



O consumo da experiência na ficção seriada televisiva: *Gilmore Girls* e a cidade de Stars Hollow¹

Mayka Castellano²

Universidade Federal Fluminense

Melina Meimaridis³

Universidade Federal Fluminense

Resumo

Neste artigo, analisamos a importância da cidade de Stars Hollow na experiência de consumo da série televisiva *Gilmore Girls* a partir de duas premissas. A primeira é que a pequena cidade fictícia localizada no estado de Connecticut se configura como uma importante personagem da história. Além disso, argumentamos que Stars Hollow não é limitada pela estrutura narrativa da produção, transbordando para além da tela, através das locações da série, situadas nos estúdios da Warner Bros. em Los Angeles, na Califórnia. Aberto para visita do público, esse espaço real constitui uma parte importante do relacionamento dos fãs com esse produto cultural, a partir da ideia de “consumo da experiência” (Pereira *et al*, 2015).

Palavras-chave: *Gilmore Girls*; Ficção seriada; Locações; Consumo da experiência; Fãs

“Eles nos revelam mundos aos quais não podemos viajar”
(Moss, 2008, nossa tradução)

E se você pudesse caminhar pelas ruas de Stars Hollow? Tomar uma xícara de café no Central Perk, ou pagar uma rodada de drinks no McLaren's Pub para seus

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho 6 - Comunicação, consumo e subjetividade, do 6º Encontro de GTs - Comunicon, realizado nos dias 13, 14 e 15 de outubro de 2015.

² Professora adjunta do departamento de Estudos Culturais e Mídia da Universidade Federal Fluminense (UFF). Doutora e mestre em Comunicação e Cultura pelo PPGCOM da ECO/UFRJ, onde também foi bolsista da Faperj de pós-doutorado. maykacastellano@gmail.com

³ Mestranda em Comunicação no Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal Fluminense e graduada em Estudos de Mídia pela mesma Universidade. Coordenadora do projeto Série Clube (UFF), dedicado ao estudo da ficção seriada televisiva. melmaridis@hotmail.com



amigos? As três locações citadas são facilmente identificadas pelos fãs das séries *Gilmore Girls* (The WB, 2000-2007), *Friends* (NBC, 1994-2004) e *How I Met Your Mother* (CBS, 2005-2014), respectivamente, por marcarem alguns dos principais momentos da vida dos protagonistas dessas produções. Durante muitos anos, o audiovisual serviu como uma forma de revelar aos espectadores espaços inatingíveis, como sugerido na epígrafe acima. Porém, em um contexto caracterizado como da cultura da convergência, em que os consumidores “vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam” (Jenkins, 2009, p. 29), esses espaços vão deixando de ser apenas lugares fictícios. Fãs podem visitar os estúdios da Warner Bros. e realizar o sonho de ver Stars Hollow de perto, podem beber café enquanto sentam no sofá laranja do Central Perk em uma cafeteria temática criada nas ruas de Nova Iorque⁴, ou ainda ir visitar o local de inspiração para o McLaren’s Pub, o Mcgees Pub⁵. A existência desses lugares corrobora o argumento de que muitas locações de narrativas audiovisuais têm se tornado verdadeiras *commodities* (Waade, 2011), e agora podem fazer parte da experiência do consumo (Pereira *et al*, 2015) dessas narrativas.

O começo de construção de uma série normalmente gira em torno das respostas a três questões: “quem?”, “quando?” e “onde?”. É notável, no entanto, que algumas narrativas invistam mais atenção respondendo às duas primeiras, deixando a terceira, que se refere às locações, em segundo plano. Para Jost (2012), em alguns casos, a cidade onde a série se desenvolve serve apenas como uma espécie de âncora para situar a história na realidade. Entretanto, compreendemos que a localização da série é um elemento narrativo de grande importância, uma vez que ele pode impactar direta ou indiretamente a vida dos personagens, dependendo da relevância que o espaço recebe na produção.

O desinteresse em relação à localização por parte de tantas séries leva a uma parca produção de análises acadêmicas que abordem as narrativas por esse viés. Apesar

⁴http://www.dailymail.co.uk/travel/travel_news/article-2760567/How-YOU-brewin-Real-life-Central-Perk-coffee-shop-opens-New-York-celebrate-20-year-anniversary-Friends.html

⁵<http://mcgeespubny.com/>



da escassez de estudos, é possível encontrar algumas pesquisas acerca das cidades reais que são representadas em determinadas obras, como a Baltimore de *The Wire* (HBO, 2002-2008) (Gjelsvik, 2010), a Nova Orleans de *Treme* (HBO, 2010-2013) (Gray, 2012) e de *Frank's Place* (CBS, 1987-1988) (Parmett, 2012), e a Ystad de *Wallander* (BBC, 2008-Presente) (Waade, 2011).

Os citados estudos apresentam um foco de interesse na representação de cidades reais. Aqui, no entanto, iremos seguir uma abordagem distinta, buscando analisar a construção da cidade ficcional de Stars Hollow, da série *Gilmore Girls*, como um espaço fundamental para o a fruição da trama e, ao mesmo tempo, como um lócus de consumo importante da narrativa expandida. Se fôssemos pensar em uma *storyline* para essa série, seria impossível não incluir Stars Hollow nela. A breve sinopse da atração no site do IMDb deixa isso claro: “Um drama centrado em torno do relacionamento entre uma mãe solteira de trinta e poucos anos e sua filha adolescente vivendo em Stars Hollow, Connecticut”⁶.

Gilmore Girls teve sete temporadas, que foram ao ar de 2000 a 2007 nos Estados Unidos, através do canal The WB (Warner Bros.)⁷. Criada por Amy Sherman-Palladino, a série acompanha a vida de Lorelai Gilmore (Lauren Graham), que começa a série com 32 anos, e sua filha homônima apelidada de Rory (Alexis Bledel), de 16. Logo nos primeiros episódios somos informados que a gravidez precoce de Lorelai levou ao rompimento da relação com seus pais, membros de uma tradicional e abastada família de Hartford, Connecticut. O nascimento de Rory coincide com a mudança para a pequena (e fictícia) cidade de Stars Hollow, onde Lorelai recomeça a vida como arrumadeira de uma pousada chamada Independence Inn (e onde segue trabalhando, como gerente, nas primeiras temporadas da série).

Neste artigo, analisamos a importância da cidade de Stars Hollow na experiência de consumo da série *Gilmore Girls* a partir de duas premissas. A primeira é que a

⁶ <http://www.imdb.com/title/tt0238784/>

⁷ A série foi exibida no Brasil pelo canal Warner, na TV paga. Na TV aberta, a série foi ao ar pelo SBT com o nome de *Tal mãe, tal filha*. O último episódio foi exibido pelo canal em 10 de outubro de 2011, quatro anos depois do fim nos EUA.



pequena cidade fictícia localizada no estado de Connecticut se configura como uma importante personagem da narrativa. Além de funcionar como um substancial marcador do tempo, ao evidenciar a transformação do dia-a-dia dos personagens através das diferentes (e marcadas) estações do ano, a cidade possui seu próprio calendário de festas e atividades que, frequentemente, servem de cenário para momentos relevantes na história.

Além disso, argumentamos que Stars Hollow não é limitada pela estrutura narrativa, expandindo-se para além da moldura da série e atingindo, assim, os espectadores no mundo real, através das locações, situadas nos estúdios da Warner Bros. em Los Angeles, na Califórnia. Defendemos, portanto, que esse espaço real constitui uma parte importante do relacionamento dos fãs com esse produto cultural, a partir da ideia de “consumo da experiência” (Pereira *et al.*, 2015).

Stars Hollow, Connecticut

Esta, meninos e meninas, é uma verdadeira história de amor. Uma linda garota de uma região, um lindo garoto de outra. Eles se encontram e se apaixonam. Separados pela distância e pelos pais que não aprovavam a união, os jovens sonhavam com o dia em que poderiam ficar juntos. Eles trocam lindas cartas: cartas de desejo e paixão, cartas cheias de promessas e planos para o futuro. Logo a separação mostrou-se insuportável para ambos. Então, numa noite fria e escura, sem nenhuma luz para guiá-los, eles fugiram de suas casas e correram o mais rápido que puderam. Estava tão escuro que logo se perderam. E parecia que nunca mais se encontrariam. Enfim, a garota se ajoelhou, com lágrimas escorrendo pelo seu adorável rosto. “Oh, meu amor, onde você está? Como posso encontrá-lo?”. De repente, um grupo de estrelas apareceu no céu. As estrelas brilhavam tanto que iluminaram todo o campo. A garota se levantou e seguiu o caminho das estrelas, até finalmente se encontrar onde, hoje, fica o coreto da cidade. E lá, esperando por ela, estava o seu verdadeiro amor, que também havia sido guiado pelo bondoso grupo de estrelas. E essa, meus amigos, é a história de como Stars Hollow surgiu e porque comemoramos aquela noite importante todos os anos nesta época.

É assim, através do relato feito por Miss Patty, uma senhora professora de balé e espécie de central de notícias do local, que conhecemos, no décimo sexto episódio da primeira temporada de *Gilmore Girls*, a história de Stars Hollow. Enquanto ouvimos a



voz da personagem descrevendo a romantizada versão, vemos seus habitantes envolvidos com os preparativos para a comemoração do aniversário da cidade, carregando caixas de papelão com tecidos, cartazes, flores, enfeitando o coreto e as árvores com estrelas, os postes com laços etc.

Essa dinâmica empreendida neste episódio é bastante recorrente na série. Todas as temporadas são pontuadas com eventos que movimentam não só a vida das personagens principais, mas de todos os habitantes dessa ativa cidade. Ao mesmo tempo, as situações vividas por Lorelai e Rory, especialmente queridas pelos locais, são acompanhadas de perto pelos habitantes de Stars Hollow. Cada início e término de relacionamento é vivido de forma coletiva, festas de aniversário, de noivado e formatura são celebradas na praça central da cidade, como uma festa comum a todos.

Stars Hollow é povoada por tipos bastante peculiares, como a supracitada Miss Patty, senhora rechonchuda que flerta com todos os homens bonitos e ensina balé para as meninas da cidade em um galpão que também dá lugar às frequentes reuniões de moradores; o representante municipal e dono do mercado Taylor Doose, um senhor com ideias estapafúrdias e um quê de xerife local; Kirk, personagem onipresente, que ao longo dos episódios aparece trabalhando em praticamente todos os estabelecimentos da cidade; além de Luke, dono de um café/lanchonete que constitui um importante cenário da série e eventual par romântico de Lorelai. É principalmente através dos comentários, ações e reações desses personagens que gravitam em torno da dupla protagonista que recebemos e reparamos suas histórias.

As dores e conquistas das duas são experienciadas pelos demais habitantes e refletidas no próprio cotidiano da cidade. Na quinta temporada, por exemplo, acompanhamos o término do relacionamento amoroso entre Lorelai e Luke. Os dois são figuras proeminentes na localidade, em grande medida devido ao fato de gerenciarem importantes estabelecimentos comerciais. A cidade, então, precisa lidar com aquele rompimento. A solução encontrada pelos habitantes (e capitaneada por Taylor) é o uso de um laço de fita junto à roupa na cor rosa para mostrar solidariedade a Lorelai, ou azul, para demonstrar afinidade com Luke. Dessa forma, todos os moradores de Stars



Hollow são envolvidos e levados a se posicionar em um fato que, a princípio, deveria ficar restrito à intimidade do casal.

Em *Gilmore Girls*, a abordagem dessa vida em comum em uma pequena cidade aparece de forma complexa. Em primeiro lugar, nota-se que a cidade de Stars Hollow e seus habitantes são construídos em oposição à cidade de Hartford, onde os pais de Lorelai moram. Para O'Mera (2010) existe um distanciamento político, cultural e social entre as cidades, uma vez que Hartford representa tudo o que Lorelai deixou para trás, uma vida de privilégios, elitista, com pessoas que muitas vezes nem sabem o nome da própria empregada, enquanto Stars Hollow se apresenta na narrativa como uma comunidade na qual todos os moradores se conhecem, compartilham celebrações locais, fofocas e frequentam as reuniões de moradores.

Nesse contexto, as protagonistas Lorelai e Rory são apresentadas como dotadas de um senso crítico superior ao da maior parte dos habitantes, o que faz com que elas lancem com frequência um olhar de deboche para muitas situações vividas ali. O olhar deslocado fornecido pelas protagonistas, fundamental para pautar o ponto de vista desejado pelos criadores, é ainda mais forte no personagem de Luke⁸. Enquanto Lorelai e Rory se divertem com as excentricidades dos habitantes de Stars Hollow, Luke, apresentado como um misantropo irremediável, constantemente se mostra irritado com as festividades (principalmente quando elas interferem no funcionamento de seu negócio). A respeito da história da cidade fundada em 1779, por exemplo, ele fornece uma explicação bastante diferente da apresentada acima por Miss Patty: “É uma festa maluca baseada numa lenda doida sobre dois lunáticos que, muito provavelmente, nem existiram. E se tiverem existido, provavelmente morreram de difteria antes dos 24 anos.

⁸ Tal ponto de vista é ainda mais exacerbado no personagem de Jess, sobrinho de Luke, que entra na história na segunda temporada. Vindo, a contragosto, de Nova York para morar com o tio na pequena cidade, sua relação com o local é marcada pelo horror e pela incredulidade a respeito das atividades e dinâmicas ali empreendidas. Uma cena bastante sintomática nesse sentido acontece no quinto episódio da segunda temporada, quando Jess caminha por Stars Hollow, observando a alegria dos habitantes em seus atos cotidianos, enquanto ouvimos como trilha sonora a música “This is hell” (Elvis Costello): “This is hell, this is hell/I am sorry to tell you/It never gets better or worse/But you get used to it after a spell/For heaven is hell in reverse”.



O nome de Stars Hollow deve ter vindo da prostituta da boate local. Dois bêbados ricos inventaram a história para soar melhor”.

É interessante notarmos que em *Gilmore Girls*, a despeito da ênfase no pitoresco, a vida em uma cidade do interior é apresentada como algo lúdico, situação bem diferente do que percebemos em séries como *Desperate Housewives* (ABC, 2004-2012). Nesta produção, a vida em comunidade na aparentemente bucólica rua Wisteria Lane, da pequena e fictícia cidade de Fairview, aos poucos revela uma impressionante concentração de variados tipos de psicopatas que elegeram a calma e bela localidade para viver.

De fato, a pequena cidade de Stars Hollow parece boa demais para ser verdade. Nas palavras da pesquisadora Alyson Buckman (2010): “a cidade tinha de tudo, lindas paisagens, prédios simpáticos, moradores peculiares, um forte sentido de comunidade” (p.131, nossa tradução). Além do encanto estético do ambiente, alguns autores já apontaram certo deslumbramento com Stars Hollow devido à sua representação simbólica do “*American Dream*” (Silbergleid, 2009; Buckman, 2010; Sborgi, 2010). Além da jornada da protagonista Lorelai, uma jovem de dezesseis anos grávida que saiu de casa, e através de trabalho duro conseguiu se tornar dona de uma pousada, a própria cidade exala as aspirações do sonho americano, com praticamente todos os personagens sendo proprietários de seus negócios: Luke com a lanchonete, Taylor com o mercado e a sorveteria, Miss Patty com o estúdio de dança, dentre muitos outros (Buckman, 2010).

É perceptível, nesse sentido, a atenção que a cidade recebe dentro da narrativa. Buckman (2010) defende que o enquadramento e a estética da série contribuem para a caracterização de Stars Hollow como, mais do que uma simples locação, um personagem. Em um típico episódio, é comum acompanharmos, em diversos momentos, os habitantes transitando pelas ruas, o que certamente é facilitado pelo fato de a série ser gravada em uma cidade cenográfica e não em externas de uma cidade real, o que aumentaria sobremaneira o custo de produção. Anne Gjelsvik (2010), em um artigo sobre *The Wire*, vai além no argumento de Buckman sobre a possível caracterização da locação como um personagem, e afirma que Baltimore pode ser apontada como a



protagonista da série em questão, o que poderia ser explicado tanto pelo realismo das inúmeras cenas externas, como pela grande importância que a localidade adquire dentro da trama.

No caso de *Stars Hollow*, notamos que a cidade e a vida das personagens são construídas de forma interdependente. A maior parte dos episódios, quando não começam com os tradicionais jantares da família Gilmore, são iniciados com as protagonistas caminhando pela cidade, indo tomar café no Luke's, ou dando um pulo no mercado local. Assim, muitos episódios dedicam parte da narrativa para apresentar a cidade e seus habitantes realizando atividades rotineiras.

A possibilidade de apontarmos a cidade como um personagem na trama fica bastante explícita na fala de Lorelai no episódio "Run away, Little Boy" (t02;ep09). Ao justificar para Luke – com quem ainda não tinha se envolvido amorosamente – a reticência em dar prosseguimento ao flerte entre os dois, a protagonista afirma:

Eu não tenho muitas pessoas em minha vida que estão nela permanentemente, para sempre. Elas sempre estarão lá por mim. Eu sempre vou estar lá por elas, sabe? Tenho a Rory, a Sookie, esta cidade e ... você.

Ao elencar as pessoas mais importantes em sua vida, Lorelai inclui *Stars Hollow*. Com essa fala, a personagem deixa claro que cidade representa para ela a estabilidade que vem buscando desde que deixou Hartford com a filha pequena no colo. Pelo que vimos apresentando até aqui, parece claro que a cidade de *Stars Hollow* desempenha um papel fundamental na narrativa de *Gilmore Girls*. Sendo assim, é natural imaginar que a cidade fictícia exerça, também, um enorme fascínio sobre a comunidade de fãs da série, questão que será abordada no próximo tópico.

Stars Hollow, Califórnia



Em um artigo apresentado no Comunicon⁹ de 2015, Pereira *et al*¹⁰ (2015) propõem uma discussão conceitual sobre as expressões “experiência de consumo” e “consumo de experiência”, partindo de um episódio ocorrido com uma das autoras: em uma visita ao parque temático *Universal Studios* em Orlando, na Flórida, a pesquisadora, embora não tivesse nenhum envolvimento prévio com Harry Potter, viu-se atraída pelo universo narrativo da saga ao adentrar a atração dedicada ao personagem. Composta por uma reprodução da cidade de Londres, lojas e um simulador 3D, a parte do parque dedicada à história consegue, segundo os autores, provocar uma sensação de imersão bastante eficaz do ponto de vista do entretenimento:

Levados para dentro, literalmente, do filme, a todos os visitantes, então, eram proporcionadas sensações inéditas de medo, riso, susto, e de estar frente a frente com grandes abismos e horríveis monstros, que lançavam raios e empurravam os carros, que se precipitam pela escuridão e que se aproximavam perigosamente do fogo lançado pelo dragão. Impossível, por menor que fosse seu interesse por Harry Potter, não se envolver ou se deixar levar pela experiência (Pereira *et al*, 2015: 3).

Neste artigo, adotamos a ideia de “consumo da experiência” pensada a partir das práticas de um grupo bastante específico de consumidores: os fãs. Nosso argumento é que se esse tipo de vivência se revela profícua mesmo para receptores indiferenciados, ela se torna ainda mais significativa quando envolve pessoas que estabelecem uma relação prévia (e afetiva) com os objetos envolvidos na ação. Os fãs da trama protagonizada por Lorelai e Rory se configuram como um grupo bastante devotado, com forte presença feminina. Embora a série tenha saído do ar há quase uma década, eles continuam ativos nas redes sociais. O enorme engajamento é apontado como um dos motivos que levaram a Netflix a “ressuscitar” a série, tal como já havia feito com

⁹ Congresso Internacional Comunicação e Consumo, promovido pela ESPM/SP. GT 6 Comunicação, consumo e subjetividade.

¹⁰ O artigo foi apresentado por Tatiana Siciliano (PUC-Rio), mas é resultado das investigações acadêmicas promovidas pelo seu grupo de pesquisa da PUC-RJ e assinado, também, por: Cláudia Pereira (PUC-Rio); Everardo Rocha (PUC-Rio); Joana Beleza (PUC-Rio); Beatriz Beraldo (PUC-Rio); Cristina Bravo (PUC-Rio); Lívia Boeschstein (PUC-Rio); Caroline Tuler (PUC-Rio) e Ana Paula Gonçalves (UFF-Niterói).



Arrested Development (FOX, 2003-2003/Netflix, 2013-Presente) e *Full House* (ABC, 1987-1995/Netflix, 2016-Presente) (Silva, 2014).

Gilmore Girls foi gravada na Warner Bros. em Los Angeles, na Califórnia. No local, está permanentemente mantida uma cidade cenográfica usada com frequência em filmes e séries¹¹. Além da estrutura usada para externas, há dezenas de estúdios, áreas de convivência, escritórios, camarins e auditórios onde são gravados os *sitcoms* com presença de plateia¹².

Mediante a compra de um ingresso no valor de 62 dólares¹³, é possível fazer uma visita guiada ao local. Além de passar pelas locações externas, a visita também inclui exposições temáticas de produções da empresa, tais como a saga Harry Potter e os filmes do Batman. O *tour* é feito em pequenos grupos, com guias que falam inglês, espanhol e francês (a escolha do idioma é feita no ato da compra e depende da disponibilidade de horários). No início do passeio, o condutor pergunta aos participantes quais são suas séries favoritas (dentre as gravadas na Warner). A informação é importante, pois é a partir disso que ele vai conduzir a visita, dando mais destaque para as tramas citadas, parando o carrinho de golfe usado no trajeto em locações mais significativas para aquela produção etc¹⁴.

Dentre as inúmeras atrações que utilizaram a cidade cenográfica em suas gravações, *Gilmore Girls* é, certamente, uma das mais identificadas com o lugar, o que se deve tanto à importância que a cidade exerce na trama quanto à presença constante dos dedicados fãs da série no local. Embora não conte com montanhas-russas nem simuladores, a vivência proporcionada pelos estúdios da Warner aos fãs de *Gilmore Girls* se ajusta de maneira fiel à definição de “consumo da experiência” proposta por Pereira *et al* (2015). De acordo com os autores, a prática demandaria os seguintes pressupostos:

¹¹ As séries *Pretty Little Liars* e *Hart of Dixie*, por exemplo, também usaram a cidade cenográfica da Warner como locação.

¹² Séries como *Friends*, *Two and a half men* e *The Big Bang Theory* foram gravadas no local.

¹³ Valor verificado em março de 2016. <http://www.wbstudiotour.com/>

¹⁴ O relato apresentado nesta parte do artigo foi construído principalmente a partir da experiência pessoal de uma das autoras, que visitou o local em duas ocasiões, em dezembro de 2011 e em dezembro de 2015.



(1) um espaço concreto, cujo acesso pressupõe, necessariamente, alguma espécie de “preço”, e é intencionalmente preparado para que ele vivencie sensações, emoções e impressões dentro de um tempo delimitado e pontual; (2) uma preparação ritualizada anterior; (3) uma narrativa, fragmentos dela ou alguma referência previamente conhecida; (4) a participação consensual do indivíduo ou do grupo, uma espécie de acordo tácito entre os participantes com relação à suspensão da descrença e aos aspectos lúdicos, mágicos ou imaginados que serão, naquele espaço, apresentados como “simulacro”; (5) o deslocamento de significados subjetivamente experimentado; e, finalmente, (6) que tal repertório dotado de significado tenha total correspondência com a narrativa de origem (2015, p. 6).

Em relação ao item 4, é interessante notarmos que, embora não haja nenhum tipo de imersão propriamente dita nos cenários – não há nenhuma encenação, nem mesmo uma preocupação por parte do estúdio em manter as locações tal como aparecem nas séries (mesmo porque elas continuam sendo usadas em outras produções) – a fruição desse espaço segue sendo significativa para os fãs. Ainda que a ideia de “simulação” neste caso se dê de forma mais sutil, até mesmo por estar inserida em uma experiência mediada por um guia, ela possibilita a existência de um tipo particular de “suspensão da descrença”. Assim, fãs tiram fotos em frente à “casa da Lorelai”, simulam uma passadinha no “café do Luke”, ou mesmo ensaiam passos de dança em frente ao “balé da Miss Patty”, a despeito de, a todo momento, serem lembrados de que aquilo é apenas uma visita a uma cidade cenográfica. Nosso argumento é que esse tipo de experiência só possa se dar na relação de consumo com uma série em que as locações, como já argumentamos, exerce tamanha influência na “construção de universo” (Jenkins, 2009)¹⁵.

¹⁵ O “universo” de *Gilmore Girls*, a propósito, começou a ser criado por Amy Sherman-Palladino durante uma visita a Connecticut. Instalada em uma pousada da cidade de Washington Depot, a *showrunner* decidiu que a bucólica cidade serviria de inspiração para a nova série que estava escrevendo: “Era uma cidade bem pequeninha, passamos por lá de carro em outubro, era outono. Tudo estava bonito, você vai a uma cafeteria e todo mundo se conhece. Eles vão por trás do balcão e se servem com café”. A informação, apresentada nos extras dos DVDs da primeira temporada, não passou despercebida pelos fãs, que transformaram a cidade de Connecticut em lócus de visitação. Embora não conte com nenhuma atração turística que justifique o interesse, Washington Depot se tornou mais um dos lugares buscado pelos fãs da série com o objetivo de compreender a atmosfera da atração.



É o imaginário previamente construído pelo consumo de *Gilmore Girls* e a intensa utilização da cidade cenográfica na série que permitem aos fãs identificarem, por exemplo, cada espaço das locações com situações passadas na trama. Tendo em vista a característica subjetiva dessa dinâmica dentro do *tour*, é certamente o nível de engajamento de cada consumidor que irá definir o quão significativa será a experiência para cada um.

Em 29 de janeiro, a Netflix anunciou, oficialmente, o retorno da série, que contará com quatro episódios de 90 minutos. Intitulada *Gilmore Girls: Seasons*, a atração deve estar disponível no serviço de *streaming* até dezembro de 2016. As gravações, no entanto, estão previstas para serem encerradas em maio. Amy Sherman-Palladino, criadora da série e responsável pelo texto e pela direção dos novos episódios, tem tentado manter o máximo de sigilo sobre o *revival*, o que tem se revelado uma tarefa inglória em tempos de redes sociais. O constante fluxo de visitantes na cidade cenográfica faz com que sites como Twitter, Facebook e Instagram recebam, diariamente, notícias (e fotos) diretamente do *front*.

Para a realização deste artigo, acompanhamos diariamente, entre os meses de janeiro e abril de 2016, perfis de fãs de *Gilmore Girls* no Instagram¹⁶. A cada imagem ou informação postada, e devidamente marcada com *tags* como #GilmoreGirls2016 e #GilmoreGirlsRevival, que chega através de uma conta particular, uma pequena comoção é criada. As postagens rapidamente se espalham para perfis que reúnem os fãs da série nesses sites de redes sociais. Assim que começaram as filmagens, o reestabelecimento do coreto (que havia sido retirado para a gravação de outra produção) ao centro da praça foi comemorado de forma efusiva pelos fãs que tiveram acesso às fotos. O retorno daquela estrutura tão marcante, assim como as placas com os nomes dos estabelecimentos comerciais forneciam aos aficionados pela série a certeza de que o universo de *Gilmore Girls*, e de Stars Hollow, voltava a existir.

¹⁶ Perfis acompanhados: @gilmorebrasil; @gilly.girls; @gilmoregals; @gilmoregirlsonly; @gilmoreeroryale; @gilmoreconfess; @gilmoregirlteamjess. Mesmo optando por focar a análise nos perfis desse site de rede social, acabávamos recebendo informações sobre postagens em outras redes (como o Twitter e o Facebook), uma vez que os fãs têm o hábito de repostar no Instagram o material colocado em outros sites.



Ávidos por informações que revelem detalhes do que está por vir nessa nova fase, os fãs analisam com rigor investigativo¹⁷ cada imagem compartilhada. O carro do personagem Luke é visto parado em frente à casa da Lorelai. Isso é um indício de que eles estão juntos? A casa da personagem Sookie (melhor amiga da protagonista e tardiamente confirmada no *revival*) aparece enfeitada com uma bandeira da Inglaterra. O que isso pode significar? Os fãs apresentam várias teorias. Caixas de papelão encostadas em um canto do estúdio com os dizeres “casamento Gilmore Girls” foi o suficiente para animar todos os *shippers*¹⁸ da série.

Considerações finais

Quanto mais fã o consumidor for, maior seu potencial de reconhecimento dos fragmentos presentes na narrativa, promovendo o deslocamento da subjetividade e a integração sensível - intensa em efetividade, envolvente como imersão, totalizadora como realidade simulada e, assim sendo, capaz de definir o que chamamos “consumo de experiência” (Pereira *et al*, 2015: 14).

Para além das notícias que circulam normalmente a respeito das ficções seriadas na contemporaneidade, e que não são poucas, as informações sobre a volta de *Gilmore Girls* contam com uma fonte inusitada, proporcionada pela possibilidade pouco comum de os fãs frequentarem o local das filmagens, mesmo durante os períodos de gravação¹⁹. Essa possibilidade se torna ainda mais significativa uma vez que a localização da série é

¹⁷ Em um dos casos, uma atriz da série postou no Instagram a foto do *script* (fechado) do último episódio da Netflix. Ao aproximar muito a foto, um fã conseguiu enxergar, na página de trás, o que parecia ser a lista dos atores envolvidos naquele episódio, informação mantida sob sigilo pela equipe de produção, muito por conta do mistério envolvendo o desfecho romântico da personagem Rory, que chega ao *revival* com três pretendentes das antigas temporadas.

¹⁸ Shippagem é uma adaptação para o português do termo *shipping* (derivada da palavra *relationship*) que traduz um comportamento bastante comum dentro das comunidades de fãs: a torcida por um casal fictício (no caso de personagens de seriados, filmes, livros etc) ou real (frequentemente celebridades do universo adolescente). A shippagem pode acontecer com casais já estabelecidos ou que sejam apenas parte da imaginação dos fãs. O universo das fanfics, ficções criadas pelos fãs, é bastante alimentado por essa prática (Amaral *et al*, 2015).

¹⁹ As visitas guiadas são interrompidas, obviamente, durante os momentos de filmagem. Os *tours* à cidade cenográfica são agendados de acordo com a disponibilidade das gravações no local.



uma importante parte de sua tessitura narrativa, a ponto de considerarmos adequado identificá-la como um personagem central da trama.

Por muito tempo, a questão da localização nas séries não recebeu muita atenção acadêmica, quando comparada à importância dada à estética, aos gêneros narrativos e, até, à atuação. Entretanto, por conta da intensa competição no mercado televisivo atual, novas formas de atrair e engajar público têm se tornado necessárias. Nesse cenário, são elaborados universos narrativos mais densos e atraentes, que têm deixado de ocupar apenas as limitações da narrativa, transbordando para além da tela, principalmente quando, a partir disso, possam ser capitalizados. Desse modo, nós argumentamos que a cidade de Stars Hollow, ao se configurar como uma espécie de personagem, intensifica o consumo da série, possibilitando formas mais ricas e intensas de engajamento, a partir da ideia que Pereira *et al* (2015) nomeiam como “consumo da experiência”.

Esse envolvimento é reforçado pelos fãs que não só visitam os cenários, como também publicam infinitas fotos dos atores, dos prédios e dos espaços identificados com a atração, no contexto das novas filmagens e até se dedicam a reproduzir (e, às vezes, a comercializar) essas locações em inúmeros produtos, de camisetas a maquetes²⁰. São esses lugares, tanto quanto a presença dos personagens queridos pelo público, que garantem a ativação da memória afetiva, usada de maneira instrumental pela Netflix para garantir o comprometimento necessário dos fãs, durante o processo de “reavivamento” de séries, estratégia que, até agora, tem se mostrado profícua para a empresa.

Referências

AMARAL, A.; SOUZA, R. V.; MONTEIRO, C. “De westeros no #vempraruá à shippagem do beijo gay na TV brasileira”. *Ativismo de fãs: conceitos, resistências e práticas na cultura digital. Galaxia* (São Paulo, Online), n. 29, p. 141-154, jun. 2015.

²⁰ Por exemplo: <https://www.facebook.com/brunasalvadorconforto/>; <https://keep.com/stars-hollow-place-names-subway-art-art-print-typography-poster-gilmore-girls-tv-show-lukes-diner-lorelai-rory-dragonfly/p/5kZBIaAAme/>; <https://www.instagram.com/p/BC1t9HNIfTD/>



BUCKMAN, Alyson R. You've Always Been the Head Pilgrim Girl: Stars Hollow as the Embodiment of the American Dream. In, DIFFRIENT, D. S.; LAVERY, D. **Screwball Television: Critical Perspectives on Gilmore Girls**. Syracuse University Press, 2010.

GJELSVIK, A. (2010), 'The Wire og krimifortællingens serialitet'/'The Wire and the seriality of the crime story', in J. R. Christensen and K. T. Hansen (eds), **Fingeraftryk – studier i krimi og det kriminelle**. Fingerprints Aalborg: Aalborg Universitetsforlag, pp. 355–367.

GRAY, Herman. Recovered, reinvented, reimagined: Treme, television studies and writing New Orleans. **Television & New Media**, p. 1527476411435421, 2012.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JOST, François. **Do que as séries americanas são sintoma?** Porto Alegre: Sulina, 2012.

MOSS, Mark. **Toward the visualization of history: the past as image**. Lexington Books, 2008.

O'MERA, R. (2010) "I will try harder to merge the worlds" Expanding Narrative and Navigating Spaces in Gilmore Girls. In, DIFFRIENT, D. S.; LAVERY, D. (Ed.) **Screwball Television: Critical Perspectives on Gilmore Girls**. Syracuse University Press, 2010.

PEREIRA, Claudia *et al.* "**Consumo de experiência**" e "**experiência de consumo**": Uma **discussão conceitual**. Anais do 5º Encontro de GTs do Comunicon (ESPM/SP). São Paulo, 2015.

PARMETT, Helen Morgan. Space, Place, and New Orleans on Television: From Frank's Place to Treme. **Television & New Media**, p. 1527476411421351, 2011.

SILBERGLEID, R. (2009). Hip mamas: Gilmore girls and ariel gore. Hall, A. C., & Bishop, M. J., (Eds.), **Mommy angst: Motherhood in American popular culture**, (p. 93-111). Santa Barbara, CA: Praeger.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. Arrested Development e o Futuro das Séries (de Tevê?). **Novos Olhares**, v.3, n. 1, p. 42-50, 2014.

SBORGI, A. V. (2010). The Thing that Reads a Lot. In Diffrient, D.S. and Lavery, D. (eds). **Screwball television: Critical perspectives on Gilmore Girls**. Syracuse: Syracuse University Press. 186- 202

WADE, Anne Marit. Crime scenes: Conceptualizing Ystad as location in the Swedish and the British Wallander TV crime series. **Northern Lights: Film & Media Studies Yearbook**, v. 9, n. 1, p. 9-25, 2011.