

A memória da cultura pop dos anos 1980 em *Stranger things*¹

Angela Miguel CORRÊA²

Rafael GONÇALVES³

Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, SP

RESUMO

O presente artigo visa apontar como a série original da Netflix *Stranger things* utilizou a memória da cultura pop dos anos 1980. A partir de reflexões sobre a semiótica da cultura (LOTMAN, 1996; MACHADO, 2003), memória da cultura pop (REYNOLDS, 2011, DANESI, 2012) e produtos da cultura da mídia (KELLNER, 2001), o artigo interpreta a série como um texto cultural que homenageia, rearticula e reorganiza elementos característicos de produções midiáticas da década de 1980 presentes no cinema, na música e na moda, com o objetivo de causar nostalgia.

PALAVRAS-CHAVE: séries; nostalgia; cultura pop; *Stranger things*; Netflix.

Introdução

A nostalgia é descrita como um importante elemento para sustentar o poder por trás da cultura pop devido sua natureza emocional, uma vez que as pessoas mantêm e valorizam suas experiências da juventude para além da adolescência (DANESI, 2012). O fascínio por esse tipo de experiência a partir do momento que cada indivíduo já tem alguma consciência do que se está consumindo (*popaware*, não apenas aquilo a que somos expostos enquanto crianças) é uma fonte rentável para a produção cultural (REYNOLDS, 2011). Por essa ligação emocional é possível conectar as produções atuais aos anos 80, uma vez que os nascidos no começo daquela década começam a entrar mais fortemente no mercado consumidor a partir dos anos 2010. Essa é a estratégia fundamental para a produção audiovisual, do cinema e imprensa dentro da cultura das mídias. “É, portanto, uma forma de cultura comercial e seus produtos são mercadorias que tentam atrair o lucro privado produzido por empresas gigantescas que estão interessadas na acumulação de capital” (KELLNER, 2001, p. 9).

¹ Trabalho apresentado na DT 4 – Comunicação Audiovisual do XXIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 7 a 9 de junho de 2018.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Metodista de São Paulo e pesquisadora integral do CNPq, e-mail: angelamiguel@gmail.com

³ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Metodista de São Paulo, e-mail: rafagt@hotmail.com

Se o cinema produzido para as massas, representado pelas produções de Hollywood, serviu como um dos principais meios de propagação de comportamento no século XX, é possível observar o crescimento da popularidade de séries a partir do século XXI como o novo produto midiático que resume o conceito de cultura da mídia apresentado por Kellner. Nesse cenário, em julho de 2016, a Netflix, serviço de *streaming* de vídeos fundado em 2007, lançou na plataforma a primeira temporada da série original *Stranger things*. A narrativa sobre o desaparecimento misterioso do garoto de 12 anos Will Byers (interpretado por Noah Schnapp) bateu recordes de demanda na televisão norte-americana⁴ e teve, em seu final de semana de estreia da segunda temporada, o maior número de comentários no Twitter já registrados por uma série⁵. De acordo com dados divulgados pela Symphony Advanced Media⁶, em 30 dias, a série já tinha sido assistida por cerca de 14 milhões de pessoas entre 18 e 49 anos, o que a posicionava como a terceira maior audiência da plataforma. Mas por que a série fez tanto sucesso tão rapidamente? Para Kellner (2001, p.11), as pessoas passam muito tempo ouvindo rádio, assistindo televisão e filmes, tratando-se assim de “uma cultura que passou a dominar a vida cotidiana, servindo de pano de fundo onipresente e muitas vezes de sedutor primeiro plano para o qual convergem nossa atenção e nossas atividades”. Mas não é só isso.

Além do enredo, podemos apontar como motivo para justificar a boa recepção dentre tantas outras séries originais da Netflix o fato de que *Stranger things* é um exemplo bem-sucedido da utilização da memória da cultura (LOTMAN, 1998). A série foi desenvolvida pelos irmãos Matt Duffer e Ross Duffer. Em entrevista ao site JUDÃO (FRADE, 2017), Ross Duffer explicou que os irmãos desejavam fazer uma compilação de grandes sucessos do fim da década de 1970 e dos anos 1980 para representar o que era a série, unindo em uma mesma narrativa elementos de filmes como *A Hora do pesadelo* (1984), *E.T.* (1982), *Tubarão* (1975) e *Contatos imediatos do terceiro grau* (1977).

A partir dessas reflexões, o artigo presente tem o objetivo de analisar de que forma a memória da cultura pop da década de 1980 – unindo elementos de produções culturais como literatura, séries de televisão, cinema e trilha sonora da época – funciona como base

⁴ <https://ovicio.com.br/stranger-things-supera-game-of-thrones-e-se-torna-serie-com-maior-demanda-nos-eua/> Acesso em 22 de março de 2018

⁵ <http://variety.com/2017/digital/news/stranger-things-season-2-twitter-record-1202602413/> Acesso em 21 de março de 2018

⁶ <http://variety.com/2016/tv/news/stranger-things-tv-ratings-netflix-most-watched-1201844081/> Acesso em 2 dez.2017.

para a construção de *Stranger things* e pode explicar, em parte, o sucesso nostálgico que a série possibilita. Como referencial teórico para análise, são utilizados conceitos de texto cultural, modelização e memória da cultura da semiótica russa (LOTMAN, 1966, 1998; MACHADO, 2003, 2007), a cultura pop (REYNOLDS, 2011, DANESI, 2012) e as análises de produtos midiáticos e a cultura da mídia (KELLNER, 2001).

Um olhar da semiótica da cultura

Para a semiótica da cultura, capitaneada aqui pelos estudos de Iuri Lotman, a interpretação do texto é fundamental para o entendimento sobre a linguagem e a cultura. O texto é considerado um espaço semiótico gerador de sentidos e é formado por códigos normativos e correlacionais. Segundo Irene Machado (2003, p. 169), “o texto é um complexo dispositivo que guarda variados códigos, capazes de transformar as mensagens recebidas e de gerar novas mensagens”. Entender essa codificação é uma das tarefas da investigação semiótica, portanto. Como exemplo, Machado (2007, p. 31) apresenta a dança, que possui uma codificação definidora, o código cinético da dança, e a “codificação da esfera cultura que modeliza o sistema como um todo. Assim, uma dança de um ritual específico não se confunde com uma dança de uma performance num espetáculo de entretenimento”. Lotman (1996) afirma que o texto cultural é constituído de diversos subtextos e pode ser analisado como um projeto único ou como um conjunto de textos. O texto nunca pode ser considerado como uma estrutura isolada em um universo, pois está sempre atrelado a um contexto e sempre dialoga com outros textos, estabelecendo uma relação intensa e dinâmica que constrói e renova suas significações.

[...] o texto se apresenta a nós não como a realização de uma mensagem em uma linguagem única qualquer, e sim como um complexo dispositivo que guarda variados códigos, capaz de transformar as mensagens recebidas e de gerar novas mensagens, um gerador informacional que tem características de uma pessoa com um intelecto altamente desenvolvido. (LOTMAN, 1996, p. 82, tradução nossa)⁷

Lotman (1996) ressalta também que o texto deve cumprir três funções fundamentais, a comunicativa, a geradora de sentidos e a mnemônica. Como

⁷ El texto se presenta ante nosotros no como la realización de un mensaje en un solo lenguaje cualquiera, sino como un complejo dispositivo que guarda variados códigos, capaz de transformar los mensajes recibidos y de generar nuevos mensajes, un generador informacional que posee rasgos de una persona con un intelecto altamente desarrollado.

comunicativa, entende-se por sua função relacionada à natureza comunicativa da língua natural, sendo esta utilizada para a transmissão de mensagens. Como gerador de sentido, é entendido como heterogêneo e heteroestrutural, produzindo sentidos com os códigos pertencentes à sua estrutura que, ao ser recebido pelo receptor, pode ganhar novos sentidos. Por fim, como função mnemônica, o texto conserva um passado cultural, com estruturas anteriores e que acaba por manter e reproduzir memórias. Ainda que esteja relacionado à memória da cultura, o texto pode ser transformado e alterado ao entrar em contato com outros textos, mas mantém símbolos sem perder seu significado primeiro. “Nesse sentido, verifica-se no texto uma tendência à simbolização e a sua conversão em símbolos integrais e autônomos de seu contexto cultural” (MACHADO, 2007, p. 32). Para Lotman, essa função está ligada a memória da cultura.

[...] Neste aspecto, os textos constituem programas mnemotécnicos reduzidos. A capacidade que têm textos diferentes que chegam até nós da profundidade obscura do passado cultural, para reconstruir seções inteiras da cultura, para restaurar a memória, é claramente demonstrado ao longo da história da cultura humana. (LOTMAN, 1996, p. 63, tradução nossa)⁸

Assim, para Lotman, memória é passado e também presente, pois há uma noção de resgate, que desempenha papel fundamental na criação da nostalgia já descrita. Todo texto histórico ou de memória pode ser reorganizado e ressignificado, ainda que remeta à tradição, assumindo um caráter de gerador constante de símbolos. Nenhum texto é cristalizado, todos estão sujeitos a serem atualizados. “Sendo uma das formas de memória coletiva, a cultura, ela mesma submetida às leis do tempo, dispõe de mecanismos que fazem resistência ao tempo e ao seu movimento”⁹ (LOTMAN, 1998, p. 109). Machado (2003) endossa essa visão:

Do ponto de vista semiótico, a cultura desenvolve-se como memória coletiva por abarcar a historicidade dos sistemas de signos, uma vez que se relaciona com a história passada, como afirma Lotman. Cultura é memória ou gravação na memória do patrimônio vivencial da coletividade, enquanto tal, reporta-se ao passado. Contudo, a cultura como memória coletiva é igualmente um sistema modelizando que age sobre o comportamento. Nesse caso, é um programa que visa o futuro, uma vez que as regras semióticas de organização da experiência da vida visam o comportamento (MACHADO, 2003, p. 163).

⁸ [...]En este aspecto, los textos constituyen programas mnemotécnicos reducidos. La capacidad que tienen distintos textos que llegan hasta nosotros de la profundidad del oscuro pasado cultural, de reconstruir capas enteras de cultura, de restaurar el recuerdo, es demostrada patentemente por toda la historia de la cultura de la humanidad.

⁹ Siendo una de las formas de la memoria colectiva, la cultura, que está ella misma sometida a las leyes del tiempo, a la vez dispone de mecanismos que hacen resistencia al tiempo y a su movimiento.

O conceito de texto está relacionado a uma outra ideia de Lotman, a semiosfera, espaço em que acontece a produção de sentidos, a semiose, e funciona como o local onde os códigos e textos culturais se organizam para gerar significações. Para Machado (2003), a semiosfera é um ambiente de constante e intenso diálogo dos textos culturais, possibilitando a compreensão das significações. Esse sistema é vivo e dinâmico, recebendo e alterando compreensões dos códigos. Tanto para Lotman quanto para Machado não há centros totalmente cristalizados ou periferias excluídas.

Como compreender os sistemas pelo olhar da cultura? Nesse sentido, a semiosfera é espaço semiótico necessário para a existência e funcionamento da linguagem e da cultura com sua diversidade de códigos. Fora desse espaço, não há comunicação, não há linguagem e é impossível a existência da própria semiose. A semiosfera diz respeito à diversidade, condição para o desenvolvimento da cultura. Daí o núcleo de sua preocupação ser a heterogeneidade e a assimetria (MACHADO, 2003, p. 164).

Como um organismo vivo, a organização da semiosfera é caótica, ativa e irregular, promovendo movimentos entre o centro e a periferia. O centro é visto como o local no qual as linguagens e os textos culturais são mais rígidos e tradicionais; a periferia, por sua vez, é uma região com maior atividade semiótica, em que há maior contato entre textos e semiosferas distintas. A interação entre o centro e a periferia se dá a partir da renovação de significações e é grande força para o surgimento de novas formas e produtos culturais.

Toda semiosfera está sempre em contato com outras semiosferas e, portanto, com outros textos culturais que transitam constantemente entre os espaços. Esse contato entre as semiosferas é chamado de fronteira – não algo sólido, que limita ou cria barreiras para o encontro dos textos e das semiosferas, e sim como uma zona de contato que funciona como um filtro, que permite a transição de elementos entre seus lados de forma que pertençam a ambos, e onde, geralmente, acontecem as experimentações e as inovações. A fronteira é um espaço para a criatividade das formas culturais.

Outro conceito da semiótica da cultura importante é o de modelização. A modelização ocorre toda vez que um código é inserido em outro texto e sofre modificações a medida em que também modifica o texto em si. Para Machado (2003, p. 163) modelizar é “conferir estrutura de linguagem a sistemas de signos que não dispõem de um modo organizado ou de uma codificação precisa para transmissão de mensagens”.

A partir dessas propostas, é possível enquadrar os elementos da narrativa audiovisual da série *Stranger things* como textos pertencentes a semiosfera de ficção seriada televisiva, uma vez que seu conceito não deve ser aplicado apenas às mensagens

verbais e visuais, mas à produção de sentidos. No caso dessa série, a função mnemônica é fundamental, visto que sua linguagem é composta por códigos de outros textos presentes no cinema, na literatura e na música da década de 1980. O texto de *Stranger things* é a memória de textos anteriores que se refazem continuamente. A modelização, portanto, ocorre quando a narrativa une elementos que criam a sensação no espectador de estar diante de um produto dos anos 1980, ainda que tenha sido produzido na década de 2010.

A memória é pop

As séries, em especial as norte-americanas, representam um grande campo de estudo nos últimos 20 anos, atraindo pesquisadores que estudam a ficção na televisão, o imaginário acerca dos produtos midiáticos, as narrativas audiovisuais e a construção de personagens, a retratação do real no irreal, entre outros temas. Se o cinema, como afirmou Morin (1970, p. 254), era o “espelho antropológico” da sociedade ao refletir as necessidades, carências, angústias e problemas do ser humano, atualmente, a ficção televisual (e as séries, conseqüentemente) também lida com essas questões e seduzem o público ao trabalhar com elementos da riqueza humana e ao projetar os anseios subjetivos e a realidade prática daqueles que compõem a sociedade. Conforme defende Anna Maria Balogh (2002), a ficção televisiva é produto de forte hibridismo, resultado de atividades e linguagens culturais. “Os formatos ficcionais da TV são herdeiros de um vasto caudal de formas narrativas e dramáticas prévias: a narrativa oral, a literária, a radiofônica, a teatral, a pictórica, a fílmica e a mítica, entre outras” (BALOGH, 2002, p. 32).

Ao abordar os motivos pelos quais o público se identifica tanto com as séries televisivas norte-americanas, François Jost (2012) propõe que esse tipo de produto tem recebido uma atenção ainda maior dos espectadores nas últimas duas décadas. Para ele, “a seriefilia substituiu a cinefilia e, embora dela se distinga, ela se apropriou de alguns de seus traços: o conhecimento preciso das intrigas, das temporadas, dos comediantes, de suas carreiras, dos autores, de suas trajetórias” (JOST, 2012, p. 24). Para o autor, a familiaridade dos temas que as séries norte-americanas abordam em suas narrativas é um dos motivos pelos quais elas tomaram o espaço do cinema para parte dos consumidores. Outro fator diz respeito ao ganho simbólico que as séries possuem, retratando heróis falhos, fazendo paralelos com a realidade e buscando a nostalgia.

No caso de *Stranger things*, sua popularidade é exemplo para o que Jost descreve sobre o ganho simbólico e a nostalgia das séries norte-americanas. A série original da

Netflix *Stranger things* é distribuída pela plataforma de *streaming* de vídeos e foi ao ar pela primeira vez em 15 de julho de 2016. Com criação, direção e produção dos irmãos Matt e Ross Duffer, a série também é produzida por Shawn Levy e Dan Cohen. A primeira temporada da série foi divulgada de uma só vez, todos os episódios no mesmo dia, respeitando a distribuição característica da Netflix para suas séries originais, o chamado *binge-publishing*. Composta por oito episódios com duração entre 42 e 62 minutos, a temporada pode ser caracterizada no gênero ficção científica e/ou horror e conta com atores de Hollywood em seu elenco como Winona Ryder, David Harbour e Matthew Modine. O sucesso da primeira temporada fez com que a Netflix encomendasse mais nove episódios para uma segunda temporada, que estreou em 27 de outubro de 2017.

O enredo aborda a história do desaparecimento de Will Byers, um garoto de 12 anos morador da pequena cidade fictícia de Hawkins, Indiana, no ano de 1983. Diante de seu sumiço misterioso, seus três melhores amigos – Mike, Dustin e Lucas (interpretados, respectivamente, por Finn Wolfhard, Gaten Matarazzo e Caleb McLaughlin) – decidem procurá-lo em paralelo à polícia, porém, no caminho, encontram uma estranha garota, Eleven (Millie Bobby Brown), que revela ter poderes sobrenaturais. Ao mesmo tempo, enquanto o detetive Jim Hopper (David Harbour) segue à procura de Will ao lado da mãe do garoto, Joyce (Winona Ryder), e descobre um projeto secreto do governo realizado pelo Laboratório Nacional de Hawkins que parece lidar com seres de uma outra dimensão.

Como a série busca fazer uma homenagem aos produtos midiáticos produzidos na década de 1980, é possível perceber inspirações e alusões à estética da época. Como será mostrado adiante, o produto é recheado de referências intertextuais de filmes como *E.T. – O Extraterreste* (1982), de Steven Spielberg; *Alien – O Oitavo passageiro* (1979), de Ridley Scott; *Chamas da vingança* (1987), de Tony Scott; *Conta comigo* (1986), de Rob Reiner; e *Os Goonies* (1985), de Richard Donner. Imediatamente, a ideia de retomar um passado lança a produção na semiosfera da cultura pop, cuja característica é a “reciclagem de oposições míticas inconscientes, símbolos e narrativas”¹⁰ (DANESI, 2012, pos. 1230). Ainda segundo Danesi, a natureza emocional é um dos poderes de sustentação principais da cultura pop (pos. 758), que espetaculariza seus elementos com características como “colagem, bricolagem, ou pastiche para a criação do espetáculo, nostalgia, fabricação de

¹⁰ [...] recycling of unconscious mythic oppositions, symbols and narratives (tradução livre).

celebridades, comédia, dentre outros”¹¹ (pos. 690). Ao estudar os anos 1980, Danesi destaca que muitas tendências da época recuaram para a periferia, como o *punk*, o *cross-dressing* e o estilo de vida disco, ainda que sejam “reciclados até hoje em remakes de filmes, programas de TV nostálgicos, sites e afins. Eles se tornaram peças no pastiche da cultura pop contemporânea”¹² (DANESI, 2012, pos. 445).

O pop precisa agradar instantaneamente, segundo Shuker (2001). Dessa forma, abraça essa missão aceitando uma grande gama de elementos e características distintas. Uma das estratégias para isso é o que Reynolds chama de *retromania*, em obra homônima de 2011. Ao estudar o porquê desse fenômeno retrô na cultura pop, Reynolds lembra que esse tipo de encanto pela antiguidade não é algo novo, uma vez que os renascentistas tinham veneração pelos romanos e o movimento gótico na arquitetura foi inspirado pelo período medieval. No entanto, a sociedade contemporânea possui uma obsessão pelo que ele chama de “seu passado imediato” (REYNOLDS, 2011, pos. 94).

Reynolds destaca ainda como a capacidade de reviver o passado e a memória afetiva recentes faz com que o pop seja um ciclo de espaço e tempo achatados, muito em decorrência da memória digital criada pela internet. O autor exemplifica como o YouTube (REYNOLDS, 2011, pos. 81) permite acesso à produção cultural de praticamente qualquer era, com videoclipes, entrevistas, filmes e shows. Para Reynolds, isso é o que “distingue retrô do antiquado ou da história: o fascínio pela moda, sons e celebridades que aconteceram dentro de sua memória vívida. Indo além, quer dizer que é aquela cultura pop que você já experimentou antes”¹³ (REYNOLDS, 2011, pos. 94).

A Netflix, assim como o YouTube em exemplo citado por Reynolds, também gera esse efeito *flat*, de achatamento do tempo e espaço dos produtos culturais, colocando lado a lado produtos de épocas distintas à escolha do assinante. Ao organizar produções do passado não tão distante de forma acessível, estimula a *retromania*, a memória afetiva vívida do público e é capaz de ganhar relevância com sua audiência.

Os anos 1980 em *Stranger things*

¹¹ [...] collage, bricolage, or pastiche technique in the making of spectacle, nostalgia, celebrity making, and laughter, among others (tradução livre).

¹² [...] are being recycled even today in movie remakes, TV nostalgia programs, internet websites, and the like. They have become pieces in the contemporary pop culture pastiche (tradução livre).

¹³ That is what distinguishes retro from antiquarianism or history: the fascination for fashion, ads, sounds, stars that occurred with living memory. Increasingly, that means pop culture that you already experienced the first time around (tradução livre).

A paixão pela década de 1980 dos autores Matt e Ross Duffer é identificada como ponto de partida para a construção da narrativa de *Stranger things*. Sendo a série um texto cultural que se estrutura na semiosfera da ficção seriada, ela está constantemente influenciando e sendo influenciada por outros textos culturais presentes na mesma semiosfera ou em outras, como as do cinema, da literatura, da música ou da moda. Como já citado, essas relações que o texto cultural realiza com outros textos e com a memória da cultura pop são fundamentais para que ocorra a modelização (Lotman, 1996), em que o espectador tem a sensação de assistir a um produto criado na década de 1980, e não em 2016. Mas é preciso também entender o que a época representou para a cultura. Kellner (2001, p. 164) destaca que “os anos 1980 constituíram um período sem precedentes de conflitos de classe, com movimentação maciça da riqueza dos setores de classe média e classe trabalhadora para as classes altas, bem como um período de medo do desemprego”. Nesse contexto surgiram clássicos do terror contemporâneo, segundo Kellner, estigmatizando essa classe trabalhadora.

O amplo panorama dos filmes populares de terror reflete a ressurgência do oculto na sociedade contemporânea, indício de que as pessoas já não controlam a vida cotidiana. Quando as pessoas percebem que já não exercem controle sobre sua própria vida e são dominadas por forças poderosas que estão fora delas, sentem-se atraídas pelo ocultismo. Por conseguinte, durante as fases de crise socioeconômica, quando os indivíduos têm dificuldade de lidar com a realidade social, o oculto se torna uma modalidade ideológica eficaz que ajuda a explicar as circunstâncias desagradáveis ou os acontecimentos incompreensíveis com a ajuda de mitologias religiosas ou sobrenaturais. (KELLNER, 2001, p. 165)

Para o autor, muitos desses filmes trabalharam com a ideia de que é possível confiar nas autoridades e instituições vigentes, de forma a assumirem o papel de “agentes de eliminação do mal” (KELLNER, 2001, p. 166). Porém, há ainda aqueles que mostram uma sociedade em crise e que não confiam no governo para a resolução de seus problemas. Esses filmes serviram como articuladores de medos, com origens profundas e “muitas vezes são explorados em gêneros como os filmes de terror, e não em filmes realistas, nos quais poderiam ser dolorosos demais para serem enfrentados e explorados” (KELLNER, 2001, p. 166). A partir dessa leitura, podemos dizer que a hora escolhida para a produção da série ecoa com o movimento socioeconômico e político repleto de incertezas que passam não só os Estados Unidos, mas o mundo em geral.

Com relação à semiosfera do cinema e os textos cinematográficos na década de 1980, o trabalho de diversos diretores serviu como inspiração para a concepção e direção

da série. A começar pela própria história, liderada por uma turma de garotos pré-adolescentes que precisam descobrir o que aconteceu com seu melhor amigo. A escolha pela turma de crianças, composta por Mike, Lucas, Dustin e Will, além de Eleven, esteve presente em três produções dos anos 1980: *Os Goonies* (1985), de Steven Spielberg, *Conta comigo* (1986) e *It – Uma obra-prima do medo* (1990), baseados em livros de Stephen King. As três narrativas utilizam um grupo de crianças ou pré-adolescentes em busca de objetivos. No caso de *Os Goonies*, a turma encontra um mapa do tesouro que os leva a um fabuloso mundo subterrâneo e moedas de ouro. Já em *It*, as crianças nada populares de uma cidadezinha norte-americana precisam enfrentar uma força maligna em forma de palhaço que só aparece para eles. Em *Conta comigo*, três amigos saem em busca do corpo de um adolescente que estava desaparecido na floresta há dias.

Figura 1: Turma de *Conta Comigo* e *Os Goonies*



Fonte: Columbia Pictures e Warner Bros

A construção da personagem Eleven foi inspirada em outras obras de Stephen King, *Carrie, a estranha* (1973) e *Chamas da vingança* (1984), pois ambas retratam garotas de poderes extraordinários. Eleven, assim como Carrie, possui habilidades telecinéticas. No caso do segundo filme, a atriz Drew Barrymore interpreta uma garota, Charlie, que desenvolve poderes especiais e, ao fazê-lo, tem sangramentos nasais, assim como Eleven ao utilizar seus poderes. Há também cenas em que colocam sensores acoplados à cabeça de Barrymore enquanto suas habilidades são testadas por cientistas do governo. Essa cena também acontece em *Stranger things*, quando Eleven é colocada em um tanque para atrair a criatura maligna que vive no Mundo Invertido.

Figura 2: Charlie e Eleven sendo testadas



Fonte: Universal Pictures e Netflix

No caso de *ET – O extraterreste* (1982), há três referências explícitas. No fim do primeiro episódio, Mike, Dustin e Lucas decidem ir à mata procurar Will e acabam encontrando Eleven em meio a uma forte tempestade. A cena é semelhante ao início de *ET*, quando a polícia tenta cercar o extraterreste que está perdido no meio de uma floresta, e quando Elliot encontra a criatura. No episódio seguinte, Mike pega roupas que pertenceram à sua irmã para Eleven vestir e pede que ela se esconda no armário de seu quarto, assim como fazem com *ET* para que ele passe despercebido pela família. Por fim, no sétimo episódio da primeira temporada, ao perceberem que os agentes do governo sabem da presença de Eleven na casa de Mike, os três garotos fogem com Eleven montados em suas bicicletas, assim como com *ET*.

Também criação de Steven Spielberg, a obra *Poltergeist* (1982) é referência para *Stranger things* em outros três momentos da série. No primeiro episódio, Joyce surpreende Will em seu forte com ingressos para que possam assistir ao clássico no cinema. No terceiro episódio, a mãe de Nancy e Mike visita Joyce com sua filha pequena, que caminha pela casa e percebe movimentos estranhos, como as luzes que acendem e apagam sem motivo no quarto de Will – a jovem atriz é bastante parecida com Carol Anne (Heather O'Rourke), personagem principal de *Poltergeist*, que presencia outros movimentos estranhos. No quarto episódio, Joyce percebe que seu filho permanece na casa, mas está preso em outra dimensão, assim como a mãe de Carol Anne percebe que ela está presa em um local paralelo à sua residência.

O monstro que ataca a todos e tenta escapar do Mundo Invertido é nomeado de Dermogorgon, uma criatura maligna de um RPG que os meninos jogam logo no primeiro episódio. A figura é inspirada nas personificações de *Alien* (1979) e *O Predador* (1987). Assim como o *Predador*, o Dermogorgon possui uma boca com dentes afiados e atua como um caçador. Já como *Alien*, o Dermogorgon utiliza ser humanos como incubadoras para se procriar e também deixa um resíduo gosmento onde passa. A criatura ainda faz referência ao filme *O Enigma de outro mundo*, de John Carpenter, que também aparece como pôster em um dos dormitórios da série.

A personagem Nancy (Natalia Dyer) é identificada como uma homenagem à Nancy do filme *A Hora do pesadelo* (1984), interpretada no longa-metragem pela atriz Heather Langenkamp. A Nancy de *Stranger things* é uma jovem que possui problemas para dormir e resolve tomar a frente do confronto com o monstro, utilizando fogo. Da mesma forma, a Nancy de *A Hora do pesadelo* enfrenta as mesmas dificuldades para acabar com a presença de Freddy Krueger em seus sonhos. No filme dirigido por Wes Craven, Krueger aparece para Nancy como se saísse da parede, da mesma maneira que o monstro tenta quebrar a barreira do Mundo Invertido. O confronto final entre Nancy e Jonathan com Dermogorgon faz ainda uma nova homenagem ao longa-metragem, em que a Nancy original atrai Krueger para a casa repleta de armadilhas e depois a incendeia.

Sobre a trilha sonora da série, o texto cultural está a todo tempo em relação com os estilos musicais de sucesso dos anos 1980. A vinheta instrumental de abertura, composta pela dupla Kyle Dixon e Michael Stein, em que a presença dos sintetizadores é essencial. Os sintetizadores eram instrumentos populares entre o fim da década de 1970 e os anos 1980, capazes de sintetizar elementos sonoros a partir de sinais eletrônicos. Esse tipo de instrumento foi um recurso bastante presente em filmes do cineasta do terror John Carpenter, como *A Bruma assassina* (1980) e *O Enigma de outro mundo* (1982). A trilha sonora de *Halloween* (1978), por exemplo, utiliza sintetizadores para criar tensão e medo com o personagem Michael Myers. O uso de sintetizadores também é característica do estilo musical *synthware* ou *retrowave*, que surgiu em meados da década de 2000 e foi influenciado por músicas, instrumentos e trilhas sonoras dos anos 1980, além da *new wave*. O estilo foi utilizado para criar um clima mais sombrio e de suspense à história.

Além da trilha sonora original, a série faz referências a diversos artistas da década em questão durante os episódios, configurando uma outra forma de despertar a memória e a nostalgia. Estão na composição da trilha da série canções como *Africa* (Toto),

Atmosphere (Joy Division), *Waiting for a girl like you* (Foreigner), *Raise a little hell* (Trooper), *Elegia* (New Order) e *Nocturnal Me* (Echo & the Bunnymen). Uma das canções mais utilizadas na série e que marca o personagem Will Byers é *Should I stay or should I go*, da banda The Clash. Ela aparece pela primeira vez no segundo episódio, em momento de união fraternal entre Will e Jonathan Byers. Depois, reaparece no quarto episódio, quando Eleven capta Will cantando a canção pelo walkie-talkie.

A moda é outra 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* – gíria para *young urban professionals* – 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 no seriado *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. Esses aspectos da moda oitentista refletiram nas escolhas feitas pelas responsáveis pelo figurino da série, Malgosia Turzanska e Kimberly Adams-Galligan, de forma a oferecer uma interpretação da época para uma cidade pequena do interior dos Estados Unidos. Os garotos e Eleven utilizam camisetas listradas e com referências a propagandas e filmes da época, tênis e macacões. Joyce é o retrato da mulher trabalhadora dos anos 1980, utilizando a sobreposição de casacos e parcas que parecem de segunda mão, camisas abertas com camisetas listradas por baixo e diversas peças de veludo cotelê, tecido muito comum na época. O cabelo das personagens femininas também segue o estilo das atrizes da série *Charlie's angels* (1976-1991), em especial as ondas do cabelo loiro de Farrah Fawcett, ícone da década.

Considerações finais

A proposta deste artigo foi identificar elementos presentes nos produtos midiáticos da década de 1980 na série *Stranger things*, com o objetivo de explorar a nostalgia como orientadora da estética utilizada na música, nos figurinos e em diversas cenas aqui apontadas. Ao entender que há interesse e admiração por elementos da cultura pop dos anos 1980 na sociedade contemporânea, os criadores da série – grandes fãs das produções

oitentistas – buscaram criar uma história que reunisse diversas características da moda, do cinema, da música e da literatura daquela época. Essa busca dos irmãos Duffer foi identificada em diversos momentos da primeira temporada da série e serve como exemplo para o que Reynolds (2011) chama de mania retrô, copiando a estética e carregando afeto.

Os números de audiência da série mostram que a série pode ser considerada um fenômeno dentre as séries norte-americanas atuais, em especial as produzidas pela Netflix. Ao ecoar cenas e músicas que marcaram gerações, a série trabalha com esse fascínio e consegue trabalhar com a ideia de, ainda que a partir da homenagem, rearticular e reorganizar elementos que parecem claros para a audiência. O passado jamais fora deixado para trás e serve como estratégia para a criatividade e para a atualização de temas.

O conceito de modelização também foi essencial para a compreensão de como a narrativa audiovisual rearticula todos esses elementos e consegue atingir o público. Ao utilizar a função mnemônica, os códigos e textos da década de 1980 despertam o afeto e a nostalgia dos espectadores, que sentem estar assistindo a um produto produzido naquela época. O texto e a narrativa visual da série são modelização, do início ao fim, de maneira a causar esse impacto nos espectadores. Com todos esses elementos apresentados, é possível dizer que *Stranger things* se tornou uma série de sucesso na contemporaneidade exatamente por saber operar esses conceitos e signos dentro da semiosfera de ficção seriada, apostando nas referências da memória da cultura pop dos anos 1980.

REFERÊNCIAS

BALOGH, Anna Maria. **O discurso ficcional na TV: sedução e sonho em doses homeopáticas**. São Paulo: Edusp, 2002.

DANESI, Marcel. **Popular culture: introductory perspectives**. 2. ed. Maryland: Rowman & Littlefield Publishers, 2012. (Kindle edition)

FRADE, Renan Martins. *Stranger things não é uma criação do algoritmo do Netflix*. **JUDÃO**, São Paulo, 3 ago.2017. Disponível em: <<http://judao.com.br/nao-stranger-things-nao-e-uma-criacao-do-algoritmo-do-netflix/>>. Acesso em: 2 dez. 2017.

HOLLOWAY, Daniel. ‘Stranger things’ ratings: where series ranks among Netflix's most watched. **Variety**, Nova Iorque, 25 ago.2016. Disponível em: <<http://variety.com/2016/tv/news/stranger-things-tv-ratings-netflix-most-watched-1201844081/>>. Acesso em: 2 dez. 2017.

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

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

LOTMAN, Iuri. **La semiosfera I** – semiótica de la cultura y del texto. Madrid: Ediciones Cátedra, 1996.

_____. **La semiosfera II** - semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio. Madrid: Ediciones Cátedra, 1998.

MACHADO, Irene. **Escola de semiótica:** a experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura. São Paulo: Ateliê, 2003.

_____ (Org.). **Semiótica da cultura e semiosfera.** São Paulo: Annablume, 2007.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário: ensaios de antropologia.** Lisboa: Moraes, 1970.

OLIVEIRA, Miguel. “Stranger things” supera “Game of Thrones” e se torna a série com maior demanda nos EUA. **O Vício**, Campina Grande, Paraíba, 7 nov. 2017. Disponível em <<https://ovicio.com.br/stranger-things-supera-game-of-thrones-e-se-torna-serie-com-maior-demanda-nos-eua/>>. Acesso em: 22 de mar. 2018.

REYNOLDS, Simon. **Retromania:** pop culture's adiction to its own past. London: Faber and Faber Ltd, 2011 (Kindle edition).

SHUKER, Roy. **Understanding popular music.** 2. ed. Londres: Routledge, 2001.

STRANGER things. Direção, produção e criação: Matt e Ross Duffer. EUA: Netflix, 2016. 8 episódios (42-62 minutos cada).

WAGMEISTER, Elizabeth. ‘Stranger things’ season 2 breaks Twitter record. **Variety**, Nova Iorque, EUA, 30 out. 2017. Disponível em <<http://variety.com/2017/digital/news/stranger-things-season-2-twitter-record-1202602413/>>. Acesso em: 21 de mar. 2018.