



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

DÉBORA MITIE DA CRUZ INONHE

**FICÇÃO SERIADA: BINGE WATCHING E ESTRUTURA NARRATIVA EM
STRANGER THINGS E TWIN PEAKS**

Pelotas/RS

2017

DÉBORA MITIE DA CRUZ INONHE

**FICÇÃO SERIADA: BINGE WATCHING E ESTRUTURA NARRATIVA EM
STRANGER THINGS E TWIN PEAKS**

Artigo científico apresentado como requisito
parcial para a obtenção do grau de Bacharel em
Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da
Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Prof. Dr. Bruno Leites

Pelotas

2017

DÉBORA MITIE DA CRUZ INONHE

**FICÇÃO SERIADA: BINGE WATCHING E ESTRUTURA NARRATIVA EM
STRANGER THINGS E TWIN PEAKS**

Artigo científico apresentado como requisito
parcial para a obtenção do grau de Bacharel em
Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da
Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Bruno Leites

Prof. Dr. Guilherme Carvalho da Rosa

Prof. Me. André Macedo

RESUMO

No cenário atual de produções audiovisuais de ficções seriadas, destaca-se a prática do *binge watching*, que é o hábito de assistir compulsivamente grandes quantidades de conteúdo seriado, sem intervalos, principalmente através de conteúdos originais da plataforma Netflix. Para entender este fenômeno através da perspectiva da estrutura narrativa, o presente artigo propõe a análise comparativa das séries *Stranger Things* (2016) e *Twin Peaks* (1990), as quais 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

At the present scenario of audiovisual production of drama series, the practice of binge watching stands out, which is the habit of compulsively watching large amounts of serial content without intervals, especially through original Netflix content. In order to understand this phenomenon 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*.

Lista de Ilustrações

Gráfico I – Desenvolvimento de arcos e atos do episódio piloto de <i>Stranger Things</i>	20
Quadro I – Ganchos finais em <i>Stranger Things</i>	22
Gráfico II – Desenvolvimento de arcos e atos do episódio piloto de <i>Twin Peaks</i>	23
Quadro II – Ganchos finais em <i>Twin Peaks</i>	26

Lista de Tabelas

Tabela I – Relação entre atos, cenas, minutos e duração do piloto de <i>Stranger Things</i>	21
Tabela II – relação entre atos, cenas, minutos e duração do piloto de <i>Twin Peaks</i>	24

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. BINGE WATCHING	11
3. ESTRUTURA NARRATIVA	14
4. ANÁLISES	19
4.1 <i>Stranger Things</i>	19
4.2 <i>Twin Peaks</i>	23
4.3 <i>Stranger Things</i> x <i>Twin Peaks</i>	26
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30

1. 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 de assistir por parte dos espectadores, 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 mundo¹. Os canais de televisão por assinatura continuam se expandindo, chegando perto de 20 milhões de assinantes aqui no Brasil², 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* que contribuem ainda mais para a possibilidade de maior controle do espectador sobre os modos de ver.

Essa facilidade de acesso a conteúdos impulsionou a circulação das séries em nível global, incentivando a formação de um conjunto de espectadores contemporâneos, que podem escolher o quê, quando, como e onde desejam assistir. Este cenário enseja 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 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.

A partir desse cenário, este trabalho propõe os seguintes problemas 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? A partir de perguntas como essas é que este trabalho procura respostas.

Não é à toa que o consumo dos seriados continua crescendo. De 30 anos para cá, alguns autores analisam seriados de TV e destacam a complexidade que as narrativas foram

¹ Dado publicado pela Netflix disponível em <https://ir.netflix.com/index.cfm>. Último acesso março/2017.

² Dado publicado pela revista Filme B – Cinema, Tv e outras mídias em março de 2016. Disponível em <http://www.filmeb.com.br/sites/default/files/revista/revista/revista-rcm-web-filmeb.pdf>.

tomando desde então (Mittel, 2006). Essa complexidade obriga o espectador a fazer certo esforço para compreendê-las. São narrativas que se diferenciam do melodrama, que forçam o espectador a acrescentar elementos cruciais e o desafia a entender/desvendar a trama ao invés de permitir que se desligue de tudo enquanto assiste. Contudo, a complexidade não deve servir para afastar o espectador, já que o *binge watching* propõe uma dose de compulsividade, que faz o espectador sentir que é impossível “desgrudar” daquele produto.

O objetivo deste trabalho é analisar o cenário atual das ficções seriadas e entender de que maneira a estrutura narrativa de uma série influencia na maneira como ela é consumida. Partindo do ponto de que existem séries que são consumidas majoritariamente como *binge watching* e outras que não ensejam esta prática, pretende-se descobrir em que medida a estrutura narrativa está disposta de um modo específico que faz com que o espectador veja tudo de uma vez ou que aprecie episódio por episódio intervaladamente.

Sendo assim, como *corpus* de pesquisa, foram escolhidas duas narrativas seriadas de épocas distintas, mas que guardam vários níveis de semelhança. Uma delas, *Stranger Things*, é um símbolo das narrativas produzidas para consumo em *binge watching*. A outra, *Twin Peaks*, é uma referência em termos de narrativa seriada pré-VoD, de modo que seus episódios foram criados para exibição intervalada na televisão.

Twin Peaks surgiu em 1990, dirigida por David Lynch³ e Mark Frost⁴, lançada pelo canal aberto de televisão ABC. Por sua vez, *Stranger Things* é uma das produções mais recentes da Netflix, lançada em 2016, criada pelos irmãos Matt e Ross Duffer⁵. Ambas possuem uma série de elementos narrativos em comum, dentre os quais se destaca o suspense como elemento central da narrativa. As duas se passam em uma cidade pacata onde alguns acontecimentos mudam a rotina do lugar: a morte de uma jovem em uma das séries e o desaparecimento de uma criança na outra. Além disso, é possível citar 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 diferentes, um que foi feito e pensado para ser assistido de uma maneira convencional, onde o espectador tinha a necessidade esperar o horário da programação pré-estabelecida, em contraponto de outro, onde o espectador pode consumir nos intervalos que quiser. Dessa

³ Nascido nos Estados Unidos, em 1946, dirigiu filmes como *Eraserhead* (1977), *Blue Velvet* (1986), *Lost Highway* (1997) e *Mulholland Dr.* (2001).

⁴ Nascido nos Estados Unidos, em 1953, dirigiu *Storyville* (1992), co-escreveu *Fantastic Four* (2005), além de escrever episódios para diversas séries como *Hill Street Blues* (1981), *On the air* (1992) e *Buddy Faro* (1998).

⁵ Irmãos gêmeos, nascidos nos Estados Unidos, em 1984, dirigiram o filme *Hidden* (2015), além de escrever e produzir alguns episódios da série *Wayward Pines* (2015).

forma, os objetos possibilitam uma análise comparativa sobre como estão concebidas as narrativas seriadas.

Para cumprir o objetivo deste trabalho, foi realizado um levantamento teórico bibliográfico inicial através de artigos e livros que tivessem relação com a narrativa de ficção seriada e a maneira como ela é consumida.

A segunda etapa foi encontrar objetos para uma análise comparativa, que tem o objetivo de conhecer diferenças narrativas em séries destinadas ou não ao *binge watching*. É necessário destacar que a análise será feita a partir do episódio piloto de cada série, assim como da primeira temporada de um modo geral, usando conceitos de roteiro como fator de comparação, sendo eles: arcos, etapas e elementos narrativos (principalmente ganchos e pontos de virada), além da forma como as tramas se organizam e a estrutura que é apresentada.

O trabalho está organizado em três itens, sendo o primeiro focado em executar uma revisão sobre o fenômeno *binge watching* utilizando artigos com pesquisas feitas sobre o assunto.

O segundo item explora a estrutura narrativa das séries, suas estratégias e especificidades do formato usando dois livros como principais referenciais teóricos: “Como escrever Séries”, de Sonia Rodrigues (2014) e *Writing The Tv Drama Series*, de Pamela Douglas (2012). E usa conceitos de elementos de roteiro de Robert McKee (2006) e Syd Field (2001).

O item três está dividido em três partes: a primeira e a segunda dedicadas às análises dos objetos empíricos, respectivamente, *Twin Peaks* e *Stranger Things*. A terceira é a etapa de comparação de ambas as séries, visando dar respostas ao problema de pesquisa proposto nesta introdução.

Finalmente, constam considerações finais e reflexões da autora acerca do tema principal da pesquisa.

2. BINGE WATCHING

Para atender as necessidades do espectador contemporâneo, devido à velocidade do circuito audiovisual pela internet, criaram-se novos hábitos de consumo de mídia. O surgimento das plataformas de streaming e do *video on demand* (VOD) influenciou na mudança do comportamento do espectador, permitindo uma experiência digital através de diferentes dispositivos que vão além da televisão e que possibilitam ao espectador controlar a programação daquilo que assiste, quando, como e onde.

As plataformas de *streaming* e canais de *VoD*⁶ facilitam o acesso a uma quantidade incontável de conteúdo, como episódios e temporadas de ficção seriada e filmes de diversos gêneros. Esta liberdade gerou um crescimento de um comportamento já existente, e que se tornou um fenômeno recorrente conhecido como *binge watching*.

O termo *binge watching* significa assistir vários episódios de uma série ou sequência de filmes de uma vez; fazer uma maratona de algum programa. A expressão entrou no Dicionário de Oxford e foi selecionada como a “Palavra do Ano” em 2013, ganhando o prêmio em 2015 pelo *Collins Dictionary*. Em inglês *Binge* quando usado junto de uma expressão “em alguma coisa” indica o consumo excessivo de algo em um espaço de tempo curto. Normalmente é usado em expressões que indicam alguns distúrbios, por exemplo, *binge eating* (comer em excesso), *binge drinking* (beber em excesso), *binge shopping* (comprar em excesso). O termo *binge* possui normalmente um sentido pejorativo, todavia, no caso de *binge watching*, é visto de uma maneira mais neutra, sem indicar necessariamente a existência de um comportamento patológico.

Existem outros termos para se referir a esta prática, tais como *binge viewing*, *power streaming*, *watch a show marathon-style*. O fenômeno não é recente, antes era possível através do aluguel e venda de temporadas de séries em DVDs e com um ou outro canal a cabo que resovia colocar em sua rede de programação alguma maratona de conteúdo. Neste contexto, o espectador tinha algumas oportunidades de escolher o que e como consumir, porém esse era um tipo de controle “artificialmente regulado”, ou seja, por mais que houvesse algum canal que disponibilizasse uma maratona, o poder de escolha de data e horário ainda estava nas mãos de quem estava exibindo (Garling apud Pittman e Sheehan, 2015). A tecnologia *on demand* entregou um novo fluxo midiático ao espectador, fez com que o grau de controle aumentasse significativamente em sua liberdade de escolha e estimulou os canais de televisão a criarem suas próprias plataformas de *VoD*.

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

⁶ Este segmento do mercado audiovisual ainda está em processo de expansão. Para melhor compreendê-lo, é relevante indicar algumas diferentes categorias, tais como: o *free VoD* – onde o usuário não precisa pagar para assistir os conteúdos; *subscription VoD* – o usuário paga regularmente uma mensalidade para ter acesso a um catálogo; *transactional VoD* – o usuário paga por título que vai assistir; *catch up* ou *replay tv* – o usuário pode assistir mais tarde algo que foi transmitido na programação original e o *over the top* – o conteúdo a ser visto precisa de acesso obrigatório a internet para ser visto.

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 nessa 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 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", segundo 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 assistem em média uma temporada inteira de um seriado no tempo aproximado de uma semana e quando estão "devorando" a série, assistem por mais de duas horas diárias. 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 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. Pelo exposto, podemos ver que fazer maratona de uma série requer pouca dificuldade, 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 da Netflix 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. No próximo capítulo, serão trabalhados elementos de narrativa dentro do formato seriado, utilizando conceitos técnicos de roteiro para embasar a análise comparativa.

3. ESTRUTURA NARRATIVA

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. As diferenças não residem apenas na questão do número de episódio e tamanho do arco dos personagens (ou da duração da temporada inteira), mas também na maneira como são contadas as histórias, mais diretas (menos episódios) ou com mais obstáculos/tramas (mais

episódios), o que faz sentido quando se pensa em termos de lucro para a série, já que um episódio por semana rende muito mais para o produtor (Cannito e Takeda, 2016).

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 Propp: a primeira etapa narrativa é o “início”, que apresenta os personagens e o mundo inconfundível em que eles vivem, o universo onde 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 faz com que surja o herói que repara a perda (e 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).

As etapas da narrativa precisam se conectar para fazerem sentido, sendo assim, são necessários alguns elementos de roteiro para fazer a trama evoluir e técnicas para despertar a expectativa de quem assiste e criar o suspense e/ou surpresa, com o intuito de fidelizar o público ao produto seriado. Dentre esses elementos, destacam-se aqueles conhecidos como *beats*, ganchos ou *cliffhangers*, e pontos de virada, que se ligam entre si, usados como estratégias narrativas.

O *beat* faz avançar a ação da cena, é menor em intensidade que um gancho ou um ponto de virada, é a intenção de que algo vai acontecer, estimula a memória do espectador a guardar uma informação que terá um desenvolvimento em seguida. Robert McKee (2006) define o beat como “uma mudança de comportamento que ocorre por ação e reação. Beat a

beat, esse comportamento em transformação molda o ponto de virada da cena” (MCKEE, 2006, p.49).

Rodrigues (2012) coloca que o *beat* é uma mudança de ação que vai ter uma reação: “*Beats* são cenas em que as ações e falas dos personagens puxam a narrativa para frente, mudam o rumo dos acontecimentos. [...] Pode representar mudança de atitude, mas sempre representará emoção.” (RODRIGUES, 2012, p. 98).

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 atiçam 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).

Vale ressaltar a definição que Alfred Hitchcock faz sobre a diferença entre suspense e a surpresa. O suspense é a expectativa de uma ação de risco para o personagem, onde o espectador sabe tudo o que de ruim pode acontecer, é um aviso prévio que cria uma tensão psicológica em quem assiste. Na surpresa o que acontece é algo inesperado, um susto, onde o espectador descobre algo junto com o personagem.

Você e eu estamos aqui sentados, conversando, e há uma bomba na sala. [...] De repente, bum! A bomba explode e o público se choca durante quinze segundos. Vamos mudar. Fazemos a mesma cena, escondemos a bomba, mostramos que a bomba está situada ali, mostramos que deverá explodir à uma hora – e agora são quinze para a uma, dez para a uma –, mostramos um relógio na parede, voltamos à cena. Agora nossa conversa se torna muito vital, devido ao *nonsense*. Olhe debaixo da mesa! Idiota! Agora o público trabalha durante dez minutos em vez de ter uma surpresa durante quinze segundos. (HITCHCOCK apud BOGDANOVICH, 2011, p.403).

O conceito de ponto de virada é abordado por Syd Field (2001) como uma ferramenta técnica que introduz um acontecimento e cria um gancho para a próxima ação. "Um ponto de virada (*plot point*) é qualquer incidente, episódio ou evento que "engancha" na ação e a reverte noutra direção. Ele move a história adiante" (FIELD, 2001, p.101).

Também conhecido como golpe teatral e definido como peripécia por Aristóteles (Chion, 1989, p.197), o *plot point* tem o sentido de uma mudança de situação, uma ação que acontece de maneira imprevista na trama e muda a evolução da história e a condição dos personagens envolvidos. “O efeito do golpe teatral está, muitas vezes, ligado a uma queda: a personagem é levada ao cume, está mais perto do que nunca do objetivo... então é atingida pelo golpe teatral, que a precipita numa dificuldade maior ainda” (CHION, 1989, p. 197).

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, 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 diferenças 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.⁷ (DOUGLAS, 2011, p.85, tradução nossa).

Outra especificidade do formato narrativo 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 varia 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 (2012).

Segundo Rodrigues (2014), em uma estrutura convencional de episódio de série existe uma equivalência entre atos e princípios básicos de narrativa, os quais foram expostos no início deste capítulo. 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 como 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, *beats*, pontos de virada, ganchos, suspense, surpresa, atos e composição dos enredos na trama narrativa.

⁷ “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”.

4. ANÁLISES

A fim de construir elementos para encontrar respostas ao problema de pesquisa, neste item será feita a análise de *Twin Peaks* e *Stranger Things*. 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.

4.1 *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:

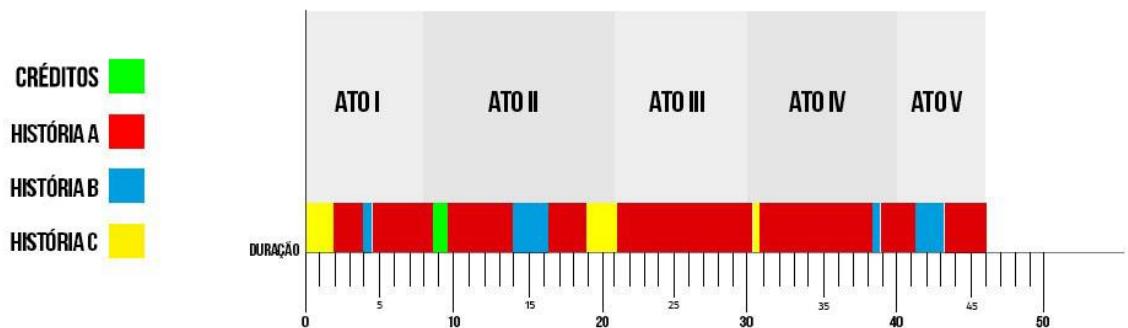
História A – Um garoto chamado Will desaparece misteriosamente. Seus familiares (Joyce e Jonathan), o xerife da cidade (Hopper) e principalmente os seus amigos (Mike, Lucas e Dustin) procuram por ele. Durante as buscas, os amigos de Will encontram uma garota (Eleven), que possui habilidades especiais.

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 observar 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.

Gráfico I – Desenvolvimento de arcos e atos do episódio piloto de *Stranger Things*



Fonte: elaboração da autora

Com relação às etapas narrativas, é possível observar que elas aparecem nitidamente no episódio piloto. Será observado aqui o padrão descrito no item dois deste artigo, a partir das cinco etapas narrativas propostas por Sonia Rodrigues. É importante destacar que essas etapas narrativas 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. Introduz 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 continua a utilizar o manual padrão de narrativa quando faz a divisão dos atos da seguinte maneira:

Tabela I – Relação entre atos, cenas, minutos e duração do piloto de *Stranger Things*

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

Fonte: elaboração da autora

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 equipado 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 e estão colocados na série desta forma:

Quadro I – Ganchos finais em *Stranger Things*

1	Mike, Dustin e Lucas encontram Eleven na floresta,
2	A criatura aparece novamente e captura Barb.
3	Mike, Dustin, Lucas e Eleven estão na pedreira da cidade, os policiais encontram um cadáver no rio e assumem ser o corpo de Will.
4	Hopper descobre que o corpo encontrado é falso e corta a cerca para invadir o laboratório de Hawkins.
5	Nancy entra no mundo invertido por portal aberto em uma árvore e o buraco começa a se fechar atrás dela.
6	Homem disfarçado de agente do departamento de energia vê quando Eleven, Dustin e Mike estão indo para casa e passa a informação da localização, a equipe de Brenner se prepara e sai em busca de Eleven. Lucas vê o exato momento em que isso acontece.
7	No mundo invertido, a criatura encontra onde Will está escondido e o captura.
8	Will vai ao banheiro, cospe algo que provém da criatura e por alguns segundos o banheiro se transforma no mundo invertido. Volta para a mesa como se nada tivesse acontecido

Fonte: elaboração da autora

Vale ressaltar que a série sutilmente insere uma a 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.

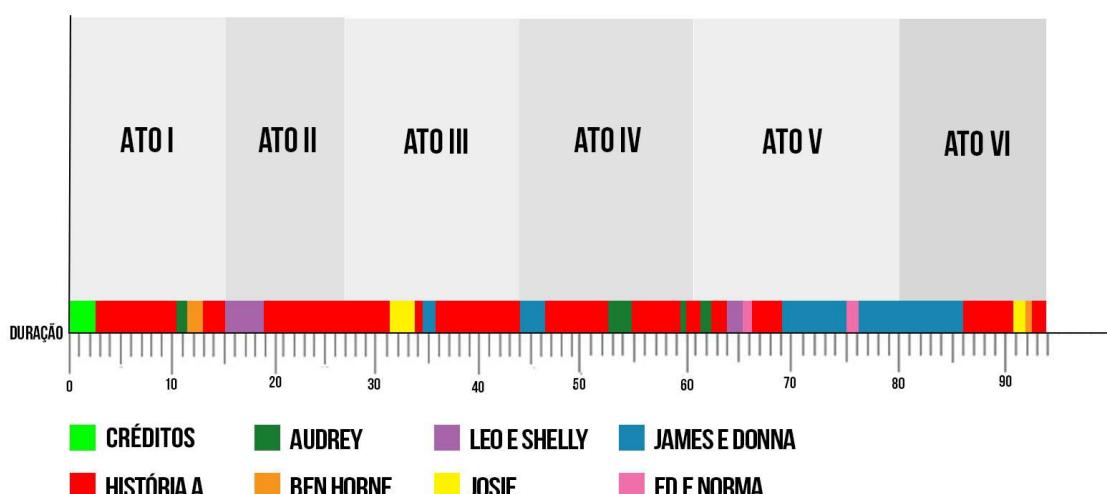
4.2 Twin Peaks

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 como 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 impressionar. 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 II - Desenvolvimento de arcos e atos do episódio piloto de *Twin Peaks*



Fonte: elaboração da autora

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 ao 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 na cidade para comandar as investigações do caso. Assume a posição de protagonista e define-se um ajudante, o xerife Harry, além de ser indicada 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 *donuts* 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:

Tabela II – relação entre atos, cenas, minutos e duração do piloto de *Twin Peaks*

	Ato I	Ato II	Ato III	Ato IV	Ato V	Ato VI
Cenas	Cena 1 a 8	Cena 9 a 14	Cena 15 a 20	Cena 21 a 31	Cena 32 a 41	Cena 42 a 47
Minutagem	15min	27min	44min	1h01m	1h20m	1h34

Duração	15 min	12 min	17 min	17min	19min	14min
Fonte: elaboração da autora						

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 ou pontos de viradas 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 um ponto de virada 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 o 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, os quais se distribuem desta forma:

Quadro II – Ganchos finais em *Twin Peaks*

1	Uma mão misteriosa encontra e desenterra o colar que Donna e James haviam enterrado
2	Dr. Jacoby (psiquiatra de Laura) ouve uma fita que ela gravou para ele no dia de sua morte, coloca fones de ouvido e abre um coco seco, onde se vê o colar com a outra metade do coração. Ele olha para o pingente e chora.
3	Cooper tem um sonho surreal que contém pistas sobre o caso. Laura beija Cooper e diz algo em seu ouvido. Cooper acorda e liga para Harry dizendo saber quem matou Laura.
4	Leland Palmer está fora de si, dança sozinho no meio do salão de jantar do hotel. Desesperado, pede para que dancem com ele e começa a chorar, Cooper e Hawk o levam pra casa.
5	Josie Packard abre um envelope e dentro tem o desenho de uma peça de dominó 3/3. O telefone toca, é Hank (marido de Norma) segurando a peça de dominó, diz que mais tarde irá encontrá-la.
6	Cooper vê a porta entreaberta de seu quarto, entra com a arma em mãos, quando a luz se acende, Audrey está deitada nua e pede chorando para ele não expulsá-la.
7	Bobby esconde um pacote na moto de James para incriminá-lo. Maddy (prima de Laura) está sozinha em um gazebo e uma visão subjetiva a vigia.
8	Cooper ao abrir a porta do quarto vê um revolver apontado para seu peito, três tiros são disparados.

Fonte: Elaboração da autora

4.3 *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* são colocados após o *teaser*⁸ do piloto, que apresenta o estopim da situação dramática e provoca o espectador a esperar os créditos e continuar assistindo a série. Além do piloto, todos os outros episódios possuem um *teaser*. Diferente de *Twin Peaks*, onde 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.

⁸ 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.

O modo como 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 mesma quantidade de atos em todos seus os 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 ganho 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 ganho, 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 passar imediatamente ao próximo episódio, se engajando assim em um *binge watching*.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto começou a partir de uma experiência pessoal ao refletir sobre o modo de ver séries e sobre 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 seriada 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”.

Esta pesquisa 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 desta pesquisa, 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. Tudo vai depender também do espectador. É preciso levar em consideração vários fatores que fazem uma pessoa dedicar uma quantidade significativa de tempo para praticar o *binge watching*, sejam eles psicológicos ou sociais, como foi visto no item 2. Chega-se à conclusão de que a estrutura narrativa pode colaborar com a prática, mas que esta abrange outras perspectivas. Por este motivo, tem-se a pretensão de continuar os estudos acerca do tema.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CANNITO. Newton; TAKEDA, Marcos. **Maratona de séries ou binge watch.** Disponível em <<http://revistadecinema.uol.com.br/2016/08/maratona-de-series-ou-binge-watch/>> Último acesso em 21 set 2016.
- CHION, Michel. **O Roteiro de Cinema**, Opus 86. 1^a edição brasileira: outubro de 1989.
- DOUGLAS, Pamela. **Writing the tv drama series**. 3rd edition. Michael Wise Productions, 2012.
- FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográficos**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- BOGDANOVICH, Peter. **Um jovem com mente de mestre – entrevista com Alfred Hitchcock**. Disponível em <<http://www.bb.com.br/docs/pub/inst/dwn/Hitchcock.pdf>> Último acesso em 21 set 2016.
- MCKEE, Robert. **Story**. Curitiba: Arte & Letra, 2006.
- 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 em 21 set 2016.
- 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 em 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.
- VIDIGAL, Amanda. **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> Último acesso 21 set 2016.
- 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 set 2016.