

UNIVERSIDADE PAULISTA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

STRANGERS THINGS:
nostalgia expandida e consumo a partir
de uma década recriada

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

ANA CAROLINA PEREIRA DE SOUZA

SÃO PAULO

2020

UNIVERSIDADE PAULISTA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

STRANGERS THINGS:
nostalgia expandida e consumo a partir
de uma década recriada

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, para a obtenção do título de Mestre em Comunicação, sob a orientação da Prof.^a Dr.^a Clarice Greco Alves.

ANA CAROLINA PEREIRA DE SOUZA

SÃO PAULO

2020

Souza, Ana Carolina Pereira de.

Strangers Things: nostalgia expandida e consumo a partir de uma década recriada / Ana Carolina Pereira de Souza. - 2020.

101 f. il. color. + CD-ROM.

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista, São Paulo, 2020.

Área de concentração: Comunicação e Cultura Midiática.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Clarice Greco Alves.

1. Nostálgica série. 2. Anos 1980. 3. Consumo. 4. Mídia.
5. Figurino. I. Alves, Clarice Greco (orientadora). II. Título.

ANA CAROLINA PEREIRA DE SOUZA

STRANGERS THINGS:
nostalgia expandida e consumo a partir
de uma década recriada

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

BANCA EXAMINADORA

_____/_____/_____
Prof. Dr. Gustavo Souza
Universidade Paulista UNIP

_____/_____/_____
Prof.^a Dr.^a Patricia Sant’Anna
Faculdades Santa Marcelina

_____/_____/_____
Prof. Dr. Mauricio Silva
Universidade Paulista UNIP

AGRADECIMENTOS

Meu primeiro agradecimento irá para os irmãos Duffers, porque se eles não tivessem o desejo de criar uma série com todo o clima e estética dos anos 1980, eu não teria esse assunto tão fascinante para desenvolver a minha dissertação.

Pensando bem, antes de agradecer aos Duffers, devo agradecer aos visionários que criaram diversas obras-primas nos anos 1980, as quais seguem cultuadas ainda hoje, entre eles, Sr. Spielberg, Sr. Carpenter, Sr. King e Sr. Hughes.

Ao meu irmão Thiago Augusto, que caminha ao meu lado, ainda mais quando os assuntos são cultura nerd e geek, filmes, séries, músicas e estudos. Ele também foi importante quando precisava manter o foco nas pesquisas, bem como, para ver as coisas de outro ângulo.

Também sou grata à minha Mãe e minha tia Neusa. Elas são os meus exemplos do que é ser mulher.

Agradeço em especial ao meu Filho, o qual sempre se mostrou compreensível e companheiro, manifestando a todo momento carinho e cuidado sempre.

Não poderia deixar de fora a minha prima Laisa “Bitiz”. Agradeço a ela por ser uma pessoa inteligente, bem-humorada e uma excelente revisora.

Enfim, reconheço o apoio e suporte prestado por cada um deles durante esses últimos três anos.

Não poderia deixar de fora meus amigos, os quais tiveram uma paciência gigantesca, os quais me aturaram falar a todo momento sobre essa dissertação e estudos, aqueles davam umas sacodidas e mandavam eu parar de ser uma Drama Queen, naqueles momentos nos quais eu não acreditava em mim e na minha capacidade.

Vamos aos nomes, espero não esquecer ninguém e não perder nenhuma amizade.

Fernanda Leite, pela seu amor e palavras sábias quando elas eram necessárias e por sempre falar que eu podia e posso muito mais; Monayna Pinheiro, por ser uma inspiração no quesito inteligência – quando eu crescer quero ser como ela; Joyce da Paz, por mostrar que tudo tem seu lado bom; Ingrid Vieira, por controlar os momentos nos quais desejei ser o Chuck, o boneco assassino; Douglas Zamboni, por seu apoio e sempre falar que eu conseguiria; Carolina Alves, por seu

cuidado de ursinha carinhosa; Alexandre Miquelin, pelo seu olhar: “Eu entendo!”; e Denise Polli, por ser uma mulher que acredita no *Girl Power* e demonstrar sororidade, Pris Lameira e Julio Jacob o casal amor carioca, sei que posso cair na casa deles como uma bomba que eles vão sempre me amar e me dar amor.

Também estendo meus agradecimentos aos amigos que fiz na minha docência na FMU. À minha coordenadora “escorpiana raiz” Laura Nóbrega, que me viu desesperada em inúmeras vezes e falava para eu me acalmar; Bethânia Fernandes, que é um ombro amigo, colo e atuou como terapeuta muitas vezes, ou seja, sempre está cuidando de mim; Sérgio Kamimura; com sua seus conselhos e sabedoria oriental; Clarice Keiko e suas super luizinhas que revigoram qualquer um, afinal, elas vêm do seu coração; e “Crido”, o qual virou meu companheiro de mestrado, de grupo de estudos e que me salvou algumas vezes.

Vitor Pontes e Nayara Domingos, por serem ótimos companheiros de aula e de estudos.

Ariane Krause, Erica Estevam, Raquel de Lucena e Amanda Caputo, por todo apoio e a oportunidade de ser professoras de vocês.

A todos meus ex-alunos e aos atuais. Eles são a razão por eu amar essa vida de docência. Todos os dias aprendo algo novo com eles.

Meu eterno agradecimento à minha orientadora, e agora amiga, Clarice Greco, a qual me aceitou “no susto”, acreditando nesta pesquisa, bem como, que essa dissertação teria um fim. É verdade que tivemos algumas cenas de suspense, drama e comédia, mas no final dessa narrativa tudo acabou bem.

Por último, ao meu deus Darth Vader, que me ensinou que a Força sempre está com você. Mesmo que você passe do lado luminoso para o lado sombrio e vice-versa, no final, tudo se equilibra.

"You shouldn't like things because people tell you you're supposed to." – Jonathan Byer
Você não deveria gostar de coisas só porque as pessoas dizem para fazê-lo.

"Nobody normal ever accomplished anything meaningful in this world." – Jonathan Byers
Ninguém "normal" jamais realizou algo significativo neste mundo.

"You keep trying things on until something feels like you." —
Max
Você continua experimentando as coisas até que algo pareça com você.

"Once you open up that curiosity door, anything is possible." —
Mr Clarke
Depois de abrir a porta da curiosidade, tudo é possível

RESUMO

Essa dissertação tem como objetivo fazer uma descrição analítica interpretativa dos figurinos da série norte-americana *Stranger Things*, sua capacidade de evocar uma nostalgia em relação aos anos 1980 e como influenciam o desenvolvimento de novos elementos de consumo que remetem à nostalgia. A série *Stranger Things*, produzida pela Netflix, é uma colagem de alusões tematizada pelos elementos da cultura pop da década de 1980, entre elas, trilha sonora, figurino dos personagens, objeto de cena. Dentro desse cenário, nosso objetivo é perceber a evocação de um sentimento nostálgico e como a narrativa explora o potencial de consumo dentro desse universo recriado ficcionalmente. Iniciamos com uma pesquisa teórica sobre a nostalgia, memória e retrômania. Na sequência, nos aprofundaremos nos conceitos sobre figurino e a moda dos anos 1980, fazemos a descrição analítica interpretativa dos figurinos dos personagens fixos da narrativa e detalhamos três personagens que foram selecionados pelas suas evoluções na estética e nas suas narrativas dentro da Série. Por último, abordamos a expansão da narrativa midiática, entramos em transmidia e crossmidia, análise de consumo e consumo nostálgico, por fim, finalizamos com um panorama do desdobramento da narrativa em produtos que ampliam a experiência dos que consomem a série.

Palavras chaves: Nostálgica. Anos 1980. Consumo. Mídia e Figurino.

ABSTRACT

This thesis aims to provide an interpretative analytical description of the costumes in the American TV show *Stranger Things*, their ability to evoke nostalgia regarding the 1980s and how they influence the development of new elements of consumption related to nostalgia. The TV show *Stranger Things*, produced by Netflix, is a collage of allusions themed by pop culture elements from the 1980s, such as soundtrack, character costumes and props. In this scenario, our goal is to perceive the evocation of a nostalgic feeling and how the narrative explores the potential for consumption within this fictionally recreated universe. We start with a theoretical research on nostalgia, memory and retromania. Afterwards, we deepen the concepts of costumes and fashion in the 1980s, make an interpretative analytical description of the costumes worn by the permanent characters of the narrative and detail three characters that were selected for their aesthetics evolution and their narratives in the TV show. Lastly, we approach the expansion of the media narrative, enter transmedia, crossmedia, consumption analysis and nostalgic consumption. Finally, we close with an overview of the narrative unfolding into products that expand the experience of those who watch the TV show.

Keywords: Nostalgic. 1980s. Consumption. Media and Costume Design.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Parede da casa dos Byers	31
Figura 2 – Painel imagético do personagem Mike.....	49
Figura 3 – Painel imagético do personagem Lucas.....	50
Figura 4 – Painel imagético do personagem Dustin	51
Figura 5 – Painel imagético do personagem Will	52
Figura 6 – Painel imagético da personagem Eleven/El/Jane	52
Figura 7 – Painel imagético da personagem Barb.....	53
Figura 8 – Painel imagético da personagem Nancy	54
Figura 9 – Painel imagético do personagem Jonathan	55
Figura 10 – Painel imagético do personagem Steve	56
Figura 11 – Painel imagético da personagem Joyce.....	57
Figura 12 – Painel imagético do personagem Hopper	58
Figura 13 – Painel imagético da personagem Max	59
Figura 14 – Painel imagético do personagem Billy.....	60
Figura 15 – Segundo painel imagético da personagem Nancy	67
Figura 16 – Segundo Painel imagético do personagem Steve.....	70
Figura 17 – Segundo painel imagético do personagem Jonathan.....	73
Figura 18 – Painel imagético da coleção da TopShop	88
Figura 19 – Painel imagético da coleção da Hot Topic	88
Figura 20 – Painel imagético da coleção da Nike.....	89
Figura 21 – Imagem de divulgação do tênis Nike.....	90
Figura 22 – Imagem de divulgação da Coleção da marca Levi's	90
Figura 23 – Painel imagético da coleção da Riachuelo.....	91
Figura 24 – Imagem do desfile da <i>Louis Vuitton</i>	91
Figura 25 – Painel imagético da coleção da <i>CIE Denim</i>	92
Figura 26 – Painel imagético de confirmação de tendência 1980	92
Figura 27 – Imagem de confirmação de tendência 1980	93
Figura 28 – Segundo painel imagético de confirmação de tendência 1980	94
Figura 29 – Terceiro painel imagético de confirmação de tendência 1980	94
Figura 30 – Quarto painel imagético de confirmação de tendência 1980.....	95
Figura 31 – Painel imagético de produtos diversos com a temática da série	96

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO 1 – NOSTALGIA	14
1.1 Nostalgia pelo tempo: origens do termo	15
1.1.1 A nostalgia como força motriz.....	15
1.1.2 A nostalgia como doença	16
1.1.3 Nostalgia como lembrança romântica.....	17
1.1.4 A nostalgia consumida.....	19
1.2 Memória.....	21
1.3 Retromania: ou uma época dos “Res”	23
CAPÍTULO 2 – OS ELEMENTOS DE <i>STRANGER THINGS</i> QUE REMETEM AOS ANOS 1980	29
2.1 A série.....	29
2.1.1 Primeira temporada	30
2.1.2 Segunda temporada	32
2.1.3 Terceira temporada	34
2.2 Influências e principais referências imagéticas	36
2.3 Figurino: Uma linguagem	39
2.3.1 Tipos de figurino	39
2.3.2 Elementos de um figurino	40
2.4 Figurino x Moda	41
2.4.1 Moda 80’s – Onde tudo começou	44
2.4.2 Figurino Hawkins	48
2.4.3 A relação da moda e figurino no núcleo adolescente da série	60
2.4.4 Trilha sonora.....	61
2.4.5 O panorama musical de <i>Stranger Things</i>	62
2.4.6 <i>Synthwave</i>	63
2.4.7 A música que compõe o personagem	64
2.4.8 <i>High School</i> e sua classificação	64
2.4.9 Análise aprofundada.....	65
2.4.9.1 Nancy Wheeler	66
2.4.9.2 Steve Harrington	68
2.4.9.3 Jonathan Byers	72

CAPÍTULO 3 – EXPANSÃO DA NARRATIVA MIDIÁTICA	76
3.1 Transmídia e Crossmídia	80
3.2 <i>Stranger Things</i>: Consumo do falso ontem na nostalgia de hoje.....	82
3.2.1 Cultura e consumo do nostálgico.....	83
3.3 O desdobramento de <i>Stranger Things</i> em produtos.....	87
CONSIDERAÇÕES FINAIS	97
REFERÊNCIAS.....	98

INTRODUÇÃO

Esta dissertação tem como objetivo fazer uma descrição analítica interpretativa dos figurinos da série norte-americana *Stranger Things* e a sua capacidade de evocar uma nostalgia em relação aos anos 1980. Para isso, abordaremos a série a partir da premissa de que existe um movimento de retomada nostálgica dos anos 1980 no audiovisual recente. Pensaremos essa relação sob a ótica do consumo, da moda e da segmentação de mercados, além de analisarmos produtos derivados da narrativa.

Acreditamos que a nostalgia, no contexto atual, se torna uma tendência de consumo, uma vez que o interesse dos consumidores por objetos retrô e a utilização de referências ao passado pelos vários setores do mercado, incluindo a moda e o entretenimento, vem crescendo exponencialmente. É também o que aponta pesquisa realizada pelo site Universo Retrô, que teve como objetivo entender o perfil do Consumidor Nostálgico (2019). Assim, não é de se estranhar que essa tendência e esse sentimento, que já vêm sendo estudados nas áreas de psicologia, história, sociologia e antropologia há algum tempo, têm atraído cada vez mais o interesse de pesquisadores da área de comunicação.

Serão abordadas essas questões tendo como ponto de partida o estudo do figurino e estética de uma série norte-americana produzida atualmente, mas que se passa em um passado recente: *Stranger Things* (2016-). A série combina um modelo de distribuição moderna de mídia, o *streaming*, com um conteúdo e narrativa que fazem referência à década de 1980 e a várias produções culturais desse período. Apenas como outro indicativo desse movimento dentro das minisséries recentes, podemos citar *Halt and Catch Fire* (2014-2017) e *The Americans* (2013-2018), além da temporada de 2019 da série *American Horror Story*, cujas narrativas também se encontram na década de 1980.

Stranger Things, produzido pela Netflix (provedora global de filmes e séries de televisão via *streaming*), é uma série norte-americana de suspense e ficção científica criada pelos irmãos Matt e Ross Duffer. A obra é uma colagem de alusões altamente tematizada pelos elementos da cultura pop da década de 1980, desde sua trilha sonora e figurino dos personagens, passando por inúmeras referências implícitas e outras, explícitas, às obras de autores como Steven Spielberg, John Carpenter e Stephen King, considerados as grandes inspirações dos irmãos Duffer para a

realização do projeto, como afirmam no documentário intitulado *Beyond Stranger Things* (2017).

A primeira temporada foi lançada pelo serviço de *streaming* em julho de 2016, composta por oito episódios com duração média de 50 minutos. Obteve ótimas críticas pela sua atmosfera, atuação, direção e narrativa, que resultaram em diversas indicações e prêmios. Em outubro de 2017 veio a segunda temporada, com nove episódios. Em julho de 2019 tivemos o lançamento da terceira temporada, com oito episódios.

Devido à vasta oferta e à crescente demanda por novos produtos, os conceitos de criação e recriação se misturam constantemente e referências e épocas podem se confundir. Nesta arena competitiva, o antigo se torna matéria-prima para o novo.

Por isso a nostalgia é um fenômeno de dimensão afetiva cada vez mais explorado na cultura pop. Cada vez mais essas criações têm surgido com influência e busca do passado como espécie de reavivamento dos “bons velhos tempos”.

Poderíamos dizer que herdamos nostalgia da cultura de massa. A indústria cultural, a partir das mudanças sociais, do desenvolvimento tecnológico, da globalização das informações, imagens e culturas, cria uma herança de conteúdo possivelmente nostálgico pronto para esta geração absorver.

Esses movimentos ganham uma dimensão maior por meio da cultura material contemporânea, a qual possui como característica a capacidade inerente de criar uma diversidade de atuais esquemas de consumo, e, por consequência, concebe novas dinâmicas no mercado. Assim, novas configurações emergem dos diversos processos sociais e culturais do nosso meio atual e modificam a maneira como lidamos e nos relacionamos com os objetos, produtos e serviços disponíveis.

A presente dissertação é uma descrição analítica interpretativa dos figurinos com a nostalgia dos anos 1980 no audiovisual, tem como principal objetivo apresentar uma pesquisa exploratória que reflita sobre a presença da nostalgia na cultura midiática, em especial na série *Stranger Things*, e como a narrativa transmídia reforça este conceito de sensação de saudade idealizada e, às vezes, não vivida.

Por tudo isso, esta pesquisa necessita de um referencial teórico que sirva de base para iniciar a construção da mesma. Dentro desse aspecto, a bibliografia consultada deve abarcar material que permita investigar e identificar conceitos do

tema deste trabalho, ou seja, a moda, o consumo, o entretenimento e o sentimento da nostalgia, tendo em mente as interações existentes entre a sociedade, a arte, a história e a multidisciplinaridade relacionadas à discussão.

Os principais autores que guiarão esta pesquisa são: Gilles Lipovetsky (2003), Malcolm Barnard (2003), Roland Barthes (2013), Elizabeth E. Guffey (2006), Jean Baudrillard (2014), Simon Reynolds (2011), Henry James (2012, 2015), Ryan Lizardi (2014, 2017) e Kathryn Pallister (2019).

Além do referencial teórico, procurou-se reunir e analisar as informações publicadas sobre o tema, compreendendo em uma minuciosa busca na literatura, selecionando e sintetizando ideias, estudos e pesquisas que se relacionem com a questão investigada por essa dissertação.

Outro eixo essencial para esse trabalho é pesquisar o entendimento da nostalgia durante o tempo. Para tanto, serão usadas obras que se voltem mais ao conceito moderno dela, ou seja, não haverá um aprofundamento na questão médica, clínica ou na análise do termo como patologia, mas como um sentimento presente na cultura contemporânea.

Seja na arte, no design, na moda ou na música, a ideia de retrô sempre significou um ressurgimento de estilos e sensibilidades que evocam toques de memória familiares de um passado não tão distante.

Em vista desta natureza inter e multidisciplinar do texto, a dissertação é dividida em três capítulos. O primeiro capítulo proporciona um levantamento de conceitos e pesquisa sobre o que é nostalgia, bem como de que forma ela se apresenta na cultura midiática. O capítulo seguinte aborda questões relacionadas a cenografia, em especial a música e o figurino como instrumentos da verossimilhança em uma obra audiovisual. O terceiro aborda o enredo da série *Stranger Things* ao mesmo tempo em que explora o conceito de intertextualidade presente na série, além de apresentar alguns números referentes à obra, entre elas, sua audiência, e relaciona os temas estudados anteriormente. Porém, mais do que só ratificar o que foi dito antes, ele expande o texto ao trazer questões relacionadas à narrativa transmídia e seus desdobramentos nos bens de consumo.

CAPÍTULO 1 – NOSTALGIA

A série *Stranger Things* é uma obra contemporânea com temática voltada para os anos 1980. Sua ambientação, trilha sonora, figurino e elenco, além de incontáveis referências a filmes clássicos, reforçam sentimentos nostálgicos e de memória na audiência, mesmo quando esta não tenha vivido na época representada na tela.

Assim, é essencial que esses atributos – a nostalgia e a memória, sejam examinadas.

O estudo da nostalgia não pertence a nenhuma disciplina particular; ela frustra psicólogos, sociólogos, teóricos literários e filósofos – até os analistas de sistemas que pensavam ter se livrado dela inteiramente, até que também se refugiaram em suas *homepages* e no vocabulário ciber-bucólico da aldeia global (BOYM, 2017, p. 157).

Nostalgia não é um fenômeno singular; ela é multifacetada, experimentada de muitas maneiras e diversamente explorada. Se na sua essência a nostalgia representava a distância física do indivíduo em relação ao seu lar, na forma de sua terra natal, a versão moderna e temporal da nostalgia baseia-se na inatingível distância entre o passado e o presente. Mas temos atualmente a noção pós-moderna, uma versão temporal apaga esse senso de distância.

Inicialmente, a nostalgia era relacionada a certas psicopatologias e suas consequências – entre elas, a melancolia, anorexia e até suicídio. O conceito moderno de nostalgia é a experiência do desânimo, um desejo desesperado por algo perdido e irrecuperável. Entretanto, para os nostálgicos pós-modernos, ou da modernidade tardia, o irrecuperável agora é atingível, a diferença entre o passado e o presente é menos distinta. Isto acontece em parte porque a nostalgia pós-moderna recicla imagens, objetos e estilos associados ao passado relativamente recente.

Muitas vezes a nostalgia é apontada como o oposto conceitual do progresso, contra o qual é negativamente vista como reacionária, sentimental ou melancólica, uma retirada derrotista do presente e uma evidência de perda de fé no futuro (PICKERING; KEIGHTLEY, 2013, p. 2).

A nostalgia é certamente uma resposta à experiência do sentimento de perda endêmica experimentada na modernidade e pós-modernidade, mas também é certo

dizer que ela se apresenta em numerosas manifestações e não pode ser reduzida a uma definição singular ou noção absoluta.

Por ter uma natureza múltipla, deve ser vista como modificadora de impulsos progressistas, mesmo utópicos, bem como posições regressivas e atitudes melancólicas.

Suas contrariedades são evidentes tanto no vernáculo quanto nas formas de lembrar e a reconstrução histórica e essas contrariedades devem ser vistas como mutuamente constitutivas, pois é nas suas interrelações que surge o potencial para a crítica.

O principal “local” de reciclagem é o meio digital. Isso justifica o surgimento de tantos sites que usam a nostalgia como conceito central em sua comercialização e algumas dessas mudanças recentes na experiência da nostalgia.

A nostalgia é um sentimentoagridoce, mas é uma emoção social predominantemente positiva. Ela surge de boas lembranças misturadas com o anseio pela infância, relacionamentos íntimos, ou eventos positivos atípicos, e isso implica uma trajetória de resgate. É desencadeada por uma variedade de estímulos externos ou estados internos, é prevalente, é universal, e é experimentada através das idades.

1.1 Nostalgia pelo tempo: origens do termo

1.1.1 A nostalgia como força motriz

A construção da nostalgia tem uma história que abrange três milênios. Sua inspiração pode ser encontrada em Ulisses, cujos feitos foram narrados por Homero. Depois de uma década lutando e vencendo a guerra de Tróia, Ulisses passou mais dez anos lutando e também prevalecendo sobre uma variedade de deuses temperamentais, monstros ameaçadores, malfeitores abomináveis e amantes possessivos em sua busca resoluta para retornar a esta pátria, a ilha jônica de Ítaca, para se reunir com seus entes queridos e recuperar seu reino.

Mas nem toda a viagem foi consumida pela luta diária pela sobrevivência. Sete desses anos foram passados em outra ilha jônica, Ogígia, onde ele foi detido e ficou íntimo da encantadora ninfa do mar Calipso, a qual lhe ofereceu a imortalidade

para se tornar seu marido e ficar ao seu lado. A reação de nosso herói lendário foi uma recusa firme:

[...] conheço perfeitamente que a minha querida e prudente Penélope é de menor aparência e feições menos belas que as tuas. Ela é uma simples mortal; tu, eterna, a velhice não temes. Mas, apesar de tudo isso, consumo-me todos os dias para que à pátria retorne e reveja o meu dia da volta (HOMERO, 2015, p. 105).

O que fortaleceu o espírito inflexível de Ulisses, apesar de sua angústia e experiências horríveis, embora não totalmente desagradáveis? A resposta está na própria origem da palavra Nostalgia. Assim, Ulisses sentiu tanto *nostos* (o desejo de voltar para casa ou regresso a casa) e *algos* (dor ou sofrimento) por seus entes queridos e seu lar. Seu desejo fervoroso por *nostos* (um sentimento positivo) infligiu *algos* intermináveis (um sentimento negativo) a ele. No entanto, esses sentimentos, ingredientes-chave do sentimento agri-doce da nostalgia, servem apenas para reforçar sua determinação em chegar ao seu destino final. No épico Odisseia, Homero descreve a nostalgia como um recurso psicológico pelo qual os indivíduos podem superar as dificuldades da vida.

Porém, a representação da nostalgia como algo positivo não sobreviveu à passagem das eras. Ironicamente, o conceito perdeu essa conotação para algo oposto.

1.1.2 A nostalgia como doença

De Charles Zwingmann a Svetlana Boym, historiadores notaram que a condição [nostalgia] foi originalmente concebida como uma doença médica, intimamente associada à saudade de casa. De fato, os viajantes no final do século XVIII, temiam viagens prolongadas de casa por causa dessa ameaça potencialmente mortal (GUFFEY, 2006, p. 19, tradução nossa).

No século XVII, um estudante de medicina suíço conceituou o termo nostalgia, o já conhecido “desejo de voltar para casa”, como uma doença médica ou neurológica (HOFER apud BOYM, 2001). Portanto esse desejo de voltar de um lugar distante era perturbador às autoridades no século XVII.

Para Hofer (1688), os primeiros nostálgicos notáveis foram os mercenários suíços do exército francês que ansiavam por retornar às suas aldeias alpinas. O mesmo observou uma variedade perturbadora de sintomas, incluindo desânimo,

surtos de choro, desmaio, indigestão, dor de estômago, anorexia, febre alta, palpitações cardíacas, ideações suicidas ou mesmo morte. Assim, a nostalgia compartilhava alguns sintomas com melancolia e hipocondria.

Como solução, o médico recomendou as curas habituais da época, o uso do ópio e sanguessugas, mas também sugeriu uma nova solução – licenças do exército para visitar os Alpes. Ao propor o tratamento para a doença, Hofer (1688) parecia orgulhoso de alguns de seus pacientes, pois para ele nostalgia era uma demonstração do patriotismo de seus compatriotas, que amavam tanto sua terra natal e que chegavam a adoecer por sua falta.

A melancolia, longe de ser uma mera condição física ou condição psicológica, tinha uma dimensão filosófica.

A esse respeito, melancolia era um mal que acometia em grande parte os intelectuais, um efeito colateral da razão crítica; na melancolia, pensando e sentindo, espírito e matéria, alma e corpo estavam perpetuamente em conflito. E ao contrário da melancolia, que era considerada uma doença de monges e filósofos, a nostalgia era uma doença mais "democrática", que ameaçava afetar soldados e marinheiros deslocados longe de casa, bem como muitas pessoas do campo que começaram a se mudar para as cidades. "Nostalgia não era apenas uma ansiedade individual, mas uma ameaça pública que revelou as contradições da modernidade e adquiriu uma importância política" (BOYM, 2001, p. 5 – tradução nossa).

Não é de se espantar que a "explosão" da nostalgia impôs e desafiou as concepções emergentes de patriotismo e espírito nacional que surgiam pelas nações europeias. As autoridades se questionavam o que deveria ser feito com os soldados aflitos que amavam tanto sua pátria e não queriam abandoná-la.

A visão da nostalgia como doença médica ou neurológica perseverou nos séculos XVIII e XIX. No entanto, essa noção começou a ser questionada com o avanço das tecnologias e das ciências, incluindo a medicina.

1.1.3 Nostalgia como lembrança romântica

Como epidemia pública, a nostalgia foi baseada em um sentimento de perda não limitado à história pessoal. Tal sensação de perda não sugere necessariamente que o que está perdido é lembrado adequadamente e que ainda se sabe para onde olhar por isso. A nostalgia se tornou cada vez menos curável. No final do século

XVIII, os médicos descobriram que um retorno para casa nem sempre tratava os sintomas.

A nostalgia “original” possuía uma emoção aceitável no sentido de que havia um remédio (pegar o primeiro navio de guerra ou navio mercante para a casa e retornando ao coração caloroso de parentes e amigos, um mundo que era familiar). Já a nostalgia no sentido moderno é emoção complexa, ou pelo menos incurável: o único remédio envolve viagens no tempo (REYNOLDS, 2011, p. XXV-XXVI, tradução nossa).

Com o passar do tempo, a nostalgia se tornou mais complexa e sutil graças às mudanças tecnológicas e econômicas. O progresso trouxe novas possibilidades de viajar para lugares distantes e novos significados do tempo. Nas décadas de 1830 e 1840, as ferrovias e os telégrafos elétricos estavam aniquilando o espaço e o tempo, levando a um desenraizamento sem precedentes do povo europeu. Assim, a nostalgia começava a dar sinais não só de relacionar-se apenas com o deslocamento do espaço, mas também com a mudança da concepção do tempo: “A nostalgia é uma emoção complexa, muitas vezes representando o passado com uma tristeza, misturada com uma pequena medida de prazer” (GUFFEY, 2006, p. 19, tradução nossa). O ritmo acelerado da industrialização e modernização aumentou a intensidade do desejo das pessoas pelos ritmos mais lentos do passado, por continuidade, coesão social e tradição.

Se a modernidade significava desdém pela tradição e pelo antigo e, com isso, a adoração da novidade e dos jovens, mas o progresso também tornou as pessoas nostálgicas pelo que havia desaparecido, elas descobriram uma mudança inexorável e tentaram recuperar o passado como posse (CROSS, 2015, p. 8, tradução nossa).

Acabou-se a velha ideia de ciclos de mudança e a crença de que o passado retornava naturalmente. Em vez disso, as pessoas perceberam que o passado era muito diferente do presente. Tinha que ser reconstruído, recriado através de rituais, e simbolizado em relíquias e lembranças. O passado tornou-se um país estrangeiro.

Como o progresso avançou no século XIX, o mesmo aconteceu com a nostalgia das comunidades perdidas. A memória se instalou em muitos lugares - em museus e monumentos, bem como em escolas onde os estudantes eram doutrinados com história e literatura nacionais. A nostalgia era difícil de separar da herança - nacional, regional, étnica e religiosa.

Cross (2015) afirma que o anseio pelo passado também poderia tomar uma segunda forma, mais particular, especialmente familiar, evocada e realizada por meio de posses pessoais. Assim continua ele, às vezes, essas eram heranças artesanais ou retratos de família. Outras vezes eram lembranças trazidas de volta de uma “peregrinação” única a um santuário religioso, mas também, cada vez mais, a uma feira mundial ou até mesmo a um resort à beira-mar.

De fato, novas tecnologias, especialmente a câmera (1839), fomentaram esses laços com pais distantes ou falecidos e entes queridos que partiram prematuramente, especialmente crianças e bebês. Segundo Walter Benjamin, a casa burguesa de Paris, há cem anos, era um “teatro em miniatura” de fotos, móveis e lembranças que nostalgia privatizada (apud CROSS, 2015, p. 10, tradução nossa).

Uma outra forma de nostalgia que surgiu foi a “moda passada” ou estilos que representam uma era anterior. Padrões distintos de projeto e construção de objetos têm uma longa história nas culturas de elite, mas o acesso a esses produtos da moda chegou a uma classe média emergente durante a industrialização e os estágios iniciais da sociedade de consumo urbana.

1.1.4 A nostalgia consumida

A nostalgia da moda se baseava não tanto na temida perda da comunidade ou da família, mas na identificação com o passado na sua materialidade distinta - arte, roupas, joias, mobília, arquitetura e paisagens artificiais, por exemplo. Tudo isso produziu formas distintas de fazer memória, incorporando determinados passados em posses particulares. E muitos desses bens eram originalmente produtos de uma cultura comercial.

Isto leva uma forma de nostalgia que ganharia força no século XX, a qual Gary Cross (2015) chama de “nostalgia consumida”.

Embora compartilhando com a moda uma identificação do passado com bens distintamente estilizados, a nostalgia consumida da segunda metade do século XX é mais do que um renascimento de um estilo que materializa uma era anterior. É um anseio pelos bens do passado que vieram de uma experiência pessoal de crescer no mundo estressante do capitalismo acelerado. A mudança se manifestou no ir e vir cada vez mais rápido das coisas e experiências, especialmente das mercadorias

manufaturadas. No século XX, isso incluía, é claro, carros e roupas, mas também entretenimento, especialmente música gravada, filmes e, mais tarde, televisão.

Dessa forma, o capitalismo rápido e moderno significava o consumo rápido, uma forma particularmente intensiva de cultura de *commodities*, que implicava o ritmo cada vez mais acelerado de produção e compra, gerando lucro por meio da rápida inversão do investimento (CROSS, 2015, p. 11, tradução nossa).

Mesmo que isso levasse ao crescimento econômico e ao aumento do conforto e variedade, muitas pessoas acharam o capitalismo rápido inquietante. Esse estresse resultou de um fenômeno distintamente moderno - as pessoas encontraram identidade e significado em bens específicos, mas, como resultado, sentiram que suas individualidades estavam ameaçadas quando essas coisas desapareciam.

O impulso nostálgico veio do desejo de recuperá-los. Para Cross, esse anseio foi muitas vezes enraizado nos anos de formação dos consumidores - infância e juventude.

A nostalgia consumida compartilha muito com as formas mais tradicionais de memória. Em todos os quatro tipos de nostalgia - a comunidade, a família, a moda e o consumista moderno - a busca pela experiência é fundamental. E a nostalgia no passado, como a nostalgia de hoje, estava enraizada nos objetos. As pessoas há muito precisam de marcadores materiais e sensuais para recordar e entrar em contato com suas heranças sociais ou familiares (CROSS, 2015, p. 11, tradução nossa).

Os nostálgicos não apenas colecionam; eles também dominam os detalhes, conhecimento que muitos de nós podemos considerar “inútil”, mas que é curiosamente empoderador para aqueles que o possuem.

Há cinquenta anos, poucos se comportavam dessa maneira. Sentimentos emocionais pelo passado estavam ligados a comunidades, causas perdidas (e vencidas) e famílias. A nostalgia não é mais o que costumava ser.

A nostalgia está capturando a imaginação do público agora mais do que nunca. Livros sobre o tema estão se proliferando, como muitos que são usados e citados nesta dissertação (BOYM, 2001; CROSS, 2015; LIZARDI, 2014, 2015); filmes nostálgicos [por exemplo *Estrelas Além do Tempo* (Theodore Melfi, 2016); *Até o Último Homem* (Mel Gibson, 2016); *Dunkirk* (Christopher Nolan, 2017); *O Destino de Uma Nação* (Joe Wright, 2017); *The Post* (Steven Spielberg, 2017)] lideraram as indicações ao Oscar nos últimos anos e programas de televisão que remetem a

épocas passadas [*That 70's Show* (FOX, 1998 – 2006); *Outlander* (Starz, 2014 –)] foram ou são sucesso de audiência e popularidade.

A nostalgia do nosso próprio passado é mais do que posse. Ela também é convocada pelos sentidos. Olhares, sons, cheiros e sabores evocam a memória e o desejo de renovar os sentimentos e as emoções que a acompanham.

1.2 Memória

Certamente, o conceito de nostalgia está intimamente ligado à condição da memória, pois, sem ela, como é possível lembrar e sentir falta de algo? A nostalgia está relacionada ao conceito de memória, pois lembra tempos e lugares que não são mais ou estão fora de alcance.

A memória é extremamente importante para a nossa identidade. Aquilo que cada um de nós recorda é diferente daquilo de que os outros se lembram, mesmo no que diz respeito a situações em que estivemos juntos.

Por isso, o conceito de memória é um tema amplamente estudado por diversos ramos da ciência; entre eles podemos destacar: a psicologia, a sociologia, a medicina, a filosofia e a literatura.

A memória¹, na psicologia, aparece em várias dimensões, estudadas por distintos profissionais, mas geralmente é vista como um processo pelo qual codificamos, armazenamos e recuperamos informações, “memória é a capacidade do sistema nervoso de adquirir e reter habilidades e conhecimentos utilizáveis, permitindo que os organismos se beneficiem da experiência” (GAZZANIGA; HEATHERTON, 2005, p. 216).

Para Feldman (2015), a memória é um processo construtivo, ou seja, relacionamos a memória ao significado, às suposições e às expectativas que atribuímos aos eventos. A informação específica é recordada em termos de esquemas, corpos organizados de informações armazenados na memória que

¹ Segundo a abordagem dos três sistemas da memória, que dominou a pesquisa nesse campo durante várias décadas, existem diferentes sistemas ou etapas de armazenamento da memória por meio dos quais a informação deve passar para que possa ser lembrada. No modelo de três estágios da memória, a informação inicialmente registrada pelo sistema sensorial da pessoa entra na memória sensorial, que armazena a informação temporariamente. A informação então passa para a memória de curto prazo, que a armazena por 15 a 25 segundos. Enfim, a informação pode passar para a memória de longo prazo, que é relativamente permanente. Dependendo do tipo e da quantidade de ensaio do material que é realizado, a informação é transferida para a memória de curto ou de longo prazo (ATKISON; SHIFFRIN; SHIFFRIN, 1968, 1971 apud FELDMAN, 2015).

influenciam o modo como novas informações são interpretadas, armazenadas e recordadas.

O autor fornece uma interessante analogia para explicar o funcionamento e interação dos três processos básicos da memória: codificação (registro inicial da informação), armazenamento (informação salva para uso futuro) e recuperação (recuperação da informação armazenada) são análogos ao teclado, ao disco rígido e ao programa de um computador para acessar a informação a ser exibida na tela. Mas Feldman faz uma ressalva: “a memória humana é menos precisa do que um computador” (FELDMAN, 2015, p. 205).

Essa falta de precisão ocorre em grande parte porque a entrada de informações no ser humano se dá por meio da percepção, o processo pelo qual classificamos, interpretamos, analisamos e integramos estímulos aos quais nossos sentidos, ou seja, a ativação dos órgãos dos sentidos por qualquer fonte de energia física, são expostos

Conforme Izquierdo (apud FIGUEIREDO, 2019) afirma, a memória é considerada um espaço onde guardamos as informações que adquirimos ao longo da vida, um lugar de armazenamento. Ou seja, as lembranças surgem porque estão inseridas neste ambiente. São emitidas cada vez que a memória é chamada, ou seja, só é possível “chamar” as recordações porque estão dentro de uma memória. Além de ser evocada, a memória exerce um papel sociocultural relevante, na medida em que traz contextos significativos para a compreensão de como vivem e atuam as sociedades (FIGUEIREDO, 2019).

A filosofia traz uma contribuição para o entendimento do conceito da memória. Para Abbagnano (2007), a memória é a “possibilidade de dispor dos conhecimentos passados”. E complementa afirmando que, por conhecimentos passados, é necessário entender os conhecimentos que, de qualquer modo, já estiveram disponíveis, e não já simplesmente conhecimentos do passado.

Neste sentido, dá a entender que a memória é constituída por duas condições ou momentos distintos: a primeira é a conservação ou persistência de conhecimentos passados que, por serem passados, não estão mais à vista, chamada de retentiva; e a segunda é a possibilidade de evocar, quando necessário, o conhecimento passado e de torná-lo atual ou presente, ou seja, a própria capacidade de recordação.

1.3 Retromania: ou uma época dos “Res”

A palavra '*retro*' poderia se referir a um fetiche autoconsciente para estilização de período, seja na música, na moda, no design ou em outros campos da indústria e da arte, expresso de forma criativa através de pastiche e citação.

Em um sentido mais restrito, *retro* pode ser entendido como a preservação de conhecedores e colecionadores, pessoas que possuem uma profundidade de conhecimento quase acadêmica combinada com um forte senso de sarcasmo. Mas a palavra passou a ser usada de uma maneira muito mais vaga para descrever muita coisa relacionada ao passado relativamente recente da cultura pop.

Conforme observa Guffey (2015, p. 9-11), a palavra (ou prefixo) retrô possui muitos significados. Entre eles, a autora aponta conceitos que o admitem como estilo pós-guerra americano (década de 1950), valores e morais conservadores ou ainda obsolescência tecnológica – mas é certo que estes conceitos não são tão popularmente reconhecidos. Como gíria popular, estilo retrô passou a admitir para si o significado de uma predisposição cultural e gosto pessoal relacionados a um passado não muito distante.

Mas nota-se que ele é sempre encarado como referência visual do passado. “Como Voltaire observou, a história não muda, mas o que desejamos dela” (GUFFEY, 2015, p. 9, tradução nossa). As épocas anteriores tinham suas próprias obsessões com a antiguidade. O que distingue o retrô do antiquarianismo ou da história: o fascínio em relação a modas, modismos, sons e estrelas que ocorreram dentro de memória viva.

Esse tipo de retromania se tornou uma força dominante em nossa cultura, a ponto de parecer que alcançamos algum tipo de ponto de inflexão.

A nostalgia está parando a capacidade da nossa cultura de crescer para a frente, ou somos nostálgicos precisamente porque nossa cultura parou de avançar e, portanto, inevitavelmente, olhamos para mais momentos importantes e dinâmicos? (REYNOLDS, 2011, p. XIV, tradução nossa).

Reynolds (2011) afirma que a interseção entre cultura de massa e memória pessoal é a zona que gerou o retrô e relaciona quatro características para distinguir algo retrô de outros modos de se relacionar ao passado (p. XXX-XXXI):

- (1) Retrô é sempre sobre o passado relativamente imediato, sobre coisas que aconteciam na memória viva;
- (2) Retrô envolve um elemento de *recall* exato: a disponibilidade imediata documentação arquivada (fotografia, vídeo, música gravações na Internet) permite replicação precisa do estilo antigo, seja um gênero de música, gráficos ou moda;
- (3) Retrô também geralmente envolve os artefatos da cultura popular. Isso o diferencia dos reavivamentos anteriores, que se baseavam em torno de cultura e se originou nos escalões mais altos da sociedade - estetas e antiquários aristocráticos com um gosto rarefeito por colecionáveis requintados;
- (4) Uma característica final é que ele tende a não idealizar nem sentimentalizar o passado, mas procura extrair diversão e encantamento disto. Em geral, a abordagem não é acadêmica e purista, mas irônica e eclética.

Conforme afirma Reynolds (2011, p. XIX, tradução nossa), filmes de drama de época e a TV demonstram que nada evoca o *zeitgeist* de uma era com mais eficácia do que músicas *pop* de um certo período ou década.

O autor vê no movimento da retromania mais do que uma inspiração ao passado e suas referências, mas um possível esgotamento da criatividade ao copiar o passado recente. Apesar de toda a onipresença da “retrô consciência” na cultura, Reynolds, por ser crítico musical, enxerga esta questão de forma mais predominante na música.

Todas essas tendências retrô chegaram a um nível nunca visto antes e convergiram para criar um confuso e debilitado espectro da música, no *mainstream* e no underground. Tínhamos também o fator digital, a internet, com o YouTube como o gigante colaborativo do pop e os blogs de compartilhamento de arquivos. O resultado foi um tipo de relação atemporal com o pop, em que o passado e o presente estavam misturados, e a ideia de futuro desapareceu (REYNOLDS, 2011).

Isto só reforça o que Reynolds quer dizer ao citar “a disponibilidade da documentação arquivada”, ou seja, a facilidade de acessar o passado por meio da tecnologia, em especial, pela internet, potencializa esse fascínio pelo passado imediato.

Embora os contornos e as estratégias para a construção nostálgica do sujeito variem de mídia para mídia e existam conexões afetivas com o próprio passado e desejo de fazer parte de uma parte cultural coletiva; temos diametralmente, no entanto, um passado coletivo de um tipo peculiarmente individualista. No mundo hipermediado de hoje, os recursos tecnológicos facilitam a criação do "passado da playlist" (LIZARDI, 2015, p. 3 – tradução nossa).

Como a tecnologia avança cada vez mais rápido, as informações passaram a ser disseminadas de forma rápida e, com a rotina diária, fica mais difícil de acompanhá-las. “Todo o som, imagens e informações que costumavam custar dinheiro e esforço físico para obter estão disponíveis gratuitamente, apenas a alguns cliques do mouse” (REYNOLDS, 2011, p. XXI, tradução nossa).

Consequentemente isto dá margem a um comportamento no qual o indivíduo, até dar conta de assimilar o momento “presente”, busca no passado possíveis referências e, dessa forma, adentra em uma onda de saudades e recordações. E esse sentimento de nostalgia, que é individual, ganha mais proporção de coletivo, inclusive pela possibilidade de conectividade que as tecnologias permitem, e assim, juntos se transformam em um “plural de saudade” (ALVES, 2017).

Esse anseio coletivo impacta a Indústria Cultural, que vê no passado uma forma de produção de conteúdo.

Começamos então a “Re-Processar” tudo que aconteceu no século XX e assimilar com o presente. Entramos em um período em que algo novo está acontecendo (advento da internet), com o que está sendo “Re-Visitado”. Coisas novas em todos os setores da indústria (moda, música, cinema, design...) começam a surgir, mas com frescor de ideias antigas. O passado então passa a ser venerado, “res-gatamos” não a herança dos resquícios negativos, mas as coisas boas que permearam aquelas décadas (ALVES, 2017).

E assim, em um processo que se torna retroalimentado, esses elementos de contextualização do tempo e do espaço, através da revitalização do passado, constroem identidades legitimadas pela tradição, pelo afeto e pela história, de maneira a dar uma impressão de uma experiência singular na medida em que não pode ser reproduzida ou comprada por terceiros.

Rohenkohl (2011, p. 151) nos alerta que é importante entender a distinção de termos e fenômenos que fazem alusão ao passado constantes na indústria e na arte, campos que normalmente buscam criatividade, novidades e inovações.

Assim, a autora distingue:

- a) Antiguidade: É o objeto próprio do passado, contido de valor histórico;
- b) Réplica: É o objeto produzido hoje, imitando fielmente um objeto específico particular do passado ou não;
- c) Vintage: É o objeto que foi do passado, incorporado no repertório atual. É um fato muito presente do segmento da moda;
- d) Retrô: É o objeto produzido hoje, inspirado nas características formais do estilo do passado, com processos de fabricação atuais. De modo geral, indica em uma peça algumas características do passado, ou seja, envolve uma reciclagem de estilos.

Aliás, vale um reforço na diferenciação e conceituação de vintage e retrô. Assim temos que o primeiro se constitui a partir de peças antigas originais que refletem a passagem do tempo e o segundo possui características inspiradas em algum momento do passado, mas com o emprego de tecnologias e materiais atuais em sua produção.

Reynolds reconhece que filmes e programas de TV são ótimos meios para reforçar o sentimento de nostalgia ao utilizar músicas do passado recente e continua: “Nada - exceto talvez a moda, que, intrigantemente, é a outra área da cultura popular que é totalmente abundante com *retro*” (REYNOLDS, 2011, p. XIX, tradução nossa).

Por isso nada mais natural que essa pesquisa aborde as canções presentes na série *Stranger Things* como um elemento complementar à moda e à narrativa na construção do sentimento da nostalgia presente na obra.

O audiovisual é, assim, uma plataforma onde moda e música se encontram como ferramentas narrativas que reforçam ao telespectador a verossimilhança da obra com a realidade.

Assim, se a internet impulsiona o sentimento ao passado e ao lembrar, certamente é o audiovisual, em especial o norte-americano, que utiliza o apelo à memória como recurso na produção de obras e produtos. No caso específico do meio televisivo², a ficção seriada tem gerado continuamente criações com elementos

² No senso comum, é bastante frequente a confusão sobre o tipo de conteúdo gerado pela Netflix poder ou não ser enquadrado na categoria “televisão” – um sintoma disso é a recorrente referência às ficções geradas pela empresa como “webséries”, situação verificada, inclusive, no âmbito acadêmico. Para nós, no entanto, não há maiores problemas em alinharmos de maneira bastante simples a produção da Netflix como uma produção de natureza televisiva. Concordamos com Lotz (2007) quando ela afirma que, no atual processo de transformação das formas de acesso à TV, seus produtos precisam ser definidos muito mais pelo engajamento a determinados gêneros e formatos do que a questões de distribuição e suporte tecnológico (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2017, p. 16).

estéticos e/ou narrativos nostálgicos. Embora esse recurso tenha sido utilizado em outras épocas em produtos da televisão, é notável nas duas últimas décadas um aumento de *remakes*³, *reboots*⁴, *revivals*⁵ de obras televisivas na tentativa de capturar a atenção dos telespectadores.

O [...] elemento que remete à produção cult é o apelo nostálgico, a noção de “clássico”, ou a produções lembradas por fazerem parte da história da televisão e trazerem um sentimento de nostalgia quando mencionadas, como consequência da eternização de algumas ficções que se tornam ícones da memória televisiva (GRECO, 2016, p. 12).

Percebendo o potencial desse cenário, o serviço de *streaming* Netflix tem como uma das suas principais estratégias de posicionamento mercadológico obras com apelo ao passado recente, seja ao trazer de volta séries canceladas/terminadas, como *Arrested Development* (FOX, 2003 – 2006 | Netflix 2013 –); *Gilmore Girls: A Year in the Life* (Netflix 2016), que dá continuação ao acontecimentos de *Gilmore Girls* (The WB, 2000 – 2007); e *Fuller House* (2016 –), que conta com parte do elenco original de *Full House* (ABC, 1987 – 1995); bem como produzir séries com temáticas relacionadas às décadas de 1980 e 1990, entre

³ *Remake* é uma nova versão ou versão atualizada de uma obra audiovisual anterior na qual se reproduzem de forma total ou parcial o argumento, os personagens e o cenário da produção original (SCOLARI, 2013, p. 338, tradução nossa). Um exemplo é *Lost in Space* (Netflix, 2018), remake da série homônima de 1965. Em alguns casos, o remake pode ser uma adaptação de uma produção cinematográfica ou literária para a televisão como *13 Reasons Why* (Netflix, 2017 –), inspirada no romance homônimo do escritor Jay Asher publicado em 2007.

⁴ *Reboot* é está menos ligado à continuidade, ao conceito ou ao cânone da série do que o *remake* e, portanto, pode-se reimaginar completamente uma obra ou até fazer a releitura da mesma (DOWD, et al, 2015, p. 131, tradução nossa). Esse é o caso da série *Chilling Adventures of Sabrina* (Netflix, 2018 –), que, apesar ser inspirada nos quadrinhos da Archie Comics de mesmo nome e de uma série veiculada em 1996 na ABC, durando sete temporadas no total, e usar os mesmos nomes de personagens e relacionamentos principais, não só ganhou contornos de mistério e terror em oposição ao tom de comédia das obras antecessoras, como também vários personagens, temas e conflitos mais complexos são apresentados. Entre eles: questão de identidade de gênero, canibalismo, pansexualidade entre outros.

⁵ *Revivals* na televisão são comuns, mas geralmente eram apresentados como shows nos quais os responsáveis pelo programa, sejam eles criadores, diretores, atores, ou outros, se reuniam para falar da produção de determinada obra (DOWD, et al, 2015, p. 131, tradução nossa). No decorrer dos anos, o *revival* ganhou outro status. É comum que o termo seja usado para designar o retorno de programas anteriormente encerrados. Essas produções seriam continuação da narrativa previamente apresentada, geralmente contando com a participação do elenco principal e dos criadores. Um exemplo deste gênero é *Top Boy* (Netflix, 2019 –), que conta a história de dois traficantes de Londres que ascendem no mundo do crime. As duas primeiras temporadas da série foram transmitidas pelo Channel 4 entre 2011 e 2013 no Reino Unido. Os novos episódios começam quando Dushane, um dos protagonistas, retorna do exílio para sua casa em Londres para recuperar seu trono no altamente lucrativo mercado de drogas.

elas, *Glow* (Netflix, 2017 –), *Everything Sucks* (Netflix, 2018) e *Stranger Things* (Netflix, 2016 –). Seguindo a estratégia, foi anunciado um especial com os atores originais da série *Friends* (NBC, 1994 – 2004) para o ano de 2020, pela HBO Max.

Tudo que foi exposto até o momento também é aplicável a *Stranger Things*, dado que a obra se vale dessas questões, em especial da nostalgia como elemento de atração ao criar um sentimento de memória e ligação, mesmo que estereotipada e não vivida por parte da audiência.

CAPÍTULO 2 – OS ELEMENTOS DE *STRANGER THINGS* QUE REMETEM AOS ANOS 1980

Neste capítulo, apresentaremos uma sinopse da série e das suas três temporadas. Em seguida, traremos algumas referências de filmes produzidos e lançados nos anos 1980, obras que os próprios criadores de *Stranger Things* afirmam que serviram como referência para criar todo o enredo e a estética anos 1980 da série. Entraremos também na trilha sonora, um elemento de grande importância para o desenvolvimento do universo *Stranger Things* e para a construção dos personagens e suas personalidades de acordo com os próprios envolvidos na série. afirmam que ela é um elemento de grande importância para o desenvolvimento do universo *Stranger Things* e para a construção dos personagens e suas personalidades.

Faremos ainda uma análise geral dos personagens principais que pertencem aos três grupos (pré-adolescentes, jovens e adultos) e seus respectivos figurinos. Para essa análise, explicaremos a evolução da moda no século XX com mais aprofundamento na moda dos anos 1980 e, por fim, faremos uma análise detalhada de três personagens que pertencem ao grupo dos jovens e que têm uma evolução narrativa e estética mais relevante.

2.1 A série

A série *Stranger Things*, ambientada nos anos 1980, despertou a nostalgia coletiva tanto dos que viveram a década quanto das novas gerações, que nasceram já no século XXI. A partir do momento que a obra começa, percebe-se de imediato as influências que guiaram os criadores da série – Matt e Ross Duffer. A série original da Netflix traz uma verdadeira mistura de influências de filmes e programas de TV dos anos 1980, começando pela abertura, cuja música é no estilo John Carpenter. O tema e música de introdução sombrios combinam com o ar de suspense investigativo e sobrenatural que o programa traz.

Conforme observado por meio de pesquisa analítica, os personagens das três gerações presentes na série foram inspirados em diferentes gêneros de filmes: as crianças, em filmes de aventura como *Os Goonies* (*The Goonies*, 1985) e *Conta Comigo* (*Stand by Me*, 1986); os adolescentes, em filmes clássicos de terror como

Halloween, dirigido por John Carpenter, e *A Hora do Pesadelo* (*A Nightmare on Elm Street*, 1984) por Wes Craven; os adultos, em obras como o clássico de Spielberg *Contatos Imediatos do Terceiro Grau* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977). A representação das crianças e a maneira como elas falam, interagem e andam de bicicleta juntas são Spielbergianas, evocando a vibração de cenas familiares e de “crianças em uma incrível aventura”, como vemos em *E.T. O Extraterrestre* (*E.T. the Extra-Terrestrial*, 1982) e também em *Os Goonies* (1985). Representando o núcleo adolescente, Jonathan Byers (Charlie Ross Heaton); Nancy Wheeler (Natalia Dyer), irmã de Mike (Finn Wolfhard); e Steve Harrington (Joe Keery). No núcleo dos adultos, Joyce (Winona Ryder) é uma mãe divorciada, preocupada e esgotada, mas que expressa uma nova esperança a cada possibilidade de encontrar seu filho.

A história é centrada na busca por Will Byers (Noah Schnapp), um menino de 12 anos que desapareceu sob misteriosas circunstâncias. Quase que simultaneamente, temos a chegada de uma garota apenas conhecida como Eleven, El ou Jane (Millie Bobby Brown). A mãe de Will, Joyce, aparenta já estar sucumbindo à loucura e tenta encontrar Will com o filho mais velho, Jonathan. Enquanto isso, o chefe de polícia Jim Hopper (David Kenneth Harbour) começa a investigar o caso, assim como fazem os amigos de Will: Mike, Dustin (Gaten Matarazzo) e Lucas (Caleb McLaughlin). Eles são os únicos que têm conhecimento sobre Eleven e rapidamente aprendem que essa garota estranha, que raramente fala e que tem a cabeça raspada, também possui algumas habilidades sobre-humanas. À medida que eles conhecem mais a garota, descobrem a verdade sobre uma agência secreta do governo que tenta encobri-los, enquanto uma força mais insidiosa espreita logo abaixo da superfície.

2.1.1 Primeira temporada

A cena de abertura começa com um cientista em um laboratório na cidade de Hawkins, nos Estados Unidos, sendo atacado por uma criatura que, em princípio, não é visível. Depois de uma partida do jogo *Dungeons and Dragons* com seus amigos (Mike, Dustin e Lucas), Will Byers, de 12 anos, volta para casa, encontra a criatura e desaparece. Isso configura o mistério inicial da série – o que aconteceu com Will Byers?

No dia seguinte ao desaparecimento de Will, Eleven aparece: uma garota jovem e vulnerável, de cabeça raspada, que não fala muito. Enquanto isso, a mãe

de Will, Joyce, procura por seu filho desaparecido – acreditando que ele ligou para ela, iniciando uma comunicação contínua de Joyce com Will através de vários eletrônicos domésticos. Mike, Dustin e Lucas encontram Eleven e a levam para a casa de Mike, onde ela se esconde no porão e aos poucos revela ter poderes sobrenaturais.

As adolescentes Nancy (a irmã mais velha de Mike) e Barb (Shannon Purser) vão a uma festa. Barb desaparece da mesma forma que Will Byers, acordando em uma versão diferente da realidade, na qual grita e é arrastada para baixo por uma criatura desconhecida. Na série, Barb não é reencontrada, levando sua morte a se tornar uma das manifestações mais frequentes dos fãs.

Depois de vários telefonemas de Will e ao som da música *Should I Stay Or Should I Go*, interpretada pela banda britânica The Clash, Joyce pega as luzes de natal e enche a casa dos Byers com dezenas delas, pois ela descobre que dessa forma ela consegue se comunicar com o seu filho mais novo (com ele ligando e desligando de alguma forma as luzes de forma coordenada). Esta cena passa a ser a imagem mais icônica e usada para identificar a série e o seu mundo ampliado.

Figura 1 – Parede da casa dos Byers



Fonte: <http://zoehardistydesign.com/stranger-things-wall/>. Acesso em: 20 nov. 2019.

Descobrimos que El (apelido de Eleven) foi separada da sua mãe ainda bebê pelo Dr. Brenner. Em 2019, houve o lançamento do livro intitulado *Stranger Things: Raízes Do Mal*, onde conhecemos a história da mãe da Eleven e o que aconteceu para que a garota vivesse em um laboratório a sua vida toda.

Eleven consegue matar a maioria dos agentes, mas colapsa por esgotamento. No Mundo Invertido (dimensão alternativa para onde foram levados

Will e Barb, Joyce e Hopper encontram o ninho do monstro chamado pelos personagens de “Demogorgon”).

Joyce e Hopper encontram o ninho do Demogorgon, onde Will está. O monstro aparece na escola e encontra os meninos e Eleven, mas ela consegue destruí-lo e, ao fazê-lo, desaparece, mas Will sobrevive. A última cena retrata os Byers reunidos, curtindo o Natal, e os meninos de volta ao normal, jogando *Dungeons and Dragons*. Mas no final da primeira temporada é deixado um gancho para a temporada seguinte: vemos Will cuspir algum tipo de criatura e ter uma visão do mundo do Mundo Invertido. Xerife Hopper aparece deixando comida em uma caixa nos bosques, possivelmente para Eleven.

2.1.2 Segunda temporada

Esta temporada se desenvolve no outono de 1984 e a história continua à medida que eventos sobrenaturais começam a afetar a cidade.

Novos personagens são introduzidos: Max (Sadie Sink) e seu meio-irmão mais velho Billy (Dacre Montgomery); uma adolescente chamada Kali (Linnea Berthelsen), que também possui ligações com o Laboratório Hawkins; o agente Dr. Owens (Paul Reiser), do Departamento de Energia; Murray Bauman (Brett Gelman), jornalista e teórico de conspiração; e Bob (Sean Astin), namorado de Joyce, cujo ator interpretou um dos meninos no elenco principal do filme *Os Goonies* (1985). Os cidadãos de Hawkins ainda se recuperam dos horrores do Demogorgon e dos segredos do Laboratório Hawkins. Will Byers foi resgatado do Mundo Invertido, porém uma entidade maior e sinistra ainda ameaça aqueles que sobreviveram. Mike e todos os meninos acham que Eleven morreu quando enfrentou o Demogorgon na primeira temporada.

No primeiro dia de aula de Max e Billy na escola de Hawkins, os garotos conhecem Max, uma nova aluna. Também há Murray Bauman, o jornalista e investigador particular local, que está investigando o desaparecimento misterioso de Barb, que aconteceu no ano anterior.

Dustin encontra uma pequena criatura parecida com um girino em seu lixo, leva para casa e o nomeia D’Artagnan.

Após outra visão, Will conversa com Bob, que o aconselha a tentar confrontar seu medo, mas, ao fazê-lo, é possuído pelo Devorador de Mentas. Ele começa a

desenhar suas visões para explicar mais sobre elas para Joyce e Hopper, que conectam os desenhos e fazem uma espécie de mapa. Hopper passa a investigar o mapa sozinho.

Na cabana de Hopper, descobrimos que Eleven sobreviveu e vive com Hopper sem levantar nenhuma suspeita. No novo lar, ela encontra uma caixa com informações sobre o Laboratório Hawkins, incluindo um arquivo sobre sua mãe, Terry Ives.

Bob descobre que os mapas que Will desenhou são, na verdade, um mapa do subsolo de Hawkins. Essa cena remete a quando o ator Sean Astin, no filme *Os Goonies*, descobre que o documento que encontrou no sótão de sua casa era um mapa de um tesouro pirata. Lucas conta a Max sobre todos os eventos que se passaram no ano anterior, desde Eleven até o Demogorgon e o Mundo Invertido, mas a garota não acredita nessa história maluca inicialmente.

Eleven foge para conhecer sua mãe, Terry, que está em estado vegetativo após sofrer uma série de traumas causados pelo Laboratório de Hawkins, nos anos 1970 e agora só consegue dizer uma porção de palavras sem nexos. Podemos conhecer o passado de Terry com o livro *A raízes do mal* (Bond, 2019), sendo uma história oficial e autorizada pelos irmãos Duffer. El se conecta à mãe pela mente e Terry mostra tudo o que aconteceu no laboratório com ela, para estar naquele estado e o real motivo de não ter ficado com a filha, outro fato que acontece com essa conexão pela mente Terry mostra que existia uma criança, quando Terry estava no Laboratório, com nome de Kali que também era chamado por Eight. El viaja até Pittsburgh, para tentar encontrar essa garota que deve ter mais informações sobre o passado de El e de sua mãe.

Bob, Mike, Joyce e Will encontram o buraco para os túneis que dão no Mundo Invertido e acham Hopper. Assim que os agentes começam a queimar os túneis, Will convulsiona e é levado para o laboratório. El localiza Kali em Chicago e descobrimos que, assim como ela possui o número 11 tatuado, Kali possui o número 8.

Mais tarde naquela noite, Will acorda no laboratório, mas começa a perder a memória, se esquecendo quem são Dr. Owens, Bob e Hopper. Dr. Owens explica para Hopper e Joyce que Will está conectado ao Mundo Invertido através de um vírus que o infectou. Em Chicago, Kali ajuda Eleven a treinar seus poderes.

Mike se dá conta que o Devorador de Mentes possuiu Will por completo. Eles se escondem na sala de vigilância, mas o laboratório fica sem energia.

Eleven e seus novos amigos vão enfrentar o ex-funcionário do laboratório. Kali tenta convencê-la a matá-lo, mas Eleven vê que ele tem filhos e não consegue acabar com a vida do homem. El decide voltar para Hawkins para ajudar Mike e Hopper.

No laboratório, Bob consegue ajudar alguns personagens a escapar do ataque de diversos Demodogs, mas isso custa a sua vida. Na casa dos Byers, Will é despossuído. Simultaneamente, Eleven e Hopper vão ao portal para fechá-lo e derrotar o Devorador de Mentes. Algumas semanas depois, o laboratório é fechado de vez, o caso Barb é finalmente solucionado e Hopper recebe do Dr. Owen documento de adoção de Eleven. No final da temporada é realizado o baile de inverno e Eleven aparece de surpresa e surpreende Mike.

2.1.3 Terceira temporada

A temporada se passa nas férias de verão de 1985 em Hawkins. Vemos Billy trabalhando na piscina pública da cidade como salva-vidas e também temos a inauguração do primeiro shopping center da cidade, o Starcourt Mall. Ele se torna o mais novo ponto de encontro de Hawkins.

A cidade é ameaçada por inimigos antigos e novos e Eleven e seus amigos são lembrados de que o mal nunca acaba; ele evolui. Apesar de ter fechado o portal para o Mundo Invertido, há um receio de que todos ainda estejam em perigo.

Nancy e Jonathan trabalham no jornal *The Hawkins Post*, onde Nancy é desprezada pelos jornalistas machistas. Ela decide investigar um caso sobre ratos com a ajuda de Jonathan.

Dustin volta do acampamento de ciência e mostra ao grupo sua nova invenção: um “super-rádio” que ele chama de Cérebro. Eles se aventuram subindo no ponto mais alto da cidade para usar a nova invenção e Will e Dustin capturam uma transmissão russa.

Billy acaba tendo o seu carro atingido por algo na estrada da cidade e é possuído pelo Devorador de Mentes.

Dustin visita Steve em seu trabalho na sorveteria Scoops Ahoy e conta para ele sobre a secreta transmissão russa. Robin (Maya Hawke), colega de Steve, ouve a conversa e se oferece para ajudar a traduzir a mensagem. Joyce e Hopper invadem o laboratório abandonado. Robin descobre que a mensagem russa está se

referindo a locais do shopping e a um período de tempo.

No laboratório, Joyce e Hopper encontram um agente russo, Grigori (Andrey Ivchenko), que agride Hopper e escapa. Hopper descobre que o agente trabalha para os russos e todo o esquema do shopping é revelado.

Ao passo que as crianças estão em suas próprias aventuras, Joyce e Hopper levam um cientista russo que encontraram, Alexei (Alec Utgoff), para Illinois, para que então Murray Bauman possa traduzir para eles tudo o que Alexei tem a dizer. Alexei conta que os russos querem reabrir o portal e Hawkins possui a melhor localização para isso.

O grupo do Scoops encontra a máquina que os russos estão usando para abrir o portal. Robin e Steve são capturados pelos russos.

No dia 4 de julho, Hopper liga para o FBI e usa sua conexão com Dr. Owens para pedir reforços. No laboratório embaixo do shopping, os russos torturam Steve e Robin. O bando das outras crianças volta para a cabana de Hopper para tentar encontrar Billy, o que acaba sendo um erro, pois agora Billy é capaz de ver Eleven e agora sabe onde ela está. O exército do Devorador de Mentos forma um grande monstro que vai até a cabana de Hopper, mas El consegue salvar todos.

Hopper, Joyce e Murray vão para a base dos russos, de onde a tropa Scoops vai ajudar como guias através do rádio, enquanto as outras crianças levam El para um lugar seguro, mas Billy e o monstro aparecem.

Nancy e Jonathan estão do lado de fora do shopping com o carro quando são salvos por Robin e Steve. Eles vão embora, atraindo o monstro para longe de Mike, Eleven e Max. Hopper e Joyce precisam do número da constante de Planck para usar como senha e entrar no laboratório, mas ninguém lembra qual é. Dustin tenta ligar para Suzie (Gabriella Pizzolo), que atende e fala qual é o número. Billy encurrala as crianças no shopping e nocauteia Max e Mike. O Devorador de Mentos volta para possuir El, Billy consegue lembrar-se de quem ele realmente é e se sacrifica para o Devorador de Mentos, salvando a menina.

Hopper e Joyce chegam ao laboratório, mas são atacados por Grigori. Eles encontram a máquina do portal, mas ela explode vaporizando todos os russos que estão nas proximidades e, provavelmente, Hopper que estava muito próximo desta máquina.

O Devorador de Mentos finalmente é destruído e mandado de volta para o Mundo Invertido. A batalha do Starcourts é encoberta como um incêndio que matou

Hopper e muitos outros. O prefeito Klein (Cary Elwes) é preso por sua ligação com o incidente.

Em Kamchatka, na Rússia, um prisioneiro é usado como alimento para um Demogorgon, mas o mais importante é que os guardas falam de um prisioneiro não identificado e se referem a ele como “o americano”.

Por volta de outubro, as coisas parecem ter voltado ao normal em Hawkins. El ainda não conseguiu seus poderes de volta, porém Mike tem certeza que eles voltarão. Joyce e seus garotos estão se mudando da cidade e, como El está sem um guardião legal, vai com eles.

2.2 Influências e principais referências imagéticas

Stranger Things é influenciada pela cultura pop, em particular por filmes e programas televisivos clássicos dos anos 1980. Os Irmãos Duffer trouxeram para a série uma atmosfera advinda dos filmes clássicos que eles próprios cresceram assistindo, na esperança de que a série levaria as gerações mais novas a descobrir as obras que marcaram sua juventude. Nomes como Steven Spielberg, John Carpenter e Stephen King são os que mais influenciaram.

Os Duffer contam no documentário *Beyond Stranger Things* que suas influências vieram de inúmeros de lugares diferentes e, embora haja algumas homenagens intencionais, eles afirmam que não estão tentando encontrar momentos para fazerem homenagem específicas. Sabendo que os criadores foram influenciados pela cultura pop dos anos 1980, listamos alguns filmes que serviram como referências da estética, atmosfera e diversos detalhes que aparecem na cenografia e que remetem a esse universo.

1. *Alien, o Oitavo Passageiro (Alien, 1979)*: Um filme de terror de ficção científica datado de 1979, dirigido por Ridley Scott. O filme apresenta uma criatura extraterrestre que espiona e caça a tripulação de uma nave espacial. *Alien* inspirou a aparência do Mundo Invertido e a criação do monstro animatrônico.
2. *De Volta para o Futuro (Back to the future, 1985)*: Filme de ficção científica, aventura e comédia de 1985. A personagem Max Mayfield tem em *Stranger Things* um skate que foi produzido pela mesma empresa que o de Marty McFly em *De Volta para o Futuro*. Will usa na primeira temporada de *Stranger Things* um colete muito parecido com o de Marty no filme de 1985.

3. *E.T., O Extraterrestre* (*E.T. the Extra-Terrestrial*, 1982): Filme de fantasia e ficção científica dirigido por Steven Spielberg em 1982, *E.T.* conta a história de Elliott, um garoto solitário que faz amizade com um bondoso extraterrestre que está preso na Terra. Elliott e seus irmãos ajudam o alienígena a voltar para casa enquanto o escondem de sua mãe e do governo. O filme é uma forte influência da série, com a qual compartilha muitos elementos semelhantes. Em *Stranger Things*, Mike tem de manter a existência de Eleven em segredo de seus pais, como Elliott fez com *E.T.* Uma das primeiras cenas do filme apresenta um grupo de meninos jogando *Dungeons and Dragons*, assim como em *Stranger Things*. No episódio “O Desaparecimento de Will Byers”, a cena de Will correndo para o galpão foi intencionalmente filmada como a cena de *E.T.* O episódio “O Monstro” inclui uma cena de perseguição de bicicleta na qual as crianças são perseguidas por agentes, o que evoca a famosa cena de perseguição de *E.T.* Os irmãos Duffer afirmaram que os personagens do filme servem de referência para a construção da estética visual de dois personagens, Will e Jonathan.
4. *Chamas da Vingança* (*Firestarter*, 1984): Um romance de ficção científica de 1980 escrito por Stephen King e que foi adaptado para os cinemas e lançado em 1984. A história é sobre uma jovem garota nascida com pirocinese e que é fugitiva de uma secreta agência do governo que procura controlá-la. A protagonista Charlie McGee compartilha várias similaridades com Eleven. Ambas são jovens garotas com habilidades psíquicas que são persuadidas por perversos agentes do governo. Elas também tiveram mães que, durante a faculdade, participaram em segredo de experimentos do governo envolvendo a ingestão de droga alucinógenas e tanto Charlie quanto Eleven nasceram com poderes sobrenaturais em resultado desses experimentos.
5. *Os Goonies* (*The Goonies*, 1985): Um filme de aventura e comédia de 1985, cujo roteiro envolve um grupo de adolescentes e pré-adolescentes que sai em busca de tesouros há muito perdidos na esperança de salvar suas casas da demolição. O enredo das crianças em *Stranger Things* foi inspirado pelo filme. Segundo o autor Joseph Vogel (2018, p. 57) o personagem de Mike foi originalmente baseado em Michael “Mikey” Walsh do filme, com o primeiro nome sendo uma referência direta. Além desta, temos outras como o figurino de Dustin, que foi inspirado no do ator Sean Astin.

6. *Tubarão (Jaws, 1975)*: Um filme de terror de 1975 dirigido por Steven Spielberg, baseado numa novela de Peter Benchley de mesmo nome. A história é sobre um tubarão gigante que se alimenta de seres humanos e que aterroriza a fictícia cidade costeira de Amity Island. É provavelmente o filme favorito dos Irmãos Duffer e influenciou fortemente *Stranger Things*, já que o Demogorgon, assim como o tubarão do filme, é um ser interdimensional. Quando o monstro aparece em nossa dimensão, é como um tubarão na água arrastando suas presas para o seu esconderijo, onde se alimenta. O xerife de Hawkins Jim Hopper foi inspirado no policial Martin Brody de *Jaws* e outra referência é o sobrenome Hopper, que é o mesmo do oceanógrafo que ajuda o policial a matar o tubarão no filme. Em um episódio da primeira temporada, conseguimos observar um pôster do filme pendurado no quarto do Will.
7. *A Hora do Pesadelo (A Nightmare on Elm Street, 1984)*: Um filme de terror de 1984 dirigido por Wes Craven e o primeiro de uma longa franquia. O roteiro gira em torno de uma turma de adolescentes que são aterrorizados e mortos em seus sonhos pelo assassino em série Freddy Krueger. Os Duffer tentaram replicar em *Stranger Things* a sensação de pavor que o filme trazia, como a cena em que o Demogorgon está empurrando e esticando as paredes de Joyce, o que visualmente lembra a cena onde Freddy Krueger tenta puxar os personagens pela parede acima da cama de Nancy Thompson. Além disso, em *Stranger Things*, Nancy e Jonathan se cortam na esperança de que o sangue atraísse a criatura para a casa com uma armadilha montada lá dentro. Nancy e Glen inventam um esquema parecido para enfrentar Freddy e, por fim, segundo Gina McIntyre (*Stranger Things: Worlds Turned Upside Down*, 2019, p. 98), o que a personagem Nancy de *Stranger Things* tem em comum com a Nancy deste filme é que as duas gostam de conjuntos de suéter e de armadilhas.
8. *Jogos de Guerra (WarGames, 1983)*: Um filme de 1983 de ficção científica sobre a Guerra Fria no qual um hacker chamado David Lightman invade um supercomputador militar, acreditando que era apenas um computador de jogos. The Palace, o fliperama em Hawkins, foi nomeado em homenagem ao fliperama do filme.

9. *Conta Comigo (Stand by me, 1986)*: Um filme de aventura que marcou época como um dos filmes mais definitivos já feitos sobre a amizade. O imaginário infantil frente a um mistério é atemporal em seus temas, como lealdade, amadurecimento, inocência e nostalgia sobre a dinâmica. O grupo de amigos de Hawkins se assemelha bastante com o dos quatro meninos deste filme.

2.3 Figurino: Uma linguagem

O figurino é um elemento importante na maioria das obras audiovisuais. Ele é um aliado no momento de contar uma história e de fazer com que um ator se torne de fato o personagem.

Sempre existiu o questionamento sobre o que é o figurino e se ele tem relação direta com a moda. O figurino é a roupa feita para a dramaturgia, é comunicação, é o construir roupas com pessoas. Existem muitas definições na construção do figurino e na cadeia de signos representados pelo ator no filme, na peça, no balé, no circo ou na TV.

O figurino necessita abordar épocas, descrever histórias e determina os personagens. A moda já é um acontecimento sociocultural que demonstra os valores da sociedade e “transmite aos outros quem somos”. Visivelmente moda e figurino têm muito em comum, contudo a diferença encontra-se na sua aplicação no real e na ficção.

O figurino carrega significados e cria uma imagem que precisa ser compreendida pelo espectador, este figurino pode ou não influenciar o estilo que público escolhe se vestir e trabalhar o seu próprio figurino no dia-a-dia.

2.3.1 Tipos de figurino

A priori, segundo Marcel Martin (2003, p. 61) e Gérard Betton (1987, p. 57), os figurinos podem ser classificados em três categorias:

- a) **Figurinos realistas**: suporta todos os figurinos que retratam o vestuário da época apresentados pelo filme com exatidão histórica;
- b) **Figurinos para-realistas**: quando o figurino é composto por peças na moda da época para realizar seu trabalho, porém o resultado final é de

uma reestilização, onde a importância com o *estilo* e a beleza prevalece sobre a exatidão pura e simples;

- c) **Figurinos simbólicos:** a exatidão histórica não é importante e sim a função de demonstrar caracteres, circunstâncias de alma, ou, criar efeitos dramáticos ou psicológicos”.

O uso desta classificação cria algumas dificuldades quando, analisando o figurino, um vestuário nem sempre pode ser classificado em apenas uma dessas categorias. O figurinista precisa analisar uma série de pontos, como o período em que se passa a enredo, o local, o psicológico das personagens, a constituição corporal do ator e as direções de luz e cor feitas pelo diretor de arte.

2.3.2 Elementos de um figurino

Os elementos propostos por Sorger e Udale (2009) e os elementos do figurino descritos por Martin (1990) e Betton (1987) que irão contribuir no escopo de análise dessa pesquisa são: cores, texturas e formas são similaridades encontradas entre os elementos do vestuário.

Os figurinos podem comunicar através do seu estilo, das cores, volumes, silhuetas e texturas utilizadas, do contexto e ambiente em que estão inseridos, do movimento da roupa e dos personagens.

- **Cores:** Um contexto com muitos significados e diversas sensações pode ser expresso pelas cores, que também podem comunicar o estado de espírito e o gênero da narrativa. As cores podem chamar atenção e realçar importantes ações, além de estabelecer o caráter do personagem e sua importância no desenrolar da história.
- **Volume:** Os volumes são artifícios que podem ser utilizados de forma exagerada ou, ao contrário, insuficiente, para enfatizar uma cena ou ressaltar aspectos do corpo do ator.
- **Texturas:** A textura pode mostrar a natureza da relação entre personagens ou entre determinados grupos, como a diferenciação de classes sociais através da escolha de tecidos.
- **Contexto e ambiente:** A harmonia entre o figurino, cenografia e iluminação é de extrema importância para a ambientação cultural e

temporal. De outra forma, dá-se lugar a uma descaracterização ou sobreposição de sentidos onde o figurino perde seu conceito.

- **Silhueta:** A silhueta do figurino tenta fazer sua inserção temporal, já que cada período tem uma linha e silhueta definida. Porém, a partir do século XIX, essa tarefa tem se tornado cada vez mais difícil com a inversão da definição de contorno pelo culto ao corpo [que agora molda a roupa e não o contrário] e o uso de tecidos tecnológicos.
- **Movimento da roupa e da personagem:** O figurino deve se encaixar nas necessidades de movimentação do personagem. Ele pode possuir movimento próprio para chamar atenção do espectador ou pode lançar mão de acessórios quando a personagem segura algo nas mãos e tem sua movimentação, até certo ponto, limitada.
- **Elemento de destaque:** Para dar força à personagem, um elemento de destaque é escolhido para ser eleito no desenvolvimento do figurino, podendo este ser essencial à sua personalidade, sua história ou seu contexto cultural. Este elemento pode ser definido através de conceitos como:
 - Contraste: entre cores, cenário, personagens, elementos antagônicos e muito discrepantes;
 - Exagero: excesso na frequência de certo elemento, excesso de volume etc;
 - Ordem de aparição: primeiro objeto a ser notado pelo público;
 - Ausência: a falta de certo elemento, como peças de roupa essenciais gerando estranheza pela quebra de convenção social;
 - Deslocamento: mudar o local de algum objeto do figurino para determinado local que não seria sua condição normal, ou fazer com que a personagem o manuseie de forma diferente.

2.4 Figurino x Moda

O vestuário não deve ser apenas um produto do seu tempo, também devemos vê-lo como uma forma de contribuição nas construções das relações sociais, normas e condutas. Estando subordinado a códigos característicos

referentes ao período e ao grupo social, até mesmo como deverá ser a forma de empregá-lo.

A moda não apenas se refere à indumentária, mas a uma série de elementos que fazem parte da vida da sociedade em algum período. Ela se expressa de maneira mais clara no vestuário. Por meio dele se produz uma série de signos que expressam significados distintos. “A moda, como outros processos culturais, produz significados, constrói posições de sujeitos, identidades individuais e grupais, cria códigos que guerreiam entre si” (VILLAÇA, 2006, p. 24).

Este processo de construção de signos e símbolos da moda acontece devido ao método de apropriação de diversos elementos. “A moda apropria-se indiferentemente dos signos leves (moda, corpo, objeto), quanto dos pesados (políticos, morais, econômicos científicos)” (VILLAÇA, 2006, p. 25). Ao apropriar-se de tais elementos, há uma série de códigos que são comunicados através das roupas, códigos usados para se diferenciar, indicar pertencimento a um grupo, indicar sexo, idade, classe social, ocupação, dentre outros. “O vestuário constitui uma indicação de como as pessoas em diferentes épocas veem sua posição nas estruturas sociais e negociam as fronteiras do status” (CRANE, 2006, p. 21). O vestuário é mais do que uma segunda pele, ele é um elemento de construção da identidade do sujeito e de seu status. “Moda, indumentária e traje são práticas significantes, modos de gerar significados. Produzem e reproduzem aqueles grupos sociais ao mesmo tempo que suas posições de poder relativo” (BARNARD, 2003, p. 64).

Embora as vestes sirvam como distinção e possuam significados específicos, é importante salientar que os códigos variam com o tempo. A moda contribui para redefinir identidades sociais ao atribuir constantemente novos significados aos artefatos (CRANE, 2006, p. 43).

Ao se utilizar das roupas para se constituir como ser social e cultural, o indivíduo se apropria da linguagem do vestuário para comunicar sua identidade, posição, sexo e outros elementos. “A moda, o traje e a indumentária são formas de comunicação” (BARNARD, 2003, p. 57).

Deste modo pode-se dizer que “a roupa (esse produto desejado por muitos) seria, portanto, certo universo simbólico transformado em matéria” (SAHLINS apud CIDREIRA, 2005, p. 105-106). Este universo simbólico do vestuário é criado e recriado conforme as normas vigentes e as necessidades dos indivíduos.

Moda e figurino estão conectados por fazerem parte do mesmo universo: o do vestuário. Mas a diferença entre os dois é que, enquanto o produto de moda é passageiro e feito para durar um curto período de tempo, os figurinos são perpetuados e vistos como registro de uma época.

A forma de vestir dos personagens de um filme pode influenciar na percepção de maneira indireta, através da sugestão de silhuetas, estéticas, cores, acessórios e materiais, que irão ligar o espectador com a ideologia do filme – e, conseqüentemente, ao grupo que se identifica com o mesmo, ou de forma mais direta, como podemos ver no fenômeno do *cosplay* [*costume play*], no qual os entusiastas pelos filmes reproduzem de forma fiel as vestimentas de seus heróis e as divulgam em festas, blogs e comunidades virtuais e em convenções especializadas.

Quando se deseja retornar a uma época e reproduzir um espetáculo, seja ele qual for, recorre-se ao figurino. Muito mais que uma simples roupa, ele carrega em si um conjunto de mensagens implícitas visíveis necessárias para a caracterização do personagem, conforme a necessidade do espetáculo.

Os figurinos são a ponte de ligação entre o ator e o olho do espectador. São linhas, formas, cores e significados que têm a função de ligar o ator à plateia, dando pistas sobre aquele que o veste, manifestando até mesmo formas internas de um personagem (VIANA, 2010, p. 58).

As roupas e acessórios fazem parte da construção do figurino de um personagem idealizado e/ou selecionado pelo figurinista, segundo as necessidades do roteiro, personagem, da direção do filme e o orçamento disponível.

O figurino, que engloba não só a roupa, mas cabelos, maquiagem, acessórios e adereços, é um dos elementos que ajudam a contar uma história. Apontado pelo senso comum como a “segunda pele” dos atores, nunca passa despercebido pelo olhar crítico e interessado dos fãs. [...] assim como a indumentária e a moda, figurino não é simples ornamentação. Ele nos apresenta uma diversidade de linguagens, cada qual com seu próprio vocabulário e sua própria gramática. É uma forma de comunicação em que a roupa não tem valor sozinha [...]. É um conjunto de sinais, em que uma peça do vestuário muitas vezes ocupa papel decisivo na ação (ARRUDA; BALTAR, 2007, p. 13-14).

Com isso, vemos que o figurino é mais que apenas uma veste ou roupa, pois ele tem uma carga, um depoimento, uma lista de mensagens implícitas visíveis e subliminares sobre todo o panorama do espetáculo e possui funções específicas

dentro do contexto, ora com grau maior ora menor. De acordo com Beth Filipecki, no livro “Entre tramas, rendas e fuxicos” (2007, s/p.), “o figurino deve existir em função da cena, e não de um documento histórico”.

Os estereótipos, arquétipos e clichês visuais são os grandes aliados dos figurinos, facilitando a identificação, já que algumas roupas são sempre usadas com a mesma finalidade, criando assimilação automática, apropriação pela lógica. O figurino pode ser capaz de falar por si só, aumentando o impacto visual e reforçando a dramaticidade da cena.

Para adaptar os informações de época e ambiente, o figurino tem como função fazer com que acreditemos que a história acontece em um determinado recorte de tempo, de algum momento da história, do ano, do dia, além de evidenciar a passagem desse tempo e de auxiliar a definir ou indefinir a localidade geográfica da história.

O tempo pode ser definido através do figurino de forma sincrônica ou diacrônica. No modo sincrônico, o figurino molda o momento histórico em que a narrativa está inserida [realistas e para-realistas]. No modo diacrônico, a passagem do tempo é mostrada com auxílio da troca de indumentária dos personagens em meio à evolução da peça. Já o espaço pode ser definido ou tornado impreciso. Esse espaço, geralmente, tem que ser definido em função do tempo, portanto, as considerações aqui apresentadas se manterão em torno do figurino em função do tempo.

O figurino, realmente, ajuda a diferenciar e/ou aproximar os personagens e identifica em que padrão ele se insere, seja através de um uniforme de super-herói ou de uma roupa decotada de uma *femme fatale*, ambos transformando a imagem do ator no personagem, além de diferenciar as diversas *personas* interpretadas pelo ator. Ele também esboça a história do personagem de acordo com seu estado ou o significado de alguma de suas partes, porém ele não pode ser visto separadamente dos outros elementos do filme, como a cenografia, fotografia etc. Ele não é a única fonte, mas é de grande importância para definir os elementos das narrativas.

2.4.1 Moda 80's – Onde tudo começou

Conceito originado do latim “modus”, literalmente “medida”, o termo moda passou a expressar “valores tão diversos como conformidade e relações sociais,

rebelião e excentricidade, aspiração social e status, sedução e encanto” (FOGG, 2013, p. 8). Ainda segundo Fogg, a moda é uma espécie de mecanismo que direciona diversas esferas da nossa sociedade, portanto mesmo aqueles que se dizem desatentos à moda finalmente se rendem a algum tipo de modismo. Afinal, a moda não diz respeito apenas às roupas ou a maneiras de vestir-se, aplica-se também a diversos fatores tais como música, arquitetura, hábitos e até nomes próprios, ou seja, tudo que varia de acordo com o tempo e é ditado por alguma tendência

Segundo Diana Galvão (2006), a moda é um fator decisivo para que se conheça a história de um determinado período e de seu povo.

Os anos 1980 viram nascer consumidores mais informados e mais exigentes. Com o poder de compra aumentado, pretendiam adquirir produtos de grande qualidade, que atestassem o seu poderio econômico. Os designers mais exclusivos criaram linhas de difusão que foram disponibilizadas a um número inédito de pessoas. A ostentação de marcas e grifes de designers se tornou uma forma de exibir status econômico, social e também o nível de gosto do consumidor.

Nestas circunstâncias, a distinção entre classes se torna ainda mais complicada, já que distinguir a elite que tinha acesso à moda de luxo e as classes médias, mais exigentes e com possibilidades de adquirir produtos com qualidade nivelada, era muito difícil. A oposição entre o pronto-a-vestir e a Alta-Costura ajudou na ascensão de marcas *high street* — Benetton, Gap, H&M, Zara — em cadeias multinacionais ao alcance de todos.

Foi também durante os anos 1980 que se observaram os primeiros sinais de revivalismo estilístico de outros grupos geracionais ou subculturas de *street style*.

Com o aumento da globalização e tendências da cultura pop, a moda difundiu-se de forma mais rápida e acabou sendo mais generalizada. Os estilos que aparecem durante a década representam grupos mais distintos do que nunca.

A influência da mídia sobre a moda da época era expressiva. Os videocliques apresentavam uma forma que não tinha sido vista antes e os meios de comunicação começaram a se concentrar em um novo grupo de jovens e interessantes celebridades.

Com a criação e audiência da MTV (Music Television), algumas tendências da moda surgiam totalmente relacionadas à música, bandas de New Wave, bandas de metal, grupos de rap e *rappers* e estrelas do pop, com uma grande gama de estilos

associados com a música e que os fãs tentam imitar. Novo estilo como cabelo andrógino e maquiagem, as mulheres na “moda masculina”, cabelo curto ou cortes assimétricos, maquiagem futurista, linhas quadradas, *color-block* e camadas. Alguns artistas exemplificaram a *New Wave* – como: Cyndi Lauper, Annie Lennox, Boy George, a banda Blondie e Madonna.

Os jovens podiam ir para o centro comercial mais próximo e comprar roupas novas e elegantes para copiar as tendências que viam seus artistas favoritos e estrelas de cinema usando.

Nesse momento, aparece uma nova perspectiva de comportamento, pois as roupas passaram a ser objetos de fácil acesso, devido à difusão do *prêt-à-porter*, fazendo com que os usuários pudessem encontrar infinitas possibilidades de combinar suas peças para transmitirem diferentes mensagens, demonstrando sua personalidade e poder ao mundo. Neste sentido, o individualismo e o culto à própria personalidade passam a ser refletidos na forma como a mulher da década de 1980 se vestia e se comportava, fazendo com que seu corpo se tornasse o centro da cultura da época.

Foi uma das primeiras vezes em que as modelos se tornaram celebridades e celebridades se tornaram modelos de moda. Estrelas populares como Michael J. Fox se tornaram marca e porta-vozes de estilistas como Calvin Klein. A moda começou a se tornar parte integrante da definição de celebridade e tornou-se um fator ainda mais importante desde então.

Yuppies não eram as únicas pessoas com renda disponível durante os anos 80. A classe média se expandiu e a população, em geral, foi se sentindo mais rica.

Este novo perfil de consumidor se tornou devoto de marcas mais do que qualquer outra geração e usar peças de roupa de algumas marcas populares era a maneira de afirmar-se sobre o tipo de pessoa que eles eram. Marcas que foram bem populares durante os anos 80 incluíram: Ralph Lauren, Calvin Klein, Nike, Adidas, Banana Republic, The Gap, Izod, Lacoste, Members Only, e Gloria Vanderbilt – inclusive a época é conhecida como o auge do uso de marcas esportivas e de academia no dia a dia.

O jeans continuou popular nos anos 1980 e o tecido de veludo também teve algum sucesso, principalmente o veludo cotelê. Os fabricantes populares de calças incluíam Lee, Levi's, Wrangler, entre outros. Alguns dos estilistas de alta-costura que foram sucesso nessa década incluem: Ralph Lauren, Calvin Klein, Donna Karan,

Azzedine Alaïa, John Galiano, Moschino, Giorgio Armani, Dolce e Gabbana, Vivienne Westwood e Jean Paul Gaultier.

Ao uso generalizado dos jeans, sucederam o chique e o visual de algumas tribos reagrupadas segundo tipologias cujos sinais de identificação são claramente reconhecíveis. No caso, a dependência de mulheres e homens – estes, cada vez mais numerosos – para com o último grito da moda já não é uma imposição. É uma escolha. Os espíritos de porco vão julgar que isso é pior. Não importa: para uma faixa etária que já atingiu a maturidade, para uma camada que recebe bons salários, que quer vencer e convencer a todo custo, o shopping é um esporte, a moda uma competição, e o prazer logo se impõe como uma reivindicação absoluta (BAUDOT, 2002, p. 278).

Entendemos e enxergamos a década de 1980 como sendo uma época extravagante e com grande apelo para a ostentação; que o exagero estava presente em tudo. Pode-se considerar a era da vingança sobre os hippies e sua cultura alternativa que rejeitava riqueza e poder. Em resposta, temos os *yuppies* (*young urban professional*), que viraram símbolo dos anos 1980, considerados por muitos a libertação contra o desleixo dos anos 70. Os *yuppies* – tanto femininos quanto masculinos – usavam casacos com ombros largos e acentuados, que transmitem autoridade e poder, e calças de alfaiataria, que se tornaram a indumentária de trabalho para homens e mulheres com cargos diretivos.

A moda continuou com uma tendência mais democrática. Uma parte da dela foi inspirada em uma tendência mais *fitness*, com roupas esportivas e suas cores exageradas e fluorescentes que remetiam ao estilo musical *New Wave* e *synthpop*.

Segundo Lannelongue, é nesse período que a mulher mostra seu poder e sua autonomia, dominando o espaço de trabalho dos homens e comprovando que a capacidade e o profissionalismo também podiam ser exercidos sob saltos finos ou por trás de cabelos e maquiagens bem feitos.

As roupas também eram utilizadas como forma de modificar o corpo e construir a silhueta desejada para cada ocasião: as ombreiras largas criavam mulheres robustas no trabalho, a calça de cintura alta e marcada insinuava as curvas bem modeladas, a sobreposição de saias curtas com leggings ajudava a exibir o corpo magro e torneado tão almejado. As cores, vibrantes e exageradas, também ajudavam a definir personalidades e estilos, e a ideia de produzir looks, conforme afirma Caldas (2004), passou a ser mais importante do que estar, propriamente, na moda.

Os vestuários noturnos possuem uma estética mais agressiva. Em contraste com a roupa de trabalho de cores sóbrias, os ombros também são igualmente largos. Os vestidos, exagerados. Saias de balão, mangas fofas e bufantes, tecidos brilhantes e de cores fortes. Apesar da distinção de estilos, todos tinham em comum a extravagância e sobreposições, eram demasiadamente coloridos, brilhantes e reluzentes: quanto mais paetês, lantejoulas e cores neon, melhor. Como afirma Lannelongue (2000, p. 92): “os lábios eram muito vermelhos, os olhos debruados de azul-elétrico, as maçãs do rosto realçadas por blush cor de tijolo”.

A moda é uma semiosfera em constante contato com a da ficção seriada, especialmente em *Stranger Things*. Para reforçar a ideia de modelização, a série é inspirada por textos da moda dos anos 1980, como o estilo colorido, listras, macacões, suspensórios, ombreiras e cinturas altas. O visual *yuppie* comandou parte da moda da época e encontrava apoio nos jovens oitentistas, focados em trabalhar o máximo de horas por dia para gastar o dinheiro ganho imediatamente. Um exemplo da moda *yuppie* masculina pode ser vista na série *Miami Vice* (1984-1990).

As mulheres da década de 1980 foram, por sua vez, influenciadas pelo principal nome da música na época, Madonna, e seu visual *flashy trash* (KELLNER, 2001, p. 344), em que combinava roupas e ornamentos da maneira que bem entendesse, sobrepondo peças e bijuterias.

2.4.2 Figurino Hawkins

Conforme comentado, o figurino é um dos recursos que contribuem para a construção da personalidade dos personagens como também elemento da afirmação da verossimilhança da obra. Assim, em *Stranger Things*, as vestimentas reforçam os papéis sociais de cada um dos personagens, bem como características geográficas, históricas e demais aspectos situacionais da obra.

O figurino de *Stranger Things*, assinado pela dupla Malgosia Turzanska e Kimberly Adams-Galligan, chama a atenção, mas sem pecar pelo exagero. Os habitantes de Hawkins não usam polainas, lamê ou maiôs cavados.

As figurinistas fizeram uma interpretação da época para uma cidade pequena do interior dos Estados Unidos, utilizando peças com muito *nylon* e sem o caimento adequado, alguns penteados que foram sucesso na década, como por exemplo o

corte de cabelo com *mullets*. Também temos o topete volumoso do adolescente Steven, que utiliza muito laquê, um produto de cabelo de extrema necessidade para compor o visual anos 80. Visto também no penteado da mãe de Nancy, o topete é bem característico da década.

O figurino do núcleo pré-adolescente é composto por camisetas listradas com menções a propagandas e filmes da época, tênis e macacões, moletons coloridos e bonés, porém existem algumas diferenciações entre os figurinos dentro deste núcleo. Mike (Finn Wolfhard), que é um personagem empático e sempre conforta as pessoas com quem ele se importa, é caracterizado com peças de roupa que indicam que ele pertence a uma família que podemos classificar como de classe média americana. Segundo o autor Joseph Vogel (2018, p. 57), o personagem de Mike foi originalmente baseado em Michael “Mikey” Walsh do filme *Os Goonies* (*The Goonies*, 1985), com o primeiro nome sendo uma referência direta. O figurino dele é composto de muitas camisas polo de manga longa, inspiradas nas blusas usadas por jogadores de rúgbi (normalmente elas eram com mangas curtas, com listras coloridas e usadas com o botão do colarinho aberto) e suéteres. *No painel desenvolvido, podemos observar alguns figurinos que o personagem utiliza nas três temporadas e também uma imagem do personagem Mikey Walsh do filme Os Goonies (The Goonies, 1985).*

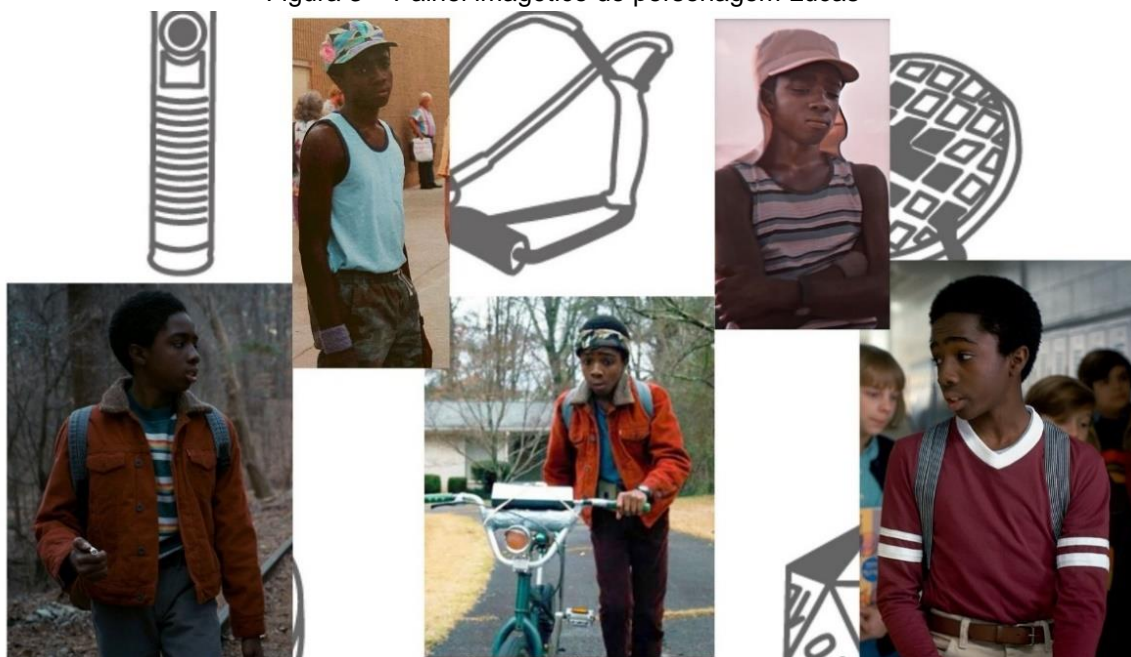
Figura 2 – Painel imagético do personagem Mike



Fonte: Desenvolvido pela autora.

O personagem Lucas (Caleb McLaughlin) é teimoso, realista, corajoso e humilde. Por ser o único negro entre o grupo de amigos, seu papel acaba fazendo também referência à representação racial. Ele possui um estilo mais esportivo dos anos 1980, que remete muito aos jogadores de beisebol. No figurino, observamos o uso de camisetas *raglan*, camisas xadrez, regatas, uso de bandana e munhequeira. *No painel desenvolvido, podemos observar alguns figurinos que o personagem utiliza nas três temporadas.*

Figura 3 – Painel imagético do personagem Lucas

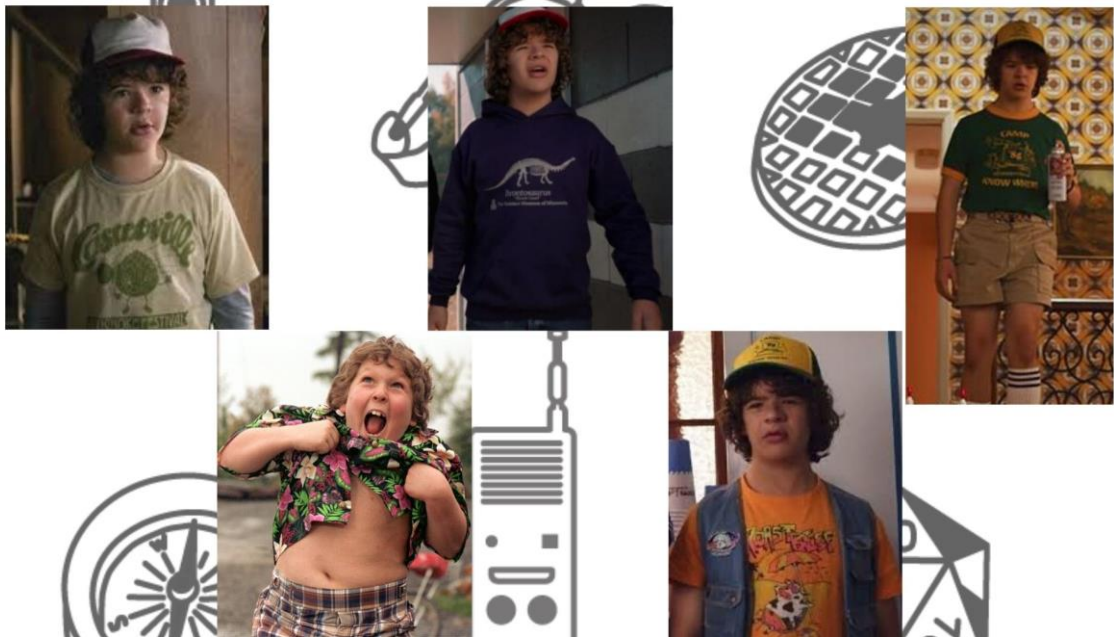


Fonte: Desenvolvido pela autora.

Já Dustin (Gaten Matarazzo) é o engraçado da turma, um personagem que tem uma veia cômica e é extremamente leal aos seus amigos. De acordo com a escritora Gina McIntyre (*Stranger Things: Worlds Turned Upside Down*, 2019, p. 35), a inspiração para a personalidade e figurino de Dustin foi o personagem Lawrence “Chuck” Choen, traduzido como o Gordo na dublagem brasileira, e interpretado por Jeff Choen, do filme *Os Goonies* (1985). Dustin sempre está usando boné, que virou sua marca registrada, e camisetas com estampas que remetem ao universo nerd - por exemplo estampa de tabela periódica e de personagens de desenhos animados como He-Man. Dustin é apresentado com roupas mais coloridas, com destaque para o uso do verde, que foi muito usado na década em questão e que também traz o significado de esperança, afinal o garoto é o personagem que mais acredita que tudo ficará bem no final. A sua construção visual foi pensada para mostrar tudo o

que ele representa para o grupo de amigos e para o enredo. *No painel desenvolvido, podemos observar alguns figurinos que o personagem utiliza nas três temporadas e também uma imagem do personagem Gordo do filme Os Goonies (The Goonies, 1985).*

Figura 4 – Paineis imagéticos do personagem Dustin



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Will (Noah Schnapp) é um menino sensível, que passa a imagem de vulnerável. O personagem remete muito à alma e ao perfil de um artista triste e frágil. Segundo Gina McIntyre (*Stranger Things: Worlds Turned Upside Down*, 2019, p. 43), o figurino de Will teve como inspiração o personagem Elliot do filme *E.T.: O Extraterrestre* (1985) e foi desenvolvido para termos a impressão de que ele usa roupas de segunda mão, compradas em brechós pela sua mãe, ou herdadas do seu irmão mais velho. Isso explica o guarda-roupa composto por muitas peças que possuem a estética dos anos 70, já que entre os amigos ele é o que tem a família mais simples e de menor poder aquisitivo. Na primeira temporada ele usa um colete vermelho que remete muito ao do personagem Marty McFly do filme *De Volta Para o Futuro* (1985). *No painel desenvolvido, podemos observar alguns figurinos que o personagem utiliza nas três temporadas e também uma imagem do personagem Elliot do filme E.T.: O Extraterrestre (1985).*

Figura 5 – Painel imagético do personagem Will



Fonte: Desenvolvido pela autora.

A personagem Eleven ou El ou Jane (Millie Bobby Brown) é inicialmente é uma criança que não conhece o mundo fora do laboratório, com um perfil arredo, inocente e curioso. Com a evolução dos episódios e temporadas, vamos vendo a mudança da personagem de diversas formas: ela passa de uma menina estranha com poderes telecinéticos para uma garota que foi acolhida por Hopper e tem que se manter escondida. Posteriormente, ela vai para um perfil mais rebelde quando foge de Hawkins e, na última temporada, Eleven vive o mais próximo que podemos chamar de uma vida e rotina de uma adolescente americana dos anos de 1980. *No painel desenvolvido, podemos observar alguns figurinos que a personagem utiliza nas três temporadas.*

Figura 6 – Painel imagético da personagem Eleven/El/Jane

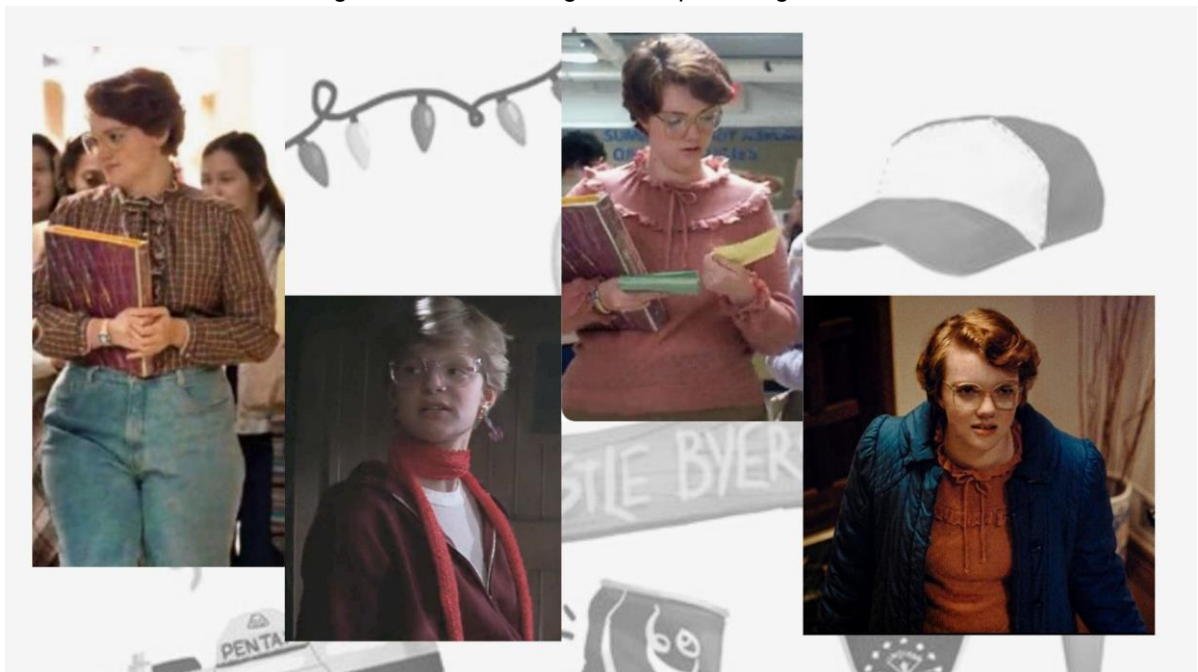


Fonte: Desenvolvido pela autora.

No grupo dos personagens adolescentes temos inicialmente Barb (Shannon Purser), que aparece apenas em três episódios da primeira temporada. Mesmo com pouco tempo na série, os telespectadores se encantaram com ela.

A estética pensada e aplicada para a personagem acaba manifestando que ela não se enquadra no grupo dos populares do colégio. Vemos isso por meio do corte de cabelo bem curto com a franja comprida e dos *looks* com inspiração masculina, com calças de sarja ou jeans de lavagem clara e cintura alta, cujo modelo é conhecido como *mom jeans*, e camisas fechadas até o colarinho. Barb usa óculos grandes, que nos lembram aqueles que a personagem Stephanie 'Stef' Steinbrenner, interpretada por Martha Plimpton, usa em *Os Goonies* (1985). Todo esse conjunto dá uma aparência desprestigiada à personagem, porém ela tem uma estética mais romântica e ingênua, já a Stef de *Os Goonies* (1985) tem uma atitude mais feminista, e empoderada. *No painel desenvolvido, podemos observar alguns figurinos de Barb e uma imagem da personagem Stephanie do filme Os Goonies (The Goonies, 1985).*

Figura 7 – Painel imagético da personagem Barb



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Nancy (Natalia Dyer) é uma adolescente que começa a série com um perfil mais delicado e considerado correto e que, no decorrer das temporadas, vai assumindo uma postura mais rebelde e empoderada, quando passa a abusar de

tricôs curtos com padronagens vintage e jeans justos. Sempre utiliza uma bolsa com uma estética mal arrumada e o cabelo cacheado retorcido nas laterais. *No painel desenvolvido, podemos observar alguns figurinos que a personagem utiliza nas três temporadas e imagens como das atrizes Lea Thompson, que fez o filme De Volta Para o Futuro (1985), e Karen Allen de Os Caçadores da Arca Perdida (Indiana Jones de 1981) e da Lea Thompson de A Chance (All the Right Moves, 1983).*

Figura 8 – Painel imagético da personagem Nancy



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Jonathan (Charlie Ross Heaton) é o irmão mais velho de Will e o filho que se preocupa em ajudar a mãe com as responsabilidades da casa e na criação do irmão, já que o pai os abandonou. Jonathan é a referência de tudo que é legal para o Will: seu gosto musical, sua alma sensível, seu talento para fotografia. Gina McIntyre (*Stranger Things: Worlds Turned Upside Down*, 2019, p. 35) afirma que Jonathan foi inspirado nos personagens Michael e no seu amigo Tyler do filme de *E.T. O Extraterrestre* (1985), o mesmo filme usado nas referências de Will. Suas roupas são mais desgastadas e provavelmente também foram compradas em brechó. Ele quer passar despercebido pelos corredores da escola até por conta de personalidade introspectiva, chegando até ser antissocial, e seu figurino é composto por peças bem básicas como camisetas, camisas xadrez, jaquetas jeans e de camurça, que são sua marca registrada. *No painel desenvolvido, podemos observar alguns figurinos que o*

personagem utiliza nas três temporadas e também imagens dos personagens Michael e Tyler do filme E.T.: O Extraterrestre (1985).

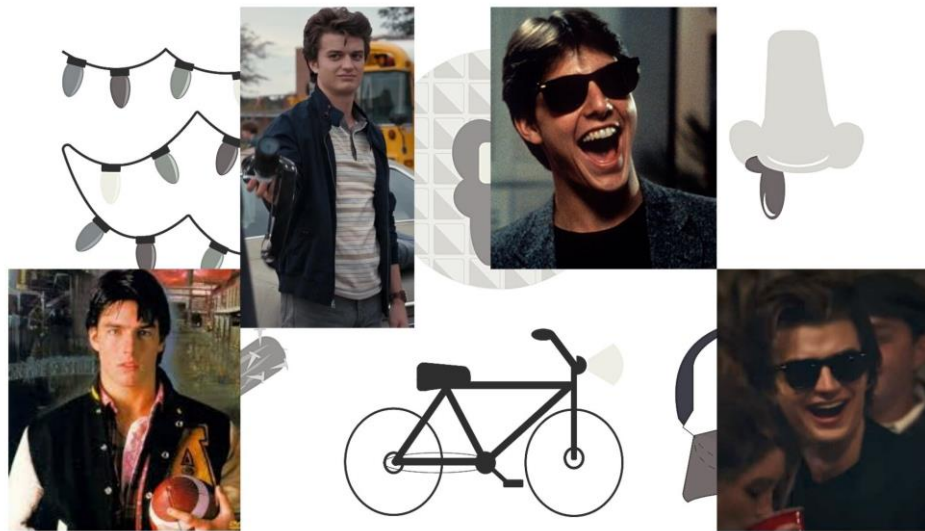
Figura 9 – Painel imagético do personagem Jonathan



Fonte: Desenvolvido pela autora.

De acordo com Vogel (2018, p. 169), Steven (Joe Keery), teve seu figurino inspirado no personagem “Stef”, que o ator Tom Cruise interpreta no filme *A Chance* (*All the Right Moves*, 1983). Ele retrata o perfeito adolescente popular rico e esportista do colégio; mostra-se arrogante, valentão, e tem um estilo que podemos classificar como *preppy* (jovem bem-nascido e que se preocupa com a sua imagem). O figurino dele é composto por tênis Nike Cortez, calça de sarja e jeans, jaqueta de *college* e camisetas polo, mas, conforme Steven vai evoluindo dentro da narrativa, o seu visual vai se alterando. *No painel desenvolvido, podemos observar alguns figurinos que o personagem utiliza nas três temporadas e também imagens do personagem Stef de A Chance (All the Right Moves, 1983).*

Figura 10 – Painel imagético do personagem Steve



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Já no núcleo dos adultos, temos dois personagens que são fixos e fazem parte do elenco principal: uma é a personagem Joyce (Wynona Ryder), figura da mulher trabalhadora dos anos 1980, utilizando a sobreposição de casacos e parcas que parecem de segunda mão ou emprestadas do guarda-roupa do filho mais velho, Jonathan, ou ainda as que foram deixadas pelo ex-marido; camisas abertas com camisetas listradas por baixo e diversas peças de veludo cotelê, tecido muito comum na época. Ela não apresenta o exagero dos anos 1980 na imagem e nem demonstra uma preocupação com a aparência. Conforme apontado por Vogel (2018, p. 49), o cabelo da personagem foi inspirado no corte de cabelo de Meryl Streep em *Silkwood: O Retrato de uma Coragem* (*Silkwood*, 1983), de Mike Nichols. *No painel desenvolvido, podemos observar alguns figurinos que a personagem utiliza nas três temporadas e uma imagem da atriz Meryl Streep no longa Silkwood (Silkwood: O Retrato de uma coragem, 1983).*

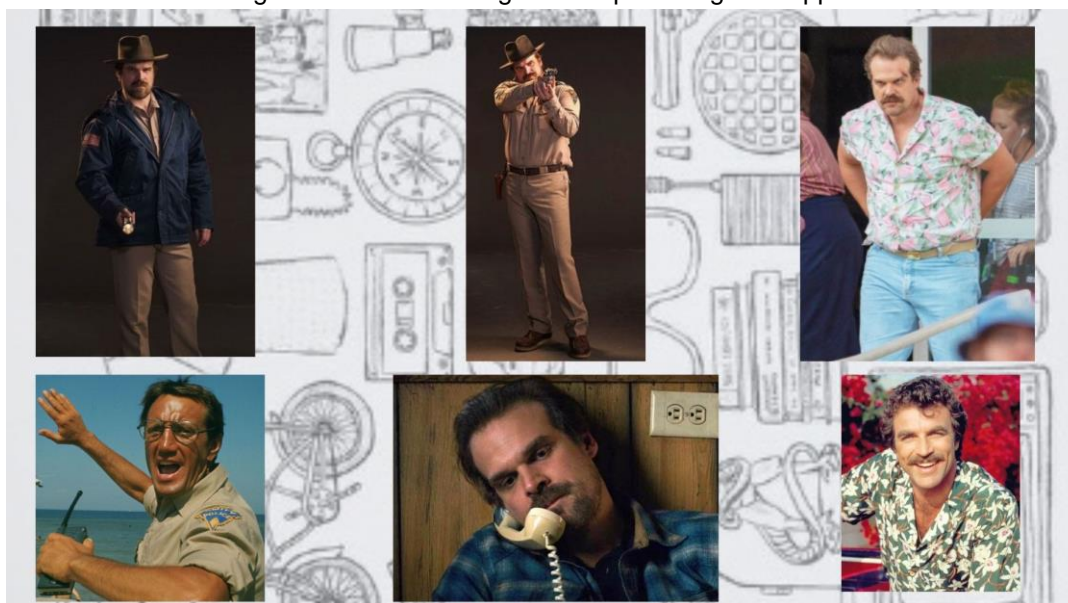
Figura 11 – Painel imagético da personagem Joyce



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Conforme afirma Vogel (2018, p. 47), Jim Hopper (David Kenneth Harbour) foi inspirado no personagem Martin Brody do filme *Tubarão* (Jaws, 1975-1983). Hopper é um ex-policia de Nova York que atua como chefe de polícia de Hawkins. Ele usa uniforme todo na cor cáqui e uma parka azul marinho, enquanto sua equipe usa azul. Quando não está vestido com seu uniforme, a estética dele lembra muito a de um lenhador, com camisa xadrez, calça jeans, botas e uma jaqueta de veludo marrom. Na terceira temporada, as figurinistas se inspiraram no personagem do detetive Magnum P.I. (1980) para criar a estética Hopper. Assim, vemos o personagem com um visual mais descontraído usando calça jeans com lavagem clara e camisa florida. *No painel desenvolvido, podemos observar alguns figurinos que o personagem utiliza nas três temporadas, imagens dos personagens Martin Brody do filme Tubarão (Jaws, 1975-1983) e do Magnum P.I (1980).*

Figura 12 – Painel imagético do personagem Hopper



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Na segunda temporada, temos o acréscimo de tons pasteis e cores vibrantes na cartela de cores, e a responsável por isso foi a figurinista Kim Wilcox. O orçamento disponível foi maior e, com isso, a figurinista teve a oportunidade de explorar mais o figurino, além da liberdade de estragar roupas caso fosse necessário para as cenas. Além de adquirir algumas peças em brechós e lojas *vintages*, a figurinista pode contar também com peças que não são *vintage* e essas foram envelhecidas para criar a aparência necessária. O desafio para a profissional foi ter uma parte do elenco que está em crescimento durante as gravações e, como solução, ela acabou utilizando algumas marcas que ainda hoje vendem roupas com estilo mais antigo, como a Levi's, a Lee e a Wrangler.

Nesta temporada surgem dois novos personagens: uma que entrará para o núcleo pré-adolescente e seu meio-irmão, que frequentará o mesmo colégio que os demais adolescentes. Eles são Max e Billy, que se mudam da Califórnia para Hawkins, e por isso o figurino deles tem uma estética diferente daquela dos demais personagens.

Max (Sadie Sink) é uma menina decidida e desconfiada e que tem todo o estilo de uma garota que saiu de uma cidade litorânea. O figurino traz uma estética meio moleca, que podemos classificar como *tomboy* – uma menina que se veste com peças direcionadas para o guarda-roupa de meninos. A personagem anda de skate, gosta de jogos de fliperamas e tem o figurino composto por moletons esportivos e jaquetas com zíper, baseados em marcas populares inspiradas na praia

dos anos 1980, como a Ocean Pacific. Por vir da Califórnia, Max usa peças mais coloridas e vivas. *No painel desenvolvido, podemos observar alguns figurinos que a personagem utiliza nas duas temporadas das quais participa.*

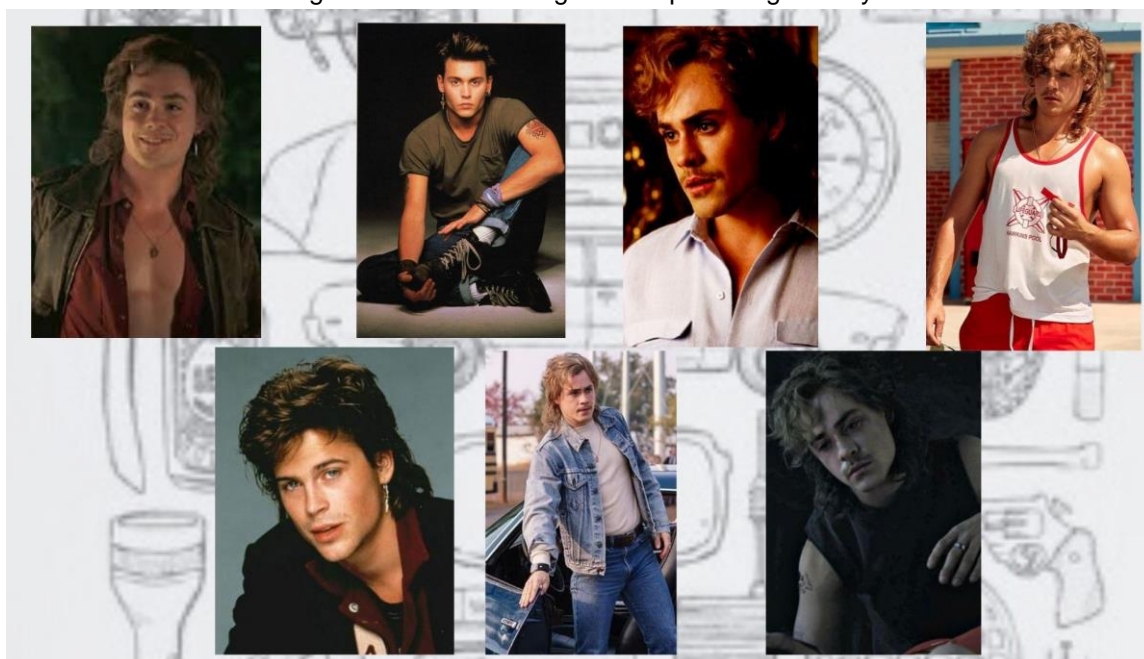
Figura 13 – Painel imagético da personagem Max



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Conforme a figurinista Kim Wilcox, em entrevista para o site do canal ENews, as vestimentas de Billy (Dacre Montgomery) foram inspiradas nos estereótipos do roqueiro e *bad boy* dos 1980. Assim, o personagem usa calças jeans muito justas, uma Levi's *vintage*, e aparece sempre de jaqueta jeans ou de couro, camiseta básica branca também justa ou de camisa abotoada só até a metade, deixando o peitoral em evidência. Para completar o *sex appeal*, ele usa botas e um brinco que também reflete a imagem de rebelde. Tanto que a sua estética foi inspirada no filme *Juventude Transviada* (*Rebel Without a Cause*, 1955 com James Dean), no visual do ator Johnny Depp na série Anjos da Lei (*21 Jump Street*, 1987-1991), e o corte de cabelo foi inspirado pelo do ator Rob Lowe no filme *O primeiro ano do resto de nossas vidas* (*St. Elmo's Fire*, 1985). *No painel desenvolvido, podemos observar alguns figurinos que o personagem utiliza nas duas temporadas que participa da trama e também referências visuais que serviram de inspiração, como o ator Johnny Depp nos anos 1980 e o ator Rob Lowe.*

Figura 14 – Painel imagético do personagem Billy



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Na terceira temporada, quem assina o figurino é Amy Parris, que aproveitou que nesta temporada a história ocorre no verão americano para deixar os figurinos mais coloridos e divertidos. Ela inclui nos figurinos femininos o uso de acessórios de tamanhos grandes que são típicos dos anos 1980, como brincos, laços na cabeça e o uso de suspensórios. No masculino, incluiu camisas com estampas extremamente coloridas, como por exemplo a camisa do personagem Hopper, que é toda com temática tropical. Nesse momento ele deixa de lado o seu uniforme marrom de xerife.

2.4.3 A relação da moda e figurino no núcleo adolescente da série

Para a construção de um arcabouço teórico, escolhemos analisar os personagens sob a ótica da moda, no sentido do entendimento que a vestimenta representa a identidade do indivíduo. Paralelamente, exploraremos como a música funciona de suporte na representação deles.

Para tanto, nos apoiaremos em alguns métodos de investigação, a saber: pesquisa bibliográfica, análise fílmica e análise de figurino de personagens selecionados como forma de verificação e evidência da estética oitentista.

2.4.4 Trilha sonora

Assim como o figurino, a música é um instrumento que ajuda a criar identidade aos personagens, bem como a dar o tom e reforçar as emoções e sentimentos que os criadores da obra desejam despertar na audiência.

Nossa intenção com este tópico é apresentar algumas questões que envolvem os elementos musicais que estão presentes nos produtos audiovisuais.

As trilhas musicais podem ser compostas por canções (de bandas ou cantores), por um fundo musical instrumental ou pela junção de ambas. O que nos interessa aqui é perceber a relação da trilha sonora da série *Stranger Things* com a ambientação e apelo nostálgico dos anos 1980.

Soundtrack é a tradução literal de “trilha sonora” e é o termo mais amplamente usado para se referir ao conjunto de músicas que são usadas em um filme ou série. Na maioria das vezes, essas músicas já são conhecidas pelo público ou, pelo menos, já estavam gravadas antes de serem escolhidas para fazer parte da trilha sonora.

Porém, algumas vezes as canções são compostas especialmente para o *soundtrack* de algum filme, como foi o caso com *Na Natureza Selvagem* (*Into the Wild*, 2007, Sean Penn), com músicas escritas e interpretadas por Eddie Vedder; ou *Apenas uma Vez* (*Once*, 2006, John Carney), com canções escritas e interpretadas pelos músicos e atores protagonistas Glen Hansard e Markéta Irglová, tendo apenas duas músicas que não eram de sua autoria, pertencentes a Van Morrison.

Além disso, quando um tema de filme é composto especialmente para a obra, mesmo que seja música instrumental, normalmente ele é considerado parte do *soundtrack* também, como é o caso dos temas famosos compostos por John Williams para filmes como *Superman* (1978), *Indiana Jones* (1981), *Star Wars* (1977), *Jurassic Park* (1993) entre outros.

O que parece existir é um consenso entre a maioria dos compositores no sentido de que a música deve servir à imagem. Ela deve auxiliar a narrativa, seus personagens, seu ritmo, suas texturas, sua linguagem, seus requisitos dramáticos. Assim, não são poucas as funções da música no universo audiovisual: seja na produção de sentido de uma obra ao endereçá-lo a um público específico, usando-a como forma identitária; seja como elemento fundamental para a própria narrativa

imagética, desempenhando ações, caracterizando personagens ou compondo climas.

Também são vários os usos culturais que a música pode exercer dentro de uma obra audiovisual, demarcando com certa facilidade períodos históricos específicos, grupos étnicos e raciais ou mesmo ajudando a construir as identidades dos personagens, bem como nichos de mercados segmentados, além de servir como fonte de inspiração para cineastas, como no caso de Martin Scorsese, Quentin Tarantino, Sofia Coppola e outros.

2.4.5 O panorama musical de *Stranger Things*

Os irmãos Duffer preocuparam-se em usar sintetizadores e se basear no gênero *synthwave* para criar uma atmosfera de suspense investigativo e sobrenatural para o programa e para dar um ar mais nostálgico à série, elementos comuns nas trilhas de filmes e compostas por John Carpenter. Quem está por trás da produção musical é a dupla Kyle Dixon e Michael Stein, integrantes da banda eletrônica Survive (2009-); e David Klotz é responsável pela montagem sonora de *Stranger Things*.

A trilha instrumental da primeira temporada de *Stranger Things* consiste em 75 músicas compostas pela dupla Stein e Dixon. As músicas foram divididas em dois CDs lançados pelo selo Lakeshore Records, bem como opções digitais no ano de 2016. Edições limitadas no formato de vinil foram lançadas em 2017, além de versões em K7 – o lançamento da trilha nestes formatos está se repetindo em todas as temporadas até o momento.

A trilha da segunda temporada conta com 36 músicas, também de autoria de Stein e Dixon. Em entrevista para a edição da revista *Rolling Stone* de outubro de 2017, os compositores disseram que o *score* da segunda temporada introduz “novos estilos de composição enquanto revisita antigos temas quando apropriado [...]. Nós criamos novos elementos que eram necessários para dar suporte ao enredo, mas continuamos verdadeiros ao som da primeira temporada” (Revista Rolling Stone, 2017).

Na terceira temporada, os criadores trabalharam com uma trilha que conta com músicas que vão de Madonna até a banda The Who, passando por “Weird Al” Yankovic, REO Speedwagon, Wham, Foreigner, Huey Lewis & The News e John Mellencamp, e com de 28 músicas no total. No episódio 8 desta temporada, Dustin

(Gaten Matarazzo) e Suzie (Gabriella Pizzolo), cantam a música tema do filme *A História sem Fim* (*The Never Ending Story*, 1984).

2.4.6 Synthwave

Como mencionado anteriormente, a influência da década de 1980 em *Stranger Things* não vem apenas diretamente das fontes dos anos 80, mas chega também por meio da reinterpretação musical, especificamente através dos compositores do show Kyle Dixon e Michael Stein.

*Retrowave*⁶ é um estilo musical que surgiu em meados dos anos 2000, influenciado por músicas e trilhas sonoras de filmes, videogames e séries de televisão dos anos 1980. O termo guarda-chuva *retrowave* passou a abranger gêneros, que incluiu os gostos de *vaporwave*⁷ e *synthwave*. Outro termo para *synthwave* é *outrun*, referência ao título do álbum de estreia de Kavinsky, que contribuiu para a trilha sonora do filme *Drive* (Refn, 2011), o qual teve um impacto profundo no gênero *synthwave*. O termo *outrun* faz também referência ao jogo de corrida homônimo para *arcade* criado pela Sega, em 1986.

O termo também foi apropriado para se referir à estética *retro* geral dos anos 80, de carro velozes a palmeiras, da saturação do uso dos neons magentas à textura da imagem do VHS.

A partir dos anos 2000, após o sucesso do videogame *Grand Theft Auto: Vice City*, as atitudes em relação aos anos 80 mudaram de paródia e ambivalência àquela de homenagem e reverência (DIAK, 2018 – tradução nossa).

No mesmo texto, Diak (2018) também comenta muito sobre os músicos, escritores e criativos que estão no mercado e que são indivíduos caracterizados como “Geração X⁸” e “*Millennials*⁹”, ou seja, adultos que viveram parte de sua juventude na década de 1980 ou dentro de concepções ligadas a ela.

⁶ Estilo musical que surgiu em meados dos anos 2000, influenciado por músicas e trilhas sonoras dos anos 80. O mesmo que *synthwave*.

⁷ Gênero musical e um movimento artístico que surgiu no início da década de 2010 entre diversas comunidades online. O gênero é caracterizado por uma fascinação nostálgica, pela estética da cultura retrô do auge dos anos 80 até o seu término.

⁸ Expressão que se refere à geração nascida após o *baby boom* pós-Segunda Guerra Mundial.

⁹ Expressão que refere as pessoas nascidas no início da década de 1980 até meados da década de 1990.

Assim, não é de se estranhar que, musicalmente, compositores como John Carpenter, Giorgio Moroder, Vangelis e a banda Tangerine Dream sejam frequentemente citados como influências do *synthwave*, o qual é uma versão sonora pós-moderna dos anos 1980, com o objetivo de capturar a sensação de assistir a um filme desta época.

Instrumentalmente, o estilo tem como característica sonora apresentar elementos clichês da época à qual se refere, entre elas baterias eletrônicas, sintetizadores analógicos e efeitos de reverberação, tudo para dar essa impressão datada e nostálgica.

A representação sonora cria a ambiência e o suporte de que narrativa precisa para que o telespectador entre na história.

2.4.7 A música que compõe o personagem

Para a construção do personagem, o autor precisa coletar informações no mundo concreto e buscar acontecimentos, tanto no sentido positivo quanto negativo, pois são essas informações que ajudarão no processo de criação de suas personagens, tornando-as reais dentro de seu universo.

Não há como negar que a música contribui para a construção deste universo e, conseqüentemente, contribui também para a própria construção do personagem. Assim, torna-se fundamental que os personagens do filme tenham consciência de sua própria existência, e a música, por este mesmo processo, passa a existir dentro da trama e se torna parte inseparável do roteiro. Neste processo, os irmãos Duffer e os produtores musicais selecionaram canções condizentes à personalidade das personagens.

2.4.8 *High School* e sua classificação

Sherry B. Ortner (2002) argumenta que há, nas *high schools* (escolas de ensino médio) norte-americanas, um código social específico cujo *habitus* apresenta extraordinária duração histórica e alcance geográfico. A vida social entre estudantes da *high school* envolve serem consecutivamente julgados e analisados, em uma forma de rotulação que atribui a cada indivíduo um “tipo” hierárquico. Apesar das

mudanças de nomenclatura ao longo do tempo, Ortner defende que os tipos permanecem relativamente constantes:

- (i) populares: representantes de turma, esportistas, *cheerleaders*, *promqueens* (topo da pirâmide escolar);
- (ii) *losers*: *nerds*, *geeks*, *eggheads* (bizarros e estranhos, mesmo que muito inteligentes);
- (iii) *outsiders*: *hoods*, *druggies*, *burnouts*, *greasers*, *hempiers*, *sluts* (drogados, revoltados e subversivos em geral, com forte estigma desfavorável à população de baixa renda) e, finalmente;
- (iv) *nobodies*: “ninguéns” (pessoas que não se encaixam em nenhuma das outras denominações e são ignoradas pelos que estão acima na escala hierárquica).

Os perfis sociais estruturam o universo simbólico escolar no qual todos devem operar. Para a grande parcela dos/as estudantes livres de categoria, ser popular é o objetivo principal, o que explica o esforço de permanência do *status quo* por aqueles que estão no topo da hierarquia de prestígio.

Para Ortner, há uma coerência subjacente na organização social escolar que se baseia em duas linhas: classe social e personalidade/caráter. Ainda que as diferenças de classe na maioria das vezes não sejam expressas em um dicionário político ou com referências ao mundo do trabalho, as diferenças operam de maneira evidente na linguagem da distinção. Para alguém que possui conhecimento no vocabulário cotidiano, roupas, acessórios, vizinhança, ascendência e recursos financeiros disponíveis são códigos precisos de alocação na classificação que separa “os que têm” dos que “não têm”.

2.4.9 Análise aprofundada

Para examinar como criadores e figurinistas criaram a estética dos personagens e reforçaram a sensação de que estamos assistindo a uma série ambientada nos anos 1980, analisaremos de forma mais aprofundada alguns figurinos, com foco na evolução das vestimentas e sua relação com a trilha sonora. Essa análise será feita com três personagens do núcleo adolescente, pois estes apresentam maior desenvolvimento narrativo e visuais mais expressivos.

2.4.9.1 Nancy Wheeler

Os motivos para analisá-la são a evolução da personagem, que no final da primeira temporada deixa de ser uma adolescente delicada, que vive no seu mundo perfeito, para chegar ao final da terceira temporada com a imagem de uma jovem segura de si, que luta pelos seus direitos e não aceita o machismo que a rodeia. O figurino acompanha essa transformação da personagem, o que faz dela um objeto de especial interesse para esta pesquisa.

Nancy (Natalia Dyer) é a primogênita de Karen (Cara Buono) e Ted Wheeler, (Joe Chrest), irmã mais velha de Mike (Finn Wolfhard) e Holly (Anniston e Tinsley Price) e melhor amiga de Barbara Holland (Shannon Purser). Na primeira temporada, Nancy namora o popular Steve Harrington, mas com o decorrer da trama ela fica cada vez mais próxima de Jonathan Byers (Charlie Ross Heaton), com quem acaba criando um forte vínculo. Durante a segunda temporada, o relacionamento com Steve chega ao fim. Ela cede aos sentimentos que possui em relação a Jonathan (Charlie Ross Heaton) e, no final da segunda temporada e no decorrer da terceira, os dois se tornam um casal. Sua maior motivação vem do desejo por justiça em relação à morte de sua melhor amiga, episódio que acontece na primeira temporada.

No início da trama, Nancy se mostra uma garota mimada, com uma aparência delicada; é estudiosa e preocupada com a sua popularidade. No decorrer ainda da primeira temporada, as mudanças começam a acontecer: a personagem começa a ter algumas atitudes rebeldes, a mentir para os pais e a participar de atividades de que inicialmente não participaria e, principalmente, aproxima-se muito do seu irmão Mike, dos amigos dele e de Jonathan. Demonstra ter uma grande coragem, é determinada e convicta, indo ao extremo quando se trata daqueles que ela ama. É uma pessoa justa.

Já na terceira temporada, ela demonstra ser uma garota que luta pelos seus ideais, espaço de trabalho e fala, chegando a ter uma postura empoderada.

Figura 15 – Segundo painel imagético da personagem Nancy



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Como a personalidade e as atitudes da personagem passam por mudanças, o seu figurino segue esse mesmo caminho. Adams (2017, p. 24) afirma que o estilo anos 1980 de Nancy inicialmente foi inspirado por e se parece com o das atrizes Lea Thompson, que fez o filme *De Volta para o Futuro* (1985), e Karen Allen, de *Os Caçadores da Arca Perdida* (Indiana Jones de 1981). Nancy inicialmente possui uma estética delicada e seu figurino transmite tudo isso por ser composto por uma cartela de cores claras e peças como *cardigans*, suéteres, tricôs e camisas, cabelos longos e soltos com torções na frente, remetendo a uma coroa. Ainda na primeira temporada, quando começam as suas mudanças, são inseridos no seu guarda-roupa uma jaqueta de veludo cotelê na cor vermelha com pelos na parte interna e camisa xadrez também com o uso de vermelho; o cabelo passa a ficar preso em um rabo de cavalo. Na segunda temporada ela inicia a mudança no cabelo, agora com corte *chanel* e com os fios com um ar mais bagunçado. Nesta fase da trama, seu figurino possui algumas peças inspiradas na moda masculina, o que a deixa com um ar mais sóbrio e mostra sua postura mais determinada e segura, como um casaco de lã de camelo que dá a sensação de anonimato para personagem quando ela inicia uma investigação ao lado de Jonathan. Cores neutras e de tonalidades fechadas são inseridas na sua cartela, mas ela não perde sua feminilidade, mesmo

quando nesta temporada precisa passar que é uma pessoa forte. Vemos um exemplo disso quando, no quarto episódio, Nancy usa um pijama cor de rosa e carrega uma mala de viagem com estampa floral.

Na terceira temporada, a figurinista Amy Parris afirma em entrevista para o site do canal ENews que "Nancy é como Molly Ringwald, do *Breakfast Club* (1985)". Ela possui um guarda-roupa sofisticado, afinal não é mais uma aluna do *High School*; agora trabalha no jornal da cidade de Hawkins, um ambiente completamente machista. O figurino será composto por peças com estampas gráficas e cores inspiradas na cena da música sintetizada dos anos 1980 e muitos vestidos mostrando que ela agora é uma mulher e não mais uma adolescente mimada. O penteado mais curto dá a ela um ar mais sofisticado e mundano.

A trilha sonora da personagem está muito atrelada aos seus pares românticos. Por exemplo, a música *Foreign* da *Waiting For A Girl Like You* (1981), que toca quando ela e Steve estão em uma cena de amor, *How I Feel About You* do *Jumpstreet* (1984); faz parte da sua trilha também as músicas *Try My Love* de Carroll Lloyd (1967); *Open The Door* da banda *Gentlemen Afterdark* (1983); *Workin' For A Livin'*, do Huey Lewis And The News (1982).

2.4.9.2 Steve Harrington

Steve Harrington foi escolhido para esta análise pois é outro personagem que teve três arcos narrativos e de caracterização distintos, um para cada temporada, que, juntos, demonstram seu amadurecimento. Todas essas mudanças em sua personalidade ganham corpo também em seu visual e sua participação na narrativa.

Steve começa a série como o personagem que se enquadra no perfil de aluno popular que vemos em filmes e séries americanas cujo enredo se passa nas *High School*. É atleta, sempre está rodeado de amigos, é arrogante, pertence a uma família rica e namora Nancy, a garota bonita e "certinha" da escola. Por conta, deste início os telespectadores tiveram a impressão de que ele seria o valentão estereotipado e exagerado do cinema dos anos 1980.

O seu namoro com Nancy mostra o real valor da amizade com exemplo dela, através da situação com Barb e Jonathan. Sua popularidade é usada como um escudo social protetor, que adiciona às suas falhas a incapacidade de ver que suas ações têm consequências reais. Ele usa sua popularidade para lidar com

inseguranças criadas por suas terríveis notas na escola e seu ciúme quando outros recebem a atenção que ele considera sua.

A mudança do personagem não aconteceu de repente. Os roteiristas deixaram sugestões no decorrer da primeira temporada sobre o gentil Steve. Há momentos em que achamos que ele se comportará como o valentão, mas ele acaba se comportando de uma maneira despretensiosa.

Na segunda temporada, ele está buscando um futuro em qualquer faculdade que o aceite e o seu mal desempenho na escola desenvolve uma nova falha para ele, que é a sensação de não ser bom o suficiente. A vida de Steve estava indo na direção certa e esse sentimento de não ser suficientemente bom foi protegido por seu relacionamento com Nancy e seu status social em Hawking's High.

Assistimos ao personagem mudar o seu comportamento após o término do namoro com Nancy. Ele acaba se tornando um bom amigo dos meninos mais novos e a personalidade natural de proteção aparece quando ele assume um papel de babá para as crianças, lutando contra os demodogs e Billy, mantendo a moral elevada e aprendendo que ele se sente bem consigo mesmo ao proteger os outros. Em diversos momentos, Steve cuida desses meninos como um irmão mais velho.

Vemos a aproximação dele principalmente com o personagem Dustin, já que os dois se sentem solitários nesta temporada e também porque Steve vê em Dustin um garoto jovem, com problemas semelhantes aos dele, mas que ainda não experimentou completamente as pressões sociais e a sensação hormonal provocada por um adolescente que está começando a gostar de garotas. Ele tem a oportunidade de dar conselhos mesmo com a pouca sabedoria que possui e com isso enxerga uma oportunidade para se curar, ajudando alguém a se curar e fazer melhores escolhas do que jamais poderia ter feito.

Os laços e a confiança são criados quando as pessoas se abrem e demonstram sua vulnerabilidade emocional, o que ajuda o outro a se relacionar, admirar e se abrir. Steve deu o primeiro passo nessa direção quando revela seu segredo para seu incrível penteado – o uso de quatro sopros de Farrah Fawcett Spray. Isso pode parecer para qualquer pessoa algo totalmente superficial, mas, para Steve, esse é um segredo do qual se envergonha; revelá-lo a Dustin era a prova de confiança necessária para criar de fato um vínculo sincero.

Esse estado maduro atinge o auge em uma das duas últimas cenas da temporada. Deixando Dustin no baile enquanto aumenta sua confiança mostra ao público que, moralmente, Steve alcançou uma clareza que nunca havia sentido

antes e direcionou seu foco para valores novos e mais simples, deixando o perfil de arrogante da primeira temporada e se tornando um rapaz mais compreensível e atencioso.

Já no início da terceira temporada, vemos formado o jovem que era o mais popular do colégio, agora trabalhando em uma sorveteria do shopping. Ele acaba perdendo o seu charme e já não consegue mais conquistar nenhuma garota.

Steve perdeu a confiança e a motivação para seguir em frente, tenta passar a falsa ideia de que está trabalhando na sorveteria para amadurecer e ver como funciona a vida real.

A amizade dele e de Dustin neste momento está muito forte e ela é um fator importante para que Steve entenda que, se ele deseja que sua vida melhore, ele precisa aceitar as mudanças, ir fundo para encontrar o que está procurando e não se esquecer de tudo que conquistou e sua evolução como pessoa.

No local de trabalho começa uma interação entre ele sua colega Robin. Ao longo da temporada surge uma divertida e sincera amizade, e isso dá a possibilidade para um novo relacionamento de dois desajustados que não se apegam mais ao passado e aceitam que a vida é cheia de possibilidades e de altos e baixos.

Figura 16 – Segundo Painel imagético do personagem Steve



Fonte: Desenvolvido pela autora.

De acordo com Vogel (*Stranger Things and the '80s: The Complete Retro Guide* 2018, p. 169), o visual de Steve no início da série foi inspirado no personagem que o ator Tom Cruise interpreta no filme *A Chance* (*All the Right Moves*, 1983) – ele inclusive usa um tênis Nike modelo Cortez branco, mesmo modelo que o personagem de Tom Cruise usa no filme. No estilo *preppy*, que surgiu no início dos anos 70 e é característico dos jovens mais ricos, o seu guarda-roupa é composto por peças como calças cáqui, camisas polos, suéteres e sapatos de couro mais sociais, além de uma ou outra peça mais esportiva como a jaqueta tradicional de atletas do *high school*.

Na temporada seguinte ele deixa de lado o estilo garoto rico e assume um figurino mais informal, confortável, sem se preocupar em qual grupo ele está inserido quando se veste. Passa a usar muito jeans lavado com pedras e jaquetas exageradas, o perfeito atleta do ensino médio, ocasionalmente vestindo uma jaqueta Letterman (jaqueta esportiva). Uma das partes mais conhecidas dos trajes de Steve é a jaqueta *Members Only* usada durante a segunda metade da desta temporada. A cor exata é o modelo mais claro 'cinza prateado'.

Para a terceira temporada, ele passará todos os episódios vestindo o uniforme de trabalho. O tema da sorveteria Scoops Ahoy é náutico e foi inspirado no filme adolescente *Picardias Estudantis* (*Fast Times at Ridgemont High*, 1982). Em diversos episódios, Dustin fala para Steve que Suzie, namorada de Dustin, é muito parecida com atriz Phoebe Cates, que no longa tem um restaurante chamado Captain Hook Fish & Chips, com funcionários vestidos de piratas. Steve usa um uniforme nas cores azul, vermelho e branco, com chapéu de marinheiro, meias três-quartos brancas e um tênis Adidas azul, modelo esportivo chamado Gazzele. Em uma entrevista, a figurinista Amy Parrys afirmou que “os Duffers queriam que o uniforme fosse constrangedor o suficiente para deixar qualquer um com vergonha de usar isso pelo shopping nos anos 80, especialmente para um cara como Steve, que está tentando conquistar as mulheres”.

Apenas no último episódio ele aparece com outro figurino, que é composto por calça jeans, camiseta branca com duas listras na manga, um colete nas cores vermelha e azul e um tênis Nike modelo Cortez branco e azul claro.

As músicas escolhidas para esse personagem refletem sua aparência quase superficial do início da primeira temporada, ligando-se mais às canções pop da época, àquilo que fazia sucesso – como *Africa*, de Toto (1982), e *Sunglasses at*

Night, de Corey Hart (1983). A letra desta música é pertinente com o relacionamento entre Steve e a personagem Nancy, sua namorada em toda a primeira temporada e início da segunda. Em uma festa para poucos que dá em sua casa, podemos ouvir *Raise A Little Hell*, de Trooper (1978), *I Melt With You*, do Modern English (1982), e *Hazy Shade Of Winter*, de The Bangles (1987).

Como já observado, o personagem muda bastante da primeira para segunda temporada. Se na primeira ele era quase um valentão, na segunda torna-se uma pessoa mais compreensiva, chegando a exercer um papel de irmão mais velho para o grupo de garotos, protegendo-os de perigos reais, monstros e de decepções da vida. As trilhas que acompanham sua aparição são *Talking in Your Sleep*, de The Romantics (1983), *Hammer to Fall*, do Queen (1984), e *Love is a Battlefield*, de Pat Benatar (1983).

A canção que serve como intersecção entre Jonathan e Steve na primeira temporada, tocada durante uma cena de briga que acaba sendo o início da mudança na atitude do garoto popular, é *Exit*, de Tangerine Dreams (1981), banda que já foi citada como referência para os produtores musicais.

2.4.9.3 Jonathan Byers

Outro personagem que merece destaque é Jonathan Byers (Charlie Heaton). Na primeira temporada ele representa o oposto de Steve, que é o estereótipo do atleta popular.

Jonathan Byers (Charlie Heaton) é um excluído da escola. Filho de uma mãe divorciada, trabalha e a ajuda a cuidar de seu irmão mais novo. Possui um interesse por arte, especialmente pela fotografia, interesse que leva por todas as temporadas. Amadureceu mais rápido que seus colegas de escola, já que virou o homem da casa e o responsável pelo seu irmão mais novo enquanto sua mãe trabalha e esse é apontado com um dos motivos pelos quais ele está desconectado daquele público adolescente. Ele serve como um modelo, referência para Will, inclusive quando falamos sobre gosto musical e cultural.

Na primeira temporada conhecemos um Jonathan bem recluso, que não se envolve com outras pessoas a não ser aquelas da sua família, e até vemos nessa temporada ele afirmando que prefere observar as pessoas a falar com elas. Ainda na primeira temporada vemos que o personagem começa se abrir e se envolver com a personagem Nancy. Quando os dois se unem para descobrir o que aconteceu de

fato para Will e Barb desaparecerem, se mostra um personagem corajoso e determinado.

Vemos um Jonathan menos antissocial na segunda temporada, período em que cada vez mais ele tenta se aproximar e estreitar sua relação com Nancy, e acaba até aceitando ir a uma festa de Halloween em vez de ir pedir doce com seu irmão caçula. Nesta festa ele acaba ajudando a sua amada quando ela fica bêbada, ele a leva para casa e cuida dela.

Posteriormente os dois se juntam para investigar sobre o laboratório e acabam viajando para encontrar o suposto investigador que os pais de Barb contrataram para descobrir o que ocorreu com a sua filha. Nessa viagem eles acabam assumindo os sentimentos que nutrem um pelo outro.

Tanto na primeira temporada quanto na segunda o personagem se culpa por tudo o que acontece com o seu irmão e sofre com o que precisa fazer para Will se livrar do Devorador de Mentec.

Na terceira temporada Jonathan já não é um estudante do *high school*; agora ele trabalha como fotógrafo do jornal local, continua como namorado da Nancy e está aparentemente mais sociável, menos fechado. Ele se mostra preocupado em se manter no emprego nos primeiros episódios e, a partir do quarto episódio, ele já tem uma postura mais segura para ajudar todos com o Devorador de Mentec.

Figura 17 – Segundo painel imagético do personagem Jonathan



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Sobre o figurino do personagem: na primeira temporada ele usa frequentemente uma jaqueta jeans na cor preta com modelagem *slim*, mais curta que a camisa xadrez de flanela que usa por baixo da jaqueta. Tanto a camisa quanto a jaqueta sempre são usadas desabotoadas sobre uma camiseta básica, sem nenhum detalhe. Usa calçados utilitários, relógio e calça jeans e, em alguns episódios, ele usa outra jaqueta jeans na cor azul e com pelo de carneiro na parte interna, junto com um relógio Timex Weekender.

Não vemos uma grande mudança no figurino do personagem para a segunda temporada; o tipo de peça que a equipe de figurino inclui são tricôs mais pesados por baixo da jaqueta jeans preta e um tênis All Star preto de cano alto. Uma observação importante é a cartela de cores do figurino nas duas primeiras temporadas, composta por tons terrosos e cores mais fechadas, refletindo o perfil do personagem, que é mais fechado e antissocial.

Na terceira temporada é que temos uma mudança estética do personagem. Para acompanhar sua nova realidade, a figurinista muda a cartela de cores: o personagem usa agora cores mais claras tanto nos tons de azul quanto nos tons terrosos. Jonathan usa diversas camisas sociais abotoadas até o último botão do pescoço, sempre com padrões de estampas de camisaria, discretas e pequenas; gravatas largas nas cores cáqui e vermelho amarronzado; calça e sapato social. Quando não está trabalhando, ele usa tênis All Star branco cano curto e camiseta básica num tom claro de azul. Nesta temporada, Jonathan tem um figurino mais diversificado quando observamos todas as opções de peças.

Suas músicas não só “destoam” do que esses adolescentes ouvem, como evidenciam seu modo introspectivo, reflexivo e diferente de ser.

“Joy Division, Bowie, Television, the Smiths... Eles vão mudar totalmente sua vida”, Jonathan Byers (Charlie Heaton) comenta com seu irmão Will (Noah Schnapp) enquanto ouvem The Clash (Stranger Things ep. 2 primeira temporada).

Uma música em especial se destacará desta seleção de artistas: *Should I Stay or Should I Go* (1982), da banda inglesa de punk rock *The Clash*. Não só pela mensagem dúbia – Will deve ficar no *Upside Down*¹⁰ ou lutar para sair dele –, mas, diferentemente das outras músicas, é utilizada como uma linha de condução na

¹⁰ O mundo paralelo onde vivem os monstros da série

narrativa da primeira temporada, aparecendo em três momentos: na primeira metade do capítulo dois, em um *flashback* de Jonathan, no qual está apresentando a música a Will, como citado acima, em uma fita cassete contendo músicas das “melhores bandas”; ao final do capítulo dois, quando a música toca sem intervenção humana no toca-fitas do carro de Joyce – mãe de Jonathan e Will –, comprovando que seu filho mais novo está vivo; e na cena final do sétimo capítulo, em que Will canta a música para se manter consciente no Mundo Invertido. Ela também reaparecerá na segunda temporada, quando Jonathan usa a música para trazer à consciência de Will à tona e vencer o controle do *Mind Flayer*¹¹, nome que seus colegas deram para a entidade que tomou controle do menino.

As outras músicas que se relacionam a Jonathan são *Go Nowhere*, de Reagan Youth (1984); *I'm Taking Off (Shield Your Eyes)*, de Space Knife (2013); e *Nocturnal Me*, de Echo & The Bunnymen (1984), “Girls On Film” do *Duran Duran* (1981), *This Is Radio Clash* do *The Clash* (1981), *Can I Do What I Want*, de Shock Therapy (1985).

Conforme pudemos verificar, esses dois elementos abordados nos textos acima constroem e, ao mesmo tempo, auxiliam na identidade da série, pois contribuem, reforçam e evocam a história proposta.

¹¹ Esfolador de mentes - é mais uma das criaturas clássicas do jogo de interpretação *D&D*, que hoje em dia são incorporadas em diversos RPGs (*roleplaying games*). Entre suas várias habilidades está o poder de controlar a mente de suas vítimas.

CAPÍTULO 3 – EXPANSÃO DA NARRATIVA MIDIÁTICA

Neste capítulo focaremos em mídia e no consumo que *Stranger Things* trouxe e continua trazendo para o mercado. Para isto, falaremos sobre mídia, transmídia e crossmídia, cultura e consumo do nostálgico e do desdobramento de *Stranger Things* em produtos.

É inegável que *Stranger Things* seja uma obra midiática, mas, para afirmarmos isso, é necessário verificarmos o que se entende por mídia.

De acordo com Santaella e Nöth (2009, p.63-64), o termo “mídia” é usado comumente sem a preocupação com a sua real definição. Como tentativa de esclarecer a falta de conformidade acerca do conceito, Santaella e Nöth sustentam a tese de que, a partir da década de 1980, a cultura de massa começou a perder sua hegemonia no campo da comunicação. Desse modo, os sentidos em torno de mídia modificaram-se através do tempo.

Santaella e Nöth afirmam, também na década 1980 entendimento de mídia estava ligado a ideia da cultura de massa, ou seja, uma cultura com base nos tradicionais meios de comunicação de massa, entre eles: livros, jornais, rádio, cinema e televisão. Mas outra percepção começa se instaurar na década de 1990, como consequência da melhoria técnica dos equipamentos existentes e do surgimento de tecnologias, entre elas, jogos eletrônicos, o VHS e a televisão a cabo, que mantiveram a relativização à cultura de massa e, ao mesmo tempo, a alterar a compreensão de mídia. Esta “nova” cultura acabaria sendo uma intermediária entre a cultura de massa e a cultura digital.

Para Santaella, a cultura das mídias “é a cultura da comutação, da mutabilidade, do efêmero, do passageiro e fugaz que tem no fator de provisoriedade sua mola-mestra” (1996, p. 35).

Essa possível colapso da cultura de massa ganha ainda mais força com a popularização do computador pessoal e da internet. Isso tornou-se mais evidente porque os computadores possibilitavam novas formas de comunicação, as quais não se inseriam mais no modelo clássico dos meios de massa.

Para Jannet Murray (2003), o nascimento de um novo meio de comunicação é, ao mesmo tempo, estimulante e assustador, pois a tecnologia industrial que estende drasticamente as capacidades humanas também cria inquietação e questionamento sobre o próprio conceito da humanidade. Neste caso, Murray trata

das potencialidades que o computador aponta, em especial, como o de ser “um fascinante contador de história”.

Ambientes digitais são processuais, participativos, espaciais e enciclopédicos. As duas primeiras propriedades correspondem, em grande parte, ao que queremos dizer com o uso vago da palavra interativo: as duas propriedades restantes ajudam a fazer as criações digitais parecerem tão exploráveis e extensas quanto o mundo real, correspondendo, em muito, ao que temos em mente quando dizemos que o ciberespaço é imersivo (MURAY, 2003, p. 78).

Apesar de aparente difusão, há a necessidade de retomar as explicações quanto às definições dos termos hipertexto, interatividade, linearidade e não linearidade, uma vez que ainda não existe um consenso sobre os mesmos. Assim, busca-se conceituá-los de forma que se adaptem aos processos de análise.

Hipertexto pode ser definido por um meio informacional que liga conhecimentos verbais e não verbais, organizando-os de maneira que o acesso às informações se torna parte da escolha do leitor. O leitor/usuário decide por onde começar e onde terminar, pois os nós, ou lexias, estão organizados de forma que o acesso a ele não precise estar em uma ordem pré-determinada pelo autor. Assim, o leitor/usuário se torna autor ou coautor ao criar sua própria estrutura, ou mesmo adicionar o seu próprio texto ao princípio ou fim do texto, além de seus limites originais. O hipertexto é uma maneira orgânica de apresentação textual, tendo como um modelo um possível formato de como a mente humana processa, organiza e recupera informação, criando assim um espaço informacional, em oposição à linearidade imposta pelo texto impresso.

O conceito de hipertexto nos interessa porque possibilita que o indivíduo acesse a narrativa de diversas mídias, o que leva à expansão da história por meio das mais diferentes plataformas e que acabam retroalimentando essa ampliação do universo da obra.

O navegador pode se fazer autor de maneira mais profunda do que percorrendo uma rede preestabelecida: participando da estruturação do hipertexto, criando novas ligações. Alguns sistemas registram os caminhos de leitura e reforçam (tornam mais visíveis, por exemplo) ou enfraquecem as ligações em função da maneira como elas são percorridas pela comunidade dos navegadores. Enfim, os leitores podem não apenas modificar as ligações, mas igualmente acrescentar ou modificar nos (textos, imagens etc.), conectar um hiperdocumento a outro e fazer assim de dois hipertextos separados um único documento, ou traçar ligações (LÉVY, 1996, p. 45).

Apesar da aparente facilidade da definição da palavra interatividade, é necessário buscar alguns conceitos que a permeiam para que sua definição se eleve da banalização da utilização da palavra no cotidiano. É certo que o conceito de interação vem de longe, entretanto, o conceito de interatividade é recente. Pode ter surgido no final da década de 1970 e início dos anos 1980 no contexto das novas tecnologias de informação. Um dado que permite esta afirmação é a ausência do termo neste sentido até meados da década de 1980.

De forma geral, podemos dizer que interatividade possibilita ao indivíduo afetar e ser afetado por outro numa comunicação que se desenvolve num sistema de mão dupla, ou seja, ela é a extensão em que os usuários podem participar, modificando a forma e o conteúdo do ambiente mediado em tempo real.

Com o crescimento tecnológico e o surgimento das novas mídias digitais, a popularização dos jogos eletrônicos e principalmente a Internet, surgiram novas possibilidades de exploração de interfaces interativas.

Apesar de aparentemente o ser humano perceber o mundo e os acontecimentos à sua volta de maneira linear, por essa percepção estar ligada a questões espaço-temporais, também se pode afirmar que este mesmo indivíduo cria, em seus processos mentais, possibilidades outras que no momento não são claramente possíveis. Ou seja, elas se dão no seu interior, por meio de pensamentos, projeções, sentimentos e desejos.

Assim, não é de estranhar que este paradigma da linearidade se reflita na maneira clássica de descrever acontecimentos, sejam eles históricos ou ficcionais, ou narrativas de acordo com os pensamentos aristotélicos.

A linearidade acontece quando o tempo, o espaço e os personagens são apresentados de maneira coesa e as ações se desenvolvem cronologicamente, assim, observa-se o começo, o meio e o fim da narrativa.

Murray (2003, p. 78-93) também formula quatro propriedades essenciais do ambiente digital:

- a) Procedimental: os ambientes digitais são baseados em regras projetadas para executar ações pré-ordenadas, ou seja, eles devem oferecer diversas possibilidades ao usuário de forma aleatória e complexa, de modo a garantir o funcionamento do sistema diante de uma demanda do usuário;

- b) Participativo: os ambientes digitais têm a capacidade de reação às informações ou dados que o usuário – o qual ela chama de *iterator*¹² – insere neles. Ou seja, eles reconstituem codificadamente respostas dos comportamentos humanos. Assim, apesar de os comportamentos dos ambientes digitais serem gerados por rígidas regras, o usuário pode induzir estes comportamentos, e para Murray é aí que reside um fator importante e atrativo nestes ambientes: a interação;
- c) Espaciais: os ambientes digitais se caracterizam pela capacidade de representar espaços navegáveis, noção que, por exemplo, não é aplicável em meios lineares como livros e filmes que retratam espaços. Dessa forma, ele pode desempenhar um papel criativo dentro de espaços digitais, mas tem suas possibilidades de ação limitadas ao que foi programado pelo autor da obra, tanto pela descrição verbal quanto pela imagem. O usuário, no meio digital, é colocado na centralidade das ações, o que permite que ele construa seu próprio sentido e narrativa;
- d) Enciclopédico: os ambientes digitais possuem grande capacidade de armazenamento e representação das informações – eles são uma extensão da produção e memória humana. Em termos narrativos, essa propriedade proporciona uma espantosa riqueza de detalhes para qualquer que seja a história. Mas da mesma maneira que os ambientes digitais possibilitam um espaço inesgotável para o conteúdo, neles é passível de se encontrarem informações incompletas ou falsas. As buscas podem ser cansativas, deixando o usuário “imaginando qual dos pontos finais é, de fato, o final e como podem ter certeza de que viram tudo o que havia para se ver” (MURRAY, 2003, p. 91). Murray (2003) também desenvolve três noções estéticas como base para estudos de narrativas nos meios digitais: imersão, agência e transformação. Para ela, estes três princípios são mais que prazeres usuais, prazeres que antecipamos conforme os desejos despertam pela manifestação dos novos meios.

¹² Na concepção de Murray (2003), o *iterator* é o usuário que exerce agência em ambientes interativos.

Esses prazeres, sob alguns aspectos, dão continuidade àqueles dos meios tradicionais; sob outros, porém, são únicos. Certamente, a combinação desses prazeres, quanto à combinação das propriedades do meio digital, é inteiramente nova (MURRAY, 2003, p. 176).

A imersão é uma metáfora usada para definir o estado em que o usuário navega no ambiente digital e está ligada com o sentimento de “estar dentro”. Por isso, a autora relaciona o termo à experiência de estar submerso na água. Quando o usuário está imerso, ele está totalmente concentrado em determinada coisa/assunto, ou seja, ele anula, momentaneamente o mundo real à sua volta, pois vivencia a história em outra dimensão.

Já a agência é uma forma de oferecer a interatividade para o usuário e possibilita uma visualização do que suas ações resultam. Mas, ao contrário da participação, aqui o usuário influencia decisivamente a direção tomada.

A agência, então, vai além da participação e da atividade. Como prazer estético, uma experiência a ser saboreada por si mesma, ela é oferecida de modo limitado nas formas de arte tradicionais, mas é mais comumente nas atividades estruturadas a que chamamos de jogos (MURRAY, 2003, p. 129).

Como a autora afirma, devido ao uso vago e indefinido, o termo interatividade é muitas vezes confundido com a capacidade do usuário em usar as interfaces. Pode-se dizer que a interatividade possibilita ao usuário afetar e ser afetado por algo em uma comunicação que se desenvolve num sistema de mão dupla, ou seja, ela é a extensão em que os usuários podem participar modificando a forma e o conteúdo do ambiente mediado em tempo real.

3.1 Transmídia e Crossmídia

É certo que o termo transmídia foi popularizado por Henry Jenkins, em 2006, com a publicação de seu livro “Cultura da Convergência”, porém, quem cunhou a originalmente a palavra foi Marsha Kinder (1991), quando analisava a cultura de crianças, tendo como intuito compreender os nexos intertextuais entre diferentes narrativas de mídias e explorar como a televisão e suas convenções narrativas afetavam a construção do sujeito.

Kinder criou o conceito de “intertextualidade transmidiática”, que explica como histórias podem continuar fora de suas plataformas através de brinquedos e de

histórias derivadas de fãs e do público em geral (histórias fora do cânone) e de como é possível criar intertextos entre narrativas diferenciadas (que não sejam nem da mesma franquia, nem do mesmo autor), a fim de gerar sentido. Mas seus estudos não se referem a uma história que se completa em outra, expandindo uma narrativa, mas sim em histórias diversas que citam umas às outras.

Mais uma vez, Santaella e Nöth trazem um conceito significativo: o da rede entre as mídias. Concepção esta que conversa com ideias de convergência e de narrativa transmídia. Essa relação entre noções pode ser percebida quando Santaella e Nöth (2009, p. 37) afirmam:

As mídias tendem a criar redes intercomplementares. Cada mídia, devido à sua natureza, apresenta potenciais e limites que lhe são próprios. Esses não são nunca idênticos de uma mídia à outra, de modo que, na rede das mídias, cada uma terá funções diferenciais.

Esse entendimento do conceito da rede entre as mídias, na qual cada mídia tem sua característica própria e a interconexão de diferentes mídias cria uma rede que proporciona relações, parece conciliar-se com a ideia de convergência apresentada por Jenkins, na qual o autor defende a interação complexa das mídias. Todavia, foi nos trabalhos de Jenkins (2009, p. 49) que a compreensão de narrativa transmídia (transmedia storytelling) ganhou força:

A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica.

Para Jenkins a narrativa transmídia é um desenvolvimento da cultura da convergência.

Tais quais as ambiguidades já citadas sobre a palavra mídia, é necessário neste ponto fazer diferenciações entre alguns termos relacionados a transmídia, pois é comum ela ser citada também como crossmedia storytelling, ou simplesmente, storytelling.

A Crossmedia leva o conteúdo para além de um meio, o emprego desta técnica é bem comum. O conteúdo é disponível em diferentes mídias para alcançar

o público, e não sofre qualquer alteração de um meio para o outro, com isso o indivíduo pode acessar o mesmo conteúdo em diferentes meios.

Storytelling, é reorganiza fatos para torná-los mais significantes. Histórias possuem um formato comum, que, no cerne, é composto de (pelo menos) um personagem vencendo desafios e obstáculos para atingir um objetivo.

Já na transmedia o conteúdo já sobressai a mídia, e trabalha os distintos meios de comunicação, transmitindo diferentes conteúdos para o mesmo público, mas de um jeito que os meios se complementem. Se utilizarmos apenas uma das mídias, teremos apenas a mensagem parcial.

Conforme Massarolo e Mesquita (2014) apontam (apud JENKINS 2008, p. 145), há na indústria cultural “um forte interesse em integrar entretenimento e marketing, em criar fortes ligações emocionais e usá-las para aumentar as vendas”.

Por isto, muitas vezes, transmídia tem sido confundida como uma mera forma de branding ou gestão de marcas, referindo-se aos atributos verbais e visuais que visam criar uma identidade para a empresa e que acabam por representá-la. O branding pode ser feito de forma transmídia, mas esse processo difere muito da narrativa transmídia (transmedia storytelling), pois não foca em uma forma emergente de se contar uma história que envolva um trabalho de narrativa em rede e resposta dos usuários/fãs.

Stranger Things começou como uma série, no entanto, assim como as narrativas transmídia, já expandiu a sua narrativa para muitos outros meios.

Possível perceber que, tanto por ações da produtora e dos atores da série quanto pela atividade dos fãs, Stranger Things está em um movimento de expansão e de remodelagem de suas narrativas. A partir de mídias alternativas às originais que envolvem a série, fãs discutem sobre os personagens, desenvolvem hipóteses de desmembramento das tramas e inclusive demandam a exploração de novas histórias a partir de pistas e de lacunas nas narrativas.

3.2 Stranger Things: Consumo do falso ontem na nostalgia de hoje

Devido à vasta oferta e crescente demanda por novos produtos, os conceitos de criação e recriação se misturam constantemente, onde referências e épocas podem se confundir. Nessa arena competitiva, o antigo se torna matéria-prima para o novo.

Por isso a nostalgia é um fenômeno de dimensão afetiva cada vez mais explorada na cultura pop. Cada vez mais essas criações têm surgido com influência e busca do passado como espécie de reavivamento dos “bons velhos tempos”.

Poderíamos dizer que herdamos nostalgia da cultura de massa. A indústria cultural, a partir das mudanças sociais, do desenvolvimento tecnológico, da globalização das informações, imagens e culturas cria uma herança de conteúdo possivelmente nostálgico pronto para esta geração absorver.

Estes movimentos ganham uma dimensão maior por meio da cultura material contemporânea, a qual possui como característica a capacidade inerente de criar uma diversidade de atuais esquemas de consumo e, por consequência, concebe novas dinâmicas no mercado. Assim, novas configurações emergem dos diversos processos sociais e culturais do nosso meio atual e modificam a maneira como lidamos e nos relacionamos com os objetos, produtos e serviços disponíveis.

3.2.1 Cultura e consumo do nostálgico

Há alguns anos estamos vivendo constante revolução na forma de comunicar e informar. Tal processo se inicia no período moderno da história, a partir do crescimento da apropriação social da tecnologia e das modificações na tríade da comunicação (linguagem, língua e fala) observadas no decorrer dos anos.

A noção de cultura de massa, muito empregada em décadas passadas, era pautada em poucos interlocutores (que detinham o poder ou popularidade) com o objetivo de comunicar uma mensagem a todos, ou ao máximo número de pessoas. Por consequência das mudanças sociais e da chegada do período pós-moderno, essa cultura da mídia foi se reconstruindo até alcançar seu status como recurso central na sociedade contemporânea.

Com a transformação do mercado midiático e dos modos de consumo, a mensagem é para todos, ao mesmo tempo em que deixa de ser. A tríade da comunicação se amplia no nível do emissor, pois qualquer pessoa pode propagar sua mensagem para um número desconhecido de receptores, ganhando poder ou popularidade em segundos, nos meios em que divulgar. Nesse cenário, a mensagem na cultura de massas ainda tem um potencial de grande repercussão, enquanto também convive com crescente segmentação do público. Portanto, a cultura da mídia não é uma ruptura com a cultura de massa, mas sim uma extensão,

já que a mesma se encontra também inserida, revelando as modificações na forma como nos relacionamos.

Ainda é possível enxergar no atual universo midiático a Indústria Cultural descrita por Adorno e Horkheimer (1996), em que a arte cede espaço a produções de cunho estritamente comercial. Ainda é possível alimentarmos uma preocupação com a manipulação de fatos e sistemas de controles, mas dessa vez com outros tópicos, como as diferenças do conteúdo público e privado, a credibilidade e veracidade das informações, a superficialidade dos conteúdos, a banalização que vira notória, e a falta de segurança devido a exposições exacerbadas. No entanto, existe hoje uma intrigante relação dual entre a noção de Indústria Cultural – proposta para substituir a expressão ‘cultura de massas’, porque esta sugeriria, erroneamente, se tratar de uma cultura emergindo espontânea e autonomamente, do seio das massas – e a inúmera quantidade de conteúdos que surgem, de fato, do indivíduo que não apenas consome, mas se torna também produtor de conteúdo. Naturalmente, a preocupação adorniana de que a ideia de uma cultura de massas serviria apenas aos interesses dos donos dos meios de comunicação continua válida. Os canais e produtoras notaram há tempos como lucrar sobre o trabalho do espectador, reforçando laços e nutrindo o desejo do indivíduo em ampliar a experiência de consumo. Esse interesse dos meios é concomitantemente exploração do consumo e incentivador do surgimento de novos tipos de produtos culturais e – por que não – artísticos.

Em outro lugar do campo da comunicação, Bourdieu (1989) afirma que o poder simbólico - uma espécie de poder invisível - seja na forma de prestígio, reputação ou fama, seria também a união dos poderes econômico e cultural, ao se tornarem reconhecidos legitimamente. Ainda, ao lançar o olhar sobre a construção do gosto da classe média quando da emergência de uma classe “pequeno-burguesa”, Bourdieu (1983) aponta para os diferentes modos de aquisição de cultura e como eles são resultado de gostos próprios das classes, local onde as escolhas são também constituintes de diferenciação. Assim, de acordo com Bourdieu, um consumo uniforme e generalizado para todos os grupos sociais seria impossível. As diferenças de origem social, mais especificamente as diferenças de capital cultural acumuladas nas trajetórias dos grupos e dos indivíduos impedem a homogeneização das consciências.

Essas diferenças criam nichos que são explorados pelo mercado audiovisual de diversas formas, seja na TV segmentada, nos canais de TV paga destinados a audiências específicas ou na produção de programas destinados a públicos distintos, seguindo a teoria da cauda longa (ANDERSON, 2017). Além do lançamento de novos produtos audiovisuais, o mercado cultural não tardou a explorar a memória como artifício para gerar ainda mais lucro. A estratégia de comercialização de objetos de memória relacionados ao mercado musical e audiovisual, como álbuns de figurinhas de filmes ou séries, bonecos, revistas, DVDs etc, têm como público alvo o telespectador que tenha alguma ligação afetiva com os produtos de entretenimento.

Holdsworth (2011) chama essa tendência de 'programação nostalgia' (nostalgia programming), com reprises, maratonas de retrospectiva de séries, o crescimento do mercado de DVDs e de arquivos digitais on-line. Esses exemplos de ressurreição de arquivos mostram a presença e popularidade da recuperação do que é familiar, marcando o valor da memória e nostalgia no audiovisual. A autora destaca o papel da televisão como mídia produtora diária de memórias, em um lugar privilegiado da nostalgia, por sua presença no ambiente doméstico. A dinâmica da proximidade ou distância pessoal em relação ao conteúdo televisivo pode corresponder a compreensões do desejo nostálgico. Ainda que as produções da Netflix estejam on-line e não ligadas à TV, a série acompanha o formato seriado televisivo, e sua linguagem cria memórias relacionadas ao desejo de segurança domiciliar.

Assim, a nostalgia se torna tendência de consumo, uma vez que o interesse dos consumidores por esses objetos leva à produção de produtos retrô e à utilização de referências ao passado pelos vários setores do mercado, incluindo a moda e o entretenimento. A importância desse fenômeno para o consumo pode ser explicada pela teoria do self estendido, segundo a qual os produtos tornam-se extensões do nosso eu, ou daquilo que desejamos transmitir socialmente, moldando e se moldando à nossa personalidade (BELK, 1988).

O consumidor nostálgico experiencia uma ligação emocional com o produto, que mostra a força do passado como atrativo principal. Esses produtos podem ser de toda ordem: bebidas, brinquedos, cinema, moda, teatro, livros, música, museus, action figures, produtos alimentícios em geral etc. Entre eles, os programas e

produtos audiovisuais se tornaram grande foco de atenção da indústria midiática ao utilizarem a nostalgia como forma de agregar valor simbólico.

O fenômeno retrô, apesar de ter sido identificado pela primeira vez há cerca de cinquenta anos, continua atual, mas sem perder a sua irreverência e despreocupação com as raízes históricas. Passou de ferramenta de identificação de uma sociedade jovem underground e da contracultura para ferramenta de identificação da sociedade mainstream e das agências de publicidade para conseguir atingir um público já fidelizado às marcas descontinuadas do passado recente.

O consumo destes produtos tem uma grande importância para os membros de culturas juvenis, pois é com estas aquisições que eles demonstram pertencimento ao grupo e conseguem produzir uma narrativa biográfica. É através do consumo que grupos como hipsters e nerds se reconhecem como tal e constroem sua identidade e personalidade.

Com o advento da tecnologia, a mídia invadiu nosso cotidiano de vez e, conseqüentemente, se tornou uma forte influência nos hábitos e consumo culturais dos indivíduos e grupos. A mídia, então, faz sua parte sendo a catalisadora dessa necessidade, ou melhor, sendo aquela que cria certas necessidades nos indivíduos, como os produtos que incentivam a ampliação da experiência de uma narrativa, a fim de conquistar fãs e colecionadores.

Geraghty (2014) demonstra que a prática de colecionar é uma atividade primariamente pessoal, de dimensões individuais. Entretanto, acaba por servir também à função de capital em uma comunidade hierárquica de fãs, uma vez que o fã que possua grande coleção e conhecimento de fatos e artefatos conquista lugar e respeito. O ato de colecionar memorabilia de filmes ou séries significa conectar-se ao passado e preservá-lo no presente para que exista no futuro. Colecionadores de objetos hollywoodianos querem se reconectar com sua própria infância. Assim o fandom se torna “um conector entre o indivíduo e seu passado, um reinvestimento em algo que um dia fez o indivíduo se sentir confortável e seguro” (GERAGHTY, 2014, p. 82; tradução livre).

Reynolds (2011) afirma que nunca houve uma cultura tão obcecada com seu próprio passado imediato e ressalta um paradoxo central da nossa era: possuímos tecnologias inovadoras, mas muitas vezes as usamos como uma máquina do tempo

ou como uma ferramenta para embaralhar e reorganizar produtos de ontem; ou seja, vivemos no futuro digital, mas ficamos fascinados pelo passado análogo.

3.3 O desdobramento de Stranger Things em produtos

Quando uma marca desenvolve uma coleção, ela primeiramente escolhe um tema central, seja uma série ou um filme. A partir daí, começam as pesquisas aprofundadas sobre a história desse filme escolhido, decide-se como esse tema será direcionado, se será trabalhado de forma ampla, ou fechará em alguns personagens, situações, locais nos quais se passa a história. Assim que todas as pesquisas teórica e imagética estão prontas, começa de fato o desenvolvimento.

No caso da manufatura de um produto de vestimenta, começa-se a retirar as cores principais para construção da cartela de cores, formas para modelagens e detalhes, texturas, escolha de tecidos, desenhos para criação de estampas, trabalhos de superfície como aplicações de bordados, tingimentos, patches e escolha dos aviamentos como botões, zíperes e ferragens.

É fato que a série Stranger Things está tomando o mercado de moda e consumo. Como comprovação dessa afirmação, podemos apontar algumas empresas e marcas que fecharam parceria com a Netflix para desenvolver produtos licenciados.

Diversas empresas do mercado de moda como TopShop, Hot Topic, Levi's e Nike viram a série como um modo de lucrar com os seus milhares de fãs e desenvolveram coleções licenciadas da série desde sua primeira temporada. Os produtos são variados e passam por acessórios e peças de vestuário casuais e básicas para os públicos feminino, masculino e infantis que as marcas normalmente utilizam nessas coleções logotipia, frases da série, ilustrações dos personagens, elementos ou peças tiradas dos figurinos e tudo o que pode ser relacionado ao universo Stranger Things.

Figura 18 – Painel imagético da coleção da TopShop



Fonte: Painei desenvolvido pela autora com imagens do site da empresa TopShop.

Figura 19 – Painei imagético da coleção da Hot Topic



Fonte: Painei desenvolvido pela autora com imagens do site da empresa Hot Topic.

A Nike desenvolveu modelos de tênis que foram focados em designs que foram sucesso da marca na década 1980, blusas de moletoms e bonés com o logo da escola de Hawkins. De acordo com o site oficial da marca, os modelos clássicos

Cortez, Blazer e Tailwind que podemos ver nos pés de alguns personagens nas temporadas. Os modelos foram lançados na mesma semana da estreia da terceira temporada da série e em pouco tempo já não tinha mais nenhum par disponível para compra.

Figura 20 – Painel imagético da coleção da Nike



Fonte: Painel desenvolvido pela autora com imagens do site da empresa Nike.

A Nike lançou um tênis que possui diversas mensagens escondidas, inspirado em *Stranger Things*, para ser vendido exclusivamente na Comic Con de San Diego de 2019. O modelo foi criado em parceria com a marca de streetwear BAIT. Se o dono desse produto exclusivo queimar a parte de trás do tênis, o logo da série é revelado; se a palmilha do calçado for retirada, revela-se um código secreto russo que foi decodificado pela personagem Robin na terceira temporada. A tradução (livre) do código é: “A semana é longa. O gato prateado se alimenta quando o azul e amarelo se encontram no oeste. Uma viagem para a China parece legal, se você pisar com cautela”. A palmilha também possui notas, provavelmente escritas por Dustin. Uma delas é “Suzie — do you copy??”, a tradução dessas notas é “Suzie, está me ouvindo?”.

Figura 21 – Imagem de divulgação do tênis Nike



Fonte: Imagem retirada do site da empresa Nike, www.nike.com. Acesso em: 30 jul. 2019.

Figura 22 – Imagem de divulgação da Coleção da marca Levi's



Fonte: Foto promocional da coleção da Levi's <https://www.viva.co.nz/article/fashion/stranger-things-style-guide-fashion-season-3/>. Acesso em: 30 out. 2019.

A empresa de departamento brasileira Riachuelo foi mais longe: além de desenvolver peças de vestuário, ofereceu e oferece produtos de cama, mesa, banho e decoração.

Figura 23 – Painel imagético da coleção da Riachuelo



Fonte: Painel desenvolvido pela autora com imagens do site da empresa Riachuelo.

A marca Louis Vuitton, durante a Semana de Moda de Paris, de primavera/verão 2019, fez uma homenagem a Stranger Things, colocando um dos seus looks composto com uma camiseta onde foi aplicada uma estampa de um pôster da série com os atores do elenco mirim. O estilista Nicolas Ghesquière, que está à frente da maison é fã assumido de ficção científica e da série. Toda a coleção foi inspirada em referências vindas direto dos anos 1980.

Figura 24 – Imagem do desfile da Louis Vuitton



Fonte: Site da revista W, <https://www.wmagazine.com/story/louis-vuitton-stranger-things-spring-2018/>. Acesso em: 24 abr. 2019.

Inspirada no Mundo Invertido e em possibilidades de exploração desse universo da série, a marca de jeans norte-americana CIE Denim criou calças e

bermudas, inovando na construção das peças com uma estética “ao contrário”: costurou o cós no lugar da barra e a barra no lugar do cós. Com acabamento vintage, em uma estética oitentista, todos os modelos são feitos à mão e ganharam os nomes dos personagens do seriado como forma de homenagem.

Figura 25 – Painel imagético da coleção da CIE Denim



Fonte: Painel desenvolvido pela autora com imagens do site da marca CIE Denim.

Outro ponto que observamos é que a série está andando lado a lado com as pesquisas de tendência de moda de diversos institutos, apontando que a década de 1980 está influenciando empresas de moda, de design e produto nos desenvolvimentos de coleção de diversas marcas.

Figura 26 – Painel imagético de confirmação de tendência 1980



Fonte: Painel desenvolvido pela autora com imagens do site purepeople e do FFW.

Além de marcas que criaram produtos utilizando de imagens óbvias da série como fotos dos personagens, logos, frases e tantas outras referências visuais, observamos revistas e sites com foco no mercado da moda fazendo relações com peças de diversas marcas que não necessariamente desenvolveram um produto pensando na série, mas que dentro da coleção possui produtos que têm a estética utilizada por algum personagem.

Figura 27 – Imagem de confirmação de tendência 1980



Fonte: Site da revista Valet Mag, <http://www.valetmag.com/style/profiles-features/2016/inspired-stranger-things-style-081816.php>. Acesso em: 28 ago. 2019.

Figura 28 – Segundo painel imagético de confirmação de tendência 1980



Fonte: Painel desenvolvido pela autora com imagens do site Stealthelook.

Como os anos 1980 foram apontados como uma tendência de moda que aparece há pelo menos três anos seguidos, vimos a confirmação desse apontamento quando acessamos as redes sociais de diversos digital influencers e de famosos.

Figura 29 – Terceiro painel imagético de confirmação de tendência 1980



Fonte: Painel desenvolvida pela autora com imagens do site Stealthelook.

Figura 31 – Pannel imagético de produtos diversos com a temática da série



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Outro produto que voltou a ser bastante procurado e comercializado foi o jogo de tabuleiro. A Netflix, em parceria com a Hasbro, lançou três jogos de tabuleiro com o tema Stranger Things: Ouija Stranger Things, Eggo Waffle e uma nova versão do sucesso dos tabuleiros Monopoly.

Em parceria com a desenvolvedora BonusXP, foi lançado um jogo oficial da série Stranger Things para dispositivos móveis. Inspirando-se no clima nostálgico do seriado, o game tem gráficos em 8 bits e trilha-sonora em MIDI.

Outro produto derivado do show foi a minissérie em quadrinhos homônima, que expande a mitologia e narrativa por trás do programa ao contar o que se passou com o personagem Will enquanto ele esteve no Mundo Invertido, durante a primeira temporada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O conceito de nostalgia evoluiu desde o seu surgimento, quando era considerada uma doença, um problema médico, para depois ser estudada pela psiquiatria, sociologia, psicologia, até os dias de hoje, sendo estudada pelo viés da comunicação.

Ao voltar ao passado, *Stranger Things*, e consequentemente os produtos derivados, nos remete à saudade dos anos 1980, até para quem não tenha vivido esta década. É exatamente nesse resgate da infância, de como as coisas eram e do que se ouvia. Compreender os elementos que cercam a série e constroem a narrativa saudosista nesse resgate da infância, de como as coisas eram e do que se ouvia, é também evocar a falta de um tempo que já passou e que pode ser revivido, exatamente pela nostalgia.

O resgate que a nostalgia permite e promove pode ser responsável pelo impulsionamento dos sentimentos a serem despertados em cada indivíduo ao remeter ou construir um passado.

Nesse sentido, reativar alguns lapsos de memória e religá-los ao presente por meio de objetos e do consumo permite que o indivíduo reviva de alguma forma momentos que não pode mais viver.

Certamente não é de hoje que a noção de tempo influencia nos hábitos da sociedade, sobretudo do consumo. É imediata a necessidade de observar como essas mudanças estão influenciando no ritmo de vida e no direcionamento da sociedade.

A bibliografia analisada trouxe à tona diversas explicações para o surgimento e fortalecimento da nostalgia enquanto a tendência de comportamento e consumo. Foi possível verificar as diversas áreas em que esta tendência se apresenta e pode ser trabalhada pelo comunicador.

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. Trad. Alfredo Bosi. 5a ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- ADAMS, Guy. **Notes from the Upside Down: An Unofficial Guide to Stranger Things**. Nova Iorque: Touchstone, 2017.
- ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. Indústria Cultural - O esclarecimento como mistificação das massas. In: **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1996.
- ALVES, Daise. **Era dos “REs”**: uma época de revivals, remakes e recriações. Universo Retrô, 2017. Disponível em: <<https://universoretro.com.br/era-dos-res-uma-epoca-de-revivals-remakes-e-recriacoes/>>. Acesso em: 21 set. 2019.
- ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa**. Rio de Janeiro: Editora Actual, 2017.
- BARNARD, Malcolm. **Moda e Comunicação**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.
- BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis: Vozes, 2013.
- BAUDOT, François. **Moda do Século**. 2.ed. São Paulo: Cosac Naify, 2002.
- BAUDRILLARD Jean. **A Sociedade de Consumo**. Trad. Arthur Morão. São Paulo: Edições 70, 2014.
- BELK, R. W.; GER, L. I. Z. The Fire of Desire: A Multisited Inquiry Into Consumer Passion. **Journal of Consumer Research**, v. 30, n. 3, p. 326–351, 2003.
- BERCHMANS, Tony. **A Música do Filme**, São Paulo: Escrituras; Edição: 4.ed., 2012.
- BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**. Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BERGSON, Henri. **Memória e vida**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- BOURDIEU, P. Gostos de classe e estilos de vida. Em: ORTIZ, Renato (org). **Pierre Bourdieu: Sociologia**. São Paulo: Ática, 1983
- BOYM, Svetlana. Mal-estar na nostalgia. História da Historiografia: **International Journal of Theory and History of Historiography**, Ouro Preto, v. 10, n. 23, jul. 2017. Disponível em: <<https://www.historiadahistoriografia.com.br/revista/article/view/1236/678>>. Acesso em: 21 set. 2019.

BOYM, Svetlana. **The Future of Nostalgia**. Nova York: Basic Books, 2001

CALAZANS, Janaina de Holanda Costa; LIMA, Cecília Almeida Rodrigues. **Sociabilidades virtuais**: do nascimento da Internet à popularização dos sites de redes sociais online. Trabalho apresentado no GT de História da Mídia Digital, integrante do 9o Encontro Nacional de História da Mídia, 2013. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/9o-encontro-2013/artigos/gt-historia-da-midia-digital/sociabilidades-virtuais-do-nascimento-da-internet-a-popularizacao-dos-sites-de-redes-sociais-online>>. Acesso em: 12 out. 2019.

CALDAS, Dario. **Observatório de Sinais**: Teorias e Prática da Pesquisa de Tendências. Rio de Janeiro. Senac Rio, 2004.

CIDREIRA, Renata. **Sentidos Da Moda, Os**. São Paulo: Annablume, 2006.

CRANE, Diana. **A moda e seu papel social**: classe, gênero e identidade das roupas. Senac São Paulo, 2006

CROSS, Gary. **Consumed Nostalgia**: Memory in the Age of Fast Capitalism. New York: Columbia University Press, 2015.

DOWD, T. **Storytelling Across Worlds**: Transmedia for Creatives and Producers. Londres: Routledge; 2015.

ECO, Umberto. **História da beleza**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2004.

FELDMAN, Robert S. **Introdução À Psicologia**. 10a ed. Porto Alegre: Amgh Editora, 2015.

FIGUEIREDO, Camila. **A nostalgia dos anos 1980 nas produções da Netflix**. III Jornada Internacional GEMInIS (JIG 2018), São Paulo, 2019.

FOGG, Marnie. **Fashion**: The Whole Story. Munique: Prestel Publishing, 2013.

GARDE-HANSEN, Joanne; HOSKINS, Andrew; READING, Anna. **Save As ... Digital Memories**. Hampshire: Palgrave Macmillan, 2009

GAZZANIGA, Michael S.; HEATHERTON, Todd F. **Ciência Psicológica**. 5a ed. São Paulo: Artmed, 2018.

GRECO, Clarice. **O conteúdo criado pelos usuários fornece uma dimensão completamente nova para as mídias sociais em termos de produção de conhecimento e socialização**. São Paulo: USP, 2016.

GUFFEY, Elizabeth E. **The Culture of Revival**. Londres: Reaktion Books (edição antiga), 2006.

GUMBRECHT, Hans U. **Nosso amplo presente – o tempo e a cultura contemporânea**. São Paulo: Editora da UNESP, 2015.

GUMBRECHT, Hans U. **Produção de Presença**: O que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro. Editora PUC Rio – Contraponto, 2010.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2006.

HUTCHEON, Linda Irony, Nostalgia and the Postmodern. 1998. In: **Poligrafias. Revista de Literatura Comparada**. División de Estudios de Posgrado, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad Universitaria, México. Disponível em: <<http://revistas.unam.mx/index.php/poligrafias/article/viewFile/31312/28976>>. Acesso em: 10 ago. 2019.

JAMESON, Frederic. **Pós-modernismo**: a lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Ática, 1991.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora Aleph; Edição: Nova Edição, 2009

JENKINS, Henry. **Invasores do Texto**. Fãs e Cultura Participativa. Rio de Janeiro: Marsupial, 2015.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. Estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001.

LANNELONGE, M. P. **Beleza do Século**. São Paulo. Cosac & Naify, 2000

LEITE, Adriana; GUERRA, Lisette. **Figurino**: uma experiência na televisão. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

LÉVY, Pierre. **O que é Virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

LIPOVETSKY, Gilles; MACHADO, Maria Lucia. **O Império Do Efêmero**. Editora Companhia das Letras, São Paulo, 2009

LIZARDI, Ryan. **Mediated Nostalgia – Individual Memory and Contemporary Mass Media**. Perception of Time and Available Meaning. New York: Lexington Books, 2014.

_____. **Nostalgic Generations and Media**. New York: Lexington Books, 2017.

LOOCK, Kathleen. Retro-remaking: The 1980s Film Cycle in Contemporary Hollywood Cinema. In: ANN KLEIN, Amanda; PALMER, R. Barton (eds.). Cycles, _____. Television & New Media: Special Issue: American TV Series Revivals. Vol.19, No4. Thousand Oaks: **Sage Journals**, 2018.

LOWENTHAL, David. **The Past Is a Foreign Country – Revisited – Cambridge:** Cambridge University Press, 2015.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media.** Massachusetts: MIT Press, 2000.

MASSAROLO, J. C.; MESQUITA, D. Reflexões teóricas e metodológicas sobre as narrativas transmídia. **Lumina**, v. 8, n. 1, 15 ago. 2014.

MAURO, Luís Sá Martino. **Teoria das Mídias Digitais – Linguagens, Ambientes e Redes.** Petrópolis: Vozes, 2014.

MCLINTYRE, Gyna. **Stranger Things: Worlds Turned Upside Down: The Official Behind-the-Scenes Companion.** New York: Del Rey, 201

MIRANDA JÚNIOR, Jaime. **Redes sociais e a educação.** 2. ed. Florianópolis: IFSC, 2013.

MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet No Holodeck – O Futuro Da Narrativa No Ciberespaco.** São Paulo: UNESP, 2003.

NERO, Cyro del. **Com ou sem a folha da parreira:** a curiosa história da moda. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2007.

NIEMEYER, Katharina. **Media and Nostalgia - Yearning for the Past, Present and Future.** New York Palgrave Macmillan, 2014.

NORA, Pierre. **Entre memória e história:** A problemática dos Lugares. Projeto História. São Paulo: PUC 1993.

PALLISTER, Kathryn. **Netflix Nostalgia – Streaming the Pat on Demand.** New York: Lexington Books, 2019.

REYNOLDS, Simon. **Retromania:** Pop Culture's Addiction to its Own Past, Londres: Faber & Faber, 2011.

ROHENKOHI, Raquel Andressa Stefani. Design retrô: um desafio da contemporaneidade em reconhecimento ao passado. Joaçaba: Unoesc & Ciência ACSA, v. 2, n. 2, p. 147-153, jul-dez, 2011. Disponível em: <<https://editora.unoesc.edu.br/index.php/acsa/article/view/1085>>. Acesso em: 4 nov. 2017.

ROSSO, Larissa. Universo pop em crise de originalidade | Crítico musical inglês Simon Reynolds é autor de livro referencial sobre fenômeno do "eterno retorno". **Jornal Zero Hora**, 2013. Disponível em: <<https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/noticia/2013/04/universo-pop-em-crise-de-originalidade-4113418.html>>. Acesso em: 17 ago. 2019.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura das mídias.** 3. ed. São Paulo: Experimento, 1996.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. A linguagem das mercadorias. **Signos do Consumo**, v. 1, n. 1, 2009.

TELLES, André. **A revolução das mídias sociais**. 2. ed. São Paulo: M.books, 2011.

VIANA, Fausto. **O Figurino Teatral e as Renovações do Século XX**. São Paulo: Estação das letras, 2010.

VIEIRA, Itala Maduell. A memória em Maurice Halbwachs, Pierre Nora e Michael Pollak. **XI Encontro Regional Sudeste de História Oral**. Niterói - RJ, UFF, 08 a 10 de julho de 2015.

VILLAÇA, Nizia. A cultura como fetiche, corpo e moda. In: VILLAÇA, Nizia; CASTILHO, Kathia. **Plugados na moda**. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2006.

VOGEL, Joseph. **Stranger Fans**. A década de 1980 e o Universo da série Stranger Things. Tradução: Flávia Gasi. São Paulo: Editora Darkside, 2019.

WOLTON, Dominique. **Elogio do Grande Público**. Uma Teoria Crítica da TV. São Paulo: Ática, 1996.

_____. **Pensar Comunicação**. Algés: DIFEL, 1996