



*Twin Peaks* (1990-2017). Produção: Showtime. Fonte: divulgação.

## Ficção seriada: *binge watching* e estrutura narrativa em *Stranger Things* e *Twin Peaks*

Débora Mitie<sup>1</sup>

Graduada em Cinema e Audiovisual pela UFPel

Bruno Leites<sup>2</sup>

Doutor em Comunicação e Informação pela UFRGS;  
Professor de Produção de Áudio e Vídeo no IFRS

**Resumo:** Para entender o fenômeno *binge watching* através da perspectiva da estrutura narrativa, o presente artigo propõe a análise comparativa das séries *Stranger Things* (2016) e *Twin Peaks* (1990), uma vez que foram pensadas para tipos diferentes de exibição, mas que possuem similaridades. Usando conceitos de Sonia Rodrigues, Pamela Douglas e Renata Pallotini acerca de elementos narrativos, o propósito deste trabalho é entender como a segmentação de arcos A, B e C, a organização das etapas narrativas, a divisão em atos e a forma com que os ganchos são usados influenciam no modo de assistir uma série.

**Palavras-chaves:** *Binge watching*. Estrutura narrativa. *Twin Peaks*. *Stranger Things*.

**Abstract:** In order to understand the phenomenon *binge watching* from the perspective of the narrative structure, the present article proposes the comparative analysis of *Stranger Things* (2016) and *Twin Peaks* (1990) series, once both were designed for different types of exhibition although they have similarities. Using concepts from Sonia Rodrigues, Pamela Douglas and Renata Pallotini about narrative elements, the purpose of this work is to understand how the segmentation of stories A, B and C, the organization of narrative steps, division of acts and hooks placed correctly influence on the way one watches a serie.

**Keywords:** *Binge watching*. Narrative structure. *Twin Peaks*. *Stranger Things*.

<sup>1</sup> [deboramitie@gmail.com](mailto:deboramitie@gmail.com)

<sup>2</sup> [bleites2003@hotmail.com](mailto:bleites2003@hotmail.com)

## INTRODUÇÃO

A narrativa seriada é um importante produto audiovisual que ganhou força através da distribuição digital, a qual transformou a indústria em vários aspectos, desde a produção até o consumo de conteúdo. Este consumo passou por uma alteração na dinâmica por parte dos espectadores no seu modo de assistir, que agora absorvem cada vez mais os conteúdos sob demanda, sem obedecer necessariamente à antiga lógica de ver programas com dia e hora marcada.

No mercado atual, o serviço de *video on demand* (VOD) está em constante crescimento. A Netflix, uma das plataformas de *streaming* mais conhecidas internacionalmente, já alcançou o número de 93 milhões de assinantes no mundo (NETFLIX, 2017a). Os canais de televisão por assinatura continuam se expandindo, chegando perto de 20 milhões de assinantes aqui no Brasil (STIVALETTI; LEITÃO, 2016), sendo que boa parte dos canais também lançou sua própria plataforma de VOD. Incontáveis links estão disponíveis na internet, onde há a troca de arquivos *peer-to-peer*, e tudo isso contribui ainda mais para a possibilidade de maior controle do espectador sobre os modos de ver.

Este cenário propõe uma nova experiência de consumir produtos seriados da maneira que for mais conveniente ao espectador, diferente do que ocorre no fluxo televisivo padrão. Com isso, vemos surgir o *binge watching*, que é o hábito de assistir compulsivamente<sup>3</sup> grandes quantidades de conteúdo, no geral temporadas inteiras de séries, sem intervalos entre episódios. Este hábito implica novas estratégias de produção de conteúdo, que tanto expandem a cultura do *binge watching* quanto alimentam esta demanda.

O objetivo deste trabalho é analisar como a utilização de certos elementos narrativos em ficção seriada pode favorecer a prática do *binge watching*. Evidentemente, não pretendemos esgotar o tema. O *binge watching* é um fenômeno cultural complexo que

merece ser analisado em diversos níveis, como, por exemplo, nos níveis da tecnologia, do consumo e da recepção. O que oferecemos é uma mirada ao fenômeno desde o ponto de vista da narrativa, com foco em recursos tais como ganchos e divisão em atos.

Como *corpus* do trabalho, foram escolhidas duas narrativas seriadas de épocas distintas, mas que guardam níveis de semelhança que favorecem a comparação. Uma delas, *Stranger Things* (Matt e Ross Duffer, 2016 – presente), foi realizada visando consumo por VoD e lançamento em bloco de temporada, isto é, sem intervalos entre episódios. A outra, *Twin Peaks* (David Lynch e Mark Frost, 1990)<sup>4</sup>, é uma referência em termos de narrativa seriada pré-VoD, de modo que seus episódios foram criados para exibição intervalada na televisão.

Entre os elementos narrativos em comum, destaca-se o suspense como elemento central, a ambientação (cidades pacatas e interiores) e a exposição inicial de acontecimentos drásticos que mudam a rotina dos lugares: a morte de uma jovem em uma das séries e o desaparecimento de uma criança na outra. Além disso, há ainda o formato de oito episódios na primeira temporada e a duração aproximada dos episódios em média de 45 minutos.

Os objetos empíricos selecionados são relevantes por permitir analisar dois produtos que foram feitos para plataformas diferentes e que possibilitam uma análise comparativa sobre como estão concebidas as narrativas seriadas, seja o produto pensado para ser assistido de uma maneira convencional – onde o espectador tinha a necessidade de esperar o horário da programação pré-estabelecida – em contraponto de outro, onde o espectador pode consumir nos intervalos que preferir.

<sup>3</sup> Utilizamos o termo 'compulsivamente' porque 'compulsão' traduz 'binge', de origem inglesa. Não pretendemos, evidentemente, patologizar essa prática espectral.

<sup>4</sup> As duas primeiras temporadas da série foram exibidas entre 1990 e 1991. Em 2017, *Twin Peaks* ganha uma nova temporada, exibida pelo canal norte-americano Showtime e que pode ser vista no Brasil, através do serviço de *streaming* da Netflix.

## O FENÔMENO *BINGE WATCHING*

As plataformas *streaming* e canais de *VoD* colaboram para o maior controle do espectador contemporâneo, que podem escolher o quê, quando, como e onde desejam assistir. Conseqüentemente isto gera o crescimento de um comportamento já existente, e que se tornou um fenômeno recorrente conhecido como *binge watching*, que significa a compulsão de assistir vários episódios de uma série ou sequência de filmes de uma vez, durante horas seguidas e que também é conhecido como maratona.

Um artigo publicado por Matthew Pittman e Kim Sheehan (2015), chamado *Sprinting a media marathon: Uses and gratifications of binge-watching television through Netflix*, divulga uma pesquisa feita com 262 espectadores que se consideram *binge watchers* e especula sobre alguns fatores que influenciam o comportamento de fazer maratonas de séries. O estudo sugere que, em uma visão geral, o público usa a mídia com o propósito de alcançar cinco gratificações básicas: conseguir informação ou se educar; identificar-se com alguns personagens específicos; divertir-se apenas ou se distrair (ficando empolgado com a qualidade da alta produção do programa); melhorar suas interações sociais (ver e/ou discutir com amigos); e também para escapar do estresse do dia a dia.

Outro dado que foi apontado na mesma pesquisa observa que a relação da internet com o espectador gera uma quebra no romance da mídia tradicional através de três características que são: a interatividade (o espectador tem mais controle do que assiste), a desmassificação (o espectador tem mais opções de escolha) e a assincronia (tem mais autoridade do que e quando vai assistir).

Pittman e Sheehan destacam o fato de que o *binge watching* é um fenômeno complexo que pode ser compreendido de maneiras diferentes, e que existem estudos recentes do assunto que estão sendo feitos sob diferentes perspectivas. Os autores citam, por exemplo, um estudo que tenta descobrir os termos de motivação emocional para universitários fazerem maratonas, analisando seus comportamentos e como a forma de assistir influencia o relacionamento afetivo, a solidão, depressão e o bem estar psicológico (WHEELER, 2015). Outro exemplo é uma pesquisa da empresa

*Harris Interactive*, que ficou interessada nesta prática e realizou uma pesquisa com três mil pessoas para saber se os *Binge Watchers* têm algum sentimento de culpa (STELTER, 2013).

O fenômeno chama atenção de estudiosos e também das empresas que produzem conteúdo. Recentemente, a Netflix (2017b) realizou uma pesquisa quantitativa que revela o “Índice de Maratona” e oferece detalhes sobre essas compulsões do espectador. A pesquisa revela que existe um grupo de séries que são “devoradas” e outras que são “saboreadas”, seguindo os termos da própria Netflix. A pesquisa completa foi apresentada na 65ª Conferência Anual de Comunicação Internacional, em San Juan, Porto Rico. Os dados revelam que os usuários que “devoram” séries assistem em média uma temporada inteira no tempo aproximado de uma semana, dedicando mais de duas horas diárias para tal prática. A pesquisa foi global, realizada durante um período de sete meses (outubro de 2015 até maio de 2016), e rastreou 190 países e mais de 100 séries e suas respectivas primeiras temporadas.

Através da análise dos resultados, é possível dizer que o gênero também influencia o modo de consumo: o espectador tende a “devorar” séries de horror/terror e suspense (*Breaking Bad*, *The Walking Dead*, *The Fall*, *American Horror Story*, *Orphan Black*), e “saborear” dramas políticos e comédias irreverentes (*House of Cards*, *Homeland*, *Mad Men*).

O “Índice de Maratona” mostra que a Netflix, que antes era uma plataforma de streaming e depois se tornou também uma produtora de conteúdo, não está apenas ciente do fenômeno que se torna cada vez mais padrão entre seus consumidores, como também instiga a prática, quando se utiliza de seus recursos para estudar a aceitação do público, colher informações e aprimorar suas produções.

É possível dizer que o *binge watching* caminha junto com a Netflix, que possui atributos que colaboram para a prática. Por exemplo, (a) não há intervalos comerciais, ou seja, não há uma pausa para distração no meio do episódio. Ou (b) quando um episódio de uma série termina, o episódio seguinte inicia automaticamente em poucos segundos. Outro fator (c) que colabora para a facilidade da prática são as ferramentas de recomendações através de

algoritmos que guiam as indicações daquilo que o usuário gosta de assistir e oferecem um novo fluxo midiático, baseado naquilo que ele já assiste e classifica. Diante do exposto, podemos ver que fazer maratona de uma série requer pouca dificuldade, em certo sentido o espectador precisa se esforçar mais para parar do que para continuar vendo uma série.

A plataforma da Netflix coleta dados dos mais diversos tipos para poder aplicar melhorias em seus produtos e fortalecer cada vez mais o próprio negócio. As produções seriadas originais são via de regra temporadas lançadas em bloco, as quais, portanto, favorecem o *binge watching*. O número de produções originais cresce cada vez mais e desenha seu próprio formato, que segue uma estrutura narrativa. A pesquisa mostra que a estrutura narrativa dos conteúdos é também um elemento fundamental para o fenômeno de *binge watching*, afinal, nem todas as séries disponibilizadas na plataforma são consumidas através do modelo de maratona.

## A ESTRUTURA NARRATIVA SERIADA

O grande desafio das narrativas seriadas é manter o espectador interessado, fiel ao universo da série que está acompanhando e criar um vínculo tão forte a ponto de fazer com que ele queira assistir ao próximo episódio, seja esperando uma semana, ou passando imediatamente para o próximo episódio disponível.

Há uma diferença no formato das séries que são lançadas em um bloco fechado e disponibilizadas toda de uma vez para as séries que são lançadas espaçadamente. Independentemente da quantidade de episódios, as séries atualizam à sua maneira certas estruturas que remontam a conceitos gerais de narrativa.

Sonia Rodrigues (2014) explica a estrutura essencial, trabalhando a partir de princípios expostos por Vladimir Propp<sup>5</sup>: a primeira eta-

5 O russo Vladimir Propp é uma referência em estudos de narrativa, tendo publicado, em 1928, a obra *Morfologia do Conto Maravilhoso*. Para Propp, existem elementos estruturais constantes em narrativas. Sônia Rodrigues atualiza o trabalho de Propp para pensar a narrativa seriada contemporânea.

pa narrativa é o “início”, que apresenta os personagens e o mundo inconfundível em que eles vivem, local em que a trama vai se desenvolver. Em seguida vem a “ruptura ou perda” que é o desequilíbrio do mundo ficcional, algo que precisará ser reparado, pois afeta a história geral, seja um problema ou um mistério. A “divisão” acontece por causa da ruptura, ela define os personagens e faz com que surja o herói que repara a perda (não necessariamente precisa ser o herói da série, pode ser o herói do episódio de algum dos arcos), isto ajuda a reiterar características de personagens específicos. Incide também o “obstáculo”, que dificulta a superação da ruptura. O “auxílio” traz uma ajuda para algum personagem, se bem empregado, quando ajuda um personagem, atrapalha outro, criando tensão e pontos de virada. O momento em que a trama se resolve é a “decisão”, quando a ruptura atinge o ponto máximo e termina, seja com uma solução ou com algo que permanecerá imutável. E, por último, a “conclusão” é a etapa pós-decisão, como os personagens ficam depois dela: “A conclusão de uma narrativa é, conceitualmente, um novo equilíbrio” (RODRIGUES, 2014, p. 87). Fim da trajetória, momento de começar tudo de novo.

*As etapas da narrativa existem numa história, numa sequência e num episódio inteiro. Não precisam aparecer em todas, mas, em geral, num episódio pode ser contado um ciclo completo das cinco etapas essenciais. Situação inicial de equilíbrio, degradação da situação, procura em corrigir o desequilíbrio, volta ao equilíbrio ou instauração do desequilíbrio para sempre, nova situação (RODRIGUES, 2014, p.87).*

Para que as etapas da narrativa se conectem e façam sentido, são necessários alguns elementos de roteiro que ajudem na evolução da trama e técnicas que despertem a expectativa de quem assiste para criar o suspense e/ou surpresa, com o intuito de fidelizar o público ao produto seriado. Um recurso que se destaca nesse sentido, e que será analisado neste artigo, é o gancho.

Os ganchos nos seriados normalmente geram uma pausa e podem ter diferentes intensidades, seja entre os intervalos comerciais, no

fim de um episódio ou no fim de uma temporada. São criados a partir de perguntas sem respostas, que atijam a curiosidade do espectador, gerando expectativa.

Para Pallottini (2012) o gancho é uma pergunta colocada em uma determinada questão, onde a resposta fica para o episódio seguinte. Esta resposta pode significar a revelação de algo desconhecido do personagem, do público ou de ambos. O conhecimento da resposta modifica a matéria da ficção.

Alguém (a personagem ou o público) conhece uma verdade – sabemos que, às vezes, o público sabe de algo que a personagem em questão ignora, o que dá ao público uma agradável sensação de superioridade; alguém (a personagem, o público, ou ambos) ignora essa verdade. Trata-se de saber que verdade é essa, e quando e como todos passarão a conhecer o que antes só alguém sabia. (PALLOTTINI, 2012, p.105).

Existem alguns padrões no modo de tecer os enredos de séries. Um padrão recorrente é a divisão da história em 3 arcos, chamadas de histórias A, B e C. Estas histórias são narrativas que acontecem paralelamente dentro de um episódio ou de uma temporada de série, sendo uma delas a trama principal, e outras secundárias. É comum que a história A seja a história central, do protagonista, que tem mais conflitos e dura por mais tempo. Quanto às demais, é recorrente que a história B envolva algum tipo de romance e que a história C envolva personagens secundários com histórias secundárias que em algum ponto se entrelaçam com o restante das histórias tecidas na série. (RODRIGUES, 2014, p. 90)

As tramas intercaladas têm a função de oferecer complexidade à narrativa seriada (MITTEL, 2006), fornecendo material narrativo que pode ser usado para variados efeitos, entre eles a produção de suspense e a construção de ganchos em episódios e entre episódios. As histórias paralelas apresentam elementos que ajudam a conectar e desvendar o suspense que ocorre na trama principal e que será resolvido apenas no final. Essas dife-

renças de nível produzem, nos termos de Pallottini, conflitos provisórios e conflitos definitivos nas narrativas seriadas, das quais as telenovelas são um exemplo:

A telenovela seria, assim, uma história contada por meio de imagens televisivas, com diálogo e ação, criando conflitos provisórios e conflitos definitivos; os conflitos provisórios vão sendo solucionados e até substituídos no decurso da ação, enquanto os definitivos – os principais – só são resolvidos no fim. (PALLOTTINI, 2012, p.33)

Apesar de ser comum no formato da maioria das séries, não é necessário que cada episódio apresente três histórias do começo ao fim. As possibilidades narrativas são diversas e é possível que um episódio tenha um número maior ou menor de enredos entrelaçados, assim como é também normal em narrativa seriada que uma história se desenvolva entre diversos episódios. Segundo Douglas (2011, p. 85), o método de escrita pode variar e às vezes as histórias se entrelaçarem tanto ao ponto de criar novos e criativos desenhos narrativos em séries:

Entre as variações, você pode encontrar histórias “A” e “B” com o mesmo peso, indicar onde a história “C” em um episódio é o começo de um arco maior dos próximos episódios, mostrando que normalmente existem três histórias, mas que podem se transformar em duas ou quatro<sup>6</sup> (DOUGLAS, 2011, p. 85).

Outra característica narrativa de séries é a divisão de atos dentro dos episódios. Os atos são um conjunto de sequências que produzem mudanças (RODRIGUES, 2014). O número de atos va-

<sup>6</sup> Tradução do autores de: “Among variations, you may find “A” and “B” stories that are equal in weight, shows where a “C” story in one episode is a seed beginning a major arc in subsequent episodes, and shows that normally have three stories but might turn up with two or four”.

ria de acordo com a plataforma, por exemplo, quando se trata de uma série para televisão, eles são pensados e escritos de maneira que a mudança de um ato para outro coincida com os intervalos. Contudo, é relevante notar que a divisão em atos subsiste mesmo em narrativas feitas para serem exibidas sem intervalos, como aquelas da TV a Cabo *premium* nos Estados Unidos. É a conclusão a que chega Douglas (2011).

Segundo Rodrigues (2014), em uma estrutura convencional de episódio de série é comum existir uma equivalência entre atos e princípios básicos de narrativa, os quais foram expostos no início deste item. O primeiro ato é o início, apresenta os personagens e o mundo inconfundível, pode mostrar o começo das histórias secundárias. No segundo ato, acontece um problema na trama (ruptura ou perda), geralmente na história A. Este problema complica mais a história no terceiro ato, neste momento a história B pode até ter acabado, mas as histórias A e C permanecem não resolvidas. No quarto ato aparece o clímax, os personagens são levados ao extremo, o maior gancho do episódio deve estar nesta fase da narrativa e o quinto ato é a volta do equilíbrio, quando aparentemente o conflito é resolvido, pelo menos até o próximo episódio. É nesta última parte que o episódio pode preparar um gancho para um episódio seguinte, gancho este que pode ser baseado em suspense ou surpresa. Existem algumas narrativas seriadas que utilizam de modo abundante o recurso do gancho entre episódios, enquanto outras preferem utilizá-los apenas internamente.

A maneira com que as histórias e os atos são colocados dentro da estrutura é importante para construir o ritmo narrativo da série. É uma questão fundamental de estratégia que precisa ser estabelecida e pensada antes do lançamento. Como afirma Rodrigues (2014, p. 126), “Ritmo é dado pela maneira como a trama é apresentada e como as perguntas plantadas na narrativa são respondidas ou não”. Assim, é necessário observar que os recursos narrativos também contribuem para o ritmo do produto audiovisual seriado, juntamente com o trabalho de outros departamentos, tais como o de montagem. E, nesse sentido, merecem destaque os elementos de narrativa trabalhados ao longo deste item, quais sejam, ganchos, atos e composição dos enredos na trama narrativa.

## ANÁLISES

A fim de construir elementos de resposta ao problema proposto para este artigo, será feita a análise de *Twin Peaks* e *Stranger Things* a partir do episódio piloto de cada série e das recorrências e divergências que os elementos narrativos ali observados possuem com relação aos demais episódios da primeira temporada.

Em um primeiro momento, cada série será analisada individualmente, de acordo com os conceitos de narrativa que foram apresentados no item anterior deste artigo. Posteriormente, será feita uma comparação a partir dos elementos encontrados em cada uma das séries e a forma como estão organizados.

### Stranger Things

O episódio piloto da série *Stranger Things* cumpre a função de apresentar o mundo inconfundível da série e seus personagens, desenhar as tramas e dividir os arcos que serão desenvolvidos ao longo da temporada.

Assim como descrito no item dois deste trabalho, um padrão é recorrente quando se trata de planejar o enredo de uma série, que é a divisão da história do episódio em três arcos narrativos. No caso de *Stranger Things*, os arcos são os seguintes:

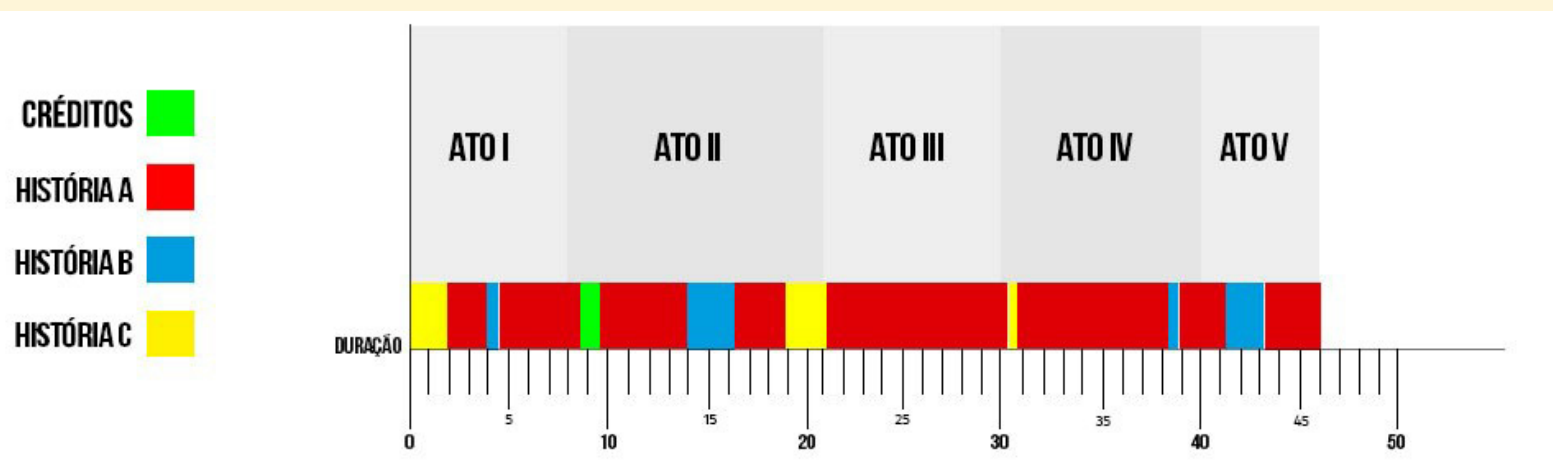
História A – Um garoto chamado Will desaparece misteriosamente. Seus familiares (Joyce e Jonathan), o xerife da cidade (Hopper) e principalmente os seus amigos (Mike, Lucas e Dustin) procuram por ele. Durante as buscas, os amigos de Will encontram uma garota (Eleven), que possui habilidades especiais.

História B – Envolve um romance, aquele de Nancy (irmã de Mike) e Steve, que começam um relacionamento.

História C – Um médico (Dr. Brenner) e sua equipe trabalham em um laboratório do governo americano que é invadido e destruído por algo desconhecido. Eles grampeiam os telefones

da cidade e procuram por pistas, ao mesmo tempo que procuram Eleven por toda a cidade.

Observando a disposição dos arcos na narrativa do episódio, é possível constatar que a história A é majoritária, enquanto as demais são desenvolvidas em menos cenas. O gráfico seguinte mostra a disposição dos arcos ao longo da narrativa, bem como a divisão de atos no episódio, assunto que voltará a ser abordado adiante.



Com relação às etapas narrativas, é possível observar que elas aparecem nitidamente no episódio piloto e destaca-se que tais etapas correspondem à história A, a qual constitui o enredo principal do episódio.

**Início** - Apresenta o mundo inconfundível e ambienta uma época muito precisa através do figurino, objetos de cena e outras referências. Introduce a trama inicial com 4 amigos (Will, Mike, Lucas e Dustin) jogando *Dungeons and Dragons* por mais de 10 horas.

**Perda ou Ruptura** - Quebra do equilíbrio do mundo ficcional, que acontece ainda no primeiro ato, quando Will desaparece misteriosamente de sua casa após uma sequência de acontecimentos estranhos, onde o garoto está fugindo de uma criatura que nem o personagem, e nem o espectador, sabem o que é.

**Divisão** - Há a divisão clara dos papéis, os heróis do episódio (crianças e xerife) e antagonistas (agentes do governo e a criatura).

**Obstáculo** - Eleven consegue fugir, mas não tem para onde ir. Entra na cozinha de um restaurante, rouba batatas, cozinheiro pega a garota de surpresa.

**Auxílio** - Cozinheiro faz comida e decide ajudar Eleven.

**Decisão** - Mike, Dustin e Lucas não encontram Will, mas se deparam com Eleven.

**Conclusão** - Não há um reequilíbrio na história, existe a pergunta das consequências do que acontecerá após encontrarem a garota, mas é pouco desenvolvido.

Por ser uma série da Netflix e não apresentar intervalos comerciais, teoricamente não haveria necessidade de separação dos atos narrativos, como nas séries destinadas à televisão com intervalos. Porém, percebe-se que a série utiliza o padrão narrativo quando faz a divisão dos atos da seguinte maneira:

**Tabela 1** - Relação entre atos, cenas, minutos e duração do piloto de *Stranger Things*

	Ato I	Ato II	Ato III	Ato IV	Ato V
<b>Cenas</b>	Cena 1 a 4	Cena 5 a 10	Cena 11 a 16	Cena 17 a 22	Cena 23 a 26
<b>Minutagem</b>	8min	21min	30min	40min	46min
<b>Duração</b>	8min	13min	9min	10min	6min

Fonte: elaboração dos autores

É importante ressaltar que, no final de cada ato, existe um gancho. O primeiro encontra-se ao final da cena 4, com o desaparecimento de Will. O segundo está na cena 10, quando a narrativa volta ao cenário da cena 1, mas desta vez com um grupo armado e equipa-

do em trajes especiais, revelando o lugar todo destruído, marcas nas paredes dos corredores. Ao entrar em uma sala, o grupo se depara com uma fenda misteriosa na parede. O que é este buraco? O que saiu dali? Outras questões são introduzidas no diálogo de Dr. Brenner, quando afirma que algo (que aparentemente eles têm conhecimento) saiu daquela fenda, além de mencionar “uma garota” que fugiu, mas que ele garante não estar longe. O que saiu de lá? Quem é essa garota? Qual a ligação dela com a história? Quem são essas pessoas?

Na sequência destas perguntas, logo no início do terceiro ato, a cena 11 entra para responder parcialmente à pergunta feita. É apresentada uma garota com vestes de hospital, careca e descalça, que aparece perto de um restaurante e entra na cozinha. A menina chama-se Eleven e tem poderes telepáticos. O gancho seguinte está na cena 16 e tem relação com o anterior, pois também pertence à história C, pessoas estão interceptando ligações grampeadas da cidade, sendo que a ligação mostra Joyce tentando falar com Lonnie, o pai de Will. Quem são essas pessoas? Por que estão fazendo isso? O que querem descobrir? Qual a relação deles com o desaparecimento de Will?

Vale destacar que além dos ganchos entre os atos existem os ganchos de final de episódio. No piloto, são dois: o primeiro está na penúltima cena. Joyce e Jonathan estão em casa, o telefone toca, Joyce atende, escuta barulhos estranhos, ela ouve o som de uma respiração junto com grunhidos, e toma um choque através de uma corrente elétrica que passa pelo telefone. E o último, o de maior intensidade, está na última cena. Mike, Dustin e Lucas estão sozinhos na floresta escura, procurando Will, e de repente se deparam com a garota em fuga.

Ao analisar os episódios que compõem a primeira temporada, é possível notar que o padrão de narrativa se mantém tanto na divisão das histórias A, B e C (que caminham paralelamente até se entrelaçarem), quanto na estrutura dos cinco atos e em como os elementos narrativos são usados para pontuar o fim de cada um deles. A duração (em minutos) dos atos varia, *Stranger Things* tem maior liberdade para fazer esta divisão e isso pode ser visto, por exemplo, nos primeiros atos dos episódios que variam de 7 a 13

minutos ou nos últimos que vão de 8 a 18 minutos. Em todo final de episódio há um gancho de alta intensidade com continuação logo nas primeiras cenas do episódio seguinte.

Vale ressaltar que a série sutilmente insere uma história D, que vai explorar a trajetória do xerife Hopper e provavelmente se desenvolver na próxima temporada. Essa trama é apresentada em pequenas doses, detalhes que são colocados na narrativa no decorrer da série sem revelações estrondosas, até chegar ao último episódio, quando Hopper negocia com Brenner para entrar pela fenda no mundo invertido. No entanto, não é revelado qual é o acordo real feito entre eles, (apesar de Hopper falar para Joyce que em troca, ele precisava contar onde estava Eleven). Na volta, o xerife entra em um carro preto e reaparece um mês depois. Está feliz e na noite de natal deixa um pote com *waffles* (amados por Eleven) dentro de uma caixa no meio da floresta.

## Twin Peaks

O primeiro episódio de *Twin Peaks* introduz uma pequena cidade no interior dos Estados Unidos, os personagens e suas tramas, além de apresentar o conflito dramático que será abordado ao longo de toda a série.

No episódio piloto não vemos a composição da história em arcos A, B e C. Existe uma história A dominante, a qual corresponde ao célebre enredo da série: a morte misteriosa de uma garota popular da cidade (Laura Palmer) e a chegada de um agente do FBI (Dale Cooper) para comandar as investigações em torno do ocorrido. Além da história A, outras subtramas são apresentadas paralelamente ao longo do piloto e são desenvolvidas no decorrer da temporada.

O gráfico a seguir mostra a disposição dos atos no episódio e a maneira com que o arco principal se apresenta juntamente de 6 subtramas paralelas que são lançadas no piloto e desenvolvidas no restante da temporada, são elas: Audrey que vai se apaixonar pelo agente Cooper e tentar ajudá-lo na investigação para impressioná-lo; Ben Horne, tem um caso secreto com Catherine e os dois ambicionam a serraria; Leo, casado com Shelly (que tem um caso



com Bobby) é um sujeito violento, se tornará um dos suspeitos do assassinato; Josie, dona da serraria, tem um caso com o xerife e fez um acordo secreto com Hank (marido de Norma); James e Donna (amante e melhor amiga de Laura) se juntam para livrar a culpa de James e descobrir quem é o assassino; E o relacionamento de Ed (casado com Nadine) e Norma, cujo marido sairá em condicional da prisão.

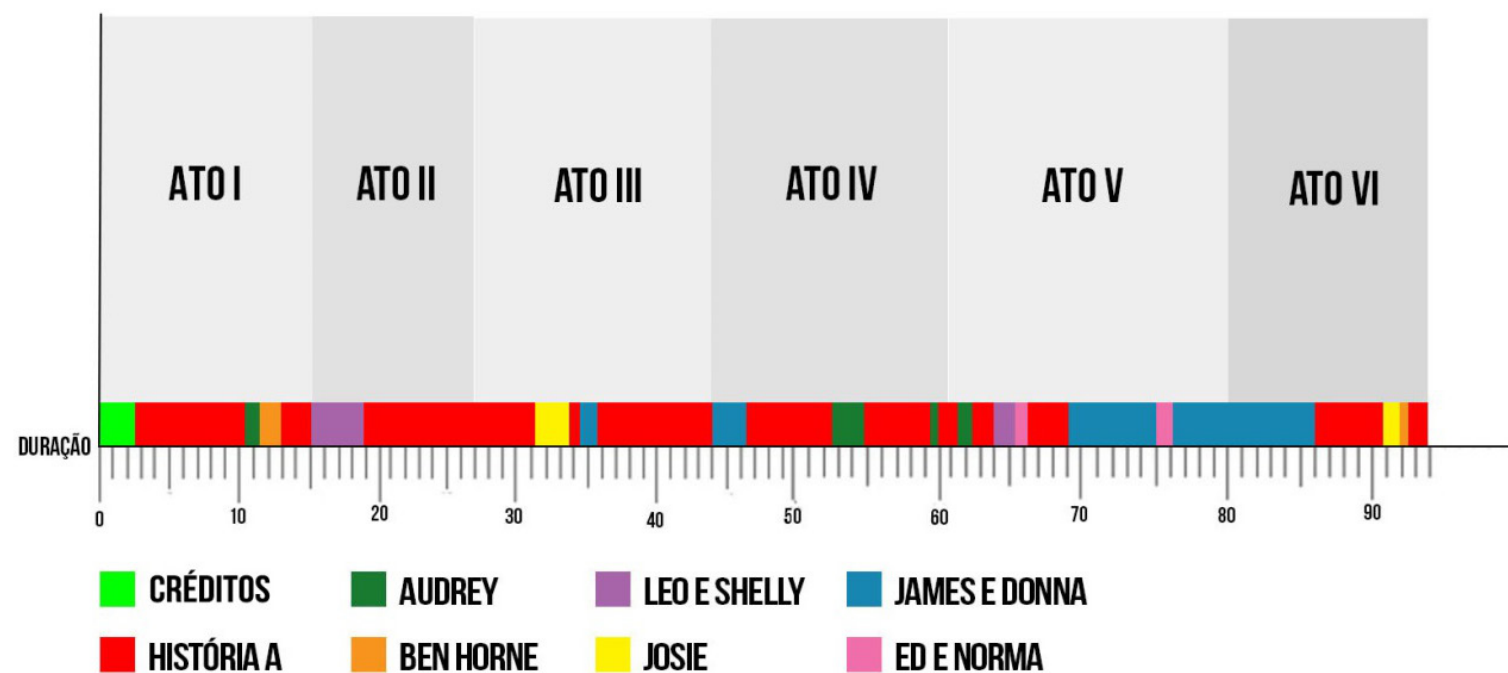


Gráfico 2 - Desenvolvimento de arcos e atos do episódio piloto de *Twin Peaks*.  
Fonte: elaboração dos autores

Assim como em *Stranger Things*, as etapas narrativas aparecem no episódio piloto, porém em *Twin Peaks* há a diferença de que não existe a etapa do início convencional com apresentação do mundo em equilíbrio, sendo assim, os itens são expostos da seguinte maneira:

**Perda ou Ruptura** - o episódio piloto introduz direto o conflito principal, ou seja, o desequilíbrio: na segunda cena Laura Palmer é encontrada morta, envolta em um plástico na beira do rio por um pescador.

**Divisão** - Agente especial do FBI Dale Cooper chega à cidade para comandar as investigações do caso. Assume a posição de protagonista e define-se um ajudante, o xerife Harry, além de ser in-

dicada a existência de possíveis antagonistas (suspeitos que, por interesses próprios, atrasam o avanço das descobertas).

**Obstáculo** - James e Donna combinam de se encontrar na Casa da Estrada. Ao chegar lá, Mike (namorado de Donna) está com Bobby e começa a discutir com ela a fim de tirar satisfação.

**Auxílio** - Ed (tio de James) está dentro do bar e interfere na briga antes que Mike agrida Donna. Joey (amigo de James) ajuda a garota a fugir.

**Decisão** - Ao descobrir que James possui outra metade do pingente do colar de Laura (encontrado na cena do crime), ele se torna o suspeito principal. Cooper e Harry perseguem-no enquanto ele está na floresta com Donna. Conseguirão os investigadores capturá-lo?

**Conclusão** - James vai preso, Donna e o pai reforçam laços familiares, a relação de antagonismo de Bobby e James se torna mais aparente e Cooper e Harry consolidam a parceria comendo *donnuts* e especulando sobre o caso. Mais tarde o xerife se encontra com sua amante Josie.

O episódio, por ser duplo, tem 94 minutos e pode ser dividido em atos, de acordo com a tabela a seguir:

	Ato I	Ato II	Ato III	Ato IV	Ato V	Ato VI
<b>Cenas</b>	Cena 1 a 8	Cena 9 a 14	Cena 15 a 20	Cena 21 a 31	Cena 32 a 41	Cena 42 a 47
<b>Minutagem</b>	15min	27min	44min	1h01m	1h20m	1h34m
<b>Duração</b>	15 min	12 min	17 min	17min	19min	14min

Fonte: elaboração dos autores

Vale lembrar que *Twin Peaks* foi uma série lançada em um canal de televisão aberto, portanto o formato exigia de intervalos comerciais para seguir a grade. Os intervalos marcam o começo e o fim de cada ato e em certos momentos são introduzidos ganchos como recurso narrativo para encerrar o ato.

Vê-se, por exemplo, a cena final do primeiro ato, quando os pais de Laura descobrem que ela está morta, e a cena final do segundo ato, com a reação dos colegas à notícia da morte de Laura anunciada na escola. Ambas as situações são encerramentos de uma sequência, elas contêm as consequências da ruptura do equilíbrio na história, porém não se caracterizam como gancho narrativo.

Já no final do terceiro ato, há gancho com a primeira pista do caso. Cooper, ao analisar o corpo de Laura, encontra embaixo de uma de suas unhas um papel minúsculo que com a lupa enxerga a letra R. O que significa esta pista? De onde veio? O que quer dizer o R?

Outro gancho aparece do quarto para o quinto ato: a sequência mostra Cooper e Harry na cena do crime em um trem abandonado, eles veem sangue em vários lugares, um martelo e encontram uma corrente com metade de um coração em cima de um amontoado de terra. Cooper diz que precisam descobrir quem tem a outra metade do coração. Na cena seguinte, James está segurando um colar com a outra metade do pingente.

A sequência que encaminha para o gancho final do episódio está logo após o último intervalo, entre o quinto e sexto ato, quando Donna e James se encontram escondidos à noite na floresta. Ela conta que estão procurando a outra metade do colar de Laura e eles decidem enterrar no meio da floresta. O último ato segue e é só na última cena que o ocorrido é retomado. Alguém está andando na floresta, uma mão misteriosa encontra e pega o colar enterrado.

Destaca-se que, mais do que a pergunta do gancho final, outras tantas, ligadas às subtramas, foram colocadas ao longo do episódio. O foco da temporada se mantém na história A, outros mistérios aparecem, conexões inusitadas entre personagens, as subtramas se desenvolvem paralelamente e desafiam o

espectador a tentar desvendar qual a conexão com o arco principal e como vão se entrelaçar.

Do segundo episódio em diante, o modelo de estrutura adquire um padrão diferente. Todos os outros sete episódios têm em média 46 minutos e são divididos em quatro atos de aproximadamente 12 minutos. Não ocorre a divisão de histórias B e C, a história A continua como pano de fundo para o desenvolvimento das subtramas com maior liberdade. Entre cada ato, em certos momentos usa-se o gancho como elemento narrativo e em outros o fim do ato é apenas o fim de uma sequência, não segue uma regra. Porém, é possível observar que no final de todo episódio invariavelmente há um gancho.

## Stranger Things x Twin Peaks

Um ponto preliminar que deve ser levado em consideração na comparação das duas séries é o contexto em que foram pensadas. *Twin Peaks* é uma série feita para a televisão de um canal aberto. O piloto tinha a necessidade de fidelizar o espectador e fazê-lo retornar para os próximos episódios (PALLOTINI, 2012, p. 70). Diferente de *Stranger Things*, que foi produzida como uma temporada desde o lançamento inteiramente disponível para o espectador, a necessidade aqui é de que o espectador não desista, esqueça ou troque de série.

No que diz respeito ao desenvolvimento dos arcos narrativos, uma destoa da outra. *Stranger Things* divide as tramas em três arcos, no modelo de histórias A, B e C, as quais, apesar da hierarquia de importância, se desenvolvem paralelamente e se estendem durante toda a temporada. Já *Twin Peaks* apresenta um enredo principal e múltiplas histórias menores paralelas que se desenvolvem sem se ajustarem ao modelo A, B e C de narrativa. Em *Twin Peaks*, ao longo da temporada alguns enredos se desenvolvem mais do que os outros.

Comparando ambas as séries, vemos que a organização dos arcos em A, B e C contribui para manter o ritmo narrativo e consequentemente para estimular o *binge watching*, visto que evita o risco

de perder o interesse com tantos enredos secundários. Quando há diversas subtramas, abrem-se perguntas em todas elas. Sendo assim, a tendência é dificultar a prática do *binge watching*, pois exige do espectador o interesse pelas histórias relativamente novas que vão sendo abertas continuamente.

Vale considerar a posição dos créditos das duas séries. Em *Stranger Things*, eles são colocados após o *teaser*<sup>7</sup> do piloto, que apresenta o estopim da situação dramática e provoca o espectador a esperar os créditos e continuar assistindo a série. Já em *Twin Peaks* os créditos são colocados sempre no início e, por terem uma duração longa, atrasam o engajamento do espectador com a narrativa.

A forma de concepção das etapas narrativas também difere entre elas. No piloto de *Stranger Things*, o início apresenta primeiramente os personagens e o mundo em que vivem. *Twin Peaks* começa o episódio piloto direto na ruptura e não tem pressa em apresentar os personagens e as conexões entre si. Na etapa de conclusão do piloto em *Twin Peaks*, há o encerramento de um ciclo, que é, conceitualmente, um novo equilíbrio. Já em *Stranger Things*, nenhuma das histórias A, B e C tem um encerramento claro, ou seja, os enredos ficam em suspenso no final do episódio, sem que seja reestabelecida uma nova ordem de equilíbrio na situação.

A ausência de reequilíbrio no final de cada episódio colabora para o *binge watching*, pois deixa o espectador em suspensão. A partir do momento em que as histórias permanecem em aberto, sem retomar a situação colocada no início, faz-se necessário ir até o próximo episódio para desvendar como o restante das histórias irá se desenvolver.

O modo com que as séries se estruturam e dividem seus atos é constante ao longo da temporada, exceto no caso do episódio piloto de *Twin Peaks*, que possui uma duração estendida e, portanto, 6 atos narrativos. Assim, de modo geral, ambas apresentam a mes-

<sup>7</sup> Segundo Rodrigues (2014), *teaser* é uma provocação que compromete a audiência e obriga o espectador a continuar assistindo o restante do episódio. Encontra-se no início do episódio e pode caracterizar a situação dramática ou fazer um resumo dos episódios anteriores ou uma circunstância que terá desenvolvimento posteriormente.

ma quantidade de atos em todos seus episódios – 5 em *Stranger Things* e 4 em *Twin Peaks*. No caso da série da Netflix, a divisão em atos não seria necessária do ponto de vista da grade comercial de programação, mas ainda assim é usada como estratégia narrativa para garantir o fluxo midiático. Na televisão aberta, a divisão dos atos se faz necessária principalmente pelos intervalos comerciais. Por isso, é possível observar que em *Twin Peaks* o tempo de duração dos atos é parecido e segue um padrão para caber na grade de programação. Entre um ato e outro, usa-se o gancho em certos momentos, mas em outros não. No caso de *Stranger Things*, o gancho é utilizado como recurso padrão que incide em quase todas as divisões dos atos narrativos.

A unanimidade entre as séries está ao final de cada episódio: sempre há um gancho, uma pergunta sem resposta, a qual funciona para ligar os episódios e criar expectativa no espectador. A diferença é que, em *Stranger Things*, o início do episódio seguinte é invariavelmente a continuação imediata do que aconteceu na última sequência do episódio anterior. Em *Twin Peaks*, a resposta aos ganchos nem sempre consta no início dos episódios seguintes.

Este ponto, qual seja, a continuação dos ganchos, é relevante como recurso narrativo de estímulo ao *binge watching*. A partir do momento que o espectador sabe que as respostas serão concedidas imediatamente caso comece a ver o episódio seguinte, ele tem um motivo a mais para dar continuidade na série imediatamente.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto começou a partir do interesse em refletir sobre o modo de ver séries e o momento atual da cultura de consumo de conteúdos audiovisuais não vinculados ao fluxo televisivo padrão, onde cada espectador elabora sua própria programação com base em gostos pessoais e conforme a sua disponibilidade de tempo.

A partir desta reflexão inicial, buscou-se uma perspectiva para tentar entender de que maneira as técnicas de roteiro têm influência no modo com que o espectador assiste determinada ficção serializada em forma de *binge watching*. Sendo assim, apresentaram-se

algumas questões de pesquisa: existem elementos narrativos que são dispostos para que uma série seja consumida toda de uma vez? Quais são eles? O que na narrativa faz com que um espectador assista compulsivamente uma série?

Para responder às questões, foi feito um estudo sobre a prática do *binge watching* e sobre a narrativa seriada, além da proposição de uma análise que possibilitasse a comparação de narrativas distintas, uma feita para televisão aberta e a outra para consumo via VoD contemporâneo: *Twin Peaks* e *Stranger Things*, respectivamente.

Ao comparar as duas séries pôde-se constatar que certos elementos narrativos favorecem o *binge watching*, tais como: a divisão da narrativa em arcos A, B e C, bem como a ausência de desenvolvimento de tramas para além destes enredos; a divisão da narrativa em atos, ainda que não seja uma narrativa feita para televisão com intervalos comerciais; a utilização abundante dos ganchos entre atos e entre episódios; a concessão de respostas imediatas, no início do episódio seguinte, ao gancho colocado no final de cada episódio, o que serve como uma espécie de recompensa para o espectador que cede à tentação de “renovar o *play*”.

Este artigo se insere no contexto do *binge watching*, visando ter oferecido elementos para compreendê-lo do ponto de vista narrativo, além de evidenciar possibilidades narrativas para roteiristas que se propõem a enveredar pelo caminho das narrativas seriadas.

Como dito no início deste artigo, o *binge watching* é um fenômeno complexo e existem vários fatores que contribuem para que ele aconteça. Não se acredita que é possível chegar a uma resposta definitiva se determinada série será vista totalmente de uma ou de outra maneira apenas pelo critério da estrutura narrativa. A pesquisa de estrutura narrativa, incluindo a deste artigo, deve ser composta com outros estudos, relacionados, por exemplo, a padrões de consumo e de recepção, para compor um quadro teórico ampliado deste fenômeno complexo e instigante chamado *binge watching*.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DOUGLAS, Pamela. **Writing the tv drama series**. 3rd edition. Michael Wise Productions, 2011.

MITTEL, Jason. **Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea**. In: Matrizes, ano 5, nº2, jan./jun.2012. São Paulo, p.29-52. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/viewFile/38326/41181>> Último acesso: 21 set 2016.

NETFLIX. **Overview**. Disponível em <<https://ir.netflix.com/index.cfm>> Último acesso: 13 set 2017a.

\_\_\_\_\_. **A Netflix e as maratonas: novo gráfico de maratonas revela as séries que são devoradas e as que são saboreadas**. Disponível em: <[https://media.netflix.com/pt\\_br/press-releases/netflix-binge-new-binge-scale-reveals-tv-series-we-devour-and-those-we-savor-1](https://media.netflix.com/pt_br/press-releases/netflix-binge-new-binge-scale-reveals-tv-series-we-devour-and-those-we-savor-1)> Último acesso: 13 set 2017b.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia de televisão**. São Paulo: Editora Perspectiva S.A.. 2012

PITTMAN, Matthew; SHEEHAN, Kim. **Sprinting a media marathon: Uses and gratifications of binge-watching television through Netflix**, In: First Monday, Volume 20, Number 10, outubro 2015. Disponível em <<http://uncommonculture.org/ojs/index.php/fm/article/view/6138/4999>> Último acesso: 21 set 2016.

RODRIGUES, Sonia. **Como escrever séries** – roteiro a partir dos maiores sucessos da TV. São Paulo: Aleph, 2014.

STELTER, Brian. **Netflix finds plenty of binge watching, but little guilt**. Disponível em <<http://money.cnn.com/2013/12/13/technology/netflix-binge/>> Último acesso em 21 set 2016.

STIVALETTI, Thiago; LEITÃO Gustavo. Novos caminhos do VoD. **Revista Filme B – Cinema, Tv e outras mídias**, março 2016. Disponível em <<http://www.filmeb.com.br/sites/default/files/revista/revista/revista-rcm-web-filmeb.pdf>> Último acesso em 13 set 2017.

WHEELER, Katherine S. **The relationships between television viewing behaviors, attachment, loneliness, depression, and psychological well-being**. Disponível em <<http://digitalcommons.georgiasouthern.edu/honors-theses/98/>> Último acesso em 21 et 2016.