

O Imaginário Oitentista de Stranger Things na Contemporaneidade¹

Gabriela Nogueira Ribas²

Hilario Junior dos Santos³

Universidade Comunitária da Região de Chapecó, Chapecó, SC

RESUMO

O encantamento promovido pela atmosfera oitentista contida em Stranger Things, seus personagens marcantes e a narrativa envolvente podem ser alguns dos motivos para o sucesso da série. Este artigo explora o fenômeno do imaginário atualizado pelo olhar do ano de 2016, quais são suas características e como ele pode afetar a percepção, de forma tangível e/ou intangível. Através da coleta e recorte de elementos da série, tais como cenas, narrativa, imagens, possibilitados pelo método de scanning, discorremos sobre as teorias e conceitos que surgiram neste processo. Evidenciados pela Teoria Fundamentada, surgem também as contribuições do ano de 2016, a partir de movimentos sociais, culturais e econômicos, que se refletem na série.

PALAVRAS-CHAVE: Anos 80; empoderamento; imaginário; Netflix; Stranger Things.

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa é a adaptação de um trabalho de conclusão de curso⁴ (TCC), realizado em 2017 através da Universidade Comunitária da Região de Chapecó - Unochapecó.

Vive-se um momento de grande produção cultural viabilizada pela acessibilidade à tecnologia, em especial a digital, através da emergência de novas plataformas midiáticas, como o YouTube e a Netflix, que aliam a liberdade de produção de conteúdo de nicho a investimentos que possibilitam produções mais elaboradas.

¹ Trabalho apresentado na IJ08 – Estudos Interdisciplinares Da Comunicação do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 31 de maio a 2 de junho de 2018.

² Graduada em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, pela Universidade Comunitária da Região de Chapecó - UNOCHAPECÓ, e-mail: gabrielaribas@unochapeco.edu.br

³ Orientador do trabalho. Mestre em Comunicação Social pela PUCRS, professor na UNOCHAPECÓ, e-mail: hjs@unochapeco.edu.br

⁴ O trabalho de conclusão de curso está disponível na Biblioteca da Unochapecó.

A Netflix⁵ foi criada em 1997 como um serviço online de locação de filmes, hoje possui assinantes em mais de 190 países ao redor do globo, com mais de 125 milhões de horas de filmes e séries por dia. Ela é um serviço de *streaming*⁶ com transmissão de dados em rede através de pacotes. O serviço é *on demand*, onde o espectador tem disponibilidade de assistir aos programas no lugar e hora desejados, disponibilizando os episódios de suas novas temporadas de uma única vez, contando com produções originais.

Algumas produções viabilizadas pela Netflix foram antes rejeitadas pela televisão, como é o caso de *Stranger Things*. Os irmãos Matt e Ross Duffer, criadores da série, contaram à revista *RollingStone* (2016) sobre sua trajetória tentando vender o enredo e a criação da série, segundo eles entre 15 a 20 emissoras rejeitaram a estória.

A Netflix carrega traços das mídias tradicionais e das atuais, caracterizando-se como mídia alternativa, com conteúdo produzido e pensado para nichos; porém a Netflix tem seu grande potencial de produção devido aos altos investimentos⁷, característica não muito comum em mídias alternativas Jenkins (2009).

Através de sua plataforma, a Netflix evidencia as tendências culturais de sua época, como é a retomada dos anos 1980 nas telas. A febre oitentista remete aos Estados Unidos, seja na moda, música, TV e jogos, mas especialmente nas produções cinematográficas da época, como “*Curtindo a Vida Adoidado*”; “*ET o Extraterrestre*”; “*Indiana Jones*”; “*De Volta para o Futuro*”⁸. O governo como vilão, as caças ao tesouro e aventuras de uma vida descomplicada refletiam o clima de instabilidade econômica nos EUA⁸, culminando no escapismo da realidade, exposto tanto no cinema quanto nas demais produções culturais. Nesta época o Brasil não tinha grande expressão no cinema, e suas produções de televisão foram inspiradas nos sucessos norte-americanos. O país passava por uma fase difícil, marcado pelo final de uma ditadura e o baixo desenvolvimento econômico (NASR, 2016).

Através deste contexto, entende-se como os aspectos sociais e econômicos de

⁵ Dados disponíveis em: <<https://media.netflix.com/en/about-netflix>> Acesso em: 21 de maio de 2017.

⁶ Fluxo, distribuição e transmissão de mídia com dados em rede através de pacotes em tempo real. Fonte: http://www.ambito-juridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=18609&revista_caderno=17

⁷ (RECODE, 2017)

⁸ (ALZER; CLAUDINO, 2004)

uma época influencia suas produções culturais, evidenciando a importância de olhar para o conteúdo produzido e explorado pelas mídias, em particular a Netflix que é o foco deste artigo. É esse encantamento com as séries produzidas pela rede, que incentivaram a seleção do objeto de pesquisa: *Stranger Things* e a evocação dos anos oitenta na produção da série, criando o imaginário da época e como ele é atualizado no ano de 2016, ano de produção.

Este trabalho é de teor qualitativo e de cunho explicativo, sendo essencialmente dado através de discussões, assimilações e análises, teorizadas no decorrer das páginas, utilizando como metodologia a Teoria Fundamentada (TF), que vê o surgimento de teorias através da pesquisa empírica. Uma das ferramentas utilizadas para ajudar a TF é o método de *scanning*⁹, que permite que o olhar do observador “vague” pelos elementos da série, várias e várias vezes, para que sejam analisados e, posteriormente, selecionados e discutidos. O universo da pesquisa é a série *Stranger Things*, mais precisamente a primeira temporada da mesma, contendo 8 episódios, com o tempo médio de duração de 40/50 minutos por episódio

A grande teoria utilizada aqui, viabilizada pela Teoria Fundamentada, é o “imaginário”, que está relacionada ao universo das ideias e ao aspecto aurático de um objeto, no caso da obra *Stranger Things*.

Esta pesquisa se justifica pelo viés científico através da busca do estado da arte. Usando plataformas como Google Scholar, Portal de Periódicos da CAPES, Oasisbr, EBSCO, Pearson e o banco de periódicos da Intercom, com a utilização das palavras-chave: Imaginário, nostalgia, séries, anos 80, audiovisualidades, *Stranger Things*, Netflix. Percebemos o retorno satisfatório nas palavras-chave pesquisadas, mostrando o interesse na pesquisa de nostalgia e aspectos culturais relacionados a ela, especialmente dentro do cinema e do consumo de séries.

O artigo está dividido em três partes: 2. *A subjetividade, a lembrança e o imaginário*, discutindo acerca da formação do imaginário e seu aspecto grupal; 3. *Como o imaginário oitentista é construído em Stranger Things*, com o recorte e análise de aspectos na série que trazem e reforçam esse imaginário, buscando entendê-lo como

⁹ (FLUSSER, 2002).

fenômeno; 4. *A contribuição de 2016 através da atualização do imaginário da década de 1980*, como o ano de 2016 refez a leitura da década de 1980 e quais foram as suas colaborações para a produção da série.

2. A SUBJETIVIDADE, A LEMBRANÇA E O IMAGINÁRIO

Cinema e televisão como arte e representação remetem a imagem, seja ela de matriz sonora ou visual, aqui analisada pela visão *bergsoniana*¹⁰. Segundo Flusser (2002), as imagens são superfícies que pretendem representar algo no tempo e/ou espaço. A capacidade que o homem tem de abstração dessas superfícies, conservando-as apenas no plano, é o que se chama de *imaginação*.

Aqui a imaginação tem dois aspectos: o primeiro aspecto é o de isolar e analisar as dimensões de determinado fenômeno; e o outro é o de permitir que o homem reconstrua essas dimensões observando e analisando um ou mais lados e elementos na imagem; a partir delas temos a memória motora e a *memória imaginativa*, a última é foco desse artigo.

A memória trabalha com a atualização da lembrança pura¹¹ transformando-a em uma imagem lembrança: que não é o passado, e sim tudo aquilo o que o representa como tal, juntamente com a carga cultura e de experiências no meio em que vive, que o olhar do espectador carrega e agrega à esta imagem lembrança. Ao invocar uma imagem lembrança em um grupo e este grupo, mesmo sem estar no mesmo ambiente social, cidade, estado ou até mesmo país, relatam aspectos semelhantes da questão, tem-se então o imaginário:

O imaginário é algo que ultrapassa o indivíduo, que impregna o coletivo ou, ao menos, parte do coletivo. O imaginário pós-moderno, por exemplo, reflete o que chamo de tribalismo. Sei que a crítica moderna vê na atualidade a expressão mais acabada do individualismo. Mas não é esta a minha posição. [...] O imaginário é o estado de espírito de um grupo, de um país, de um Estado, nação, de uma comunidade, etc. (MAFFESOLI, 2001, p.76)

¹⁰ Henri Bergson (1859-1941), filósofo francês, ganhador do Nobel de literatura em 1927. Trouxe grandes contribuições através de seus estudos entre dialética e da existência. Fonte: <<http://almadalma.com.br/henri-bergson>>

¹¹ Lembrança pura: é o fato ocorrido no passado, que não está contido no cérebro do homem e que é o ato em si, não pode ser modificado. Para Bergson (1999), as imagens-lembrança são a atualização de uma lembrança pura.

Se antes víamos o esforço e o foco no individual, nesse cenário pós-moderno, existe uma busca das identidades rumo às identificações, na qual o homem deseja se identificar em algo que o faça se espelhar e “encontrar seu lugar”, neste cenário o “eu” troca de lugar com o “nós” e o “estamos juntos”, ultrapassando o indivíduo em prol do tribal (MAFFESOLI, 2010).

Quando uma série como *Stranger Things* faz sucesso, ela o faz porque um grupo de alguma forma enxergou na série algo que o identifique, algo que o represente e/ou algo que ele deseja possuir. A série proporciona várias possibilidades de identificação para seu público, tanto com os elementos contidos na tela, como a produção, a fotografia, a narrativa, assim como os próprios personagens, que permitem ao espectador se identificar dentro de suas definições.

3. COMO O IMAGINÁRIO OITENTISTA É CONSTRUÍDO EM STRANGER THINGS

Dentro da produção da série existem vários objetos icônicos que caracterizaram os anos 1980, são elementos materiais e culturais importantes no desenvolvimento da narrativa que situam a década: bicicletas, telefone sem fio, walkie talkies, jogos de tabuleiro, caracterização, filmes, comerciais e programas da década, etc. Entrar em contato com essas imagens na tela pode funcionar como um gatilho mental, remetendo instantaneamente ao espectador a uma época e ao sentimento que ela transmite.

Os atores principais são crianças e adolescentes, inseridos dentro de seus grupos de amizade, os “amigos de infância”, do tempo de escola e/ou vizinhos, e a inocência característica da idade, que juntos embarcam em aventuras perigosas e emocionantes.

Essas crianças e adolescentes que conseguem derrotar monstros, salvar seus amigos, encontrar tesouros e sair em aventuras épicas estão presentes em várias das produções dos anos 1980 e 1990, como: *E.T “O Extraterrestre”* (1982), *"Os Goonies"* (1985), *"Quero Ser Grande"* (1988), A Trilogia *"Karatê Kid"* (1984, 1986 e 1989), *"Clube dos Cinco"* (1985), Trilogia *"De Volta Para o Futuro"* (1985, 1989 e 1990),

"Gremlins" (1984), Conta Comigo (1986), Esqueceram de Mim (1990); e retornam na atualidade em produções destinadas ao público adulto.

Todos os itens relatados ajudam a tecer a teia do imaginário oitentista, que tem como "base" o "mito" em *Stranger Things*, ligado diretamente a narrativa e constituído pela representação do monstro, de universos paralelos e das teorias de conspirações governamentais.

Entenderemos por mito um sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas, sistema dinâmico que, sob o impulso de um esquema, tende a compor-se em narrativa. O mito é já um esboço de racionalização, dado que utiliza o fio do discurso, no qual os símbolos se resolvem em palavras e arquétipos em idéias. (DURAN, 1997, p.62-63)

Dentro desta base encontramos os arquétipos (padrões de personalidade), a narrativa é rica no desenvolvimento de seus personagens, suas representações como imaginário, que estão contidos dentro do mito. Esses arquétipos, representados pelos personagens da série, vão desenvolver a narrativa e permitir ao espectador a identificação com eles.

Para contextualizar este mito no tempo-espaço as imagens e símbolos selecionados foram as dos anos 1980: elas servem tanto para caracterizar a época como para evocar a memória afetiva do receptor dessas informações. Esses objetos servem de caracterização para os arquétipos (vestuário, acessórios, caracterização em geral), e os utilizam no decorrer da série (telefone, *walkie talkie*, música, estilingue, bicicletas, jogo de tabuleiro, etc).

O "grupo de amigo" e a própria invocação da infância desenvolve na série a atmosfera do saudosismo de uma época, uma vez que todos os itens anteriores estão inseridos na narrativa do mito, incrementando a significância dos objetos. Todo este desenvolvimento é coberto através de lentes pela fotografia do filme. Essa junção transforma todos os elementos tangíveis na tela em um sentimento intangível, captado pelo receptor.

O imaginário em um todo não é tangível, ele está no plano das ideias e tanto faz parte do coletivo quanto é composto pelo coletivo. A série evidencia o padrão de

retomada dos elementos característicos representativos da década de 1980, encorpando a atmosfera em torno da época, um atributo intangível que a envolve, ultrapassando a obra em si (MAFFESOLI, 2001).

Porém, o fato interessante está na forma como essa “volta no tempo” acontece, provocada pelo imaginário e representada, mais do que em objetos e caracterizações, mas nos aspectos narrativos que são o reflexo social, cultural e econômico de seu tempo.

4. A CONTRIBUIÇÃO DE 2016 ATRAVÉS DA ATUALIZAÇÃO DO IMAGINÁRIO DA DÉCADA DE 1980

Mais do que os elementos sonoros e visuais, a história e os personagens da série sofreram grandes mudanças, se comparadas aos filmes dos anos 1980, através da participação das mulheres em *Stranger Things*. A série possui um quadro com dez personagens em destaque que movimentam a trama, a constar: Lucas, Will, Mike, Dustin, Eleven, Hopper, Joyce, Nancy, Jonathan e Brenner.

A narrativa da série, descrita em uma visão macro, conta a história de uma base secreta do governo que realiza testes com cobaias humanas e, por acidente, deixa um monstro escapar; alguém é raptado e um grupo de amigos tenta salvá-lo. À primeira vista esta é uma narrativa muito parecida com tantas outras de heróis, porém, um aspecto em particular chama a atenção: o herói da série ser uma garota, que estão em menor número mas tem uma grande representatividade em seus papéis.

A Heroína: Eleven é a heroína da série e é uma criança, à medida em que ela faz laços com os garotos seus poderes se desenvolvem. A garota mal sabe falar devido a forma como era confinada por Brenner em seu cativeiro, mas começa a conhecer o mundo e a interagir com o mesmo. Ao mesmo tempo em que fica feliz por encontrar amigos ela se culpa, pois parte do problema se deve ao portal aberto entre o mundo invertido e o mundo “real”, que foi viabilizado através dos experimentos com ela. Mesmo com o trabalho em grupo é ela que luta com o monstro, superando seus próprios limites para salvar seus novos amigos.

A Figura Materna: Joyce é mãe de Will e vive uma vida atarefada como divorciada que sustenta sozinha os dois filhos, e é justamente como mulher e como mãe que ela brilha durante a série. É ela que se preocupa, luta e não desiste de encontrar seu filho. Joyce é tão representativa como mãe para Will quanto foi, em alguns minutos, para Eleven. Por mais que tenha seus amigos agora, a figura “paterna” mais próxima dela é a de Brenner, a garota não tem nenhum contato de afeto com adultos, depois de Benny, Joyce é a figura adulta, e figura materna.

A Personagem em Transformação: o desenvolvimento do personagem de Nancy foi o maior entre as três representações femininas na série, comparando sua evolução dos primeiros episódios para os últimos. Quando descobre que Barb sumiu, ela decide procurar pela amiga. Nancy passou da típica garota americana fadada à um destino parecido com o de seus pais, preocupação que a personagem demonstrou na série e provocada por Jonathan.

A partir daí ela permitiu aflorar sua personalidade forte: demonstrou saber atirar melhor que Jonathan, mostrou como não esperar alguém arrombar uma porta por ela e como descarregar uma arma em um monstro. Em vários momentos, a garota demonstrou coragem ao não ter medo de enfrentar o que precisa ser enfrentado, como quando entrou através do portal em uma árvore, no mundo invertido.

4.1 As produções cinematográficas dos anos oitenta atualizadas em 2016 através do empoderamento feminino

Houve uma atualização demonstrada especialmente pelo desenvolvimento das personagens femininas na série. O pôster abaixo foi utilizado para a divulgação da série e, nele, há um destaque para a personagem principal Eleven, seguida por Joyce, Will, Hopper, Jonathan, Nancy e, na parte inferior, temos os garotos e, possivelmente, Brenner ao fundo. Temos walkie talkies na cena, assim como as bicicletas das crianças, junto com a casa dos fundos da família Byers e o prédio que Brenner comanda.

Figura 1: Pôster promocional de Stranger Things

Fonte: Imagem de divulgação¹².

Na sequência, os pôsteres dos filmes Star Wars VI (1983) e De Volta para o Futuro II (1989) são ilustrados. Em De Volta para o Futuro II, Marty McFly é convocado novamente por Doutor Brown, desta vez para irem ao futuro, e salvar a família de Marty de um destino terrível.

Desta vez Jennifer, namorada de Marty, entra no carro/máquina do tempo junto com eles, o que quase sugeriu uma atuação ativa da moça na estória, porém minutos depois ela é anestesiada por Brown para “não dar trabalho”, deixando de fazer parte da trama, aparecendo em momentos isolados, desta forma, tanto no primeiro como no segundo, as mulheres no filme não tem papéis e representatividade significativas.

¹² Disponível em:
<https://scifibr.wordpress.com/2016/08/31/netflix-anuncia-oficialmente-a-2a-temporada-de-stranger-things>. Acesso em 9 abr. 2018.

Figura 2: Mosaico dos pôsteres de Star Wars VI e De Volta Para o Futuro II



Fonte: Imagens de divulgação.¹³

Em Star Wars o cenário muda, tem-se a personagem da Princesa Leia, única protagonista feminina na estória, que é introduzida à trama quando raptada por Darth Vader e resgatada por Han e Luke. O desenvolvimento da personagem mostra uma mulher forte, astuta e inteligente e que por várias vezes durante os filmes é quem salva seus companheiros de situações perigosas. Em o Retorno de Jedi, Leia é feita prisioneira por Jabba.

Stranger Things segue a lógica de muitas das produções audiovisuais em sua narrativa e personagens, porém a série mostra uma inversão em determinados papéis que não é comum no cinema oitentista. Quem foi capturado, mais de uma vez, em Star Wars foi Leia; em Stranger Things foi Will, quebrando o sistema clássico onde o herói salva a mocinha. A mulher sempre entrou em diversas produções como possuindo vários atributos nobres e mentais, dentre eles a coragem, mas nunca deixaram de ocupar um papel em que se submeteram à algo unicamente por serem mulheres.

¹³ Disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-25803/> e <https://celebrityauthentic.com/shop/250-and-up/michael-j-fox-autographed-27x40-back-future-part-ii-poster/>. Acesso em 9 abr. 2018/

Figura 3: Direita: Leia e Jabba, Star Wars (1983) - Esquerda: Rey, Star Wars (2015)



Fonte: Imagens de divulgação.¹⁴

Estes filmes foram escolhidos para retratar o papel das mulheres em muitas das produções oitentistas e que seguiram durante muito tempo, mas que começam a mudar de direção agora. Carrie Fisher, que protagonizou a Princesa Leia, aconselha Daisy Ridley, que interpreta Rey no novo Star Wars, em um bate-papo viabilizado pela revista Interview (2015).

Fisher conta sobre como foi considerada um “símbolo sexual” em sua época, em uma referência ao traje de escrava, utilizado no episódio VI, porém nunca se sentiu como tal. Seu conselho a Daisy é categórico e cheio de significado: “Não seja uma escrava como eu fui [...] Você deve continuar lutando contra a roupa de escrava”, a resposta de Daisy é: “Tudo bem, eu lutarei.”¹⁵; por mais que Fisher faça menção ao seu visual no filme, pode-se entender que ela também aconselha Daisy a lutar por seu personagem no filme, pelas coisas que ela acredita, para de uma forma ou outra, se empoderar.

Este período vivido na sociedade e refletido na cultura vem em partes dos movimentos sociais femininos e a luta da mulher para conquistar direitos iguais perante

¹⁴ Disponível em: http://starwars.wikia.com/wiki/File:Luke_the_hutt.png e http://starwars.wikia.com/wiki/File:Rey_holds_her_quarterstaff.png. Acesso em 9 abr. 2018.

¹⁵ Tradução nossa dos textos contidos na Figura

a sociedade, através do feminismo e do movimento de empoderamento, gerando mudanças na sociedade e suas manifestações.

Existem vários conceitos e definições para o empoderamento feminino; segundo Costa (2006) o conceito surgiu nos Estados Unidos nos anos 1970, juntamente com o movimento dos direitos civis, através da bandeira do poder negro, da valorização e da conquista dos direitos de cidadania. Para o movimento feminista, o empoderamento compreende toda a alteração dos padrões e estruturas de poder patriarcal que diminuem a posição da mulher inserida na sociedade e a colocam como “subordinada” ao homem.

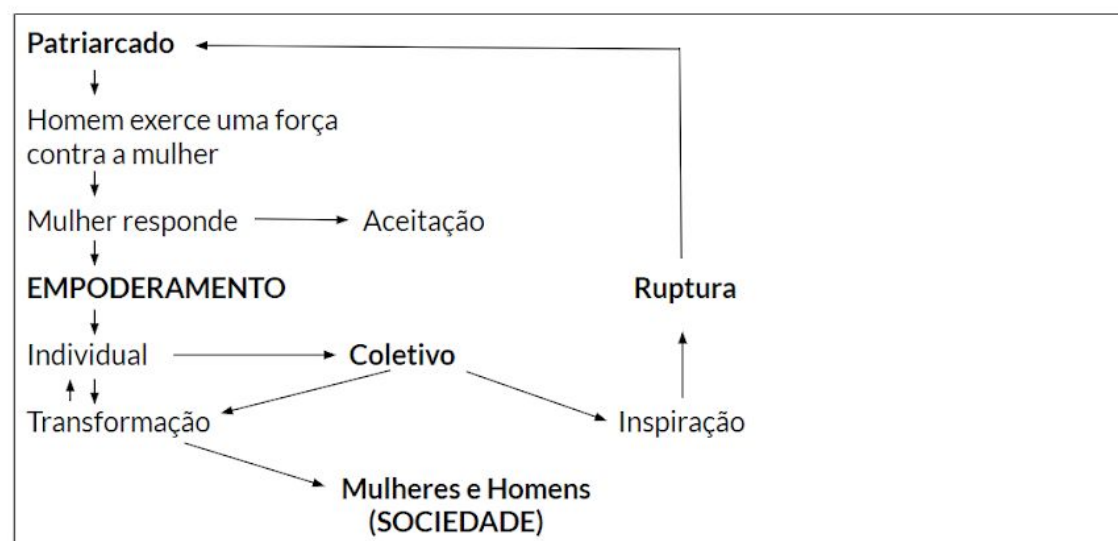
O empoderamento trabalha tanto na ordem do individual como na do coletivo, como ressalta Leon (apud SARDENBERG, 2009). No individual, ele visa provocar mudanças no íntimo do ser humano. Para as autoras não se pode “empoderar alguém”, este movimento deve ser feito no íntimo da pessoa, porém pode-se inspirar as mulheres através de atos, e até a sociedade em geral, daí surge a ordem do coletivo. O coletivo trabalha a partir do individual e, para com a tomada de decisões, inclusão, suporte e igualdade.

Uma das contradições fundamentais do uso do termo ‘empoderamento’ se expressa no debate entre o empoderamento individual e o coletivo. Para quem o uso o conceito na perspectiva individual, com ênfase nos processos cognitivos, o empoderamento se circunscreve ao sentido que os indivíduos se auto conferem. Tomo um sentido de domínio e controle individual, de controle pessoa. E “fazer as coisas por si mesmo”, “ter êxito sem a ajuda dos outros”. Esta é uma visão individualista, que chega a assinalar como prioritários os sujeitos independentes e autônomos com um sentido de domínio próprio, e desconhece as relações entre as estruturas de poder e as práticas da vida cotidiana de indivíduos e grupos, além de desconectar as pessoas do amplo contexto sócio-político, histórico, do solidário, do que representa a cooperação e o que significa preocupar-se com o outro (LEON apud SARDENBERG, 2009, p.3)

Para que o empoderamento exista, deve existir também uma força, força esta que é contrária à determinado objeto, no caso, uma força que oprime a mulher gera uma força contrária, que seria o empoderamento feminino. *Stranger Things* evidencia os resultados da luta do empoderamento, visíveis na narrativa da série, e esta abertura da história para o desenvolvimento das personagens femininas ocupando papéis de

destaque podem ser explicados através das ordens do individual/coletivo, como sugere o esquema desenvolvido abaixo:

Figura 4: Mapa conceitual demonstrando a influência coletivo/social



Fonte: Acervo da autora (2017)

CONCLUSÃO

Empresas de criação de conteúdo como a Netflix, nascida no digital como uma empresa de “fundo de quintal”, mas com um grande crescimento e potencial de investimento estão atentas em seu público, o que fazem, o que consomem e o que mexe com ele, sendo o ator que preenche uma demanda, da mesma forma em que cria um novo padrão de consumo e, aos poucos, vão conquistando mais e mais público através dos universos criados.

O universo de Stranger Things é um exemplo da retomada da atmosfera de décadas passadas nas representações culturais atuais, expresso aqui pelos anos 1980. Conclui-se então, mas sem colocar pontos finais, que o imaginário presente na série é formado pelo coletivo social, que timidamente relembra as décadas passadas que foram inclusive vivida por ele, e influencia a criação de conteúdo temático e nostálgico.

Esse imaginário oitocentista em Stranger Things carrega uma atmosfera maior do que a obra em si e revela aspectos interessantíssimos, como a produção de um audiovisual para adultos que contém o grupo de amigos, que de certa forma mexem com

a memória do espectador e rememoram um tempo distante; e não somente ele, mas os jovens de 2016 que cresceram em contato com produções oitentistas vistas por seus pais antes deles e viabilizada pelo envolvimento digital.

Levando em conta a reprodução de características clássicas do herói e do vilão, a contribuição do ano de produção da série (2016) se dá justamente em uma terceira parte: a mocinha. A série carrega três personagens principais extremamente marcantes e proativas, sem o espaço para a donzela em perigo; elas são inteligentes, mas geralmente a mulher dentro da narrativa costuma ser inteligênte, a diferença é que aqui elas também são fortes e corajosas, lutando contra o vilão e buscando a verdade com afínco, elas partem para a luta.

Colocar a mulher em foco pode ser fruto de uma mudança consciente ou inconsciente, gerada através do empoderamento feminino e da inspiração transmitida por ele, afinal, uma série de mulheres fortes foi criada por homens.

Os homens, tanto na década de oitenta como em 2016, segundo os conceitos discutidos, não podem “se empoderar” pois não existe uma força contra o homem, porém o movimento do empoderamento feminino, quando passado do individual para o coletivo, assumiu um papel de agente de mudanças sociais.

Essas mudanças tanto inspiram outras mulheres para que despertem o empoderamento em seu íntimo, como aos homens que são influenciados e inspirados por todo este movimento, que resultou no molde que talvez, e só talvez, convergiu em Stranger Things.

A Teoria Fundamentada teve um papel essencial no desenvolvimento da pesquisa, incentivando a liberdade e as percepções criativas do início ao fim, sem ela essas diretrizes não seriam as mesmas; assim como a ferramenta de scanning, que viabilizou o recorte, a análise e o discorrer de teorias, dados e a percepção de diferentes pontos de vista, que culminaram nos caminhos seguidos a partir da intuição, assimilações e discussões que possibilitaram este trabalho.

REFERÊNCIAS

ALZER, Luiz André. CLAUDINO, Mariana. **Almanaque Anos 80**. – Rio de Janeiro: Ediouro,

2004.

COSTA, Ana Alice. **Gênero, poder e empoderamento das mulheres**, 2006. Disponível em:
<<https://pactoglobalcreapr.files.wordpress.com/2012/02/5-empoderamento-ana-alice.pdf>>

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

INTERVIEW. **Daisy Ridley By Carrie Fisher, 2009**. Disponível em:
<https://www.interviewmagazine.com/film/daisy-ridley#_> Acesso em: 16 de outubro de 2017.

JENKINS, Henry. **A Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JORDAN, David. **História da Segunda Guerra Mundial**. São Paulo: M.Books, 2010.

MAFFESOLI, Michel. O imaginário é uma realidade. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n.15, p.74-82, agosto. 2001.

_____. **O Tempo das Tribos: O declínio do individualismo nas sociedades de massa**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

NASR, Jacques Cleres Salim. **De Volta para os anos 80**. Campinas: Pontes, 2016

RECODE. **Netflix spends more than any other streaming service on content**. 2017.
Disponível em <
<https://www.recode.net/2017/10/6/16438078/netflix-amazon-hulu-hbo-spending-streaming-service>> Acesso em: 15 de outubro de 2017.

ROLLINGSTONE. **'Stranger Things': How Two Brothers Created Summer's Biggest TV Hit**. 2016.
Dados disponíveis em:
<<http://www.rollingstone.com/tv/features/stranger-things-creators-on-making-summers-biggest-tv-hit-w431735>> Acesso em: 21 de maio de 2017

SARDENBERG, Cecília M.B. **Conceituando “Empoderamento” na Perspectiva Feminista**. Salvador: NEIM/UFBA, 2009.