

David Bowie, brinquedos adultos e outras dimensões estranhas do universo de *Twin Peaks*¹

David Bowie, adult toys and other weird dimensions of the Twin Peaks universe

Fabrício Silveira

fabriciosilveira@terra.com.br

Graduado em Jornalismo pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, 1995); mestre em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS, 1998) e doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos, 2003). Atualmente, é professor dos cursos de graduação e pós-graduação em Comunicação da Unisinos. Também já atuou vinculado à graduação e à pós-graduação em Design Estratégico, na mesma universidade. Em duas ocasiões, foi pesquisador convidado e professor visitante na Universidade Autônoma de Barcelona, na Espanha. Em 2015, concluiu estágio de Pós-Doutorado Sênior (Bolsa CAPES, processo n. 5939-14-3), junto à Universidade de Salford, na Inglaterra. Possui experiência nas áreas de teoria da comunicação, metodologias de pesquisa, música popular massiva, comunicação e culturas urbanas.

Michael Goddard

m.n.goddard@salford.ac.uk

Professor da Universidade de Salford, desde 2007. Atualmente, é pesquisador visitante especial do Programa Ciência Sem Fronteiras/Capes, no projeto “Creative Industries: Cities and Popular Music Scenes”, desenvolvido em conjunto com a Unisinos. Já foi professor visitante na Universidade de Lodz, Polônia (2004-2007), e ocupou vários cargos, incluindo professor de Televisão na Australian Film, Television and Radio School (AFTRS) e Lecteur d’anglais no Instituto Charles V, da Universidade de Paris.

Resumo

O artigo se baseia, fundamentalmente, na participação na Conferência Internacional “I’ll See You Again. The return of *Twin Peaks* and generations of cult TV”, realizada em 21 e 22 de maio de 2015, junto ao Departamento de Arts and Media, na Universidade de Salford, na Inglaterra. A partir daí, faz um apanhado irregular de questões e ângulos de trabalho em torno da série televisiva lançada em 1990, obra de David Lynch e Mark Frost. Alguns temas ganham particular atenção: 1) os espelhamentos da série no álbum *Outside* (1995), de David Bowie; 2) a população de *adult toys* dela extraídos, como produtos derivativos, acionados por fãs em seus mais lúdicos exercícios de afeto e rememoração. Entende-se que, apesar do tom de “reportagem acadêmica” intencionalmente adotado, abrem-se aqui ricas questões teóricas, próprias de um campo de objetos em complexa atualização, que demandam procedimentos metodológicos mais regulares e outros aprofundamentos teórico-epistêmicos.

Palavras-chave: *Twin Peaks*, David Bowie, cultura pop.

Abstract

The article is based fundamentally on the author’s participation in the International Conference “I’ll See You Again. The return of *Twin Peaks* and generations of cult TV”, held on 21 and 22 May 2015, at the Department of Arts and Media, at the University of Salford in England. Starting from there, it makes an irregular discussion of issues and working angles around the television series launched in 1990, a work by David Lynch and Mark Frost. Some issues gain particular attention: 1) the relations of the series to the album *Outside* (1995) by David Bowie; 2) the population of adult toys related to the series, as derivative products, driven by fans in their most playful exercises of affection and remembrance. Despite the article’s intentionally adopted tone of an “academic report”, it can evoke rich theoretical questions in a field of objects that are in a complex upgrade process and have to be subsequently treated according to more regular methodological procedures, seeking further theoretical and epistemological clarifications.

Keywords: *Twin Peaks*, David Bowie, pop culture.

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação, Música e Entretenimento do XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado na UFRJ, no Rio de Janeiro – RJ, entre 03 e 07 de setembro de 2015.

1. Brinquedos adultos

O primeiro turno de trabalhos na Conferência Internacional “I’ll See You Again. The return of *Twin Peaks* and generations of cult TV”, ocorrida na Universidade de Salford, na manhã de 21 de maio de 2015, nos brindou, de saída, com duas palestras bastante provocativas. A primeira delas, sobre citações, paródias e mash-ups da série concebida por David Lynch e Mark Frost (EUA, ABC, 1990). Lorna Jowett, da Universidade de Southampton, apresentou um panorama enorme, muito diverso, de outros produtos audiovisuais e, principalmente, de outras séries televisivas que entretêm algum tipo de relação (semiótica, temática, de caracterização de personagens, de formato, de casting) com a série lançada originalmente em 1990. Vimos que, nos últimos vinte e cinco anos, *Twin Peaks* se manteve entre nós como presença fantasmática, entrevista, muitas vezes mal reconhecida. Sobreviveu (em *Psych*, *Simpsons*, *Lost*, *True Detective*...), como sugeriu Jowett, graças a inúmeros jogos intertextuais.

Outra palestra que, particularmente, chamou a atenção nos apresentava ao curioso campo da Toy Research. O tema é fantástico, absolutamente fascinante. De imediato, faz lembrar os escritos de Walter Benjamin sobre brinquedos e a cultura do brincar. Conforme interpretações mais rudes, pode parecer algo pueril, extremamente nerd e segmentado. Mas é um equívoco. Trata-se de assunto complexo, muito contemporâneo, que tem desdobramentos riquíssimos no campo da Teoria dos Jogos, por exemplo. Relaciona-se também com o tema dos fandoms e com uma miríade de outros tópicos atuais e instigantes: os games, a cultura material, o consumo, os projetos de design e as materialidades da comunicação.

Basicamente, Katriina Heljakka, da Aalto University, na Finlândia, examinou um conjunto de bonecos extraídos da série, feitos a partir de alguns de seus personagens mais marcantes (Laura Palmer, agente Dale Cooper, Scary Bob...). Analisou também o que chamou de “photoplay”: fotos feitas dessas pequenas representações da forma humana, em ato de brincadeira, colocadas em ação por diversos fãs. São imagens que se disseminam pelas redes sociais.

Assim, uma gama de questões entrou em debate. [...] Qual a função dos brinquedos, hoje, para os adultos? O que muda, em comparação com os sentidos atribuídos ao brincar pelas crianças? Quais as sutis distinções entre os Game Studies e os Toy Studies? Como os dois campos conversam e se beneficiam? Estaria o meu próprio corpo confundindo-se (e sendo confundido) com os meus brin-

quedos? Que teatralização da vida é esta que os adult toys estão hoje nos proporcionando? (Silveira, 2015)².

Assim como *Twin Peaks*, a música e a cultura pop também dão forma a uma enorme população de bonecos que passa a povoar nossos espaços domésticos e nossa vida cotidiana. É como se fossem transportados do mundo distante do espetáculo e viessem ganhar guarida entre outros objetos decorativos e utilitários que possuímos. São cantoras e cantores – às vezes, conjuntos inteiros. Eles vêm em muitas versões, em tamanhos e materiais diversos. Em alguns momentos, estão felizes, enquanto cantam, empunham os instrumentos. Noutros, parecem imóveis, posam calmamente, como se, há pouco, houvessem “saído” de uma fotografia. É difícil entendê-los. Sabemos quem são. Mas não sabemos como trabalham, como nos servem e como nos observam. São visitantes, amuletos e identificadores sociais. São índices de gosto, suspeitamos.

Em meio a avaliações generalistas sobre o significado cultural do brinquedo nos dias que correm, ensaiando análises bastante provocativas de uma grande quantidade de materiais empíricos interessantes, relacionados mais ou menos frontalmente à série televisiva em causa, Katriina Heljakka elaborou uma lúcida e consistente explanação sobre seu processo pessoal de pesquisa, especialmente sobre a busca de uma tipologia e de uma definição que lhe fossem favoráveis e lhe parecessem operacionalizáveis.

Contou-nos que se centrou na construção da categoria dos *character toys*, subdividindo-os, posteriormente, em *dolls*, *action figures* e *soft toys*. São distinções sutis, que parecem, às vezes, confundir-se e que deixam de fora uma quantidade muito grande de outras ricas variações³. De todo modo, optou-se por focar, enfim, nos bonecos com rosto, antropomorfizados, estabelecendo-se critérios e perspectivas próprias para tratar de *Teddy Bears*, *Legos*, *animal toys*, miniaturas em geral.

2 O trecho acima, referente aos brinquedos adultos e às aparições intertextuais da série televisiva, foi publicado, como breve crônica informativa, no *Jornal A Razão*, de Santa Maria / RS, em 28/05/2015 (Silveira, 2015). Aqui, decidimos reaproveitá-lo, recuperando-o, fazendo eventuais ajustes e inserindo-o numa discussão ampliada, no contexto de um trabalho mais propriamente acadêmico. Modificadas, as 30 linhas iniciais ganham consequências, enquadramentos e desdobramentos completamente inéditos. No entanto, optamos por formatá-las como uma citação, com margem de recuo. Produz-se, assim, uma estranheza, uma aberração diagramática, bem sabemos. Pareceu-nos importante, como consequência, alertar o leitor, instruindo-o à melhor compreensão do aproveitamento e da ampliação do texto original como discussão nova, entendida em sua abrangência completa, em sua totalidade.

3 Para esclarecer detalhes e aprofundar a discussão, nada melhor do que consultar diretamente o trabalho da autora. A tese de doutoramento de Katriina Heljakka, defendida junto à School of Arts, Design and Architecture, da Aalto University, em Helsinki, na Finlândia, pode ser encontrada em <https://shop.aalto.fi/media/attachments/a0ad6/Heljakka.pdf>.

Desdobramentos inevitáveis, colocados com contun-
dência, foram os temas da “miniaturização” e da “infan-
tilização da cultura” (não só a cultura atual). Do mesmo
modo, os interesses e as práticas industriais, o Toy De-
sign e o mercado dos brinquedos não poderiam passar em
branco, intocados.

Figura 1



Twin Peaks se desenrola em torno do assassinato de Laura Palmer. Aqui, a personagem aparece como uma delicada boneca enrolada em plástico. Imagem postada por Terry Drosdak, encontrada em <http://sarcasticcrafting.blogspot.co.uk/2012/08/twin-peaks-laura-palmer-doll.html>.

Twin Peaks is about the murder of Laura Palmer. Here, the character appears as a delicate doll wrapped in plastic. Image posted by Terry Drosdak, found in <http://sarcasticcrafting.blogspot.co.uk/2012/08/twin-peaks-laura-palmer-doll.html>.

2. Televisão de autor

Outro tema amplamente debatido, que não se restringiu apenas ao painel que lhe foi reservado, ocorrido nesta mesma tarde, foi o tema da autoria na televisão (*television auteurism*). De fato, foi um debate recorrente, retomado em algumas comunicações individuais, nas sessões de trabalho que aconteceram no dia seguinte, sexta-feira, 22/05 (Abbot *et al.*, 2015).

Em duas temporadas, foram 30 episódios. Apenas cinco deles foram dirigidos por David Lynch: o episódio piloto (número 0), o último e mais três deles, distribuídos ao longo da trama, trazendo, geralmente, importantes acontecimentos, revelações e pontos de virada. De certo modo, a atmosfera surrealista, a complexidade do enredo, seus *crashes* e *blanks* internos, podem ser atribuídos à autoria dispersa, criativamente aberta e, mais do que nunca, compartilhada. Sendo assim, no entanto, como compreender ali a emergência de uma verdadeira autoria na televisão?

Segundo Andreas Halskof, da Universidade de Copenhague, o estilo de direção de Lynch teria se afirmado, teria sido espontaneamente assumido e praticado, de modo tentativo – até certo ponto, “livre” –, pela equipe de diretores que iam assinando os sucessivos episódios. Além de Mark Frost, alguns desses diretores eram amigos

próximos de Lynch. Outros, não. Mas todos eles compreenderam muito bem que havia algumas regras tácitas, não formuladas, a serem seguidas. Elas deveriam ser respeitadas. Halskof (2015) enumerou:

1) Locações reais, cenários remotos, úmidos, precários ou chuvosos.

2) Pouca luz. Jamais seriam precisos quatro pontos de luz. Três, no máximo. “Make it darker, make it darker”, costumava dizer Lynch, nos *sets* de filmagem.

3) A abordagem informal da interpretação, sutilmente desestruturada, muito simpática à improvisação e conduzida de modo intuitivo.

4) Os humores concorrentes, a exploração dramática de certos paradoxos situacionais capazes de produzir tensão narrativa. Alguém ri quando não se espera uma risada. Alguém entra em pânico em condições sociais aparentemente estáveis. Estados de espírito totalmente distintos coexistindo na imediatez do mesmo quadro relacional.

5) Sequências mais longas do que o usual. Em *Twin Peaks*, numa oposição àquilo que se praticava durante o auge da MTV, havia tempo para respirar. “Time to breathe”, Lynch pedia. E o ritmo mais lento da montagem, a dilatação do espaço de tempo entre um corte e outro, propiciava a focalização do rosto (e do corpo) dos atores como uma espécie de estudo da expressão.

6) “Love at first sound”. Quer dizer: um atento e cuidadoso trabalho com a música, o áudio incidental, o silêncio e a quietude. O som ou a ausência dele produziam a ambientação. “*Twin Peaks* is about the unseen. There is nothing so unseen as sound”, disse Luke Harrison, em sua comunicação pessoal (Harrison, 2015).

Estas eram as “marcas autorais”. Este era o “estilo” de Lynch. Tratava-se, então, de praticá-lo. Um detalhe: é um estilo eminentemente cinematográfico, ganhando corpo, amadurecendo, semana após semana, submetido aos constrangimentos e à regularidade do fluxo televisivo. É um traço autoral que vai se definindo ainda, como veremos a seguir, conforme outras ênfases e outras fixações temáticas adicionais, que vão compondo, enfim, os semitons e as ambientações que mais lhe convêm.

3. Uma arqueologia das mídias em *Twin Peaks*

A frase “– Put Harry on the horn” (algo como “– Coloque Harry na linha”), dita na ligação que anuncia a morte de Laura Palmer e a posterior chegada do agente Dale Cooper, pode ser vista como uma estranha referência ao papel exercido pelos dispositivos sonoros e outras mídias na série de televisão *Twin Peaks*. É, de fato, um papel fundamental (Goddard, 2015). Os telefones, por exemplo, são mensageiros e canais dramáticos, são veículos de conteúdos tanto trágicos quanto cômicos, desde as complica-

das operações telefônicas executadas na estação policial supervisionada por Lucy até o colapso de Sarah Palmer, em pesar melodramático, quando intui, em função do silêncio que ouve no outro lado da linha, a morte de sua filha desaparecida.

Inevitavelmente, 25 anos depois, sob uma perspectiva atual, entendendo-se agora os dispositivos móveis como onipresentes, tais comunicações se revestem de algum *pathos* e muita estranheza. Tais mídias, tais artefatos de comunicação são explorados e colocados em primeiro plano na série, provocando também o entendimento da própria cidade de *Twin Peaks* como uma espécie de rede de telecomunicações, com portais para outras dimensões, positivas e negativas.

Similarmente, o gravador de voz de Dale Cooper não somente proporciona um tipo de narração interna à trama, já que ele se comunica com Diane, personagem frequentemente citada mas nunca vista, mas também porque a própria Diane figura, em mais de uma cena, como uma espécie de sensor remoto. Numa delas, através de um mecanismo de ativação automática por voz, captura o discurso registrado e reproduzido por Waldo, um papagaio, antes de sua morte prematura. Waldo, um pássaro numa gaiola, também opera, portanto, como um dispositivo de gravação. Através dele, aliás, dá-se uma estranha forma de remediação, para usarmos o termo de Bolter e Grusin (2000).

Por sua vez, Dale Cooper e Laura Palmer são constantemente “duplicados”. Ambos são produtores de gravações. No caso de Laura, gravações em cassete, feitas por ela própria e endereçadas ao Dr. Jacoby – gravações cuja circulação *post mortem* impulsiona grande parte da investigação feita na primeira temporada.

Por sua vez, os fonógrafos são uma entidade ainda mais fantasmagórica no mundo de *Twin Peaks*. Um deles, encontrado junto a Jacques Renault, um dos suspeitos, repete-se indefinidamente e está funcionando, presume-se, desde a noite do assassinato. Há ainda o toca-discos em que Leland obsessivamente coloca discos de jazz, para dançar em frenesi, provocando sua esposa Sarah até o ponto em que ela arranca a agulha para longe dos sulcos, prevendo, talvez, que estes sulcos são, inevitavelmente, o caminho para consequências fatais e violentas.

Em papéis coadjuvantes, é importante mencionar também outros dispositivos sonoros como o *jukebox* misterioso das etéreas músicas de órgão executadas no café e restaurante Double R, uma gama de frequentes microfones com defeitos de funcionamento e vários redimensionamentos da música, seja ao vivo (no Roadhouse e no Great Northern Hotel), seja no nível não diegético, chegando até o próprio processo de gravação na sessão conduzida pelos personagens James, Donna e Madeleine.

É possível defender, portanto, que tais tecnologias sonoras, junto com outras mídias (audio)visuais, tais como as cintilantes luzes fluorescentes e a programação tele-

visiva, onde somente *Invitation to Love*⁴ parece estar em exibição, são cruciais para a compreensão do universo de *Twin Peaks*. Chegam mesmo a constituí-lo, ambigualmente, seja como uma rede de comunicações com portais para o desconhecido, seja como um acúmulo de gravações de vozes e entidades fantasmagóricas, talvez encontrando sua expressão definitiva no discurso reprocessado de trás para a frente na Black Lodge⁵. Aliás, pode-se compreendê-la como um espaço no qual não há nada exceto gravações, mesmo que, agora, em um nível cósmico, espiritual e/ou demoníaco.

Pode-se argumentar, enfim, que esses dispositivos já estavam operando, dentro da série, como um *discurso arqueológico* a respeito dos aparatos midiáticos, gerando o mundo de *Twin Peaks* como um arquivo assombrado de sonoridades e outras mediações.

4. David Bowie, *Outside*

No final de 1995, David Bowie definiu o álbum *Outside*, que havia acabado de lançar, como um “non-linear Gothic drama hyper-cycle” (Fricke, 1995). É uma definição curiosa. Primeiro, porque parece extremamente sintonizada à compreensão que a época fazia de si própria (e à imaginação que tinha a respeito de seus desdobramentos futuros imediatos). Assim, parece mesmo uma estipulação irrefutável, autoevidente e autoexplicativa. Apresentava-se, à primeira vista, como a síntese perfeita do que foram, de fato – na compreensão do jornalismo cultural mediano e da reflexão acadêmica protocolar, pelo menos –, os últimos anos daquele milênio. É o rótulo perfeito. Fazia sentido. Casava, como poucos, àquilo que o mais camaleônico artista da música pop vinha fazendo, retomando a parceria antiga com o produtor Brian Eno, enquanto flertava com o *drum'n'bass* e se aproximava esteticamente de Trent Reznor, o rosto e o cérebro da banda Nine Inch Nails.

No entanto, o acento “pós-moderno” e “multimidiático”, o *hype* inscrito na conceituação elaborada por Bowie não a esgotam nem representam aquilo que ela tem, realmente, de melhor. Existe ali algo mais importante. Em síntese, é uma definição bem mais rica e mais complexa do que poderíamos ter compreendido, numa leitura rápida, imersos naqueles dias ou mesmo hoje, 20 anos depois.

⁴ *Invitation to Love* é um programa televisivo, uma espécie de telenovela, que aparece sendo exibida e sendo assistida, por um personagem ou outro, em vários episódios. É como se fosse uma série dentro da série, produzindo-se, num recurso metalinguístico, um conjunto de comentários, sugestões e dicas involuntárias a respeito do crime.

⁵ Black Lodge e White Lodge são espaços extradimensionais, são espaços de transição para dimensões improváveis (oníricas, espirituais, malignas), onde outras entidades podem ser encontradas, tais como Scary Bob, The Man From Another Place, The Giant e a própria Laura Palmer.

Em segundo lugar, aquilo que a torna uma grade conceitual complexa é o fato de que se trata, na verdade, de uma “falsa autodefinição”. No mínimo, é uma “autodefinição com fissura”. Nela se recolhe uma surpresa, uma fratura se esconde. Compreendê-la sem dimensionar este ocultamento não é compreendê-la efetivamente. É uma definição, portanto, que só ganha raízes num terreno distante do pensamento *up to date*, equivocadamente vanguardista, contemporâneo de si mesmo. É preciso extraí-la do ambiente intelectual que a cercava.

Referindo-se a *Outside* como um “non-linear Gothic drama hyper-cycle”, Bowie está se referindo, de modo cifrado, elusivo e exigente, a *Twin Peaks*, a série televisiva concebida cinco anos antes. Está se referindo àquilo que restou de *Twin Peaks*, como sombra, como reflexo e espelhamento invertidos no álbum que acabara de lançar.

Na realidade, não são poucos os paralelismos possíveis, como Adrian Martin e Cristina Álvarez López puderam nos mostrar. São em número considerável – apontaram eles (Martin e López, 2015) –, suficientes para que suspeitemos, efetivamente, de uma “citação cifrada”, de uma apropriação temático-conceitual um pouco enviesada, indireta, que tenta “se desfazer” enquanto acontece, que tenta apagar suas marcas e seus vestígios.

De certo modo, o encanto do álbum, a fruição que proporciona, está também nisto: na aceitação deste jogo de decifrações, de imaginar correlações, ordens, encaixes e soluções possíveis, sejam internas, por entre as canções, diante das letras, das imagens encartadas, sejam externas, relacionando-se aos vídeos derivados ou até mesmo a outros produtos audiovisuais específicos, representativos daquele período.

A participação de David Bowie no filme *Twin Peaks: Fire Walk with Me* (1992), como o agente Phillip Jeffries, por exemplo, é muito insinuante. Jeffries surge de modo desconcertante: sai de um elevador e cruza os corredores da sede do FBI, na Philadelphia, à procura de seu superior, chefe Gordon Cole (interpretado então por David Lynch, em pessoa). Assim é apresentado a Dale Cooper, entrevistado em meio a uma *ghost transmission*, apressado, trazendo acusações e informações desconstruídas a respeito de seu próprio sumiço, ocorrido cerca de dois anos antes. No filme, sobrepõem-se então imagens da Black Lodge. Em seguida, Phillip Jeffries desaparece outra vez, sem se fazer entender.

Ambos (*Outside* + *Twin Peaks*) se apresentam como universos particulares, caracterizam e introduzem diversos personagens a partir de um crime – no caso de Bowie, o assassinato de Baby Grace Blue, uma adolescente de 14 anos⁶. A morte, nos dois casos, é uma “força motora”, um intrincado *puzzle*. O mistério em torno dos trágicos aconte-

cimentos ganha proporções inesperadas, transformando as investigações, os processos de aferição de culpa, num labirinto medonho, quase intransponível, um verdadeiro *tour de force*. Pouco a pouco, certos tons metafísicos vão se instituindo, vão se fazendo presentes. Gradualmente, todos se tornam vítimas e suspeitos parciais. Serializa-se a própria responsabilização.

Em meio a estas duas redes de intrigas estão dois detetives: além do *special agent* Cooper, Nathan Adler, lotado na Divisão de *Art-Crime Inc.*, fundada pelo Protetorado das Artes de Londres. Eles acabam traduzindo a tensão pré-milênio, a incredulidade diante daquele período histórico. São personagens atônitos, cuja ignorância, cuja impotência para compreender o que os rodeia só aumenta conforme fazem avançar suas investigações.

As duas peças, o disco e a série televisiva, são caracterizadas por uma potente incompletude. A resenha de David Fricke, na revista *Rolling Stone*, em outubro de 1995, criticava justamente a “ausência de resolução dramática” no trabalho de Bowie. “To be continued...” era a última frase inscrita nos diários do detetive Nathan Adler (Fricke, 1995). Como vemos, são produtos midiáticos que parecem andar em círculos, dobram-se sobre si próprios, sempre descortinando novas variáveis e novas dimensões de experiência dentro dos universos que criam.

Mas as correlações aqui examinadas, os paralelos possíveis⁷, não são vínculos objetivos, talvez não sejam nem mesmo intencionais, orquestrados com rigor, objetivamente programados. Antes, decorrem da natureza metafórica que estes textos possuem – assim como todos os produtos estéticos relevantes –, decorrem da margem operativa que dão ao leitor, das brechas e indefinições que deixam em seus próprios discursos, como convite à participação ativa de nossas interpretações.

De todo modo, é interessante notar que estas coincidências ocorram e que, através delas, algo fique sugerido sobre a sensibilidade da época, os signos do tempo. É notável que isto aconteça. Este rebatimento, este eco entre *Twin Peaks* e o álbum de David Bowie é também uma evidência de que estas obras, ao tentarem capturar e materializar o *zeitgeist* do período, cada uma ao seu modo, afirmam-se nele, aderem a ele fortemente, transformando-se, ambas, em objetos comunicacionais altamente representativos do que foram os últimos dez anos do século passado.

7 Se quiséssemos ir além, encontraríamos outros “compartilhamentos”, outras características comuns. Por exemplo: 1) há uma linha dramática (mais ou menos secundária) envolvendo tráfico de drogas, nos dois casos; 2) em *Outside*, há igualmente uma atenção às materialidades midiáticas – o diário de Nathan Adler, fotografias falsas, as gravações com as falas “reais” dos personagens inventados e interpretados por Bowie, os “depoimentos” dados entre uma canção e outra; 3) os fatos ocorrem em lugares turvos, de localização imprecisa, que parecem embaralhar locações e endereços geográficos concretos.

6 No enredo montado, há outros protagonistas: Ramona A. Stone, Algeria Touchshriek e Leon Blank. Todos são importantes.

5. Considerações finais

Para finalizar, o que fizemos aqui, em síntese, é tão somente um relato informativo, uma “comunicação”, no sentido mais literal do termo, uma espécie de reportagem acadêmica, que resume e descreve, brevemente, um evento muito maior, difícil de ser apreendido em poucas páginas, difícil de ser narrado em algumas centenas de linhas.

O que tivemos, ao longo de dois dias, foi um conjunto muito plural de discussões e abordagens em torno de um objeto único, extremamente particularizado, embora multifacetado e inesgotável. Outros debates foram trazidos a público (sobre o horror gótico de *Twin Peaks*, o modo como a série explora as técnicas de montagem, uma etnografia das locações reais, os bastidores da produção, o diário de Laura Palmer e os produtos secundários, que ampliam e dão outros fluxos àquilo que se tornou uma espécie de franquia e jogo multimidiático, até então inédito). Evidentemente, não há como desenvolver todos estes tópicos – e haveria ainda outros.

E mesmo aqueles que conseguimos destacar e expor aqui vêm constrangidos e acanhados por nossa leitura parcial, nossa compreensão limitada, fazendo-se mais do que necessária a consulta às fontes originais e aos autores citados. Eles têm a palavra e o crédito finais (cf. VVAA, 2015). Estamos apenas resumando problematizações e explicações que foram propostas de modo muito mais regado, dentro de padrões e enquadramentos teórico-metodológicos bem mais apropriados. Como dissemos, trata-se aqui de uma peça informativa, um informe a serviço da divulgação científica, da disseminação de questões, da promoção da circulação dos avanços conquistados e das pautas em curso no cenário internacional.

De nossa parte, não há tese de fundo. Não há conclusões a serem defendidas. Há tão somente o reconhecimento de que, com base no que vimos, é um grande equívoco dizer que *Twin Peaks* “não é compreensível”. É bem mais do que isto. A série concebida por David Lynch sequer é “interpretável”. Não se trata, nem mesmo, de um produto audiovisual, apenas, entendido de modo tradicional e restritivo. Na verdade, estamos diante de um canal. É um circuito comunicacional funcionando à perfeição. Melhor: é um sistema de “curtos-circuitos” comunicacionais. É um espaço de descontinuidades semióticas permanentes, que vão se sobrepondo, sem se anularem por completo. Nada termina. Nunca. São mapas imperfeitos, espaços irreconhecíveis, tramas sem final, personagens que se desfiguram, quadros imprecisos, em constante e acidentada renovação. Há sempre um ruído, uma falta essencial. Não é o Eterno Retorno. *Twin Peaks* é o presente perpétuo. “It’s happening now / Not tomorrow / [...] / It’s happening outside”.

Referências

- ABBOTT, S. 2015. “Doing weird things for the sake of being weird”: directing *Twin Peaks*. In: VVAA, “I’ll See You Again in 25 Years”: The return of *Twin Peaks* and generations of cult TV. A two day international conference. School of Arts and Media, Salford University, Thursday 21 to Friday 22 of May, 2015. MediaCityUK, Salford Quays, Salford – England. Annals, 20 p.
- BENJAMIN, W. 2002. *Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação*. São Paulo, Ed. 34, 176 p.
- BOLTER, J.D.; GRUSIN, R. 2000. *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, MIT Press, 307 p.
- FRICKE, D. 1995. *Outside*. Revista *Rolling Stone*, 19 de outubro de 1995, RS719. Disponível em: <http://www.rollingstone.com/music/albumreviews/outside-19951019#ixzz3dcVISZCM>. Acesso em: 22/06/2015.
- GILLAN, J. 2015. Creative differences: set design, creative control and linear TV from David Lynch to Bryan Fuller. In: VVAA, “I’ll See You Again in 25 Years”. The return of *Twin Peaks* and generations of cult TV. A two day international conference. School of Arts and Media, Salford University, Thursday 21 to Friday 22 of May, 2015. MediaCityUK, Salford Quays, Salford – England. Annals, 20 p.
- GODDARD, M. 2015. Telephone, voice recorder, phonograph: towards a media archeology of sonic technologies in *Twin Peaks*. In: VVAA, “I’ll See You Again in 25 Years”. The return of *Twin Peaks* and generations of cult TV. A two day international conference. School of Arts and Media, Salford University, Thursday 21 to Friday 22 of May, 2015. MediaCityUK, Salford Quays, Salford – England. Annals, 20 p.
- HALLAM, L. 2015. “Brilliant! ... I have no idea what is going on”: session 02, episode 01 and television *auteur*. In: VVAA, “I’ll See You Again in 25 Years”. The return of *Twin Peaks* and generations of cult TV. A two day international conference. School of Arts and Media, Salford University, Thursday 21 to Friday 22 of May, 2015. MediaCityUK, Salford Quays, Salford – England. Annals, 20 p.
- HALSKOV, A. 2015. Lynching TV: David Lynch and TV-*auteurism*. In: VVAA, “I’ll See You Again in 25 Years”. The return of *Twin Peaks* and generations of cult TV. A two day international conference. School of Arts and Media, Salford University, Thursday 21 to Friday 22 of May, 2015. MediaCityUK, Salford Quays, Salford – England. Annals, 20 p.
- HARRISON, L. 2015. Sonic mystery in *Twin Peaks*. In: VVAA, “I’ll See You Again in 25 Years”. The return of *Twin Peaks* and generations of cult TV. A two day international conference. School of Arts and Media, Salford University, Thursday 21 to Friday 22 of May, 2015. MediaCityUK, Salford Quays, Salford – England. Annals, 20 p.
- HELJAKKA, K. 2013. *Principles of adult play(fulness) in contemporary toy cultures: From Wow to Flow to Glow*. Helsinki – FIN, Aalto University – School of Arts, Design and Architecture, 450 p.
- HELJAKKA, K. 2015. Re-playing *Twin Peaks*: toys, fans and photoplay in tributes to a cult series. In: VVAA, “I’ll See You Again in 25 Years”. The return of *Twin Peaks* and generations of cult TV. A two day international conference. School of Arts and Media, Salford University, Thursday 21 to Friday 22 of May, 2015. MediaCityUK, Salford Quays, Salford – England. Annals, 20 p.
- JOWETT, L. 2015. Nightmare in Red: *Twin Peaks* parody, homage and mash-up. In: VVAA, “I’ll See You Again in 25 Years”. The return of *Twin Peaks* and generations of cult TV. A two day international conference. School of Arts and Media, Salford Uni-

- versity, Thursday 21 to Friday 22 of May, 2015. MediaCityUK, Salford Quays, Salford – England. Annals, 20 p.
- MARTIN, A.; LÓPEZ, C.Á. 2015. Lynch/Bowie: Outside *Twin Peaks*. In: VVAA, “I’ll See You Again in 25 Years”. The return of Twin Peaks and generations of cult TV. A two day international conference. School of Arts and Media, Salford University, Thursday 21 to Friday 22 of May, 2015. MediaCityUK, Salford Quays, Salford – England. Annals, 20 p.
- PEDERSEN, M.; RUSTAD, G. 2015. Experiencing *Twin Peaks*: addressing diversity in viewing 25 years of quality TV. In: VVAA, “I’ll See You Again in 25 Years”. The return of Twin Peaks and generations of cult TV. A two day international conference. School of Arts and Media, Salford University, Thursday 21 to Friday 22 of May, 2015. MediaCityUK, Salford Quays, Salford – England. Annals, 20 p.
- SILVEIRA, F. 2015. Brinquedo de adulto. *Jornal A Razão* – Santa Maria, 28/05/2015, p. 02, Segundo Caderno. Disponível em: <http://www.arazao.com.br/colunistas/fabricio-silveira/1795/brinquedo-de-adulto>. Acesso em: 29/05/2015.
- VVAA (Vários autores). 2015. “I’ll See You Again in 25 Years”. The return of Twin Peaks and generations of cult TV. A two day international conference. School of Arts and Media, Salford University, Thursday 21 to Friday 22 of May, 2015. MediaCityUK, Salford Quays, Salford – England. Annals, 20 p.

Artigo submetido em 12-10-2015
Aceito em 04-02-2016