicula suas referências, aspectos do cinema clássico e do cinema de vanguarda, assim como características reconhecíveis de uma narrativa seriada. Estes níveis criam várias formas de leitura a partir de uma maior abertura do texto, incentivando debates e diferentes interpretações sobre a obra. Para John Fiske, portanto, a televisão é o espaço deste tipo de texto produzível a partir do momento em que

---

<sup>18</sup> The second organizing principle is one based upon the laws of association rather than those of cause and effect. This is a much more “open” principle for it allows of a far greater variety of associative relations and thus meanings to be made. Tradução livre.

<sup>19</sup> The reader of an associative text is less “disciplined” than the reader of a logical text. Of course, no text is either purely associative or purely logical, all texts contain both principles and the tension between them is part of the textual struggle between openness and closure, between domination and resistance. Television exhibits the contradictions between these conflicting principles more starkly than any other medium. Tradução livre.

Essa “escrita” do espectador costuma fazer parte das fofocas discutidas no último capítulo e é incentivada pelos fanzines que discutiremos no próximo. No passado, a televisão foi tratada pela maioria dos críticos como um texto que pode ser lido ou fechado. Essa abordagem deixa de levar em conta não apenas muitas de suas características textuais, mas também seus vários modos de recepção e seu público heterogêneo. Embora possamos certamente ver nisso forças de fechamento, essas são atendidas pelos desejos opostos de seu público de explorar seu potencial de escritor, transformando seus “textos” em seu “trabalho”. (FISKE, 1987, p. 98)<sup>20</sup>

A forma como a televisão possibilita essa conjunção não é apenas uma discussão sobre a obra, mas sim da sua complementação do espectador. Na discussão sobre o leitor implícito, Antoine Compagnon (1999), traz um aspecto sobre a relação entre o objeto literário e o receptor:

O objeto literário não é nem o texto objetivo nem a experiência subjetiva, mas o esquema virtual (uma espécie de programa ou de partitura) feito de lacunas, de buracos e de indeterminações. Em outros termos, o texto instrui e o leitor constrói. Em todo texto os pontos de indeterminação são numerosos, como falhas, lacunas, que são reduzidas, suprimidas pela leitura. (COMPAGNON, 1999, p. 150)

O autor, neste caso, desenvolve esta relação a partir do texto literário, no entanto é possível fazer a mesma relação com os programas de televisão e o espectador, de um modo geral, conseqüentemente com *Twin Peaks*. Por mais que haja afirmações na presente pesquisa, de que a intenção do autor é apropriar-se de influências de gênero e vanguardas para a construção do real e do onírico, isto não é algo absoluto. A grande questão que envolve *Twin Peaks* é de fato de uma maior abertura e ampliação de possibilidade de leituras, comparado com outros programas regulares da televisão que já

---

<sup>20</sup> This “writing” by the viewer is frequently part of the gossip discussed in the last chapter, and is encouraged by the fanzines that we will discuss in the next. Television has in the past been treated by most critics as a readerly or closed text. This approach fails to account not only for many of its textual characteristics, but also for its various modes of reception and its heterogeneous audiences. While we can certainly see in it forces of closure, these are met by the opposing desires of its audiences to exploit its writerly potential by making their “texts” out of its “work”. Tradução livre.

são abertos, como demonstrou Fiske. De forma consciente, em função dos realizadores, a série evidencia a noção de que o leitor constrói o seu próprio sentido, algo mais flexível quanto ao significado da obra. Dessa forma, *Twin Peaks* desenvolve a narrativa com lacunas sem a intenção de respondê-las – como o caso central da morte de Laura Palmer. O leitor neste caso contribui efetivamente com a narrativa apresentada, como construindo o sentido da obra individualmente, tanto quanto os roteiristas da série.

## CONCLUSÃO

A série *Twin Peaks* é um objeto que levanta questões por diversos aspectos. Nos capítulos anteriores, foram discutidos pontos que evidenciam a gama de assuntos que a série pode proporcionar para a discussão sobre o purismo da série quanto audiovisual. Desde o gênero cinematográfico, a estrutura de um programa televisivo, o diálogo com vanguardas e o cinema moderno, são aspectos que distinguem a série não necessariamente como um marco ou inovadora ao mesclar formas de linguagem, porém se trata de um audiovisual que deixa evidente sua conciliação com formas de narrar vindas, supostamente, de meios que tendem a serem colocados em espaços de oposição.

Em 2017, a terceira temporada de *Twin Peaks* foi exibida no festival de *Cannes* em conjunto com a série de televisão *Top of the Lake* (2013 – 2017) e, em 2019, eleita pela revista *Cahiers du Cinéma* como o melhor *filme* da década. Estes dois momentos envolvendo a crítica voltada para o cinema, contribuem para discussão sobre os limites entre as plataformas audiovisuais. Neste caso, o debate gira em torno do que configura um produto audiovisual ser pertencente a um determinado tipo de mídia e suas características inerentes. A análise de *Twin Peaks* se torna importante ao passo que se apresenta como uma série que não possui resguardo sobre a fusão de estilos,



principalmente se colocarmos em evidência a exibição em contextos diferentes da história. *Hill Street Blues*, foi exibida por um longo período de tempo, em 7 anos de exibição, longevidade de outras tantas séries – um exemplo ainda maior de continuidade de exibição é a série *Grey's Anatomy* (2005 – presente), que conta até então com 17 temporadas. *Twin Peaks* possui uma diferença crucial o que auxilia a análise: possui uma diferença de 25 anos entre temporadas, o que possibilita um olhar de contraste em relação a momentos históricos diferentes sobre o audiovisual. Dois contextos em que a comunicação de massa transita da televisão para a complementaridade da internet. Esse relacionamento com o espectador tem relação muito próxima com a internet antes mesmo do *streaming*. Discussões sobre os rumos da narrativa se desencadeavam no intervalo entre episódios de *Twin Peaks*, assim como pela internet com uma comunidade de fãs assíduos. Com a terceira temporada, essas discussões foram impulsionadas pelo ritmo mais acelerado e veloz da internet. Até mesmo o retorno a discussões sobre as temporadas anteriores, com *uploads* de episódios que trouxeram um acesso facilitado a série, mesmo que de forma ilegal. Exemplo claro deste tipo de base de fãs é o evento online *Twin Peaks: Unwrapping the Plastic*<sup>21</sup> que ocorreu em 19 de junho de 2021, com mesas de debate e seminários de discussão sobre a série.

Em primeira instância, David Lynch parece ter a noção de que o gênero é um meio muito eficaz para criar um reconhecimento simbólico através da repetição de signos. Esta repetição é feita criando um nível de familiaridade com a trama, não apenas para conseguir audiência, mas reformular questões próprias do gênero. Dale Cooper é o investigador, Laura Palmer é a garota dúbia, os personagens que giram em torno da trama possuem uma psicologia difusa, e estes aspectos instigam o mistério envolvendo a morte

---

<sup>21</sup> “*Unwrapping the plastic*” é uma expressão utilizada pelo personagem Pete Martell (Jack Nance) no primeiro episódio da série, ao encontrar Laura Palmer morta e enrolada em plástico na beira de um rio.

de Laura. No entanto, o gênero na série começa a se diluir, dando espaço para experimentações gráficas e assuntos cabíveis a interpretação como os limites entre sonho e a realidade, a complexidade subjetiva da sociedade pós-moderna, o niilismo nas relações sociais. Isto é feito até mesmo para dialogar com outros gêneros como a ficção científica, o horror e o melodrama. Pode-se argumentar que o gênero neste caso é o vetor que estimula outras discussões, revigorando a semântica dessas narrativas.

Anteriormente, revigorar o gênero já era uma realidade, como os filmes de Orson Welles e Billy Wilder através do *noir* e Sergio Leone com o *western spaghetti*, criando novos significados e complexidade para a histórias, mesmo que apenas reformulações de estrutura – como no *western*, o declínio moral do “mocinho”, anteriormente exemplo de ética e valores. Após os anos 2000, essa prática continua ativa, como exemplo *Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives* (Apichatpong Weerasethakul, 2011) que utiliza do fantástico para falar sobre a memória; *Get Out* (Jordan Peele, 2017), utilizando do terror como crítica ao racismo na contemporaneidade; *Django Unchained* (Quentin Tarantino, 2012) e *Bacurau* (Kleber Mendonça Filho, Juliano Dornelles, 2019), o *western* como artifício da debate para a emancipação colonial; ou até mesmo casos mais agudos do uso de gênero como *Holy Motors* (Leos Carax, 2012). Este último é pautado por sequências extremamente diferentes quanto a sua forma, na tentativa de abordar as diversas facetas do indivíduo pós-moderno, com referências à *fashion films*<sup>22</sup>, o melodrama, musicais, ficção científica, o horror e o surrealismo.

*Twin Peaks* recorre a artifícios tanto do cinema como da televisão, os filmes *noir*, a ficção científica e o melodrama para estabelecer um pacto com o público, baseado no conhecimento prévio coletivo sobre essas formas de narrar. Posto isso, a série se

---

<sup>22</sup> Os *fashion films* são vídeos curtos e utilizados por marcas de moda para comunicar a estética, as ideias e os conceitos de uma coleção ou um produto ao público.

desenvolve em um eixo que aos poucos revitaliza a linguagem de símbolos, transgredindo essas expectativas de narrativas ligada a mitologia de gênero. O gênero, que tem um apelo mercadológico um pouco mais evidente, coapta o grande público, mas também é responsável por ser a porta de entrada para apresentar tramas ambíguas não usuais para esse tipo de cinema. Não apenas o tratado com o gênero, *Twin Peaks* possibilita outros pontos de vista. O episódio 8 de *Twin Peaks: The Return*, por exemplo, foi exibido durante uma temporada pelo *The Museum of Modern Art* em Nova York, nos Estados Unidos. A série propõe uma narrativa que condiciona a estética moderna – colocada muitas vezes como deleite apenas pelo público especializado entre festivais, críticos, cinéfilos e cineastas –, em uma fusão com o cinema de gênero que tem como alvo o grande público e o mercado. O cinema e a televisão sempre foram alvo de questões que diferenciam sobre o que seria um produto e o que seria uma obra edificante, no sentido artístico. É interessante aqui notar como *Twin Peaks* possui diversas facetas, podendo ser considerado cinema, televisão e uma peça de arte moderna. É provável que a série nesse sentido seja um ponto na questão da discussão sobre o chamado audiovisual de arte e o audiovisual para o mercado. *Twin Peaks* parece assimilar que o audiovisual não é um nem outro, mas constituído da diversidade de vertentes, assim como o duplo: duas vias que são apenas a variação de um mesmo objeto. Além deste aspecto híbrido, a série também se configura como um objeto transmídia, através de livros e filmes que expandem o universo narrativo da trama, com cenas deletadas – *Missing Pieces* –, filmes complementares – *Fire Walk with Me* – e livros com arquivos não exibidos na série – *The Secret Diary of Laura Palmer*. O processo híbrido e transmídia reafirma o fato de que David Lynch e Mark Frost percebem a capacidade de um universo que pode dialogar com diversos meios e linguagens diferentes.

*Twin Peaks* possui um grande público de fãs em decorrência da estrutura narrativa baseada em gêneros e formas de exibição. Nas duas primeiras temporadas, fica evidente as influências de Lynch sem perder o apelo de uma série dramática dentro da televisão. Na terceira temporada, estas questões continuam e se adaptam às novas formas de produção e janelas de exibição – como o uso de câmeras 4K, serviços *on demand* e o *bingewatching*<sup>23</sup>. *Twin Peaks* permanece com um estilo referencial à televisão e ao cinema, mas também possui um suposto nível de consciência da plataforma na qual está inserida. O material bibliográfico sobre uma possível autoconsciência de mídia por parte de Lynch e Frost ainda é deficiente nesse sentido, porém se torna discutível aqui a forma em que os criadores da série permanecem com um diálogo entre o gênero audiovisual, cinema moderno, vanguardas e a televisão. Em *Twin Peaks*, Dale Cooper surge como um detetive, muitas vezes caricato, e se depara com a história pregressa de Laura, uma garota dúbia quanto ao seu modo de vida. O elemento da narrativa *noir* é uma das formas de tratar a dualidade, o duplo de *Twin Peaks*. A duplicidade é a realidade e o onírico, a cidade rudimentar e a tecnologia urbana, a vida social e os conflitos pessoais, opacidade e transparência – assim como o gênero no cinema e televisão quanto a mercados, e o “cinema de arte” de festivais e museus. Esta afirmação pode de certa forma clarear o fato de a *Cahiers du Cinéma* colocar *Twin Peaks: The Return* em uma lista de produções audiovisuais em sua maioria composta por longas-metragens para o cinema, pelo fato de se poder assistir a temporada em um fluxo contínuo de tempo. Os criadores da série trazem uma obra com valores modernos para plataformas de consumo em massa, e torna em partes a série acessível ao grande público.

---

<sup>23</sup> Prática de assistir a conteúdo audiovisual por um período prolongado em fluxo contínuo, geralmente seriados de televisão ou *streaming*.

O fato de David Lynch ser um diretor proveniente do cinema e que encontra na televisão espaço também para experimentar é algo notório. Como já visto, o diretor não é o único a se deslocar de um meio para outro e isso mostra como o audiovisual é potente como linguagem e tem esse caráter adaptativo, não só dos realizadores mas como linguagem em si. A potência cinematográfica de construir e desconstruir realidades não é uma discussão sobre o meio pela qual se comunica, mas as possibilidades de comunicação. Seja o aparelho televisivo, as salas de cinema ou os corredores de museus, a comunicação com o espectador é de grande importância por mais que a interpretação do espectador seja fator significativo na disseminação das obras. Inclusive o audiovisual que sabe lidar com os níveis de leitura do público, ou seja, suas referências intelectuais e culturais. Neste caso, *Twin Peaks* surge como um objeto que sintetiza de alguma forma estas questões, não como pioneira, mas capaz de absorver aspectos estilísticos predecessores e contemporâneos.

## REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

ALLRATH, Gaby; GYMNICH, Marion. *Narrative strategies in television series*. – London, UK: Palgrave Mcmillan, 2005.

ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. – London, UK: British Film Institute, 1999.

COMPAGNON, Antoine. *O demônio da teoria: literatura e senso comum*. – Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.

FAHLE, Oliver. *Comunicação e experiência estética*. – Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006

FERRARAZ, Rogério. *As marcas surrealistas no cinema de David Lynch*. – Campinas, São Paulo: Revista Olhar, 2001.

FEUER, Jane. *MTM 'Quality Television'*. – British Film Institute, 1984.

- FISKE, John. *Television culture*. Nova York: Routledge, 2006.
- FREUD, Sigmund. *História de uma Neurose Infantil, Além do Princípio do Prazer e Outros Textos*. – São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- MACHADO, Arlindo. *A Televisão Levada a Sério*. – São Paulo: Senac São Paulo, 2000.
- MASCARELLO, Fernando (org). *História do Cinema Mundial*. – Campinas, São Paulo: Papirus, 2006.
- MITTEL, Jason. *Narrative Complexity in Contemporary American Television*. – University of Texas Press, 2006.
- MUANIS, Felipe. *O tempo-morto na hipertelevisão*. Salvador: EDUFBA, 2013.
- SUPPIA, Alfredo. *Cinema(s) independente(s): cartografias para um fenômeno audiovisual global*. – Juiz de Fora: Editora UFJF, 2013.
- TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. – São Paulo: Editora Perspectiva, 1975.
- WEINSTOCK, Jeffrey Andres; SPOONER, Catherine. *Return to Twin Peaks: New Approaches to Materiality, Theory and Genre on Television* – London, UK: Palgrave Macmillan, 2016.
- XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. – São Paulo: Paz e Terra, 2005.
- ZIZEK, Slavoj. *Lacrimae Rerum: Ensaio sobre cinema moderno*. – São Paulo: Editora Boitempo, 2018).