

**UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI**

**ROSANA CORDEIRO PAREDE**

**A SÉRIE *STRANGER THINGS***

**E A NOSTALGIA DOS ANOS 1980**

**SÃO PAULO**

**2018**

**ROSANA CORDEIRO PAREDE**

**A SÉRIE *STRANGER THINGS***

**E A NOSTALGIA DOS ANOS 1980**

Dissertação de Mestrado apresentado à Banca Examinadora, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual, da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Rogério Ferraraz.

**SÃO PAULO**

**2018**

**ROSANA CORDEIRO PAREDE**

**A SÉRIE *STRANGER THINGS***

**E A NOSTALGIA DOS ANOS 1980**

Dissertação de Mestrado apresentado à Banca Examinadora, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual, da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Rogério Ferraraz.

Aprovado em 30/11/2018

---

Prof. Dr. Rogério Ferraraz | UAM

---

Profa. Dra. Laura Louguercio Cánepa | UAM

---

Prof. Dr. Herom Vargas | UMESP

## AGRADECIMENTOS

À Universidade Anhembi Morumbi, que me concedeu a bolsa de estudos, proporcionando-me crescimento e ampliação dos meus conhecimentos.

Ao Fellipe Kuhlmann, meu esposo e melhor amigo, que sempre me apoia e incentiva em todas as minhas jornadas, acreditando bem mais em mim do que eu mesma.

Aos meus pais, que se empenharam em me proporcionar a educação de qualidade que me direcionou até aqui.

A todos os professores do Programa, que me proporcionaram conhecimento, em especial à Laura Cánepa e a Tiago Monteiro, que me trouxeram de volta a paixão por filmes e por estudos relacionados a horror.

Aos professores Renato Tavares, Anderson Gonçalves, Luiz Alberto de Farias, Eliane Basso, Xerxes Pellini, Carlos Eduardo de Almeida Sá, dentre muitos outros, que sempre foram inspiração e grandes incentivadores para meu ingresso na carreira acadêmica.

Aos membros da minha banca de qualificação, professoras Maria Ignês Carlo Magno e Laura Cánepa, por suas observações pontuais e necessárias para a melhora e finalização deste trabalho.

Ao meu orientador, Rogério Ferraraz, pela paciência e incentivo ao longo do programa e pelas observações pontuais e orientações que proporcionaram meu amadurecimento acadêmico.

Aos amigos e colegas do estúdio da Universidade Anhembi Morumbi, campus Mooca, pela compreensão e apoio ao longo desses dois últimos anos.

A Deus, que me deu a vida e até aqui me sustenta, indicando os caminhos e apontando meus erros, fazendo-me um ser humano melhor a cada dia.

## RESUMO

Este estudo tem por objetivo compreender e apontar os aspectos nostálgicos encontrados na série *Stranger Things*, da Netflix, observando os vários elementos imagéticos, sonoros, narrativos e estilísticos que foram utilizados na criação atmosférica de uma obra original, produzida e exibida em 2016, com estética audiovisual inspirada em muitas obras e referências dos anos 1980. Essas características foram discutidas por meio de uma análise comparativa entre a série e algumas obras em que ela notadamente se inspira, introduzindo o espectador a uma lembrança nostálgica. Para análise, propôs-se uma aproximação visual entre a série e algumas obras citadas, bem como exemplificação da inspiração dessas obras para promoção da segunda temporada. Para tanto utilizou-se conceitos e teoria sobre composição da atmosfera fílmica, desenvolvidos por Inês Gil; sobre nostalgia e pós-modernidade, propostos por Linda Hutcheon e Fredric Jameson; sobre narrativas seriadas, conforme Umberto Eco e Jason Mittell; entre outros assuntos e autores.

**Palavras-chave:** Audiovisual. Narrativa seriada. Nostalgia. *Stranger Things*.

## ABSTRACT

This study aims to understand and point out the nostalgic aspects found in Netflix's *Stranger Things* series, observing the various imagery, sonorous, narrative and stylistic elements that were used in the atmospheric creation of a work original, produced and exhibited in 2016, with audiovisual aesthetics inspired by many works and references of the years 1980. These characteristics were discussed by means of a comparative analysis between the serial and some works in which it is notably inspired, introducing the viewer to a nostalgic memory. For analysis, we proposed a visual approximation between the serial and some cited works, as well as exemplifying the inspiration of these works for the promotion of the second season. For this purpose, we used concepts and theory about composition of the filmic atmosphere, developed by Inês Gil; About nostalgia and post-modernity, proposed by Linda Hutcheon and Fredric Jameson; On seriated narratives, according to Umberto Eco and Jason Mittell; Among other subjects and authors.

**Keywords:** Audiovisual. Seriated narratives. Nostalgia. *Stranger Things*.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> – Cientista foge assustado pelos corredores escuros do laboratório.....	16
<b>Figura 2</b> – Cientista olha para cima antes de desaparecer .....	16
<b>Figura 3</b> – Amigos reunidos jogam <i>Dangeous &amp; Dragons</i> .....	17
<b>Figura 4</b> – Personagem Demogorgon é apresentado na série .....	17
<b>Figura 5</b> – primeira versão de <i>Dangeous &amp; Dragons</i> lançada em 1974 .....	18
<b>Figura 6</b> – Kit para iniciante do jogo, lançado do Brasil em 2017.....	18
<b>Figura 7</b> – Ilustração da figura do Demogorgon em <i>Dangeons &amp; Dragons</i> .....	19
<b>Figura 8</b> – Cartaz de lançamento do filme <i>The Thing</i> .....	20
<b>Figura 9</b> – Preenchimento da queixa de desaparecimento de Will em <i>Stranger Things</i> .....	22
<b>Figura 10</b> – Preenchimento da queixa de ataque de tubarão no filme <i>Tubarão</i> .....	22
<b>Figura 11</b> – Agentes do governo chegam ao laboratório – <i>Stranger Things</i> .....	23
<b>Figura 12</b> – Grupo encontra uma atmosfera nublada no local isolado – <i>Stranger Things</i> .....	23
<b>Figura 13</b> – A menina invade a lanchonete para comer.....	23
<b>Figura 14</b> – Homem surpreende a menina roubando comida .....	23
<b>Figura 15</b> – Cartaz de lançamento do filme <i>Jaws</i> .....	24
<b>Figura 16</b> – Benny percebe uma tatuagem no antebraço da menina .....	25
<b>Figura 17</b> – A menina aponta à si mesma se identificando por 011.....	25
<b>Figura 18</b> – Joyce se lembra de quando foi à cabana de Will.....	26
<b>Figura 19</b> – Joyce convida o menino para assistir ao filme <i>Poltergeist</i> .....	26
<b>Figura 20</b> – Cartaz de lançamento do filme <i>Poltergeist</i> .....	27
<b>Figura 21</b> – Jantar na casa da família Wheeler.....	28
<b>Figura 22</b> – Mike conversa com Lucas pelo rádio-comunicador .....	28
<b>Figura 23</b> – Joyce atente o telefone quando toca.....	29
<b>Figura 24</b> – A energia é passada pelo aparelho telefônico.....	29
<b>Figura 25</b> – Meninos caminham com suas lanternas acesas .....	30
<b>Figura 26</b> – O grupo encontra a menina perdida na floresta.....	30
<b>Figura 27</b> – Cartaz de lançamento do filme <i>E.T. – The Extra-Terrestrial</i> .....	31
<b>Figura 28</b> – Lembrança da menina sendo arrastada pelos corredores do laboratório .....	33
<b>Figura 29</b> – Menina chorando antes de ser jogada no quarto escuro.....	33
<b>Figura 30</b> – Os meninos olham assustados para Eleven .....	34
<b>Figura 31</b> – Nariz de Eleven sangra após utilizar seus poderes .....	34
<b>Figura 32</b> – Cartaz do filme <i>Tubarão</i> colado na parede do quarto de Will .....	35

<b>Figura 33</b> – Algo estranho parece sair da parede enquanto Joyce observa.....	35
<b>Figura 34</b> – Joyce vai à loja comprar mais luzes de Natal.....	36
<b>Figura 35</b> – Joyce pendura todas as luzes de Natal pela casa .....	36
<b>Figura 36</b> – Eleven assiste o desenho do He-Man pela televisão.....	37
<b>Figura 37</b> – Eleven assiste o intervalo comercial da Coca-Cola .....	37
<b>Figura 38</b> – Eleven é observada por um vidro no laboratório.....	37
<b>Figura 39</b> – Eleven amassa uma lata de Coca-Cola com a força da mente .....	37
<b>Figura 40</b> – Holly olha assustada para a parede .....	38
<b>Figura 41</b> – Algo estranho parece querer “rasgar” a parede .....	38
<b>Figura 42</b> – Joyce percebe as luzes piscarem e algum tipo de comunicação com o filho .....	39
<b>Figura 43</b> – Joyce entra no armário com as lâmpadas nas mãos e conversa com o filho.....	39
<b>Figura 44</b> – Recorte de jornal relata abusos sofridos por Terry Ives em pesquisas feitas por Brenner.....	40
<b>Figura 45</b> – Recorte de jornal apontando doutor Brenner como integrante do projeto MKULTRA .....	40
<b>Figura 46</b> – Alfabeto usado por Joyce para se comunicar com Will.....	41
<b>Figura 47</b> – Momento em uma monstruosa mão rasga o papel de parede.....	41
<b>Figura 48</b> – Cartaz de lançamento do filme <i>A Nightmare On Elm Street</i> .....	42
<b>Figura 49</b> – Amigos reunidos no porão da casa de Mike.....	43
<b>Figura 50</b> – Eleven, usando uma peruca loira e um vestido rosa, se olha no espelho.....	43
<b>Figura 51</b> – Cientista observa a fenda que dá passagem ao local desconhecido.....	44
<b>Figura 52</b> – Preso por uma corrente o homem entra pela fenda.....	44
<b>Figura 53</b> – Guarda vigia a entrada da sala do necrotério onde está o corpo de Will .....	46
<b>Figura 54</b> – Hopper descobre que o corpo de Will é um boneco .....	46
<b>Figura 55</b> – Fenda da parede onde Joyce vê Will.....	47
<b>Figura 56</b> – Após incêndio na estação de rádio o nariz de Eleven sangra.....	47
<b>Figura 57</b> – O delegado encontra a passagem para o lugar estranho.....	47
<b>Figura 58</b> – Lonnie pede ao filho Jonathan que remova o cartaz do filme.....	47
<b>Figura 59</b> – Cartaz do filme <i>The Evil Dead</i> .....	48
<b>Figura 60</b> – Lembrança de Eleven ao ser submersa no tanque de água .....	50
<b>Figura 61</b> – O grupo caminha pelos trilhos de trem .....	50
<b>Figura 62</b> – Cartaz de lançamento do filme <i>Altered States</i> .....	51
<b>Figura 63</b> – Cartaz do filme <i>Stand By Me</i> .....	52
<b>Figura 64</b> – Desenho encontrado em um quarto no laboratório.....	54

<b>Figura 65</b> – Notícia de jornal sobre Terry Ives .....	54
<b>Figura 66</b> – Dustin é ameaçado com um canivete no pescoço.....	55
<b>Figura 67</b> – Mike volta flutuando do penhasco.....	55
<b>Figura 68</b> – Letreiros no cinema pichados por Steve .....	56
<b>Figura 69</b> – Policial algema Jonathan.....	56
<b>Figura 70</b> – Doutor Brenner se encontra com Eleven.....	57
<b>Figura 71</b> –Eleven faz um dos carros voar para livrar o caminho para passagem .....	57
<b>Figura 72</b> – O grupo traça um plano para se salvar da perseguição .....	58
<b>Figura 73</b> – As crianças se abrigam no ônibus abandonado .....	58
<b>Figura 74</b> – Joyce conversa carinhosamente com Eleven.....	59
<b>Figura 75</b> – Os meninos preparam o tanque com sal.....	59
<b>Figura 76</b> – Eleven mergulhada no tanque com os olhos vendados.....	60
<b>Figura 77</b> – Eleven encontra Will no mundo invertido .....	60
<b>Figura 78</b> – Monstro aparece no teto da sala dos Byers .....	61
<b>Figura 79</b> – Grupo posicionado para atacar com o cartaz do filme <i>Tubarão</i> ao fundo.....	61
<b>Figura 80</b> – Hopper encontra uma espécie de ovo chocado pelo caminho.....	61
<b>Figura 81</b> – Ninho repleto de ovos de alienígenas no filme <i>Alien, o oitavo passageiro</i> .....	61
<b>Figura 82</b> – Placa da entrada da cabana de Will.....	62
<b>Figura 83</b> – Hopper lê histórias à filha em tratamento contra o câncer.....	62
<b>Figura 84</b> – Jonathan fica face a face com o monstro .....	62
<b>Figura 85</b> – Ripley fica face a face com o monstro em <i>Alien 3</i> .....	62
<b>Figura 86</b> – Os garotos incendeiam a criatura presa à armadilha.....	63
<b>Figura 87</b> – Ripley se prepara para incendiar a criatura em <i>Alien, o oitavo passageiro</i> .....	63
<b>Figura 88</b> – Cartaz de lançamento do filme <i>Alien, o oitavo passageiro</i> .....	64
<b>Figura 89</b> – Mulher e guardas são mortos por Eleven .....	65
<b>Figura 90</b> – Demogorgon aparece através da parede.....	65
<b>Figura 91</b> – Corpo de Barbara envolto em uma gosma no mundo invertido .....	66
<b>Figura 92</b> – Will é encontrado vivo no mundo invertido com algo à sua boca.....	66
<b>Figura 93</b> – Demogorgon revela sua forma .....	66
<b>Figura 94</b> – Formato da abertura do ovo do filme <i>Alien, o oitavo passageiro</i> .....	66
<b>Figura 95</b> – Will, pálido, olha-se no espelho .....	68
<b>Figura 96</b> – Lesma expelida por Will foge pelo ralo da pia.....	68
<b>Figura 97</b> – Banheiro com aparência normal .....	68
<b>Figura 98</b> – Após piscar a luz o banheiro aparece com aparência do mundo invertido .....	68

<b>Figura 99</b> – Cartaz com a data de lançamento da segunda temporada.....	70
<b>Figura 100</b> – Cartaz <i>Stranger Things 2</i> , Halloween .....	71
<b>Figura 101</b> – Cartaz de <i>Stranger Things</i> inspirado no do filme <i>Alien, o oitavo passageiro</i> ...	72
<b>Figura 102</b> – Cartaz de <i>Stranger Things</i> inspirado no do filme <i>Chamas da vingança</i> .....	73
<b>Figura 103</b> – Cartaz de <i>Stranger Things</i> inspirado no do filme <i>Os Goonies</i> .....	74
<b>Figura 104</b> – Cartaz de <i>Stranger Things</i> inspirado no do filme <i>O sobrevivente</i> .....	75
<b>Figura 105</b> – Cartaz de <i>Stranger Things</i> inspirado no do filme <i>O Tubarão</i> .....	76
<b>Figura 106</b> – Cartaz de <i>Stranger Things</i> inspirado no do filme <i>Conta Comigo</i> .....	77
<b>Figura 107</b> – Cartaz de <i>Stranger Things</i> inspirado no do filme <i>A hora do pesadelo</i> .....	78
<b>Figura 108</b> – Cartaz de <i>Stranger Things</i> inspirado no do filme <i>A morte do demônio</i> .....	79
<b>Figura 109</b> – Tela de abertura do <i>Stranger Things: The Game</i> .....	80
<b>Figura 110</b> – Personagens do <i>Stranger Things: The Game</i> .....	80
<b>Figura 112</b> – Floresta de Mirkwood em <i>Stranger Things: The Game</i> .....	81
<b>Figura 111</b> – Laboratório de Hawkins <i>Stranger Things: The Game</i> .....	81
<b>Figura 113</b> – Casa do Hopper em <i>Stranger Things: The Game</i> .....	81
<b>Figura 114</b> – Fliperama da segunda temporada em <i>Stranger Things: The Game</i> .....	81
<b>Figura 115</b> – Cabana do Will em <i>Stranger Things: The Game</i> .....	81
<b>Figura 116</b> – Casa dos Byers em <i>Stranger Things: The Game</i> .....	81
<b>Figura 117</b> – Interface do Spotify com personagens de <i>Stranger Things</i> .....	82
<b>Figura 118</b> – Parede com letras e luzes interativas do Snapchat.....	83
<b>Figura 119</b> – A mão do Demogorgon aparece no cenário .....	84
<b>Figura 120</b> – Momento em que a porta se abre e interage com o mundo real .....	84
<b>Figura 121</b> – A experiência em <i>Stranger House</i> .....	85
<b>Figura 122</b> – Quando e onde aconteceu a exposição <i>Stranger House</i> .....	85
<b>Figura 123</b> – Primeiro andar de <i>Stranger House</i> com os cartazes de <i>Stranger Things</i> .....	86
<b>Figura 124</b> – Réplica da sala de Joyce Byers em <i>Stranger House</i> .....	87
<b>Figura 125</b> – Sala do laboratório de Hawkins em <i>Stranger House</i> .....	87
<b>Figura 126</b> – Espaço simulando o Mundo Invertido em <i>Stranger House</i> .....	87
<b>Figura 127</b> – Programa exibido no espaço comprado pela Netflix no SBT. ....	88
<b>Figura 128</b> – Gráfico de audiência de séries da Netflix divulgado pela revista Forbes .....	89
<b>Figura 129</b> – Cientista corre pelos corredores do laboratório de Hawkins.....	93
<b>Figura 130</b> – Personagem corre pelos corredores em <i>A hora do pesadelo</i> .....	93
<b>Figura 131</b> – A criatura deposita seus ovos no hospedeiro no filme <i>Alien</i> .....	94
<b>Figura 132</b> – Episódio 8 de <i>Stranger Things</i> , quando Will é encontrado .....	94

<b>Figura 133</b> – Frames da criação da vinheta de abertura de <i>Stranger Things</i> .....	95
<b>Figura 134</b> – Tabela criada por Linda Hutcheon sobre ironia .....	99
<b>Figura 135</b> – Frame da vinheta de abertura de <i>Stranger Things</i> .....	100
<b>Figura 136</b> – Frame do título de abertura do primeiro episódio de <i>Stranger Things</i> .....	100
<b>Figura 137</b> – Capas de livros de Stephen King utilizados como inspiração na criação da vinheta da série.....	100
<b>Figura 138</b> – Trabalho final de Michelle da animação da abertura de <i>Stranger Things</i> .....	101
<b>Figura 139</b> – Animação da abertura de <i>Zona Morta</i> realizado por Richard Greenberg.....	101
<b>Figura 140</b> – Momento em que Elliot encontra o E.T. no filme .....	102
<b>Figura 141</b> – Momento que Eleven é encontrada na floresta em <i>Stranger Things</i> .....	102
<b>Figura 142</b> – Mike dá carona à amiga em sua bicicleta em <i>Stranger Things</i> .....	104
<b>Figura 143</b> – Elliot dá carona ao amigo em sua bicicleta no filme E.T., O Extraterrestre ...	104
<b>Figura 144</b> – E.T. disfarçado de peruca e vestido no filme .....	105
<b>Figura 145</b> – Eleven disfarçada de peruca e vestido na série.....	105

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b> – Jogo de RPG <i>Dungeons &amp; Dragons</i> .....	18
<b>Quadro 2</b> – Personagem Demogorgon – <i>Dungeons &amp; Dragons</i> .....	19
<b>Quadro 3</b> – <i>The Thing</i> – 1982 – Universal Pictures .....	20
<b>Quadro 4</b> – <i>Jaws</i> – 1975 – Universal Pictures .....	24
<b>Quadro 5</b> – <i>Poltergeist</i> – 1982 – MGM Entertainment.....	27
<b>Quadro 6</b> – <i>E.T. – The Extra-Terrestrial</i> – 1982 – Universal Pictures .....	31
<b>Quadro 7</b> – <i>A Nightmare On Elm Street</i> – 1984 – New Line Cinema .....	42
<b>Quadro 8</b> – <i>The Evil Dead</i> – 1981 – Renaissance Pictures .....	48
<b>Quadro 9</b> – <i>Altered States</i> – 1980 – Warner Bros.....	51
<b>Quadro 10</b> – <i>Stand By Me</i> – 1986 – Columbia Pictures Corporation.....	52
<b>Quadro 11</b> – <i>Alien</i> – 1979 – Twentieth Century Fox .....	64

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>14</b>
<b>1. O QUE ACONTECE EM STRANGER THINGS</b> .....	<b>16</b>
<b>2. AÇÕES ESTRATÉGICAS DA NETFLIX PARA A PROMOÇÃO DA 2.ª TEMPORADA DE STRANGER THINGS</b> .....	<b>70</b>
2.1 Série de cartazes inspirados nos filmes da década de 1980.....	72
2.2 Lançamento de Stranger Things: The Game.....	80
2.3 Ação transmídia em parceria com Spotify.....	82
2.4 Ação transmídia em parceria com Snapchat.....	83
2.5 Exposição Stranger House.....	85
2.6 Notícias Estranhas, programa exibido no SBT.....	88
<b>3. OS ELEMENTOS NOSTÁLGICOS E PÓS-MODERNOS EM STRANGER THINGS</b> .....	<b>90</b>
3.1 Atmosfera de suspense inspirada em Stephen King e Steven Spielberg.....	97
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>106</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>108</b>
<b>FILMOGRAFIA</b> .....	<b>110</b>
<b>LINKS CONSULTADOS</b> .....	<b>111</b>

## INTRODUÇÃO

A série norte-americana *Stranger Things* foi disponibilizada pela Netflix em 15 de julho de 2016. A narrativa se passa no ano de 1983 e apresenta uma história de aventura e suspense inspirada em muitas obras audiovisuais da década de 1980. Além dessas obras, a cultura dessa época também é colocada em evidência, com a finalidade de submergir o espectador em uma época vivida e de trazer para os novos tempos traços de uma cultura pop e massiva ainda não esquecida.

Criada pelos irmãos Duffer, Matt e Ross, a narrativa se encontra em sua segunda temporada e a empresa já confirmou o início das gravações da terceira, com lançamento previsto para 2019.

Com atração por uma trama original de suspense e aventura, a escolha da análise dessa obra se deu por conta das referências visuais e sonoras utilizadas na composição da atmosfera que nos trazem lembranças dos filmes em que a série se inspira, provocando curiosidade para compreensão da sensação nostálgica que submete seu espectador. Além disso, a obra apresenta muitas citações diretas a muitas dessas obras como um cartaz de lançamento de filme, decorando uma parede ou um desenho animado sendo exibido em uma televisão antiga.

A referência a esses filmes e a muitos outros elementos das décadas de 1980 e 1990 fez com que a série alcançasse a geração que viveu na infância e adolescência dessa época e levantou o questionamento de que *Stranger Things* seria fruto dos algoritmos da Netflix, considerando o mapeamento de audiência desses clássicos e chegando à essa história de sucesso.

Ainda que isso possa estar acontecendo de fato, em vários depoimentos os criadores afirmaram sua preferência pelas histórias e personagens nas quais se inspiraram. Além disso, em entrevista os irmãos Duffer afirmam que trouxeram a história pronta para a Netflix com intenção de conseguirem apoio do canal para produção de um longa-metragem, mas a corporação os surpreendeu com o interesse da obra seriada, o que possibilitou o enriquecimento de detalhes e referências utilizadas.

Para ajudar na contextualização e na compreensão do leitor a todas as referências citadas, nesse estudo optamos por fazer uma descrição detalhada do enredo e da trama, oferecendo informações referenciais importantes, que ajudam a reforçar a opção pela análise dos elementos nostálgicos em *Stranger Things*. Esses elementos, por vezes, aparecem apenas como uma informação visual (cartaz na parede), e outras fazem parte do próprio enredo

trabalhado diretamente na trama. Essas informações referenciais são apresentadas no texto em forma de quadros ilustrativos e apresentam uma pequena sinopse a seu respeito.

Após o sucesso da primeira temporada, com a repercussão a respeito das obras utilizadas como inspiração e a especulação da utilização de algoritmos para criação de uma série de sucesso, a Netflix utiliza uma ação de marketing promocional baseada nas obras apontadas como referências pelos próprios espectadores e cria uma série de cartazes inspirados nos filmes. Além disso, lançam-se ações interativas no Spotify e Snapchat, um jogo com gráficos que remetem à consoles antigos de videogame e um programa exibido em horário nobre no SBT com direito à exibição do primeiro episódio de *Stranger Things*.

Com a intenção de apresentar essas referências ao leitor, o primeiro capítulo conta ainda com uma pequena análise comparativa dos cartazes lançados para promoção da segunda temporada e aqueles em que se inspiram, além de fotos da exposição aberta ao público com cenários e elementos da série.

Com muitas inspirações e referências em uma série obras de Steven Spielberg e Stephen King, declaradas pelos próprios criadores da série, no segundo capítulo procuramos analisar a atmosfera nostálgica, com base nos estudos de atmosfera como figura fílmica, de Inês Gil (2005), que relata a importância da composição dessa atmosfera para o acesso à lembrança do espectador. Com análise comparativa de alguns frames da série com frames de alguns filmes, utilizam-se os estudos de pós-modernidade propostos por Linda Hutcheon (2000) e Fredric Jameson (1997) a respeito de paródia, pastiche e homenagem, além dos conceitos de originalidade propostos por Umberto Eco (1989), dentre outros autores.

Com a ilustração e comparação de cenas pontuais, além da citação de várias obras e referências audiovisuais, a estrutura apresentada visa conduzir e proporcionar o leitor às conclusões finais relacionadas com a nostalgia envolvente de *Stranger Things*.

## 1. O QUE ACONTECE EM *STRANGER THINGS*

A primeira temporada conta com 8 episódios e a trama começa em 06 de novembro de 1983, em uma pequena cidade de Indiana, Hawkins. No laboratório dessa cidade, um homem de jaleco branco corre desesperado (**Fig. 01**) pelas galerias ao som de um alarme e luzes piscando. Ansioso, ele chega ao elevador e aperta insistentemente o botão para que chegue rápido e, ao adentrá-lo, some misteriosamente ao olhar para cima (**Fig. 02**), ao som de ruídos estranhos que indicam o acontecimento de algo fora da normalidade.

**Figura 1** – Cientista foge assustado pelos corredores escuros do laboratório



Fonte: Netflix

**Figura 2** – Cientista olha para cima antes de desaparecer



Fonte: Netflix

Enquanto isso, os amigos Mike (Finn Wolfhard), Will (Noah Schnapp), Dustin (Gaten Matarazzo) e Lucas (Caleb McLaughlin) jogam uma partida de *Dungeons & Dragons* (**Fig. 03**) em um cômodo da casa de Mike, localizado no subsolo (porão), muito comum e usado como um tipo de abrigo em muitas casas dos Estados Unidos. O lugar é pouco iluminado e, ao fundo, tem uma bancada com algumas ferramentas e cartazes decorando as paredes. Um desses cartazes é o do filme *O enigma do outro mundo* (*The Thing*, Estados Unidos, 1982), ilustrado no quadro 3.

Mike revela a entrada do personagem Demogorgon (**Fig. 04**) causando alvoroço. Para duelar com a criatura, os amigos dão à Will várias sugestões de feitiços para combater o ataque, deixando-o confuso. Desesperado, ele decide rápido e joga o dado para ver se o poder escolhido poderá ser utilizado. O dado cai longe e, enquanto os meninos o procuram, a mãe de Mike os interrompe dizendo que precisam dormir para acordar cedo e ir à aula no dia seguinte. O menino tenta conseguir mais um tempinho, revela que já jogavam há 10 horas, que demoraram quase duas semanas para planejar a campanha, mas a mãe se mostra irredutível. A turma se arruma rapidamente para ir embora quando encontram o dado com o número 7 (que indica que Will perdeu o jogo para o Demogorgon), mas combinam não revelar para Mike, que os leva até a

porta de saída. Já fora da casa, os meninos montam em suas bicicletas, despedem-se e saem, deixando Will por último. Ele resolve revelar ao amigo o número que saiu no dado e afirma que o Demogorgon o capturou. Will monta em sua bicicleta e pedala rápido para alcançar os outros. As luzes da frente da casa piscam sem explicação, Mike olha com estranhamento, apaga as luzes e entra na casa.

**Figura 3** – Amigos reunidos jogam *Dungeons & Dragons*



Fonte: Netflix

**Figura 4** – Personagem Demogorgon é apresentado na série



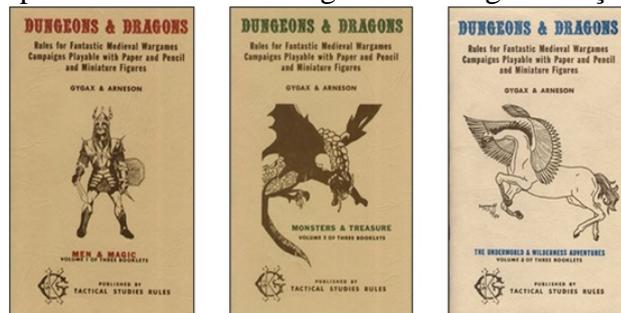
Fonte: Netflix

Nos quadros que seguem (**Quadros 1 e 2**), apresentam-se, resumidamente, informações a respeito do jogo *Dungeons & Dragons* e um de seus personagens: o Demogorgon.

### Quadro 1 – Jogo de RPG *Dungeons & Dragons*

*Dungeons & Dragons* é um jogo de RPG (*Role Playing Game* – jogo de interpretação de personagens), isto é, um tipo de jogo no qual os jogadores interpretam personagens que desempenham papéis específicos, criando narrativas, histórias e acontecimentos. Geralmente tem um narrador (mestre) que ajuda a dar vida e emoção à história. Teve sua primeira versão publicada em janeiro de 1974 (**Fig. 05**) nos Estados Unidos e era composto por três livretos vendidos em uma caixa de papelão.

**Figura 5** – primeira versão de *Dungeons & Dragons* lançada em 1974



Fonte: Site Rede RPG. Disponível em: <<https://www.rederpg.com.br/2014/01/17/dd-40-anos-a-origem-nao-tao-secreta-de-dd/>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

É um jogo cooperativo (não há um vencedor) que consiste na interpretação dos personagens da história, mediado por narrador que oferece emoção e surpresa à história. A preparação da campanha (partida) é feita antecipadamente e pode demorar semanas. Para o jogo são utilizados dados diferenciados, como um poliedro com 20 faces, que servem para jogadas de ataque, magia ou testes. Além disso os participantes utilizam fichas de personagens para anotar seus atributos de heróis, equipamentos e magias (**Fig. 06**).

**Figura 6** – Kit para iniciante do jogo, lançado do Brasil em 2017



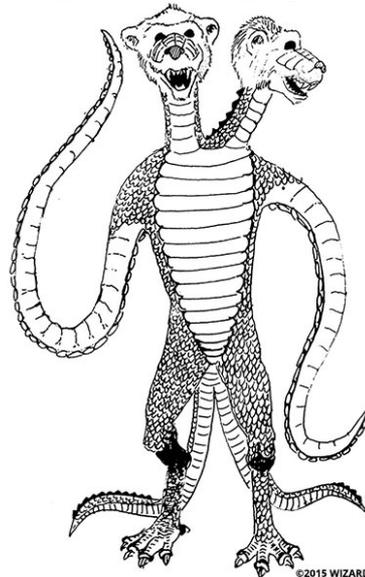
Fonte: E-Bay. Disponível em: <<https://www.ebay.com/itm/Dungeons-And-Dragons-Starter-Set-Dice-Fantasy-Roleplaying-D-D-Boxed-5th-Edition-/201931636362>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

**Quadro 2** – Personagem Demogorgon – *Dungeons & Dragons*

Cada participante interpreta um personagem que pode ser um elfo, um anão ou um mago, enquanto o narrador (mestre) cuida de todos os vilões, armadilhas e criaturas.

Dentre muitos personagens o jogo oferece o Demogorgon (**Fig. 07**), que surgiu em 1976 nas páginas de uma das edições. É apresentado como uma das criaturas mais poderosas e apavorantes da história do jogo, o Príncipe dos Demônios. Ele tem o corpo de um réptil, um par de tentáculos no lugar dos braços, uma cauda bifurcada, um par de cabeças de babuínos com enormes caninos entre seus dentes e cerca de 6 metros de altura. No jogo, cada cabeça tem um poder de ataque diferente, tem uma resistência aos ataques de 95% e é considerado muito inteligente.

**Figura 7** – Ilustração da figura do Demogorgon em *Dungeons & Dragons*



Fonte: DnD Wizards. Disponível em: <<http://dnd.wizards.com/articles/features/demogorgon-prince-demons>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

**Quadro 3 – *The Thing* – 1982 – Universal Pictures**

**Figura 8 – Cartaz de lançamento do filme *The Thing***



Fonte: IMDb.

*O enigma do outro mundo* é um filme que mistura terror, mistério e ficção científica e teve sua estreia no Brasil em 03 de fevereiro de 1983. O longa-metragem, dirigido por John Carpenter, conta a história de uma estação americana de pesquisa na Antártida em que 12 homens estão totalmente isolados do mundo e se deparam com um norueguês que tenta, de todas as maneiras, matar um cão. Na tentativa ele acaba invadindo a estação, atinge vários americanos e é morto por eles. O cão é salvo e colocado num canil, junto aos outros.

Intrigados com a insanidade do norueguês em matar o animal, os americanos investigam o motivo e acabam descobrindo que o cão é hospedeiro de um ser de outro planeta e tem a capacidade de mudar de forma quando absorve outro ser vivo. Ao descobrir a presença da criatura, eles utilizam um lança chamas para eliminá-la, mas descobrem que ela fugiu e passou a contaminar um a um os integrantes da equipe, fazendo com que perdessem a confiança uns nos outros.

Descobre-se que a única fraqueza do monstro é o fogo e um dos integrantes passa a fazer testes no sangue (aquecendo-o) de todos para descobrir quem está contaminado. A criatura elimina quase toda a equipe, restando apenas dois integrantes que conseguem explodir o monstro e evitar que ele domine a humanidade.

Na estrada, Will se despede dos amigos e se afasta, indo em direção à sua casa, que fica no caminho de uma área restrita. As luzes da sua bicicleta começam a piscar, algo estranho se revela e some rapidamente em sua frente. O menino se assusta, cai de sua bicicleta e sai correndo ouvindo sons estranhos. O lugar é escuro e tem um nevoeiro suspenso no ar, características bastante presentes em muitas histórias de Stephen King<sup>1</sup>. Ao chegar em casa, não encontra ninguém, apenas seu cachorro latindo. Chama pelo irmão e pela mãe, assustado, mas ninguém responde; ele olha pela janela e avista uma criatura estranha se aproximando. Imediatamente tenta usar o telefone para pedir ajuda, mas o aparelho não funciona. Ainda com o fone na orelha, ele ouve ruídos parecidos aos que ouviu no caminho de casa quando viu o vulto na estrada; olha para a janela e vê a sombra de alguém passando. Apavorado, ele larga o fone fora do gancho e corre em direção ao depósito na área externa de casa (espécie de cabana de madeira com ferramentas) e pega uma arma de caça que está guardada no local. Nervoso, ele carrega a arma, engatilha, se posiciona de frente à porta e espera a entrada de alguém. Novamente sons estranhos são ouvidos, deixando o menino ainda mais amedrontado. Ele olha para trás, espantado; a luz pisca, aumenta de intensidade e, ao diminuir, a cena revela o desaparecimento misterioso de Will.

Joyce Byers (Winona Ryder), mãe de Will, que se desespera quando descobre que, pela manhã, seu filho caçula não dormiu em casa. Ela questiona o filho mais velho, Jonathan (Charlie Heaton), que afirma ter chegado tarde em casa porque ficou trabalhando até depois do seu horário convencional. Imediatamente ela liga para a casa de Mike e conversa com a mãe do menino, Karen Wheeler (Cara Buono), que afirma que Will saiu de sua casa por volta das 8 da noite. Joyce disfarça sua preocupação, desconversa afirmando que ele pode ter ido mais cedo à escola, agradece e desliga o telefone preocupada.

Mike, Dustin e Lucas chegam à escola, de bicicleta, comentando sobre a ausência do amigo. Estranham a possibilidade de ele ter ido sozinho e mais cedo à escola. Encontram-se com alguns meninos mais velhos que os intimidam e os oprimem, falando em voz alta para todos ouvirem que, com a chegada deles, terá início um “show de horror” (referindo-se às características físicas de cada um deles e os chamando de aberrações).

Nos corredores da escola, a irmã de Mike, Nancy (Natalia Dyer), caminha ao lado da amiga Barbara (Shannon Purser), contando sobre seu novo namorado, Steve (Joe Keery). A amiga pede que elas não se afastem por conta do namoro e das possíveis novas amizades, já

---

<sup>1</sup> Stephen King é um notável escritor norte-americano conhecido por seus contos de horror fantástico e ficção científica, tais como *Carrie, a estranha* (1974), *O iluminado* (1974), *Zona morta* (1979), *A incendiária* (1980), *It, a coisa* (1986), dentre outros.

que Steve faz parte de uma turma da qual Barbara não se identifica, e Nancy esclarece que também não gosta.

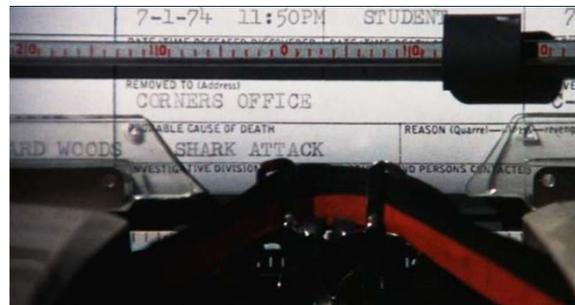
O delegado Jim Hopper (David Harbour), que mora sozinho em uma casa humilde, recebe Joyce em sua delegacia, que afirma precisar prestar queixa pelo sumiço de seu filho caçula. Uma máquina de escrever é utilizada para preenchimento do relatório de desaparecimento do menino (**Fig. 09**) e essa cena se assemelha à do filme *Tubarão* (Jaws, Estados Unidos, 1975) ilustrado no quadro 4, quando é feito o preenchimento de uma ficha relatando a causa da morte de um estudante (**Fig. 10**).

**Figura 9** – Preenchimento da queixa de desaparecimento de Will em *Stranger Things*



Fonte: Netflix

**Figura 10** – Preenchimento da queixa de ataque de tubarão no filme *Tubarão*



Fonte: DVD do filme *Tubarão*

O delegado tenta acalmar a mãe, afirmando que talvez o menino poderia ter matado aula, mas ela, conhecendo bem seu filho, afirma que ele jamais faria isso. Ele pergunta sobre a possibilidade de Will ter ido para a casa do pai sem tê-la avisado, mas ela se descontrola, afirmando que jamais faria isso. Mesmo assim, ela garante que tentará contato com o ex-marido para saber notícias do menino.

Agentes do governo chegam ao laboratório e são recebidos por seu responsável (**Fig. 11**): doutor Martin Brenner (Mathew Mondine). Ao entrar, são avisados pelos cientistas que o local foi evacuado e isolado, fazendo com que todos sigam os protocolos de quarentena. Doutor Brenner e os agentes vestem-se com roupas especiais e máscaras, utilizam lanternas e se encaminham ao local isolado que apresenta uma atmosfera nublada (**Fig. 12**), com ruídos monstruosos (semelhantes aos ouvidos por Will antes do sumiço). As paredes do local apresentam uma estranha erosão; partículas brancas flutuam sobre o ar, demarcando o caminho escuro que os leva até uma espécie de entrada de onde alguma coisa fugiu. O agente questiona o doutor, apontando a lanterna para esse local estranho, questionando se foi dali que ele veio

(não revela quem), Brenner responde que sim e afirma que a “menina” (outra provável fugitiva) não pode estar tão longe.

**Figura 11** – Agentes do governo chegam ao laboratório – *Stranger Things*



Fonte: Netflix

**Figura 12** – Grupo encontra uma atmosfera nublada no local isolado – *Stranger Things*



Fonte: Netflix

Na floresta, uma criança com os pés descalços, vestida com uma camisola hospitalar e com seus cabelos raspados (Millie Bobby Brown), anda desorientada quando se depara com uma lanchonete e entra sorrateiramente. Faminta, ela encontra um prato com batatas e as devora rapidamente (**Fig. 13**). Um homem alto e forte a avista, corre em sua direção, a alcança e questiona se pensa que poderia roubar comida ali (**Fig. 14**). Ela olha assustada enquanto ele a chacoalha aguardando uma resposta, quando percebe que se trata de uma menina.

**Figura 13** – A menina invade a lanchonete para comer



Fonte: Netflix

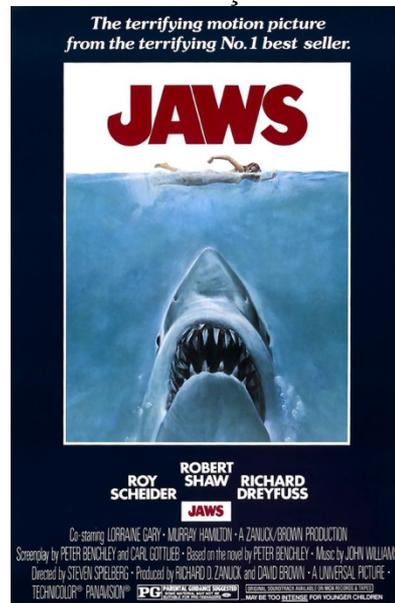
**Figura 14**– Homem surpreende a menina roubando comida



Fonte: Netflix

**Quadro 4 – Jaws – 1975 – Universal Pictures**

**Figura 15 – Cartaz de lançamento do filme Jaws**



Fonte: IMDb.

Dirigido por Steven Spielberg, o filme *Tubarão* relata a história de um ataque de tubarão branco na pequena ilha Amity quando uma adolescente é surpreendentemente puxada ao fundo do mar após um luau. O chefe de polícia é acionado e descobre partes de um corpo na costa, deduzindo que houve um ataque de tubarão, e ordena que a praia seja fechada para os banhistas. Preocupado com os turistas, o prefeito impede que o policial alerte sobre o perigo pensando no prejuízo para a cidade e comércio local. O policial se convence e aceita não preocupar a população, mas no final de semana ensolarado as famílias locais passam um dia de lazer na praia quando outro ataque acontece matando uma das crianças.

A população local organiza uma expedição para a caçada do tubarão enquanto um oceanógrafo chega para auxiliar nas buscas. A equipe encontra e captura um tubarão, mas o oceanógrafo afirma que aquele não é o mesmo que atacou a moça.

Contrariando a ordem do policial, o prefeito não bloqueia o acesso dos turistas à ilha e um novo ataque é registrado na costa. O policial obriga o prefeito a contratar um especialista para poderem caçar o tubarão e descobrem que ele é atraído pelo sangue. Em alto mar eles descobrem que o tubarão tem uns 8 metros e pesa perto de 3 toneladas. Depois de uma longa caçada, o tubarão persegue e destrói metade do barco, devorando o especialista em seguida. Sozinho, o policial luta contra o imenso tubarão e consegue exterminá-lo no final.

Enquanto a polícia, mãe e irmão de Will o procuram pela região, na lanchonete a menina se alimenta, troca sua roupa suja e tem uma conversa com o homem que a encontrou. Ele a questiona a respeito de quem ela é e o que faz andando sozinha por aí sem calçados e com tanta fome, e ela, com medo e evidente dificuldade de comunicação, não responde. Cordialmente, ele se apresenta como Benny Raymond (Chris Sullivan) e toca na mão da menina, quando percebe uma tatuagem em seu antebraço com o número 011 (**Fig. 16**). Pergunta o que significa o número e, depois de muita insistência, a menina aponta para si mesma querendo dizer que aquele número se refere a ela (**Fig. 17**).

**Figura 16** – Benny percebe uma tatuagem no antebraço da menina



Fonte: Netflix

**Figura 17** – A menina aponta à si mesma se identificando por 011



Fonte: Netflix

Na escola, ao final da aula de química, todos os alunos saem correndo da sala sem ouvirem as últimas recomendações do professor, enquanto Mike, Dustin e Lucas se aproximam dele, ansiosos. Sozinhos na sala, o professor faz suspense, mas não demora a revelar que algo que esperavam chegou. Os meninos correm para outra sala, encontram uma estação completa de rádio amador e se empolgam com a possibilidade de comunicação por rádio com outros países. Felizes, lembram que o amigo Will vai adorar a nova aquisição feita pela escola e, imediatamente, começam a tentar comunicação com pessoas em outros países. São interrompidos pelo diretor da escola que, acompanhado pelo delegado, leva-os à sala da diretoria para um interrogatório informal, já que foram os últimos a terem contato com Will antes do desaparecimento. Inicialmente os meninos deixam os policiais confusos falando todos ao mesmo tempo, quando são interrompidos e Mike conta que Will entrou pela “Floresta das Trevas”. O policial diz que esse lugar não existe e afirma que é uma história inventada. Os meninos se desesperam e voltam a discutir reforçando que esse lugar existe. Lucas lembra que

essa é a floresta da história de O Senhor dos Anéis<sup>2</sup>, enquanto Dustin fala que é de Hobbit. O delegado os interrompe mandando um falar de cada vez e Mike esclarece dizendo que Floresta das Trevas é um caminho real, que eles apenas inventaram esse nome. Explica exatamente onde fica o local e se oferece para ajudarem nas buscas, mas Hopper os proíbe, afirmando que sabe onde fica o local e que eles devem ficar em segurança.

Joyce procura pelo filho Will com a ajuda de Jonathan, seu primogênito, na região próxima de sua casa. Ela se aproxima da cabana (**Fig. 18**) feita por Will e tem uma lembrança de quando comprou ingressos (**Fig. 19**) para assistirem juntos o filme *Poltergeist, o fenômeno* (*Poltergeist*, Estados Unidos, 1982), ilustrado no quadro 5. A mãe se lembra de como o menino ficou feliz com a possibilidade de ver o filme, já que ela sempre dizia que teria pesadelos assistindo filmes de terror.

**Figura 18** – Joyce se lembra de quando foi à cabana de Will



Fonte: Netflix

**Figura 19** – Joyce convida o menino para assistir ao filme Poltergeist



Fonte: Netflix

---

<sup>2</sup> Senhor dos Anéis – trilogia de livros de alta fantasia criado por J. R. R. Tolkien escrita entre os anos de 1937 e 1949. Essa saga é a continuação do livro O Hobbit, escrito em 1937.

**Quadro 5 – Poltergeist – 1982 – MGM Entertainment**

**Figura 20 – Cartaz de lançamento do filme *Poltergeist***



Fonte: IMDb.

*Poltergeist: o fenômeno* é um filme de terror escrito por Steven Spielberg e dirigido por Tobe Hopper, diretor de *O massacre da serra elétrica* (*The Texas Chain Saw Massacre*, Estados Unidos, 1974). *Poltergeist* conta a história de uma família que se muda para um novo condomínio e é assombrada por fenômenos sobrenaturais. Carol Anne é uma menina de aproximadamente 4 anos e tem uma estranha interação com o televisor da casa. Filha caçula da família Freelin, tem dois irmãos e um cachorro. Gradativamente fenômenos inexplicáveis passam a acontecer, como objetos e móveis que se movem sozinhos e talheres se entortando.

Durante uma tempestade, a menina some misteriosamente, enquanto os pais salvam um dos filhos que foi puxado para fora, pela árvore do quintal. A partir de então, a criança desaparecida passa a se comunicar através do televisor. A família busca ajuda de uma especialista em fenômenos paranormais que, ao perceber a complexidade do caso, indica uma mulher com poderes mediúnicos. A menina pede ajuda para a mãe através do aparelho televisor relatando que alguém a persegue; a mãe se desespera com a menina em perigo, mas não consegue ajudá-la. A médium afirma que, sem o amor e o poder da mãe, a menina não será salva e ela é a única chance de sobrevivência da menina. Um portal se abre em um dos cômodos da casa e a mãe passa por ele presa por uma corda. Após um tempo ela é puxada por essa corda e cai no meio da sala desacordada, envolta em uma substância vermelha, com a menina no colo.

Após o processo, a especialista afirma que o lugar ficou “limpo”, mas os fenômenos voltam a acontecer com maior intensidade. A família descobre que a casa foi construída em cima de túmulos do antigo cemitério. Esqueletos em caixões saem do chão, a casa se destrói, mas a família consegue fugir e se abrigar em segurança em um hotel da estrada.

Na lanchonete, Benny vai ao telefone e liga para a emergência, relatando uma possível fuga da criança de um lar onde sofreu maus tratos. Enquanto ele passa detalhes de sua localização por telefone, a menina se alimenta ao som irritante de um antigo ventilador. Incomodada com o barulho a menina olha fixamente para o objeto em funcionamento e, com a “força de sua mente”, faz com que o ventilador pare de funcionar.

Joyce tenta, sem sucesso, contato telefônico com o pai de Will e se descontrola quando não consegue, permanecendo sem notícias do filho. O delegado chega à sua casa portando a bicicleta do menino, encontrada no local onde os três amigos indicaram, dizendo que estava caída próximo à casa. Hopper questiona a mãe sobre a possibilidade de o menino poder ter passado em casa antes de desaparecer. O delegado ouve um latido na área externa e, ao sair, encontra o cachorro irritado ladrando em direção ao depósito externo da casa; Joyce afasta o animal e afirma que ele está com fome. Intrigado, o delegado entra no cômodo escuro, acende a luz e encontra uma caixa de balas em cima da bancada. A luz se apaga repentinamente, o delegado acende sua lanterna e continua investigando o local. Intrigado e concentrado, se assusta quando a luz se acende sozinha no momento em que ouve seu parceiro o chamando, questionando se não o estava ouvindo. Hopper sai do depósito pedindo reforço policial e ajuda da vizinhança nas buscas.

Reunidos à mesa de jantar (**Fig. 21**), a família Wheeler discute a respeito da segurança de todos. A mãe afirma que ninguém sai de casa enquanto não tiverem notícias do Will, mas Mike se descontrola dizendo que todos devem ajudar. A mãe proíbe que saiam, inclusive a irmã mais velha que diz ter combinado estudos na casa da amiga Barbara. A discussão toma uma proporção maior quando a menina sai irritada da mesa, seguida pelo irmão. Então a mãe pega a filha menor e deixa o pai sozinho sentado à mesa. Indignado com a proibição da mãe, Mike utiliza seu rádio comunicador (**Fig. 22**) para conversar com Lucas e decidem que irão ajudar nas buscas ao amigo, marcando encontro em 10 minutos.

**Figura 21** – Jantar na casa da família Wheeler



Fonte: Netflix

**Figura 22** – Mike conversa com Lucas pelo rádio-comunicador



Fonte: Netflix

Toda a cidade está mobilizada à procura do menino, enquanto o professor caminha conversando com o delegado; ele revela que sua filha sempre foi muito inteligente. O professor se interessa pela menina, dizendo que é possível que ele lhe dê aulas, mas Hopper desconversa, conta que a menina mora em outra cidade com a mãe, agradece o interesse e se afasta. Uma das moradoras envolvidas na busca se aproxima do professor e revela que a menina morreu há alguns anos.

Na lanchonete, a misteriosa garota toma sorvete enquanto o homem lava a louça e organiza a bagunça após um dia de trabalho. De repente, alguém bate à porta e, ao abrir, Benny se depara com uma senhora amigável que se apresenta como assistente social; ela afirma ter vindo a partir da chamada telefônica a respeito da menina perdida. Ela pergunta pela criança e entra na lanchonete; quando Benny se dá conta, percebe que a mulher aponta uma arma para ele. Ela executa vários disparos e o mata instantaneamente. A menina ouve os tiros e sai correndo para o lado oposto da suposta assistente social, quando se depara com dois homens armados à sua frente. Doutor Brenner e outros agentes entram na lanchonete e encontram esses dois homens mortos pelo caminho, ele se direciona à porta aberta e não encontra mais a garota, que fugiu assustada pela floresta escura.

Os meninos vão para o local onde, supostamente, Will desaparecera. Eles ultrapassam a faixa de acesso proibido e entram pela floresta escura ao som de trovões que anunciam uma tempestade; enquanto isso Joyce e Jonathan estão em sua casa procurando por uma foto de Will para compor seu cartaz de desaparecido. Os dois se sentem culpados por não estarem em casa na noite do desaparecimento, mas a mãe tenta se responsabilizar afirmando que ela deveria ter mais tempo para cuidar dos dois filhos. O telefone toca e Joyce corre para atender (**Fig. 23**), só ouve ruídos estranhos (semelhantes aos que Will ouviu quando chegou em casa) e começa a gritar pelo nome do filho quando, de repente, uma estranha energia (**Fig. 24**) é passada pelo fone e ela o joga longe. Chorando e muito nervosa ela afirma ter ouvido Will respirando e é amparada pelo filho mais velho.

**Figura 23** – Joyce atende o telefone quando toca



Fonte: Netflix

**Figura 24** – A energia é passada pelo aparelho telefônico



Fonte: Netflix

Mike, Dustin e Lucas se aventuram pela floresta escura debaixo de uma chuva forte e utilizam suas lanternas para ajudar a iluminar o caminho, tentando entender o motivo do sumiço do amigo. Subitamente ouvem barulhos de passos na grama, como se fosse alguém em movimento (**Fig. 25**). Assustados, usam suas lanternas e encontram a menina aflita e molhada pela chuva (**Fig. 26**). Essa cena finaliza o primeiro episódio da temporada e mostra a primeira aproximação da série com a obra de Steven Spielberg: *E.T.: o Extraterrestre* (*E.T. – The Extra-Terrestrial*, Estados Unidos. 1982) ilustrado no quadro 6.

**Figura 25** – Meninos caminham com suas lanternas acesas



Fonte: Netflix

**Figura 26** – O grupo encontra a menina perdida na floresta



Fonte: Netflix

**Quadro 6 – E.T. – The Extra-Terrestrial – 1982 – Universal Pictures**

**Figura 27 – Cartaz de lançamento do filme *E.T. – The Extra-Terrestrial***



Fonte: IMDb.

Dirigido por Steven Spielberg, *E.T.: o Extraterrestre* relata a história de amizade entre um menino e um extraterrestre. Após uma expedição na Terra, uma equipe de extraterrestres é surpreendida por humanos e foge apressada em suas naves, deixando para trás um membro de sua equipe. Assustado, ele se esconde no quintal da casa de Elliot, que o encontra após ouvir barulho na cabana de ferramentas e depois o abriga em sua casa. O E.T. confia em Elliot e criam um forte laço de amizade, o que o ajuda a se comunicar. Ao ficar sozinho em casa, a criatura toma uma lata de cerveja e faz com que o menino, que está na escola, sintasse embriagado e sonolento. A amizade faz com que um passe a sentir o que o outro sente, indicando que existe algum tipo de conexão entre eles.

Os agentes do governo monitoram sinais de radiofrequência e descobrem que a criatura está escondida na casa de Elliot, quando ele utiliza equipamentos eletrônicos para tentar um contato com seu planeta. O extraterrestre fica muito doente após passar uma noite fora de casa com o menino que, por sua vez, também adoece. Os agentes invadem a casa, capturam a criatura e a levam sob custódia. Um aparato de isolamento de contato é montado e toda família é colocada em quarentena por conta do convívio com a criatura. O menino, muito doente, é colocado em uma maca ao lado do alienígena, que também está muito mal.

O E.T. tem uma parada cardíaca e o menino se desespera. Levam a criatura morta para um local isolado, onde fariam uma autópsia, mas ele volta a viver quando tem contato com o menino. Certa de que o menino tem uma ligação forte com o extraterrestre, a família se mobiliza para libertar a criatura e as crianças fogem com ele de bicicleta. Ao encontrarem um bloqueio, o alienígena usa seus poderes e faz todos voarem por cima dos policiais. Na sequência, a nave extraterrestre pousa na Terra e leva o E.T. em segurança para sua casa.

No segundo episódio, Mike leva a menina para sua casa e a abriga em um cômodo na parte inferior; os meninos discutem na sua frente a respeito de quem ela é e perguntam se a substância vermelha em sua roupa é sangue; Mike oferece roupas limpas e secas e, depois disso, conseguem iniciar um diálogo com a estranha. Ela demora a confiar nos meninos, mas entende que talvez eles possam ajudar. Os amigos debatem a respeito da origem da jovem, supondo que ela possa ser uma fugitiva de um manicômio e que deveriam tê-la deixado onde a encontraram, ou que talvez seja algum tipo de psicopata. Mike discorda, diz que ela deve passar a noite em sua casa e, pela manhã, ela sairia sem ninguém perceber. Os amigos vão embora e a menina estabelece uma comunicação com Mike que, ao ver sua tatuagem, pergunta o que o número 011 significa; a garota aponta para si mesma. Mike pergunta se esse é seu nome e ela balança a cabeça, afirmando que sim. O jovem rapaz sugere que a chamem de El (apelido para Eleven) e ela concorda. Eles se despedem e o menino vai para seu quarto.

No dia seguinte, o delegado Hopper visita a casa dos Byers e Joyce relata sobre a ligação telefônica que recebeu. Inicialmente ele parece não acreditar que a mãe tem algum tipo de conexão com o filho e que o telefone foi o meio de contato. Ela diz que reconheceu a respiração do Will em meio aos ruídos estranhos que ouviu, o delegado aparenta entender e acreditar na possibilidade.

Na casa de Mike, a família está reunida à mesa para o café da manhã, o menino esconde algumas guloseimas no bolso da blusa e, na sequência, leva para a menina escondida no porão da casa. Ele diz que a garota precisa sair de casa e tocar a campainha para pedir ajuda à sua mãe, mas a menina discorda, fazendo um gesto de revólver com os dedos. O menino, atrasado para ir à escola, decide deixá-la na casa e sai.

No colégio, Nancy caminha pelos corredores com sua amiga Barbara quando seu namorado se aproxima e a convida para uma festa em sua casa naquela noite. Enquanto conversam, ela avista Jonathan entrando pelo corredor e pendurando um cartaz do irmão desaparecido no mural do colégio. Ela se aproxima dele e oferece ajuda, se solidarizando com o problema, enquanto o namorado e seus amigos tiram sarro do rapaz que é tímido e introvertido. Enquanto isso, Lucas e Dustin se acomodam em suas carteiras na sala de aula estranhando a ausência do amigo Mike, que matou aula para resolver a questão da menina que ele abrigou em casa.

Mike e Eleven conversam e se conhecem melhor, ele fala a respeito da irmã e de sua família e convida a menina para conhecer sua casa. Ele a leva para o seu quarto e a menina reconhece Will em uma foto da feira de ciências da escola. A mãe de Mike chega em casa de surpresa e o menino pede para a El se esconder no armário escuro enquanto ele conversa com

a mãe; a garota se esconde e tem uma crise de pânico no lugar pequeno e escuro. Nesse momento, ela se lembra de pessoas a arrastando pelos braços enquanto ela grita pelo pai, que é o doutor Brenner (**Fig. 28**). Na lembrança, a menina é lançada para dentro de um quarto vazio e escuro (**Fig. 29**) enquanto implora para que não façam isso.

**Figura 28** – Lembrança da menina sendo arrastada pelos corredores do laboratório



Fonte: Netflix

**Figura 29** – Menina chorando antes de ser jogada no quarto escuro



Fonte: Netflix

Joyce vai à loja de variedades onde trabalha para comprar outro aparelho telefônico; enquanto isso, os agentes do governo e o doutor Brenner aproveitam a casa vazia e a invadem a procura de pistas, trajados com roupas especiais de proteção. Doutor Brenner entra no depósito onde o menino desapareceu e encontra indícios de uma corrosão semelhante à que viram na área restrita do laboratório.

O delegado recebe uma chamada avisando sobre a ocorrência na lanchonete; ao chegar, encontra Benny morto, com uma arma na mão, e se entristece afirmando que o homem era seu amigo. Ao interrogar um dos frequentadores da lanchonete e amigo do rapaz, o delegado descobre sobre a criança que esteve por lá na noite anterior e tem esperança de que seja o menino desaparecido. Além disso, o senhor afirma em seu depoimento que não pensa na possibilidade de suicídio, já que a posição do corpo sugere essa versão, pois Benny era um homem tranquilo e, aparentemente, não apresentava motivos para isso.

Lucas e Dustin vão para casa de Mike, ao saírem da escola, para ajudarem na decisão sobre o que fazer com a menina que encontraram na noite anterior. Os meninos se exaltam ao cogitar a possibilidade de que ela saiba sobre o paradeiro do amigo Will; chacoalham e empurram a menina que não fala nada e olha para eles assustada. Os dois amigos querem contar para a mãe do Mike sobre a menina, mas ele a defende dizendo que corre perigo e faz o mesmo gesto com as mãos para ilustrar um revólver aos amigos. Eles não se convencem e correm para a porta; ao tentarem abri-la, ela se fecha bruscamente. Lucas tenta novamente e mais uma vez

a porta bate com mais força e se tranca sozinha. Os três olham, assustados (**Fig. 30**), para a menina que está com o nariz sangrando (**Fig. 31**); ela menina fala “não”. Aparentemente ela bateu a porta, a trancou com o poder de sua mente e esse esforço fez com que seu nariz sangrasse.

**Figura 30** – Os meninos olham assustados para Eleven



Fonte: Netflix

**Figura 31** – Nariz de Eleven sangra após utilizar seus poderes



Fonte: Netflix

Mais tarde, após o jantar, os meninos levam comida à garota no esconderijo e ela os olha desconfiada. Mike afirma que eles não irão contar a ninguém sobre ela e Dustin afirma que, se soubesse sobre os superpoderes, jamais teria pensado em irritá-la. Eles falam, ainda, que querem encontrar o amigo Will, explicam à Eleven o que é um amigo e qual a sua importância. A menina tenta explicar onde Will está e usa algumas miniaturas do jogo, e um tabuleiro invertido, para tentar mostrar que ele está em algum lugar da Floresta das Trevas, se escondendo do Demogorgon.

Nancy diz à sua mãe que vai à reunião oferecida na escola sobre o desaparecimento de Will. A mãe permite que ela vá, pensando que estará em segurança, e Nancy convence Barbara, contrariada, a irem à festa de Steve. Ao chegar, ela pede para a amiga que estacione o carro longe da casa e vão caminhando. Enquanto isso, Jonathan vai à floresta fotografar à procura de pistas sobre o paradeiro do seu irmão.

De repente, ele ouve uma gritaria e corre em direção ao barulho, quando avista Nancy e Steve se divertindo na festa da piscina. Eles tomam cerveja, divertem-se abrindo as latas com um canivete e Nancy tenta integrar Barbara às brincadeiras, oferecendo a ela uma lata e o canivete. Barbara se corta e vai ao banheiro para fazer um curativo enquanto todos pulam na piscina e Jonathan os fotografa.

Em casa, sozinha, Joyce recebe mais uma ligação e ouve novamente a respiração de Will ao telefone. O menino chama pela mãe e, novamente, uma descarga elétrica acomete o aparelho que deixa de funcionar novamente. As luzes da casa começam a piscar e ela chama

pelo filho mais velho, que não está em casa. Joyce caminha em direção ao quarto de Will e, de repente, uma música alta começa a tocar: *Should I Stay or Should I Go*<sup>3</sup>. Will gosta muito dessa música e costumava ouvi-la em companhia de seu irmão mais velho. Estranhamente o toca-fitas funciona sozinho e reproduz a música com som alto. Joyce entra no quarto do menino, assustada; as luzes piscam novamente, ela olha para o abajur que revela um cartaz do filme *Tubarão* na parede (**Fig. 32**); ela se aproxima e a luz pisca mais rápido até que se apaga e o toca-fitas para de funcionar. No escuro, ela olha para o lado, avista algo estranho na parede (**Fig. 33**), sai da casa correndo e assustada. Desesperada, entra no carro e olha para casa, vê as luzes piscando e ouve a música tocando novamente. Ela sai do carro e volta para a residência.

**Figura 32** – Cartaz do filme *Tubarão* colado na parede do quarto de Will



Fonte: Netflix

**Figura 33** – Algo estranho parece sair da parede enquanto Joyce observa



Fonte: Netflix

Na casa de Steve, Nancy se incomoda com a presença da amiga deslocada e pede para que ela vá embora. Barbara diz que está bem e que Nancy não se parece com essa pessoa que está querendo ser. Novamente Nancy manda a amiga ir embora. Barbara vai sozinha até a área externa e se senta no trampolim da piscina. Enquanto isso, Nancy planeja uma noite de amor com Steve.

Jonathan continua no local e fotografa Nancy, que aparece na janela da casa, enquanto Barbara permanece sentada no trampolim da piscina com sua mão sangrando. Ele aponta sua lente para Barbara, quando o filme da máquina fotográfica acaba. Barbara pressiona o ferimento na mão que sangra e pinga na piscina, formando uma mancha. Ela olha para a mão ferida e as luzes começam a piscar enquanto Jonathan troca o filme da máquina. As luzes se apagam, ruídos começam a surgir e quando Barbara olha para cima ela é capturada por algo no escuro. Aparentemente alguma criatura foi atraída pelo sangue na piscina, similar ao filme *Tubarão*,

<sup>3</sup> *Should I Stay or Should I Go*: escrita em 1981, a música foi gravada pela banda britânica de punk-rock The Clash e é integrante do álbum *Combat Rock* que foi lançado em 1982.

em que o animal é atraído pelo cheiro desse elemento. O segundo episódio finaliza quando Barbara grita; Jonathan olha em direção à piscina, não vê nada ali e vai embora.

Barbara abre os olhos, percebe que está em um lugar escuro e com o rosto ensanguentado. Muito assustada, olha à sua volta, levanta-se, chama Nancy, mas não há respostas. Ela ouve ruídos estranhos e começa a ficar apavorada, quando algo começa a puxá-la pelos pés. Ela grita, tenta se segurar, mas algo muito forte a puxa para baixo e ela some.

Nancy, após a noite com Steve, volta para a casa e encontra-se com sua mãe, que está muito brava e preocupada pela falta de notícias da filha. Elas discutem e Nancy vai para seu quarto.

Pela manhã, Jonathan é acordado com a voz de sua mãe tentando contato com Will no quarto do menino. Ela coloca vários pontos de luz espalhados pelo quarto e afirma que o menino a contactou por meio dessas luzes. O rapaz, incrédulo, afirma que o piscar das luzes é apenas uma instabilidade elétrica e fica preocupado com a sanidade da mãe. Joyce procura pelas lâmpadas de Natal e as pendura na parede, depois vai à loja, compra mais (**Fig. 34**) e pendura todas pela casa, com a esperança de estabelecer algum tipo de contato com o menino (**Fig. 35**).

**Figura 34** – Joyce vai à loja comprar mais luzes de Natal



Fonte: Netflix

**Figura 35** – Joyce pendura todas as luzes de Natal pela casa



Fonte: Netflix

Hopper desconfia que algo estranho acontece no laboratório, vai até lá para nova investigação, mas é impedido de entrar. Insistente, ele consegue autorização, pede para verificar as imagens das câmeras de segurança, percebe que não são as imagens do dia do desaparecimento do menino e que os agentes tentam enganá-lo.

Na casa de Mike, sozinha, Eleven testa seus poderes e faz um brinquedo flutuar. Ela anda pela casa do menino e encontra a televisão. Ao ligar o aparelho ela assiste um telejornal de anúncios locais; a menina aperta o botão e troca o canal, vendo o desenho do He-Man<sup>4</sup> (**Fig.**

<sup>4</sup> *He-Man and the Masters of the Universe*: série animada produzida nos Estados Unidos em 1983 pela Filmation, inspirada na série de quadrinhos de 1981 que levava o mesmo nome. Propriedade dos personagens da Mattel.

36). Troca novamente de canal e assiste a um comercial de Coca-Cola (**Fig. 37**), que faz com que ela tenha uma memória de quando estava presa no laboratório.

**Figura 36** – Eleven assiste o desenho do *He-Man* pela televisão



Fonte: Netflix

**Figura 37** – Eleven assiste o intervalo comercial da Coca-Cola



Fonte: Netflix

Nessa lembrança, ela está com uma espécie de capacete de eletrodos (**Fig. 38**) e, com o poder da mente, amassa a lata do refrigerante que acabara de ver na propaganda (**Fig. 39**). No final do esforço, o nariz da menina aparece sangrando.

**Figura 38** – Eleven é observada por um vidro no laboratório



Fonte: Netflix

**Figura 39** – Eleven amassa uma lata de Coca-Cola com a força da mente



Fonte: Netflix

Enquanto isso Karen (mãe de Mike) vai à casa de Joyce acompanhada de sua filha mais nova, Holly (Anninston Price e Tinsley Price<sup>5</sup>), para fazerem uma visita. Ao chegar, ela se depara com a casa toda enfeitada para o Natal, luzes por toda parte, e acha muito estranho. Joyce justifica dizendo que assim ela sente que seu filho se sentiria em casa de alguma forma.

<sup>5</sup> A produção utiliza irmãs gêmeas nas gravações.

Enquanto conversam na cozinha, Holly (irmã mais nova de Mike) anda pela casa admirando as luzes coloridas (**Fig. 40**). Em seu caminho as luzes vão piscando enquanto ela passa e, quando a menina chega ao quarto do Will, as luzes parecem estabelecer algum tipo de comunicação ao piscar e se apagar. Enquanto as mulheres conversam, Karen sente a falta da filha que está paralisada no quarto, olhando fixamente para a parede de onde, anteriormente, algo estranho tentou sair (**Fig. 41**).

**Figura 40** – Holly olha assustada para a parede



Fonte: Netflix

**Figura 41** – Algo estranho parece querer “rasgar” a parede



Fonte: Netflix

Um elemento desconhecido parecia tentar sair da parede quando Joyce entra rapidamente, pega Holly no colo, entrega à mãe e diz que ela não deveria estar ali. Aparentemente Joyce sabe que algo sobrenatural acontece no quarto do menino e isso tem relação com seu desaparecimento. Joyce pergunta insistentemente se a criança viu algo e ela afirma que sim. Karen, incomodada, tenta controlar Joyce, que agradece a visita, mas manda as duas embora.

No colégio, Nancy, preocupada com a amiga, liga para a casa dela e conversa com sua mãe que diz não ter notícias dela desde a noite anterior. Jonathan encontra-se com a turma de Steve que pega, à força, sua mochila e olha o que tem dentro. Lá, eles encontram as fotos reveladas que ele tirou na noite anterior e mostram para Nancy, que se vê em uma das fotos, quando estava na janela da casa. Steve rasga as fotos, afirma que o rapaz é um pervertido, pega a câmera fotográfica de dentro da mochila e a joga no chão ao lado das fotos rasgadas. Constrangida Nancy tenta ajudá-lo, mas sai em seguida junto com a turma.

Eleven vai até as linhas de energia que ficam atrás da casa de Mike, conforme combinado, para encontrá-lo após a aula. Enquanto espera, ela encontra um gato que anda por ali e tem mais uma lembrança ruim da sua vida reclusa no laboratório. Seu “pai”, doutor Brenner, a submete à presença de um gato e obriga que ela o machuque usando os poderes de

sua mente. A menina se recusa e remove os eletrodos em sua cabeça. Em seguida, dois enfermeiros a arrastam, novamente, para um quarto escuro. Ao fechar a porta ela usa seu poder contra um dos enfermeiros, o arremessa contra a parede e ele morre; o outro, ao fechar a porta, tem seu pescoço quebrado também pela força da mente da menina. Seu nariz e ouvido sangram e o doutor Brenner a ampara dizendo que ela é incrível. Em sua lembrança, ela ainda se recorda de ser levada no colo pelo doutor; nesse momento os meninos chegam e a despertam daquela memória. Eles dão carona a Eleven em uma das bicicletas e saem pedalando pela floresta.

Preocupada com a amiga desaparecida, Nancy sai da escola e vai até o local onde Barbara havia estacionado o carro na noite anterior, quando foram à festa na casa de Steve. Lá, ela encontra o carro estacionado e começa a gritar pelo nome da amiga. Ela entra na casa de Steve chamando por Barbara e ouve barulhos estranhos vindos da floresta, ao fundo da casa. Nancy caminha até a mata, assusta-se com um vulto passando rápido pelas suas costas e volta assustada para a casa.

Nesse instante, as luzes instaladas na casa de Joyce começam a piscar demonstrando a presença de algo sobrenatural (**Fig. 42**). O cachorro late para alertar que as luzes estão piscando; Joyce começa a seguir a sequência luminosa que acende e apaga, a levando até um armário. Ela entra no armário com um emaranhado de lâmpadas nas mãos, começa a conversar com o filho e consegue estabelecer algum tipo de contato (**Fig. 43**). Imediatamente ela tem a ideia de construir um painel com letras e luzes em sua parede para melhorar a comunicação com o menino. Semelhante ao filme *Poltergeist*, a mãe estabelece contato sobrenatural com o filho e, assim, poder tentar salvá-lo do perigo.

**Figura 42** – Joyce percebe as luzes piscarem e algum tipo de comunicação com o filho



Fonte: Netflix

**Figura 43** – Joyce entra no armário com as lâmpadas nas mãos e conversa com o filho



Fonte: Netflix

O delegado Hopper e um policial assistente seguem com as investigações do laboratório da cidade e vão à biblioteca procurar notícias antigas a respeito do lugar (**Fig. 44**). Lá, ele descobre que o cientista já fez parte de uma pesquisa aprovada pelo governo dos Estados Unidos e levanta a possibilidade do laboratório de Hawkins estar envolvido em algum tipo de programa parecido com esse (**Fig. 45**).

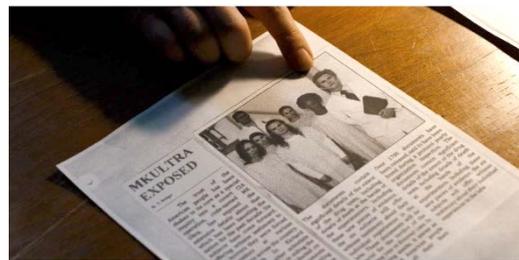
O projeto MKULTRA foi criado pela CIA (Agência Central de Inteligência dos Estados Unidos) entre as décadas de 1950 e 1970 e tinha a finalidade de obter o controle mental da massa por meio de experimentos realizados em humanos, utilizando numerosas metodologias para manipular o estado mental das pessoas e alterar suas funções cerebrais. Para isso, usavam drogas (LSD), hipnose, privação sensorial, isolamento, abuso verbal e sexual e muitas outras formas de tortura. Após o processo, o indivíduo se tornava um fantoche de quem recebia as ordens, sendo privado de qualquer forma de expressão ou vontade própria.

**Figura 44** – Recorte de jornal relata abusos sofridos por Terry Ives em pesquisas feitas por Brenner



Fonte: Netflix

**Figura 45** – Recorte de jornal apontando doutor Brenner como integrante do projeto MKULTRA



Fonte: Netflix

Ainda na biblioteca, o delegado recebe uma ligação de sua equipe avisando que encontraram um corpo no lago da pedreira da cidade. Enquanto isso, Eleven leva os meninos até a casa de Will, indicando que ali seria o lugar onde o menino estaria escondido. No tempo em que os meninos discutem em frente à casa da família Byers, viaturas de polícia em alta velocidade passam pela estrada e Eleven aponta para os carros falando o nome de Will.

Dentro da casa, Joyce consegue contato com o menino através do painel com luzes e letras que ela montou na parede da sala (**Fig. 46**). O recado que ele passa é que está ali e, sem entender nada, Joyce se desespera quando as luzes se acendem bem forte e um monstro aparece “rasgando” a parede da sala (**Fig. 47**). Assustada, ela sai correndo de casa. Semelhante ao filme *A hora do pesadelo* (*A Nightmare On Elm Street*, Estados Unidos, 1984), ilustrado no quadro 8, o monstro costuma “rasgar” as paredes para aterrorizar suas vítimas no mundo real.

**Figura 46** – Alfabeto usado por Joyce para se comunicar com Will



Fonte: Netflix

**Figura 47** – Momento em uma monstruosa mão rasga o papel de parede



Fonte: Netflix

Enquanto isso, os meninos correm atrás dos carros de polícia e encontram os bombeiros retirando o corpo de uma criança da pedreira. Mike, desesperado, briga com Eleven, dizendo que queria ter encontrado o amigo vivo e que ela deveria ter ajudado, mas não entende que a menina disse que ele estava escondido na região de sua própria casa. Mike corre para sua casa e abraça a mãe chorando, enquanto Joyce foge correndo de casa e encontra Jonathan na estrada; eles se abraçam.

**Quadro 7 – A Nightmare On Elm Street – 1984 – New Line Cinema**

**Figura 48 – Cartaz de lançamento do filme A Nightmare On Elm Street**



Fonte: IMDb.

*A hora do pesadelo*, dirigido por Wes Craven, deu origem a umas das séries mais bem-sucedidas do cinema, transportando o terror do mundo dos sonhos para a vida real.

A história envolve 4 amigos que compartilham um vínculo: todos estão tendo pesadelos com Freddy Krueger, um homem de suéter listrado que tem o rosto queimado e usa uma luva com longas lâminas nos dedos, que os caça durante seus sonhos. Após perder a amiga Tina, Nancy passa a não querer mais dormir e tenta ajudar seus dois amigos ao mesmo tempo, mas um a um eles caem no sono e são mortos pelo monstro.

Nancy Thompson (Heather Langenkamp) passa a lutar contra o sono ao mesmo tempo que tenta descobrir o que é o monstro e como ela pode destruí-lo. A cidade parece esconder algum segredo horrível e, em um de seus pesadelos, ela consegue trazer o chapéu do assassino para o mundo real. A mãe tem uma discussão com a menina e afirma que o dono daquele chapéu não pode estar atrás dela, pois está morto. A mãe revela à filha que o Freddy Kruegger era um assassino que matou pelo menos 20 crianças da vizinhança. Ele foi preso, conseguiu se libertar, um grupo de pais passou a caçá-lo e, quando o encontraram, atearam fogo contra seu corpo. Em seguida, a mãe mostra para a moça a luva com facas que ele usava contra as crianças.

A moça monta um plano para conseguir capturar a criatura, trazendo-a para o mundo real; ela avisa o pai policial que precisa de ajuda, coloca várias armadilhas em sua casa e serve de isca para chamar o assassino. Corajosa, a menina adormece e consegue trazer o monstro para fora do sonho, ateando fogo contra ele e eliminando-o momentaneamente.

O quarto episódio inicia com Hopper indo até à casa de Joyce para dar a notícia do resgate do corpo de uma criança, e que essa criança era Will. A mãe do menino reluta à morte e afirma que não é o filho dela, pois ela conseguiu falar com ele há meia hora atrás. Jonathan e o delegado se mostram ainda mais preocupados com a sanidade da mulher que insiste que o menino não está morto. O chefe de polícia diz que no dia seguinte ela poderá reconhecer o corpo do filho no necrotério.

A morte do menino é confirmada pela imprensa e exibida no noticiário local; Mike discute com Eleven, enquanto ela tenta um contato com o menino pelo radiocomunicador. De repente, a menina encontra uma frequência e ouve o menino cantando sua música preferida; o nariz da menina sangra sugerindo que ela fez uma força sobrenatural para conseguir o contato pelo radiocomunicador. Então, ela confirma ao amigo que aquele era Will.

Pela manhã, os amigos fazem uma reunião na casa de Mike (**Fig. 49**), que tenta convencer que ouviu o amigo pelo rádio e que, de alguma forma, a menina se conecta com Will. Os amigos ficam incrédulos com a possibilidade de Will estar vivo (já que viram seu corpo ser retirado do fundo das águas no lago da pedreira) e decidem que precisam de um comunicador mais potente para tentarem novo contato com o menino. Eles decidem ir até a escola para usarem a estação de rádio e disfarçam a menina com um vestido e uma peruca (**Fig. 50**). Nessa cena, temos uma aproximação com o filme *E.T.: o extraterrestre*, tanto no visual quanto no enredo em que os amigos tentam disfarçar a criatura encontrada.

**Figura 49** – Amigos reunidos no porão da casa de Mike



Fonte: Netflix

**Figura 50** – Eleven, usando uma peruca loira e um vestido rosa, se olha no espelho



Fonte: Netflix

No necrotério, o delegado conversa com a atendente que reclama que o trabalho ficou difícil depois que os agentes do governo dispensaram Gary, responsável pelas autópsias. Ela afirma, ainda, que quem fez a autópsia no corpo encontrado foi um funcionário do governo e Hopper acha isso muito estranho.

Joyce e Jonathan chegam para fazer o reconhecimento do corpo. Mãe e filho acompanham e olham para o menino por um vidro quando Jonathan passa mal e sai correndo. Joyce afirma que o menino tem uma marca de nascença no braço e ela pede para que os peritos confirmem. Enquanto o delegado conversa com Jonathan e tenta confortá-lo pelo pela morte do irmão, Joyce sai da sala gritando e dizendo que aquele não é o seu filho. Jonathan pensa que a mãe está passando por sérios problemas psicológicos e sai correndo atrás dela a fim de conter sua ira. Na rua, eles têm uma discussão e ela afirma que aquele não é o corpo de seu filho e que não vai parar de procurar pelo menino, pois sabe que ele ainda está vivo. O filho mais velho pensa que a mãe está enlouquecendo.

No laboratório, doutor Brenner e sua equipe se preparam para entrar no local que se assemelha com a entrada de uma incubadora (**Fig. 51**). Eles usam roupas especiais e prendem o cientista que vai entrar em um cabo de aço (**Fig. 52**), para garantir a sua volta.

**Figura 51** – Cientista observa a fenda que dá passagem ao local desconhecido



Fonte: Netflix

**Figura 52** – Preso por uma corrente o homem entra pela fenda



Fonte: Netflix

Em seguida, a equipe externa consegue contato sonoro com o homem que, lá dentro, afirma que não é possível passar a sua localização pois o lugar é muito escuro. Nesse momento, ruídos estranhos invadem o comunicador e o homem passa a falar com dificuldade. Os ruídos aumentam e a comunicação é cortada no momento que o alarme é acionado. Brenner ordena que puxem o homem de volta, mas o cabo tem muita resistência. Quando conseguem, na ponta do cabo resta apenas o gancho, ensanguentado, que se prendia ao corpo do cientista.

Na escola, Nancy é interrogada pelos policiais acompanhada de sua mãe. Ela fala que quando foi procurar pela amiga viu algo parecido com um urso nos fundos da casa de Steve e afirma que talvez ela possa ter sido arrastada por um. Os policiais dizem que já verificaram o local e não tem nenhum indício de que algum animal ou pessoa passaram por lá. Reforçam,

ainda, que o carro da amiga não está no local indicado e Nancy se espanta, pois o viu ali quando foi procurar Barbara no dia anterior.

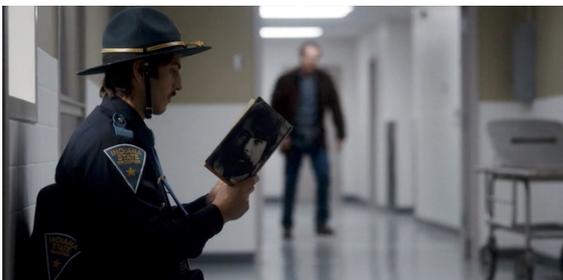
Os meninos chegam com Eleven no colégio e ouvem nas caixas de comunicação que haverá uma reunião em memória de Will Byers no ginásio. Eles vão direto para a sala onde está guardada a estação de rádio, mas a porta está trancada. Scott (Randy Havens), professor de ciências, encontra a turma e avisa que a reunião irá começar no ginásio da escola e que no término eles podem utilizar o equipamento. O grupo apresenta Eleven como prima de Will e diz que ela está na cidade para o funeral dele. Eles se dirigem ao ginásio e, enquanto o diretor faz um discurso, um dos alunos do colégio faz piadas com o sumiço de Will. Mike se incomoda e é amparado por Eleven. Ao final do discurso, todos são liberados e se direcionam para a saída, mas Mike vai em direção ao menino para tirar satisfações. O menino debocha dizendo que agora o amigo gay está vivendo no mundo das fadas; Mike fica nervoso e o empurra iniciando uma pequena confusão. Ao se levantar, o menino corre na direção de Will para iniciar uma briga, mas, de repente, fica paralisado. Todos se mostram incrédulos à sua volta e, subitamente, o menino paralisado faz xixi nas calças e vira piada na toda escola. Ao fundo aparece Eleven concentrada, com uma gota de sangue caindo de sua narina e os amigos entendem que ela paralisou o menino com seus poderes.

Nancy procura Jonathan para conversar a respeito de uma das fotos que ela recuperou após seu namorado tê-la rasgado. Nessa foto aparece um tipo de distorção em um dos cantos; Nancy conta a Jonathan que voltou à casa de Steve à procura da amiga e encontrou um homem estranho. Jonathan pergunta a respeito das características desse homem e ela só consegue definir que ele parecia não ter rosto, exatamente como a criatura relatada pela sua mãe. Os dois vão ao laboratório, ampliam a foto que foi rasgada e, enquanto aguardam, o rapaz conta a Nancy que sua mãe viu uma criatura sair da parede da sala. Ao revelar a imagem da foto, Nancy descobre que aquela é a criatura que ela viu no quintal de Steve ao procurar a amiga.

No bar da cidade, Hopper encontra o homem que resgatou o suposto corpo de Will e puxa conversa. O homem mente a respeito de quem é o dono da pedreira onde o menino foi encontrado e o delegado o questiona. Irritado, o homem se levanta e vai embora; Hopper alcança o homem na parte de fora do bar e o interroga. O homem afirma alguém o ordenou que não deixasse ninguém se aproximar demais do corpo enquanto próximo deles está um carro preto vigiando à distância. O delegado percebe, solta o homem e aponta sua arma em direção ao carro. O homem foge correndo, o carro acelera e vai embora. Hopper vai ao necrotério e encontra um guarda vigiando a entrada (**Fig. 53**). O homem tenta impedir que ele entre na sala, mas o delegado o golpeia com um soco, pega o molho de chaves e invade o local onde está o suposto

corpo de Will. Ao tocar o corpo ele acha estranho, com um canivete faz um corte no peito e encontra um enchimento sintético, o que comprova que o corpo é falso (**Fig. 54**).

**Figura 53** – Guarda vigia a entrada da sala do necrotério onde está o corpo de Will



Fonte: Netflix

**Figura 54** – Hopper descobre que o corpo de Will é um boneco



Fonte: Netflix

Em casa, Joyce liga o toca-fitas com a música preferida de Will com a intenção de conseguir um novo contato com o menino. Enquanto isso, as crianças conseguem acessar a estação de rádio na escola; Eleven se concentra e recobra uma lembrança de quando o doutor Brenner a forçava a encontrar as pessoas com o poder de sua mente. Uma lâmpada estoura, a menina aumenta a concentração e aparecem estranhos ruídos na frequência de rádio. Ao mesmo tempo, Joyce consegue ouvir barulhos nas paredes da casa, desliga o som e ouve o filho chamando por ela. Simultaneamente, os meninos ouvem a mesma coisa na frequência de rádio. Will pede por socorro e a mãe sai desesperada de casa com a esperança de que o garoto estivesse do lado de fora. Joyce entente que ele está preso de alguma forma naquela parede, começa a remover o papel colado nela enquanto os amigos o chamam na sala da escola. Ao arrancar o papel de parede, Joyce consegue ver o menino por uma espécie de passagem aberta (**Fig. 55**). Ele avisa que algo está chegando, diz não saber onde está e que o lugar é frio e escuro. A mãe manda o menino correr e se esconder, a fenda na parede desaparece enquanto, na sala de aula, o equipamento pega fogo. Joyce pega um machado e começa a destruir a parede na esperança de achar o filho, mas não encontra nada. Na escola, Eleven parece muito fraca e seu nariz sangra novamente (**Fig. 56**). Os meninos a levam arrastada em um carrinho com rodas, pois ela não tem força para andar.

**Figura 55** – Fenda da parede onde Joyce vê Will



Fonte: Netflix

**Figura 56** – Após incêndio na estação de rádio o nariz de Eleven sangra



Fonte: Netflix

No início do quinto episódio, Hopper vai até o laboratório e invade o local após descobrir sobre que o corpo no necrotério não é do Will, mas sim de um boneco. Lá ele encontra um cômodo com uma cama, um ursinho de pelúcia e um desenho de criança colado na parede. O delegado continua investigando e chega à passagem que fica em uma parte isolada, local onde um dos cientistas desapareceu (**Fig. 57**). Subitamente, ele é surpreendido por agentes que aplicam uma medicação em seu pescoço, fazendo com que ele desmaie instantaneamente. Ele acorda na sua casa no dia seguinte e, perplexo com todas as suas descobertas, o delegado passa a procurar por câmeras e microfones instalados, deduzindo que os responsáveis pelo sumiço do menino já tenham descoberto que ele está próximo de desvendar esse mistério.

Enquanto isso Lonnie (Loss Partridge), pai de Will, chega à cidade para o funeral do filho e tenta amparar Joyce pela perda do menino. Jonathan chega em casa, encontra o pai e não aceita sua presença. Em uma conversa particular no quarto, Lonnie pede que o filho se comporte no funeral do irmão. Enquanto conversam o pai avista um cartaz do filme *A morte do demônio* (*The Evil Dead*, Estados Unidos, 1981) na parede do quarto (**Fig. 58**) e pede que seja removido afirmando não ser apropriado à de perda que estão passando.

**Figura 57** – O delegado encontra a passagem para o lugar estranho



Fonte: Netflix

**Figura 58** – Lonnie pede ao filho Jonathan que remova o cartaz do filme



Fonte: Netflix

**Quadro 8 – The Evil Dead – 1981 – Renaissance Pictures**

**Figura 59 – Cartaz do filme *The Evil Dead***



Fonte: IMDb.

*The Evil Dead* foi originalmente lançado no Brasil como *A morte do demônio*, porém anos depois foi lançado mais um filme da franquia e optaram por mudar seu nome para *Uma noite alucinante*.

O filme de 1981 conta a história de cinco colegas estudantes (dois rapazes e três moças) que viajam para passar um final de semana em uma cabana isolada nos bosques de Tennessee. No caminho, muitas coisas estranhas acontecem, mas tudo piora quando encontram na cabana um estranho livro. Ao reproduzir uma fita que foi gravada pelo dono da cabana, eles ouvem a tradução de algumas passagens do livro e libertam espíritos demoníacos. Assustado, o grupo tenta fugir, mas o carro não funciona. Uma a uma, as moças vão sendo possuídas pelos espíritos e atacam os rapazes. O único sobrevivente consegue queimar o livro amaldiçoado, aparentemente colocando um fim no pesadelo.

Na manhã seguinte, toda a cidade se prepara para o funeral do menino, com exceção do delegado que está sob o efeito da medicação que aplicaram nele quando invadiu o laboratório. Nancy e Jonathan conversam a respeito “da coisa” encontrada nas fotos e decidem ir até a floresta para investigar após o enterro do menino, enquanto Dustin, Mike e Lucas conversam com o professor e tiram dúvidas a respeito de vários universos paralelos. O mestre tenta acalmá-los dizendo que existe um mundo em que nenhuma dessas coisas trágicas aconteceram, mas as crianças o interrompem deixando claro que estão querendo saber mais a respeito da existência de uma dimensão do mal, o Vale das Sombras. Deste modo, o professor passa a explicar, hipoteticamente, como chegariam a essa dimensão. Ele afirma que para um humano passar para o lugar onde os meninos nominaram por “mundo invertido” precisaria de uma quantidade enorme de energia para criar uma abertura no tempo-espaço; ele afirma que essa energia é maior do que a que os humanos são capazes de gerar atualmente.

A turma vai para a casa de Mike, onde a menina está escondida, e a interrogam a respeito do portal. Dustin percebe que suas bússolas estão funcionando estranhamente e deduz que o campo eletromagnético, gerado pelo suposto portal, alterou a posição norte. Os amigos chegam à conclusão de que se eles seguirem a posição norte apontada pela bússola, irão direto para o portal.

Joyce descobre que Lonnie veio ao funeral interessado no dinheiro de uma possível indenização e o expulsa de sua casa. Enquanto isso, Jonathan e Nancy treinam tiro ao alvo para enfrentar o possível ser estranho que possa ter desaparecido com Will e Barbara.

Dois policiais vão à casa de Hopper preocupados por ele não ter aparecido na delegacia. Hopper os atende de pijama, assustado com a arma na mão; os policiais estranham e indagam se está tudo bem. Eles dão a notícia ao delegado de que duas pessoas da vizinhança estão desaparecidas e que o carro da Barbara foi encontrado de madrugada em uma rodovia pela polícia e alegam que aparentemente a jovem fugiu, comprovando suas suspeitas. Hopper se despede dos colegas e entra em sua casa incrédulo com a notícia de fuga da moça.

Os meninos decidem seguir a direção norte apontada pela bússola e saem em companhia de Eleven. Ao longo do caminho o grupo percorre um trilho de trem, enquanto Eleven tem lembranças de quando foi submetida a uma experiência de imersão em um tanque de água (**Fig. 60**). A lembrança da menina é muito semelhante às cenas do filme *Viagens Alucinantes* (*Altered States*, Estados Unidos, 1980), apresentado com mais detalhes no quadro 10, quando o pesquisador faz uma experiência de privação sensorial submerso em um tanque de água. Nesse momento, ela tem a certeza de que se os meninos chegarem ao local apontado pela bússola correrão sério perigo e sugere ao Mike que voltem ao local seguro; o grupo decide continuar a caminhada seguindo os trilhos do trem (**Fig. 61**), semelhante às cenas do filme *Conta Comigo* (*Stand By Me*, Estados Unidos, 1986) quando quatro amigos saem em uma aventura seguindo pelos trilhos do trem (**Quadro 11**).

**Figura 60** – Lembrança de Eleven ao ser submersa no tanque de água



Fonte: Netflix

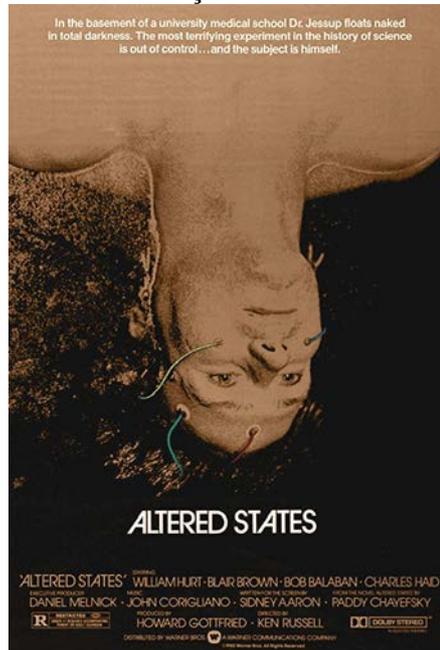
**Figura 61** – O grupo caminha pelos trilhos de trem



Fonte: Netflix

**Quadro 9 – *Altered States* – 1980 – Warner Bros**

**Figura 62 – Cartaz de lançamento do filme *Altered States***



Fonte: IMDb.

*Viagens alucinantes* é um filme de ficção científica que conta a história do psiquiatra Edward Jessup (William Hurt) que é um professor universitário em Harvard e se interessa por estudos de esquizofrenia. Enquanto estudante ele fazia experiências em tanques de privação sensorial com utilização de substâncias alucinógenas. O professor acredita que Deus existe fisicamente dentro de cada pessoa e quer encontrá-lo por intermédio de uma exploração mental. Durante o seu divórcio ele faz uma viagem ao México e participa de um ritual religioso que utiliza uma raiz sagrada que lhe causa novas alucinações. Jessup começa a utilizar essa raiz como alucinógeno em suas experiências e passa a ter novos delírios. O professor passa a ver transformações em sua aparência e conduta que não ficam claras se estão acontecendo fisicamente ou apenas em sua mente modificada pelas drogas. Após nova submissão à experiência, ele sai do tanque modificado e foge pelas ruas, sendo encontrado por policiais do zoológico desacordado e nu, após ter matado e se alimentado de vários animais.

Os policiais o levam preso, mas sua ex-mulher o liberta da prisão. Ele continua com as experiências até que sua mente não seja mais capaz de diferenciar a realidade da fantasia.



Após se recompor do susto, o delegado Hopper vai até a casa de Joyce e bate à porta. Assim que a porta se abre, ele mostra a Joyce um bilhete escrito: “Não diga nada”. Ele entra em silêncio e começa a procurar por câmeras que também possam ter sido instaladas na casa dos Byers para monitoramento. Após longa procura, ele nada encontra e conta para Joyce que alguém grampeou sua casa. Revela também que o corpo no necrotério não era de Will, que ela tinha razão, que o menino estava vivo e que o corpo era falso.

Mike, Dustin, Lucas e Eleven chegam a um local que aparenta ser um cemitério de carros abandonados e descobrem que, depois de caminharem tanto, estão retornando ao local de início. Lucas acusa Eleven de sabotar a bússola e atrapalhar a missão, afirmando que ela é uma traidora. Ele percebe sangue na blusa da menina e conta que a viu limpando o nariz durante o caminho, sugerindo que ela estava usando seus poderes para desviá-los do destino esperado. A garota, nervosa e chorando, diz que o local do portal não é seguro. Os meninos discutem e Lucas fala que ela está atrapalhando nas buscas, diz que ela sabe onde está Will e quer que ele morra no mundo invertido. Lucas também sugere que o monstro que eles procuram é a menina. Eleven fica nervosa ao ver os amigos lutando, grita e usa seu poder para arremessar Lucas bem longe de Mike. O menino fica desacordado e Mike grita com a jovem perguntando o que deu nela para fazer isso. Nesse momento a menina tem nova lembrança do tanque de água que foi submetida. Ela se lembra dos ruídos que ouviu, de seu pedido de socorro desesperado submersa no tanque e começa a chorar. Lucas acorda, levanta-se, empurra os amigos e sai andando nervoso. A menina desaparece.

Escurece na floresta enquanto Nancy e Jonathan continuam procurando Barbara. Ela ouve um barulho e pede silêncio. Ao se aproximarem, encontram um cervo em agonia, deduzem que ele foi atropelado por um carro e decidem acabar com seu sofrimento. Enquanto Jonathan se prepara para atirar no animal, o corpo se move rapidamente, como se fosse puxado por alguém, e desaparece. Mais à frente encontram um buraco em uma árvore, cheio de sangue, e a menina resolve entrar; Jonathan a perde de vista. É uma passagem escura, gosmenta e, ao chegar do outro lado, a atmosfera, repleta de leves partículas brancas soltas no espaço, revela-se como a do laboratório. Aparentemente, a menina está próxima da mesma árvore em que ela entrou, mas em outro “espaço”. Sua lanterna começa a piscar e a moça caminha pelo lugar. Ao olhar para o lado, encontra uma criatura abaixada devorando o corpo do animal morto, visto há pouco por eles. Então ela anda devagar, pisa em um galho e grita assustada. Jonathan começa a chamar por Nancy, mas não ouve resposta, enquanto ela grita por socorro no “espaço” paralelo. A moça ouve a voz de Jonathan e responde. A criatura avista a menina que corre desesperadamente e

depois se esconde. Jonathan encontra a abertura na árvore quando a mão da menina aparece e ela grita por socorro. Ele consegue puxá-la para fora e a abraça.

Já no sexto episódio, Nancy e Jonathan estão seguros no quarto da moça. Nervosa pelo que vivenciaram, Nancy é amparada por Jonathan que tenta lhe passar segurança. Steve tem a ideia de tentar uma reaproximação com a namorada e pensa em ir visitá-la, pulando a janela do seu quarto. Nesse momento, ele vê os dois se abraçando e vai embora. A menina toma um banho e tem recordações do lugar escuro e macabro que esteve. Jonathan percebe que a amiga está com medo e decide passar a noite ao seu lado. Com a intenção de acalmá-la, ele afirma que a criatura não pode pegá-los no quarto.

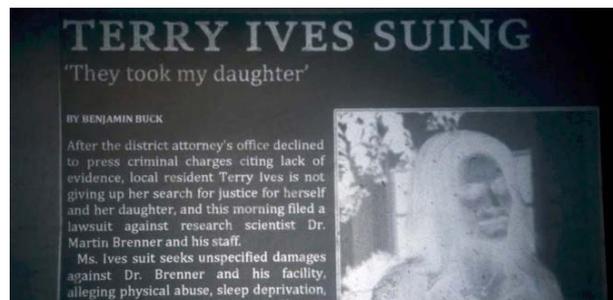
Joyce e Hopper conversam sobre o que o delegado descobriu durante suas investigações no laboratório. Ele conta a sobre sala com a pelúcia e o desenho na parede (**Fig. 64**). Joyce mostra o desenho de Will e pergunta se o que Hopper achou não poderia ser do seu filho. O delegado se lembra sobre as notícias encontradas na biblioteca (**Fig. 65**) e decide que precisam apurar sobre a pessoa que foi submetida a experimentos passados: Terry Ives. Pela manhã, Hopper liga para a delegacia de um telefone público, consegue o endereço de Terry e dirige para o local com Joyce.

**Figura 64** – Desenho encontrado em um quarto no laboratório



Fonte: Netflix

**Figura 65** – Notícia de jornal sobre Terry Ives



Fonte: Netflix

Jonathan acorda e não encontra Nancy em sua cama. A menina afirma que não conseguiu dormir e imagina que Barbara e Will podem ter sido devorados pela criatura que encontrou. Ela deduz que o monstro detecta o sangue, lembrando-se da mão cortada da amiga e do sangue do cervo morto na floresta. Então, ela e Jonathan decidem fazer um experimento de noite.

Após se separar dos amigos, Eleven passa a noite na floresta, acorda pela manhã e, faminta, rouba alguns biscoitos no supermercado. Dustin convence Mike a se desculpar com

Lucas pela briga, já que a regra diz que ele é culpado por ter empurrado primeiro. Lucas aceita as desculpas apenas se eles deixarem a menina de lado, mas Mike argumenta que ela estava apenas tentando protegê-los. Os meninos não fazem as pazes e Lucas sai sozinho de bicicleta, afirmando que vai à procura do portal para encontrar Will. Dustin e Mike andam de bicicleta e conversam quando passam pelo supermercado e avistam um alvoroço, atribuindo-o a Eleven. Os dois decidem procurá-la na floresta e encontram os meninos mais velhos da escola; eles os ameaçam com um canivete. Mike e Dustin largam suas bicicletas e saem correndo. Lucas chega ao local indicado pela bússola: o laboratório de Hawkins. Ele não consegue entrar, pois o lugar está isolado por cercas altas. O menino sobe em uma árvore, percebe uma movimentação dos carros de energia elétrica dentro do laboratório e acha estranho. Enquanto isso, na floresta, um dos meninos mais velhos ameaça Dustin colocando um canivete no seu pescoço (**Fig. 66**) e avisa Mike que só vai liberar o amigo depois que ele saltar do penhasco ali próximo. Mike vai para o penhasco, pula para salvá-lo, mas, de repente, ele começa a flutuar (**Fig. 67**). Eleven aparece e com seus poderes salva o amigo do perigo, livra Dustin do canivete e ainda, com a força da mente, quebra o braço do agressor, que corre em desespero enquanto Dustin avisa: “Ela é nossa amiga e é louca!”.

**Figura 66** – Dustin é ameaçado com um canivete no pescoço



Fonte: Netflix

**Figura 67** – Mike volta flutuando do penhasco



Fonte: Netflix

Em seguida, a garota cai no chão, com o nariz sangrando por causa do esforço, e tem uma lembrança no momento em que ela abriu o portal e viu a criatura; Eleven se desculpa com o amigo por ter aberto o portal por onde Will passou e afirma que ela é um monstro. Os três se abraçam agradecidos por sua ajuda e vão para casa. Ao chegarem avistam um carro da companhia de energia estacionado; o motorista avisa alguém pelo rádio que as crianças chegaram.

Hopper e Joyce conseguem chegar ao endereço de Terry Ives (Aimee Mullins) e descobrem que a mulher não se comunica com ninguém há pelo menos cinco anos. A irmã de Terry explica que ela fazia parte de uma pesquisa da universidade em troca de 200 dólares por mês, MK ULTRA, que eles aumentaram as doses das drogas e isso acabou com o cérebro da irmã. Ela era submetida a drogas, tiravam suas roupas e a submergiam em tanques de isolamento sensorial com água salgada. Nessa época a irmã estava grávida, mas não sabia; Terry afirma que a filha nasceu e espera sua volta até então, mas a mesma irmã afirma que não existe nenhum documento que confirme o nascimento dessa criança e que ela perdeu o bebê antes que nascesse. A mulher leva Joyce e Hopper para o quarto onde Terry mantém um berço e um móvel montados, afirmando que um dia sua filha irá voltar. Diz que a menina era um bebê especial, que tinha habilidades telepáticas e telecinéticas, que esse é o motivo de sua filha ter sido roubada e que a menina é usada como uma arma para lutar contra os comunistas. Hopper e Joyce não acreditam na versão da morte do bebê e indagam sobre a possibilidade de Terry estar certa, só que a irmã diz que não seria possível a menina estar viva, pois não há nenhum registro.

Jonathan e Nancy vão a uma loja de equipamentos de caça, a fim de colocar seu plano em prática; ao saírem da loja, a menina descobre que Steve fez uma pichação na fachada do cinema denegrindo sua imagem (**Fig. 68**). Ela sai à procura do rapaz e o encontra em um beco, onde ele a humilha ainda mais. Jonathan chega para defendê-la e Steve xinga seu pai e sua família. Ofendido, ele entra em uma briga com o rapaz, a polícia chega, prende Jonathan, e Steve foge. (**Fig. 69**).

**Figura 68** – Letreiros no cinema pichados por Steve



Fonte: Netflix

**Figura 69** – Policial algema Jonathan



Fonte: Netflix

Já no sétimo episódio, Lucas tenta avisar sobre os carros da companhia de luz estacionados no laboratório de Hawkins; mas, com sinal ruim, os amigos não entendem o recado. Dustin e Mike olham pela janela da casa e avistam carros parecidos aos que Lucas encontrou no laboratório estacionados na frente da casa. Intrigado, Mike questiona se a mãe chamou a equipe para algum tipo de reparo. Na janela, Dustin percebe a chegada de muitos desses carros e alerta o amigo que eles precisam fugir naquele momento. Os dois amigos saem de casa com as bicicletas e Mike dá uma carona à Eleven. Antes de saírem, a menina se encontra com doutor Brenner (**Fig. 70**), que volta imediatamente para um dos carros e inicia uma perseguição ao grupo. Lucas se junta aos amigos e percebem que estão cercados pelos carros, sem saída. A menina usa seus poderes e faz um dos carros voar (**Fig. 71**), abrindo passagem para a fuga.

**Figura 70** – Doutor Brenner se encontra com Eleven



Fonte: Netflix

**Figura 71** – Eleven faz um dos carros voar para livrar o caminho para passagem



Fonte: Netflix

O grupo foge para um terreno com carros abandonados à procura de abrigo. Lá, eles têm uma conversa sincera: Lucas se desculpa com Eleven por chamá-la de traidora e ela também se desculpa por ter mentido para protegê-los. Na sequência, Mike se desculpa com Lucas e os amigos apertam as mãos.

Joyce e Hopper são avisados sobre a prisão de Jonathan e vão para a delegacia para saberem o motivo. No carro do rapaz, os policiais encontraram o material para caça de ursos e o delegado pede explicações a respeito. Incrédulo que alguém acredite na história, o rapaz mostra a foto que revela uma criatura e conta que é possível que ela seja atraída pelo sangue. Joyce se enfurece com o filho, que poderia ter buscado sua ajuda, e não se conforma por ele ter colocado sua vida e a de Nancy em perigo. De repente, o delegado ouve uma discussão: a mãe do menino de que Eleven quebrou o braço no penhasco está na delegacia para prestar uma queixa contra a menina. Inicialmente o delegado não dá atenção, mas assim que o rapaz relata que a garota que o atacou tem cabelos raspados e nariz sangrando, ele se interessa. O jovem

revela que ela tem poderes mentais que permitem que ela faça pessoas voar; fala ainda que ela está em companhia de Dustin, Mike e Lucas. Hopper pensa que pode ser a filha desaparecida de Terry.

No terreno, o grupo de crianças traça um plano (**Fig. 72**) para invadir o laboratório de Hawkins. Mike reforça que não poderão voltar para casa, pois agora são fugitivos. Na sequência, ouvem o barulho de um helicóptero se aproximando, apressam-se em esconder suas bicicletas debaixo de um ônibus abandonado e se abrigam dentro, para que não sejam encontrados (**Fig. 73**).

**Figura 72** – O grupo traça um plano para se salvar da perseguição



Fonte: Netflix

**Figura 73** – As crianças se abrigam no ônibus abandonado



Fonte: Netflix

Enquanto isso, doutor Brenner e os agentes do governo invadem a casa de Mike e confiscam vários objetos. Em conversa com seus pais, uma agente do governo interroga o casal a respeito da menina de cabelos raspados. Querem saber se eles a viram na última semana com Mike, mas a mãe diz que não. Para pressionar, o doutor Brenner afirma que, se o menino estiver com ela, ele corre sério perigo. Ele procura se mostrar preocupado com a segurança do menino e diz que só pode ajudar se ela disser algum lugar que o filho possa ter ido, porém a mulher não tem informações.

Steve discute com os amigos que o incentivaram a tratar Nancy daquela maneira, percebe que não deveria ter agido daquele jeito com a moça e se arrepende; ele vai embora com seu carro e deixa os amigos no supermercado. O rapaz vai até o cinema e ajuda na limpeza da pichação da fachada. Enquanto isso, Hopper vai à casa de Mike, com Joyce, Nancy e Jonathan; de longe percebem que a casa foi invadida pelos agentes do governo. A menina se desespera ao pensar que os pais correm perigo e tenta entrar na casa, mas o delegado a impede. Eles entram no carro, Hopper pergunta se ela tem alguma ideia de onde o irmão poderia estar escondido, mas ela não sabe. Jonathan se lembra do radiocomunicador de Will e vão para sua casa para

tentarem um contato. Depois de muita insistência, Mike decide responder. Conta que estão todos juntos e passa sua a localização. O delegado vai até o terreno e resgata a turma.

Na casa dos Byers, as crianças se juntam ao grupo e Mike explica sobre o mundo paralelo, aquele que Eleven nomeia por mundo invertido. Nancy pergunta se ela pode encontrar Barbara com seus poderes; a menina se esforça, mas não consegue. Os meninos explicam que ela enfraquece a cada vez que ela utiliza os poderes. Eleven vai ao banheiro, chora sozinha e avista uma banheira vazia. Quando retorna ao grupo, afirma que pode encontrar Will e Barbara, utilizando a banheira. Dustin liga ao professor para saber mais a respeito de tanques de privação sensorial afirmando que querem fazer uma experiência. O professor, mesmo achando estranho, passa todas as informações para a experiência. Eles vão para a escola e lá encontram os 700 quilos de sal necessários<sup>6</sup>, piscina, mangueiras e tudo que o professor orientou para a construção do tanque. Joyce tem conversa maternal com Eleven (**Fig. 74**), passa segurança à menina, reconhece que ela é muito corajosa e agradece pelo empenho em ajudar a encontrar Will. Enquanto isso, o restante do grupo se empenha na construção do experimento (**Fig. 75**).

**Figura 74** – Joyce conversa carinhosamente com Eleven



Fonte: Netflix

**Figura 75** – Os meninos preparam o tanque com sal



Fonte: Netflix

A menina entra no tanque e as luzes começam a piscar. Mergulhada e com os olhos vendados (**Fig. 76**), ela consegue ver onde está Barbara e repete, por várias vezes, que a menina morreu. Joyce tenta acalmá-la e lhe passar segurança, pois percebe que a jovem está com muito medo. Eleven se acalma ao ouvir a voz de Joyce e consegue ver a cabana de Will; a menina anda até a cabana, entra e encontra o menino vivo (**Fig. 77**). Eleven fala que a mãe dele está indo buscá-lo e ele fala que precisa ser rápido. Nesse momento, o menino desaparece da visão de Eleven, ela desperta assustada e é amparada por Joyce.

<sup>6</sup> Em lugares com temperaturas muito baixas é comum grandes estabelecimentos manterem grande estoque de sal para que possam utilizar para derreter a neve das passagens de saída.

**Figura 76** – Eleven mergulhada no tanque com os olhos vendados



Fonte: Netflix

**Figura 77** – Eleven encontra Will no mundo invertido



Fonte: Netflix

Hopper e Joyce se apressam em chegar ao local indicado por Eleven; Nancy e Jonathan decidem que não vão ficar esperando parados e vão para a casa dos Byers. Os dois invadem a delegacia para recuperar o material comprado para caça de ursos. As crianças ficam em segurança na escola enquanto procuram comida para Eleven.

No oitavo e último episódio dessa temporada, Nancy e Jonathan vão à casa dos Byers e espalham várias armadilhas, carregam as armas e cuidam para que cada cômodo esteja coberto, enquanto, no laboratório, Hopper é capturado por Brenner e interrogado por sua equipe. Ele faz um acordo com doutor: conta onde está a menina se ele permitir que entrem pelo portal para encontrarem Will. Imediatamente, o casal é autorizado a acessar a área restrita, vestem as roupas especiais e caminham em direção ao portal. Doutor Brenner recruta um pequeno exército que vai à captura da menina na escola.

Nancy e Jonathan ferem as mãos a fim de chamar a atenção do Demogorgon com o sangue; o rapaz revela à Nancy que a comunicação com a criatura se dá pelas luzes: elas piscam quando o monstro se aproxima. De repente, alguém bate à porta e eles se assustam: é Steve, arrependido, querendo conversar e se desculpar com os dois. Nancy atende, manda-o embora, mas ele força a porta e consegue entrar. Ela aponta a arma para ele e insiste que se vá. Subitamente as luzes começam a piscar novamente e a criatura aparece “rasgando” o teto da sala (**Fig. 78**). Os três correm para o quarto de Will, fecham a porta e se posicionam para o ataque; ruídos são ouvidos cada vez mais próximos. No plano, a cena revela novamente o cartaz do filme *Tubarão* (**Fig. 79**) ao fundo e o suspense gerado é similar ao do filme de Spielberg, quando os caçadores aguardam pelo ataque do tubarão no barco. Os ruídos e os passos se aproximam cada vez mais da porta e param repentinamente. Ao saírem do quarto, não encontram mais nada.

**Figura 78** – Monstro aparece no teto da sala dos Byers



Fonte: Netflix

**Figura 79** – Grupo posicionado para atacar com o cartaz do filme *Tubarão* ao fundo



Fonte: Netflix

No mundo invertido, Joyce e Hopper continuam a explorar o lugar estranho à procura de Will quando, no caminho, encontram uma espécie de ovo chocado e vazio, parecido com ovos no ninho (**Fig. 80**). No filme *Alien, o oitavo passageiro* (*Alien*, Estados Unidos, 1979), ilustrado no quadro 12, os tripulantes exploram uma área desconhecida, quando um deles encontra uma grande câmara obtendo vários ovos (**Fig. 81**).

**Figura 80** – Hopper encontra uma espécie de ovo chocado pelo caminho



Fonte: Netflix

**Figura 81** – Ninho repleto de ovos de alienígenas no filme *Alien, o oitavo passageiro*



Fonte: DVD do filme *Alien, o oitavo passageiro*

Joyce e Hopper continuam caminhando no lugar escuro e repleto de um espesso nevoeiro, gritando o nome do menino. Ela encontra o local onde seria a cabana de Will e vê a placa de entrada jogada no chão (**Fig. 82**). Eles continuam procurando quando o delegado encontra uma pelúcia parecida com a de sua filha; ele tem lembranças da menina no hospital em tratamento do câncer enquanto ele lia histórias para distraí-la (**Fig. 83**). Essas lembranças aumentam suas forças para encontrar o menino com vida, quando ele se recorda do momento da morte da filha. Com um grito pelo nome de Will, o delegado desperta da lembrança e volta a ajudar na busca.

**Figura 82** – Placa da entrada da cabana de Will



Fonte: Netflix

**Figura 83** – Hopper lê histórias à filha em tratamento contra o câncer



Fonte: Netflix

Nancy, Jonathan e Steve saem assustados do quarto e percebem que a criatura sumiu. Nancy fala para Steve ir embora, pois o monstro irá voltar a qualquer momento; ele sai correndo da casa em direção de seu carro. Ao olhar para a casa, as luzes começam a piscar e lá dentro o monstro aparece novamente. Nancy e Jonathan procuram pela criatura, a casa escurece totalmente e, após um silêncio, o monstro reaparece derrubando o rapaz no chão. Face a face, o monstro está prestes a devorá-lo (**Fig. 84**). Essa cena se assemelha a uma do filme *Alien 3* (*Alien 3*, Estados Unidos, 1992)<sup>7</sup>, quando a personagem Ripley (Sigourney Weaver) está próxima de eliminar o alienígena (**Fig. 85**).

**Figura 84** – Jonathan fica face a face com o monstro



Fonte: Netflix

**Figura 85** – Ripley fica face a face com o monstro em *Alien 3*



Fonte: DVD do filme *Alien 3*

Nancy atira contra o monstro que está em cima de Jonathan, mas as balas do seu revólver acabam e a fera vai à sua direção. Nesse instante, Steve entra rapidamente pela porta e o golpeia com o taco de beisebol. Os três conseguem correr para o corredor da casa e, ao seguir os garotos, o monstro se prende à armadilha de ursos montada pelo caminho. Dando sequência ao plano,

<sup>7</sup> *Alien 3*: lançado no ano de 1992, é o único da série que não tem subtítulo e relata a sequência de caça à criatura, semelhante ao primeiro filme, apresentando tempo e narrativas diferentes.

eles colocam fogo na criatura presa à armadilha (**Fig. 86**). Nos filmes da franquia *Alien*, o fogo é uma das tentativas de eliminar a ameaça (**Fig. 87**).

**Figura 86** – Os garotos incendeiam a criatura presa à armadilha



Fonte: Netflix

**Figura 87** – Ripley se prepara para incendiar a criatura em *Alien, o oitavo passageiro*



Fonte: DVD do filme *Alien 3*

**Quadro 11 – Alien – 1979 – Twentieth Century Fox**

**Figura 88 – Cartaz de lançamento do filme *Alien, o oitavo passageiro***



Fonte: IMDb.

Lançado no Brasil com o nome de *Alien, o oitavo passageiro*, o filme dirigido por Ridley Scott relata o drama de uma tripulação (composta por sete pessoas e um gato) que fez uma expedição à *Thedus* e reboca para a Terra mais de 20 milhões de toneladas de minério. Ao despertarem de suas cabines de criogenia, a tripulação descobre que a viagem foi interrompida pela nave-mãe, que detectou uma comunicação estranha a bordo. A equipe decide aterrissar para investigar e descobre um enorme corpo alienígena fossilizado dentro de uma nave abandonada. Ao continuarem a exploração, encontram uma espécie de câmara, contendo vários ovos, quando uma criatura salta em um dos tripulantes e gruda em seu rosto. Ao socorrê-lo, a equipe descobre que a criatura solta uma substância extremamente ácida e quebram o protocolo de segurança, voltando para nave após livrarem o colega do perigo. Aparentemente ileso, ao voltar para a câmara de criogenia ele passa mal, engasga-se, tem convulsões e uma criatura alienígena sai de seu peito, matando-o e fugindo pela nave. No desenrolar da história, a tripulação descobre que um dos seus é um androide e o elimina após descobrirem que ele omitia informações importantes, enquanto o alienígena (agora crescido e mais desenvolvido) elimina um a um dos integrantes. Ao final, após muita luta, a única sobrevivente consegue eliminar o alienígena e retorna à terra com o gato.

No mundo invertido, Joyce e Hopper ouvem um grito que vem de dentro da casa dos Byers e, nesse momento, os acontecimentos entre o mundo real e o invertido começam a se confundir. Na casa, Jonathan usa o extintor para apagar o fogo e a criatura some. No mundo invertido, Joyce e Hopper entram na casa e encontram uma mancha escura no mesmo local onde, no mundo real, os garotos atearam fogo ao monstro. Seguindo essa mancha, o delegado afirma que alguém foi ferido e, na casa, as luzes voltam a piscar.

Na escola, Lucas e Dustin encontram comida na lanchonete para levarem à Eleven que ainda está fraca pelo seu esforço à procura de Will. Enquanto Mike vive um momento romântico com a menina, ele percebe a aproximação de carros na escola. O menino corre, avisa aos outros que foram descobertos e eles começam a correr dentro da escola para encontrarem um esconderijo. Brenner entra no pátio, encontra a piscina cheia d'água e ouve pelo rádio que nenhum de seus soldados têm pistas sobre as crianças. O grupo avança pelos corredores e os encontra em fuga, deixando-os cercados. A mulher que os acompanha aponta uma arma para os jovens e, nesse momento, com o poder da mente, Eleven mata a mulher e os guardas que a acompanhavam (**Fig. 89**). Eleven desmaia depois de tamanho esforço; doutor Brenner aparece, prende os três amigos e ampara a menina afirmando que ela está doente e que vai ficar bem. Ela o chama de pai, diz que ele é mau e, nesse momento, as luzes começam a piscar; Mike se lembra que o corredor está repleto de sangue: o Demogorgon está por perto. De repente, o monstro sai pela parede (**Fig. 90**), os homens soltam as crianças e começam a atirar contra ele. Os meninos pegam Eleven no colo e a abrigam em uma sala de aula.

**Figura 89** – Mulher e guardas são mortos por Eleven



Fonte: Netflix

**Figura 90** – Demogorgon aparece através da parede



Fonte: Netflix

No mundo invertido, Joyce e Hopper caminham pelas ruas desertas da cidade e chegam até a escola. Ao entrarem, o delegado avista, novamente, rastros de sangue (daqueles que morreram no mundo real), um crânio humano e encontram o corpo de Barbara envolto em uma gosma característica do local (**Fig. 91**). Com a lanterna, Joyce encontra Will, imóvel, com algo

preso em sua boca (**Fig. 92**). Imediatamente o delegado se aproxima e avista uma criatura, semelhante a uma cobra, na boca do menino. Ele a puxa de seu rosto, a joga no chão e a mata com vários tiros. A criatura presa ao menino se assemelha à do filme *Alien, o oitavo passageiro*, que utiliza os humanos como hospedeiros, se fixa no rosto e introduz um embrião pela boca da vítima.

**Figura 91** – Corpo de Barbara envolto em uma gosma no mundo invertido



Fonte: Netflix

**Figura 92** – Will é encontrado vivo no mundo invertido com algo à sua boca



Fonte: Netflix

Na escola, ao som de um tiroteio, os meninos chegam em uma sala de aula enquanto Dustin carrega Eleven no colo. Lá, Mike conversa com a menina que está muito fraca, diz que ela vai ficar bem e que eles irão juntos ao baile da neve, como haviam combinado. De repente, o tiroteio cessa e se faz silêncio; as crianças pensam que a criatura morreu, mas ela entra derrubando a porta e se posiciona para atacar os meninos. Nesse instante, o Demogorgon revela sua forma (**Fig. 93**). A criatura tem a cabeça muito semelhante à abertura do ovo encontrado no filme *Alien, o oitavo passageiro* (**Fig. 94**).

**Figura 93** – Demogorgon revela sua forma



Fonte: Netflix

**Figura 94** – Formato da abertura do ovo do filme *Alien, o oitavo passageiro*



Fonte: DVD do filme *Alien, o oitavo passageiro*

Lucas pega seu estilingue e atira algumas pedras no monstro, mas ele só se irrita e continua caminhando na direção dos meninos. Eleven, muito fraca, levanta-se e usa seus poderes para afastar o Demogorgon de seus amigos; Mike tenta impedi-la, mas ela o empurra para longe. Com o nariz sangrando, ela caminha em direção ao monstro e o mantém preso contra a parede. Próxima da criatura, Eleven olha para os amigos, olha para o Demogorgon e diz: “Acabou”. A menina usa sua última energia para matar o monstro e salvar seus amigos do perigo. Ela e a criatura desaparecem como pó, e Mike chora enquanto chama por Eleven.

No mundo invertido, Hopper e Joyce descobrem que o menino está respirando e prestam os primeiros socorros a ele, fazendo uma massagem cardíaca e respiração boca a boca. Durante esse momento, o delegado se lembra das manobras médicas que aplicaram para trazer sua filha de volta à vida e tenta, insistentemente, reanimá-lo. Diferente de sua memória (a morte da filha) ele obteve sucesso, o menino levanta com um susto, acorda e é amparado por sua mãe.

Will acorda em um hospital, com sua mãe e irmão ao lado, dizendo que agora ele está seguro. Enquanto isso, Steve, Hopper, os pais de Mike, Nancy e os três amigos aguardam por notícias na sala de espera. Jonathan os avisa que o irmão acordou, está bem e os três amigos correm para vê-lo. Empolgados, eles tentam contar rapidamente tudo que aconteceu, mas o menino começa a tossir afirmando que o Demogorgon o pegou. Os amigos contam sobre Eleven e seus superpoderes, enquanto Hopper sai do hospital e é levado por agentes do governo.

Um mês se passa e os meninos jogam nova partida de *Dangerous & Dragons*, como no início do primeiro episódio, mas dessa vez Will consegue combater o Demogorgon do jogo. Jonathan leva o irmão para casa enquanto Dustin e Lucas fazem bagunça ao fundo. Mike se lembra de Eleven e olha tristemente para o local onde a abrigou; Jonathan e Will se despedem da senhora Wheller e desejam a ela um feliz Natal. Nancy desce as escadas e encontra os dois na porta de saída com uma caixa de presente nas mãos; entrega para Jonathan e deseja um feliz Natal a ele. O rapaz agradece, meio sem jeito, e diz que não comprou nenhum presente para ela; Nancy diz que aquele não seria muito bem um presente e que ele entenderia quando abrisse. A moça vai para a sala de estar e senta-se ao lado do namorado, Steve, que pergunta se ela entregou o presente ao rapaz. No carro, Will pergunta se pode abrir o presente e descobrem que é uma máquina fotográfica semelhante a que Steve quebrou na porta do colégio.

Na delegacia, todos comemoram o Natal. Hopper guarda alguns salgadinhos em uma tigela e vai à floresta. Lá ele deixa a tigela e um biscoito escondido em uma caixa de madeira envolta em neve.

Na casa dos Byers, enquanto Jonathan usa sua nova máquina fotográfica para registrar o irmão pequeno mexendo nos presentes da árvore de Natal, Joyce arruma a mesa para o jantar.

Os três se sentam à mesa e o menino comenta que acha que um dos presentes é um Atari<sup>8</sup>, pois pegou o do Dustin e sabe que tem o mesmo peso do presente na árvore. De repente, o menino se levanta e diz que vai ao banheiro lavar as mãos, mas algo estranho acontece. Will se olha no espelho (**Fig. 95**), começa a tossir e cospe uma espécie de lesma na pia (**Fig. 96**), que foge pelo ralo. Nessa cena, a série traz mais uma inspiração do filme *Alien, o oitavo passageiro*, deixando subentendido que o menino pode ser um hospedeiro de algum parasita.

**Figura 95** – Will, pálido, olha-se no espelho



Fonte: Netflix

**Figura 96** – Lesma expelida por Will foge pelo ralo da pia



Fonte: Netflix

Will fica enjoado e se olha no espelho novamente. Abre a torneira, molha as mãos e lava seu rosto. De repente, o banheiro escurece e, quando clareia, está modificado com aparência do mundo invertido (**Fig. 97 e 98**).

**Figura 97** – Banheiro com aparência normal



Fonte: Netflix

**Figura 98** – Após piscar a luz o banheiro aparece com aparência do mundo invertido



Fonte: Netflix

O banheiro volta ao normal e, em seguida, o menino retorna à mesa; sua mãe pergunta se ele está bem e ele afirma que sim. Na sequência, a família conversa sobre a partida que o menino jogou com os amigos e chega ao fim o último episódio da primeira temporada.

<sup>8</sup> *Atari 2600*: console de videogame lançado em 1977 nos Estados Unidos e trazido ao Brasil em 1984.

*Stranger Things* apresenta uma estratégia bem-sucedida na utilização das referências e citações de elementos dos anos 1980, que permitiu que a Netflix saísse do enredo e trama da série, utilizando essas próprias referências para as ações de marketing de lançamento da segunda temporada.

## 2. AÇÕES ESTRATÉGICAS DA NETFLIX PARA A PROMOÇÃO DA 2.<sup>a</sup> TEMPORADA DE *STRANGER THINGS*

A 1.<sup>a</sup> temporada da série ganhou dois Globos de Ouro (melhor série dramática e melhor atriz em série de TV para Winona Ryder), além de 18 indicações ao Emmy, ganhando seis delas: melhor design de abertura, melhor tema de abertura, melhor edição de som, melhor elenco em série dramática, melhor fotografia em série e melhor edição. *Stranger Things* também ganhou reconhecimento no 23.º SAG Awards<sup>9</sup>, que aconteceu em 29 de janeiro de 2017, concedendo ao grupo de atores mirins o prêmio de melhor elenco em série dramática.

A primeira ação de marketing aconteceu dia 5 de fevereiro de 2017 quando a empresa utilizou o horário de maior audiência dos Estados Unidos para o lançamento do primeiro *teaser*<sup>10</sup> de *Stranger Things 2*: o intervalo do Super Bowl<sup>11</sup>. O filme de 36 segundos mostra pequenas cenas da segunda temporada e finaliza com a possibilidade de lançamento no Halloween desse ano. Em 11 de julho, a Netflix anuncia a data oficial do lançamento da nova temporada em um cartaz exclusivo (**Fig. 99**) e, em 20 de julho, lançam vídeo exclusivo em evento pop (Comic Con Experience San Diego) utilizando *Thriller* (Michael Jackson, 1982) como base musical.

**Figura 99** – Cartaz com a data de lançamento da segunda temporada



Fonte: Revista Galileu. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2017/07/netflix-revela-data-de-estreia-da-2-temporada-de-stranger-things.html>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

<sup>9</sup> Premiação oferecida pelo Sindicato de Atores de Hollywood, que procura reconhecer desempenhos excepcionais no cinema e na televisão.

<sup>10</sup> Técnica de marketing utilizada para chamar a atenção do público para o que será o produto final, gerando curiosidade sem entregar o verdadeiro resultado.

<sup>11</sup> Jogo final do campeonato da NFL (*National Football League*), a principal liga de futebol americano nos Estados Unidos.

No mês de outubro, a Netflix intensifica a divulgação da nova temporada reafirmando a presença do Halloween no enredo apresentando novo cartaz lançado no dia 02, que traz uma ilustração do delegado Hopper investigando uma plantação de abóboras e a informação da data de lançamento: 27 de outubro. (Fig. 100).

**Figura 100** – Cartaz *Stranger Things 2, Halloween*



Fonte: Página da Netflix no Facebook.

## 2.1 Série de cartazes inspirados nos filmes da década de 1980

Com excelente aceitação e o sucesso da temporada, a Netflix continuou surpreendendo seu público quando deu início à divulgação de uma série de *teasers* baseados em cartazes similares de filmes clássicos do cinema da década de 1980. A partir de agosto, a empresa passou a divulgar semanalmente, em suas redes sociais, artes criadas com as fotos das personagens da série relatando acontecimentos da trama na primeira temporada como forma de relembrar o seu espectador sobre a história.

“No mundo invertido, ninguém pode ouvir seu grito”. Essa era a mensagem trazida no cartaz, totalmente inspirado no cartaz de lançamento do filme *Alien, o oitavo passageiro*, que trazia a mensagem “No espaço ninguém pode ouvir o seu grito”. A composição ainda utiliza a imagem do ovo encontrado por Hopper enquanto procurava por Will no mundo invertido (Fig. 80) e as letras semelhantes às utilizadas no cartaz do filme (Fig. 101).

**Figura 101** – Cartaz de *Stranger Things* inspirado no do filme *Alien, o oitavo passageiro*



Fonte: Revista Exame. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/marketing/netflix-stranger-things-novos-cartazes-filmes/>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

O filme *Chamas da vingança* (*Firestarter*, Estados Unidos, 1984) é um filme inspirado no livro de Stephen King (*A incendiária*) e apresenta a história de um casal que se submetia à experimentos secretos quando jovens, casaram-se e tiveram uma filha com estranhas habilidades de causar incêndios com a força da sua mente. A aproximação dessa história com a série ocorre pelo viés dos experimentos realizados em pessoas e o nascimento de uma criança com herança de poderes tele cinéticos devido a esses experimentos. Além disso, refere-se a mais uma obra inspirada em histórias de Stephen King, que foi grande inspirador dos criadores da trama de *Stranger Things*. Nessa arte de divulgação (**Fig. 102**), os criadores utilizam uma imagem de Eleven, que também tem poderes mentais, e as letras semelhantes às utilizadas no cartaz do filme. Na foto, a menina aparece com os cabelos ao vento e o nariz sangrando, sugerindo que acabou de utilizar seus poderes sobrenaturais. Para finalizar a composição, partículas suspensas do Mundo Invertido são ilustradas no cartaz, similares ao fogo do cartaz do filme, dando referência ao tipo de poder das personagens.

**Figura 102** – Cartaz de *Stranger Things* inspirado no do filme *Chamas da vingança*.



Fonte: Revista Exame. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/marketing/netflix-stranger-things-novos-cartazes-filmes/>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

Escrito por Steven Spielberg, *Os Goonies* (*The Goonies*, Estados Unidos, 1985) é um filme que conta a história de aventura de cinco amigos que moram em uma cidade que está prestes a ser demolida para quitação de uma dívida e será transformada em um campo de golfe. Os meninos encontram um mapa do tesouro do pirata Willy Caolho e saem em busca da fortuna a fim de salvar a cidade. O ponto de partida é uma casa que abriga uma família de bandidos italianos que, ao descobrirem a existência do tesouro, passam a perseguir as crianças. No cartaz de *Stranger Things* inspirado no do filme (Fig. 103), pode-se perceber a presença do vilão ao fundo, assim como a mulher com a arma cartaz do filme. Joyce segura as lâmpadas como se fosse o seu tesouro, enquanto Eleven olha para ela um tanto assustada; o restante do grupo aparenta estar desconfiado. A tipografia da letra imita a do filme, utilizando até a caveira como pingo na letra i.

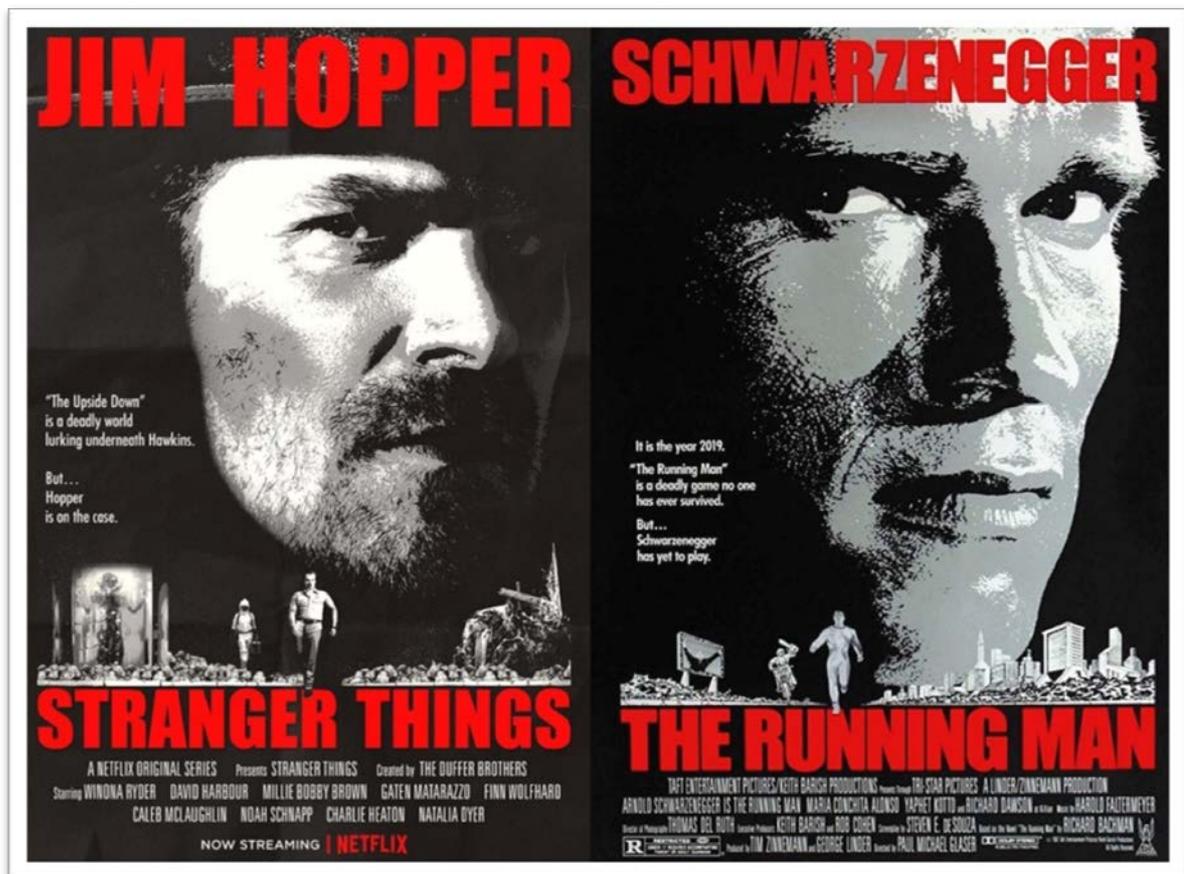
**Figura 103** – Cartaz de *Stranger Things* inspirado no do filme *Os Goonies*



Fonte: AdoroCinema. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-134288/>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

O filme *O Sobrevivente* (*The Running Man*, Estados Unidos, 1987) tem vaga inspiração em um dos livros de contos de Stephen King, *O concorrente*. O filme conta a história de Ben Richards (interpretado por Arnold Schwarzenegger), um militar que foi acusado por um massacre à um grupo de civis que se manifestavam contra o governo da época. Após ser preso injustamente, Ben tem a oportunidade de participar de um programa de televisão (intitulado por *The Running Man*) em que os prisioneiros lutam por suas vidas como gladiadores. Lá, o militar luta para sobreviver, provar sua inocência, além de mostrar a todos as verdades ocultas por trás daquele programa de televisão. O cartaz de *Stranger Things* (Fig. 104) traz a inscrição: “O mundo invertido é um mundo mortal escondido debaixo de Hawkins. Mas... Hopper está nesse caso”. enquanto no cartaz do filme está “Neste ano de 2019, *The Running Man* é um jogo mortal que ninguém nunca sobreviveu. Mas... Schwarzenegger ainda tem que jogar”. Na 1.<sup>a</sup> temporada, o delegado Hopper é a força policial responsável pelo resgate de Will, e o cartaz evidencia a importância desse personagem na resolução da trama.

**Figura 104** – Cartaz de *Stranger Things* inspirado no do filme *O sobrevivente*



Fonte: Revista Exame. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/marketing/netflix-stranger-things-novos-cartazes-filmes/>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

“Não vá ao vazio” é o aviso apresentado nesse cartaz (**Fig. 105**) inspirado no do filme *Tubarão* que é ilustrado com a imagem de Eleven que caminha perdida na superfície enquanto o Demogorgon a observa pelo Mundo Invertido. No cartaz do filme, uma moça está nadando distraída na superfície enquanto a criatura se prepara para atacá-la. Além dessa aproximação, tanto o Demogorgon quanto o Tubarão são criaturas atraídas pelo sangue de suas vítimas. A tipografia utilizada também é idêntica à do cartaz do filme.

**Figura 105** – Cartaz de *Stranger Things* inspirado no do filme *O Tubarão*



Fonte: Revista Exame. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/marketing/netflix-stranger-things-novos-cartazes-filmes/>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

“É a hora em que as memórias são construídas” é a frase do cartaz de *Stranger Things* inspirado no filme *Conta Comigo*, que tem como base da trama as lembranças da infância de um dos integrantes do grupo de amigos aventureiros. O cartaz tem uma montagem de fotos que relata alguns momentos da primeira temporada: a foto dos quatro amigos saudosos e juntos, a foto de Will perdido com a mochila nas costas e os três amigos fugindo, de bicicleta, do monstro Demogorgon (**Fig. 106**). Ao fundo das fotos, foram utilizadas as mesmas partículas encontradas no Mundo Invertido. O cartaz do filme também apresenta três fases da narrativa: os amigos juntos, um deles empunhando uma arma de fogo e eles fugindo do trem para salvar suas vidas. A tipografia das letras utilizadas é idêntica à do cartaz original do filme que traz ainda as mesmas dobras de papel presentes no cartaz original.

**Figura 106** – Cartaz de *Stranger Things* inspirado no do filme *Conta Comigo*



Fonte: Revista Exame. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/marketing/netflix-stranger-things-novos-cartazes-filmes/>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

Nancy Thompson e Nancy Wheeler: *A hora do pesadelo* e *Stranger Things* apresentam como mocinhas da trama personagens de mesmo nome e foi inspiração para a criação do cartaz da série inspirado no filme. Nancy presa no Mundo Invertido com a pata do Demogorgon na sua cabeça e a frase “Se Nancy não matar o Demogorgon, o próximo pode ser você” faz menção direta ao cartaz em que Nancy é assombrada em seus sonhos. Freddy Krueger está com suas garras de metal na cabeça da moça que está deitada em sua cama, amedrontada. Com tipografia muito similar à do filme, o cartaz (**Fig. 107**) faz referência ao pesadelo vivido por todos os personagens da série com a presença do Demogorgon.

**Figura 107** – Cartaz de *Stranger Things* inspirado no do filme *A hora do pesadelo*



Fonte: Revista Exame. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/marketing/netflix-stranger-things-novos-cartazes-filmes/>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

Tipografia idêntica à do filme *A morte do demônio*, esse cartaz (**Fig. 108**) mostra Joyce sendo puxada pelas mãos do Demogorgon e a frase “Joyce se levantou do lado errado do Mundo Invertido”. A foto foi reproduzida com os detalhes da original, mostrando tensão nas mãos de Joyce apoiada no chão após ter arrastado os dedos na terra.

**Figura 108** – Cartaz de *Stranger Things* inspirado no do filme *A morte do demônio*



Fonte: Revista Exame. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/marketing/netflix-stranger-things-novos-cartazes-filmes/>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

## 2.2 Lançamento de *Stranger Things: The Game*

No dia 04 de outubro a empresa divulga o lançamento de *Stranger Things: The Game*, que é um jogo gratuito para smartphones inspirado na aparência de jogos da década de 1980 (**Fig. 109**). Nele, o jogador pode assumir seis personagens da série (Hopper, Dustin, Lucas, Mike, Will, Eleven), em que cada um tem habilidades diferentes para passar pelos desafios. Após o lançamento da nova temporada, a empresa liberou mais uma personagem relacionada a nova trama: Max (**Fig. 110**).

**Figura 109** – Tela de abertura do *Stranger Things: The Game*



Fonte: Registro via *print screen*.

**Figura 110** – Personagens do *Stranger Things: The Game*



Fonte: Registro via *print screen*.

Muitos dos locais da série estão presentes no jogo, como o laboratório de Hawkins (**Fig. 111**), a floresta Mirkwood (**Fig. 112**), a casa do delegado Hopper (**Fig. 113**), o fliperama da segunda temporada (**Fig. 114**), a cabana de Will (**Fig. 115**), a casa dos Byers (**Fig. 116**) e muitos outros cenários da série. Todos os espaços do jogo são interativos, havendo a necessidade de desbloqueio de personagens específicos para entrada em alguns cenários (baseados em suas habilidades). Para conseguir novos personagens é preciso evoluir no jogo, cumprindo desafios e encontrando itens que desbloqueiam novas habilidades. Inicialmente o jogador não tem acesso a todos os espaços dos cenários que também vão sendo liberados conforme a evolução na aventura. Itens especiais vão sendo liberados e adicionados ao inventário do jogador, dentre eles o estilingue do Lucas e a roupa especial do delegado Hopper, utilizada para acessar o espaço do Mundo Invertido.

**Figura 112** – Laboratório de Hawkins em *Stranger Things: The Game*



Fonte: Registro via *print screen*.

**Figura 111** – Floresta de Mirkwood em *Stranger Things: The Game*



Fonte: Registro via *print screen*.

**Figura 113** – Casa do Hopper em *Stranger Things: The Game*



Fonte: Registro via *print screen*.

**Figura 114** – Fliperama da segunda temporada em *Stranger Things: The Game*



Fonte: Registro via *print screen*.

**Figura 115** – Cabana do Will em *Stranger Things: The Game*



Fonte: Registro via *print screen*.

**Figura 116** – Casa dos Byers em *Stranger Things: The Game*

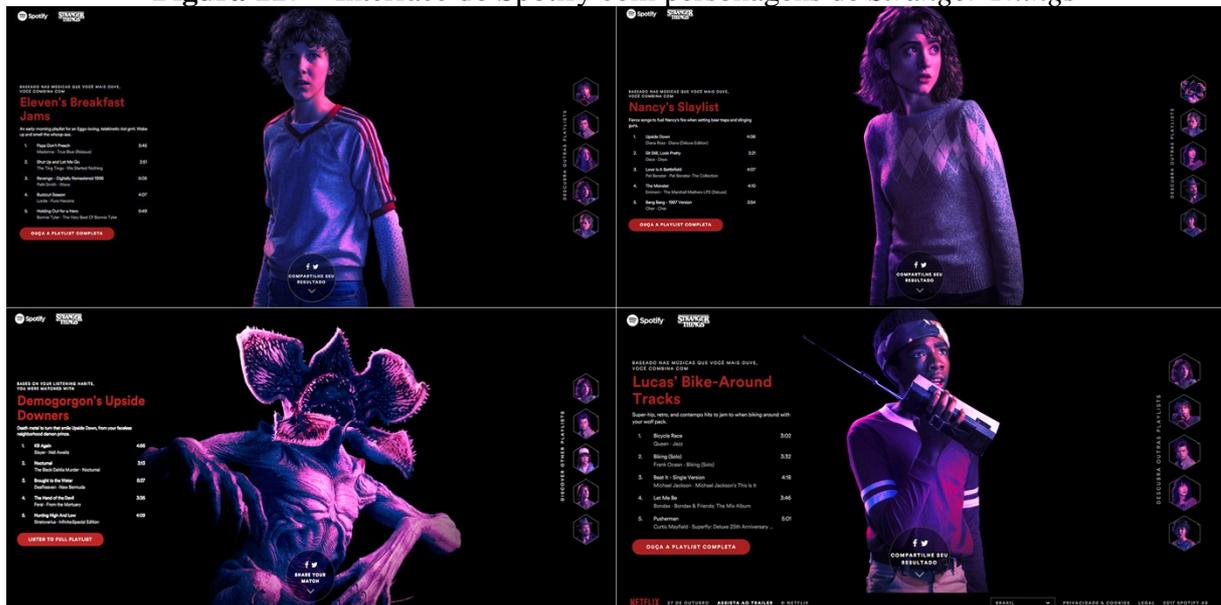


Fonte: Registro via *print screen*.

### 2.3 Ação transmídia em parceria com *Spotify*

Em 26 de outubro de 2017, a empresa lançou uma ação no *Spotify*<sup>12</sup> que permitiu uma experiência musical baseada na trilha sonora da série. Ao fazer *login* no serviço, o aplicativo detectava automaticamente o perfil de usuário baseado em seu histórico e informava qual personagem esse usuário seria em *Stranger Things*, disponibilizando uma playlist musical para em baseada em cada personagem de *Stranger Things* (Fig. 117).

Figura 117 – Interface do Spotify com personagens de *Stranger Things*



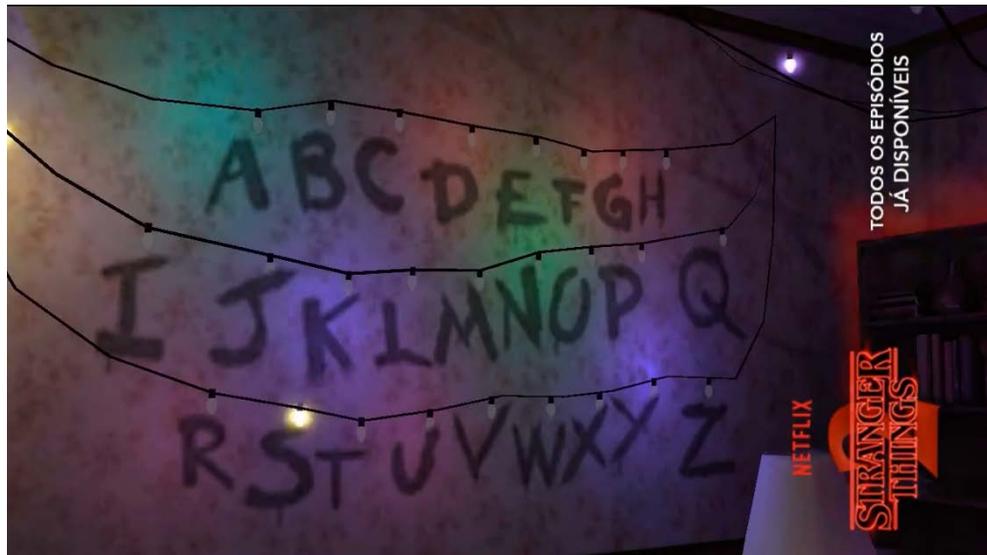
Fonte: Registro via *print screen*.

<sup>12</sup> Serviço de *streaming* digital que dá acesso a músicas, podcasts e outros conteúdos de artistas de todo mundo.

## 2.4 Ação transmídia em parceria com *Snapchat*

Em 27 de outubro de 2017, às 5 horas da manhã, a Netflix disponibilizou aos seus assinantes a 2.<sup>a</sup> temporada completa de *Stranger Things*, dando continuidade à história da 1.<sup>a</sup> temporada. No mesmo dia, lançou uma máscara para utilização no aplicativo Snapchat<sup>13</sup>, baseada em realidade aumentada<sup>14</sup>, que possibilitava ao usuário uma interação com a sala da família Byers. Ao habilitar a câmera do smartphone e movimentá-la no ambiente, a máscara revelava partes da sala e permitia interatividade com objetos que, ao serem tocados, se moviam. O programa ainda disponibilizava interação com a parede com letras e luzes permitindo a gravação dessa interação (Fig. 118).

**Figura 118** – Parede com letras e luzes interativas do Snapchat



Fonte: Registro via *print screen*.

<sup>13</sup> Rede social de mensagens instantâneas para utilização em smartphones que oferece máscaras interativas para utilização por seus usuários.

<sup>14</sup> Realidade aumentada: tecnologia que permite que o mundo real seja misturado com o mundo virtual, possibilitando interação e fazendo com que o usuário se integre ao mundo virtual reagindo aos objetos propostos pelo sistema utilizado.

Ao explorar a sala, vários objetos podiam ser tocados, gerando uma ação. Ao mexer no telefone, ele tocava; ao encostar na televisão, ela piscava. Quando o usuário encostava no buraco da parede, a mão do Demogorgon aparecia (**Fig. 119**), fazendo um ruído assustador; ao abrir a porta da sala, o aplicativo revelava o mundo real possibilitando a utilização da câmera do *smartphone* para registrar o momento e inserir o usuário no cenário (**Fig. 120**).

**Figura 119** – A mão do Demogorgon aparece no cenário



Fonte: Registro via *print screen*.

**Figura 120** – Momento em que a porta se abre e interage com o mundo real

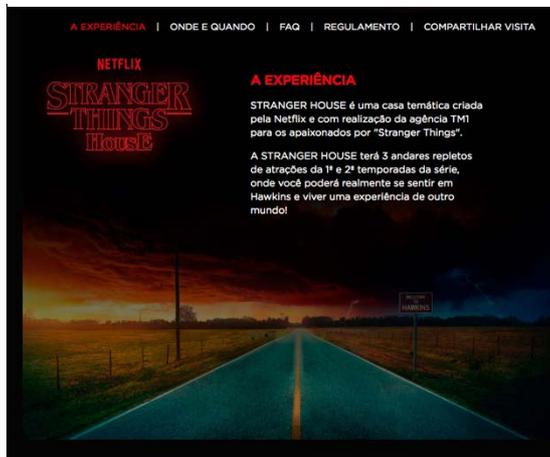


Fonte: Registro via *print screen*.

## 2.5 Exposição *Stranger House*

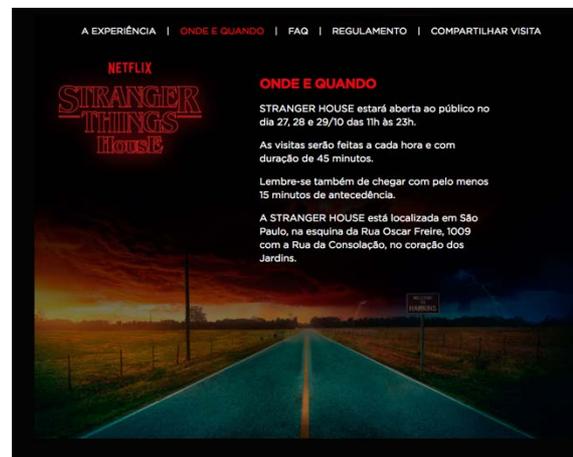
No mesmo dia da estreia, a empresa anunciou a exposição de uma casa temática (**Fig. 121**) com cenário e elementos de cena da série, nomeada *Stranger House*. Em São Paulo, a exposição aconteceu nos dias 27, 28 e 29 de outubro (**Fig. 122**) e contava com 3 andares repletos de informações e elementos das duas temporadas. A visita era gratuita e, para participar, o visitante deveria fazer um cadastro prévio no site e comparecer no local 15 minutos antes para retirada do ingresso.

**Figura 121** – A experiência em *Stranger House*



Fonte: Stranger House. Disponível em: <http://www.strangerhouse.com.br>. Acesso em: 26 out. 2017.

**Figura 122** – Quando e onde aconteceu a exposição *Stranger House*



Fonte: Stranger House. Disponível em: <http://www.strangerhouse.com.br>. Acesso em: 26 out. 2017.

A procura foi tão grande que as entradas para o cadastro online acabaram antes da abertura do primeiro dia de visita. A empresa responsável pela organização disponibilizou vagas sem prévio cadastro, mas isso custou horas de fila para visitar o evento. Ao entrar no espaço, o visitante já encontrava as bicicletas estacionadas e uma recriação da cabana de Will, Castle Byers. No primeiro andar, foi montada uma parede com todos os cartazes de divulgação inspirados nos filmes (**Fig. 123**) e um altar com fotos e pertences da Barbara.

**Figura 123** – Primeiro andar de *Stranger House* com os cartazes de *Stranger Things*



Fonte: Estadão. Disponível em: <<https://emails.estadao.com.br/noticias/tv,visitamos-a-stranger-house-espaco-de-divulgacao-da-nova-temporada-de-stranger-things,70002063031>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

O primeiro andar ainda contou com uma réplica da sala de Joyce Byers, que tinha a parede com alfabeto e luzes coloridas piscando. Esse espaço possibilitava a interação do visitante, que poderia se sentar ao sofá e fazer suas próprias fotos (**Fig. 124**).

**Figura 124** – Réplica da sala de Joyce Byers em *Stranger House*



Fonte: Estadão. Disponível em: <<https://emails.estadao.com.br/noticias/tv,visitamos-a-stranger-house-espaco-de-divulgacao-da-nova-temporada-de-stranger-things,70002063031>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

Foi montada uma réplica da sala do laboratório onde Eleven era submetida às experiências feitas pelo doutor Brenner (**Fig. 125**) e, no último andar, havia um espaço simulado do mundo invertido com uma réplica em tamanho real do Demogorgon (**Fig. 126**), além de um espaço com o *arcade* do *Dragon's Lair*, jogo que os amigos estão jogando no primeiro episódio da segunda temporada.

**Figura 125** – Sala do laboratório de Hawkins em *Stranger House*



Fonte: Estadão. Disponível em: <<https://emails.estadao.com.br/noticias/tv,visitamos-a-stranger-house-espaco-de-divulgacao-da-nova-temporada-de-stranger-things,70002063031>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

**Figura 126** – Espaço simulando o Mundo Invertido em *Stranger House*



Fonte: Estadão. Disponível em: <<https://emails.estadao.com.br/noticias/tv,visitamos-a-stranger-house-espaco-de-divulgacao-da-nova-temporada-de-stranger-things,70002063031>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

## 2.6 Notícias Estranhas, programa exibido no SBT

Com o sucesso da primeira temporada e a constatação do consumo de todo o material referente à *Stranger Things*, a Netflix decidiu comprar um espaço no SBT para exibição de um programa direcionado à divulgação da série.

A fim de tornar a série ainda mais conhecida, a companhia produziu um telejornal que era apresentado por Marília Gabriela (**Fig. 127**). O informativo televisivo falava a respeito de coisas estranhas que aconteciam na pacata cidade de Hawkins, envolvendo uma criatura desconhecida que estaria matando animais pela região. Esse programa foi ao ar às 22 horas do dia 28 de outubro de 2017 e, ao final, o primeiro capítulo da primeira temporada foi exibido no espaço comprado na emissora pela Netflix.

**Figura 127** – Programa exibido no espaço comprado pela Netflix no SBT.



Fonte: YouTube.

A Netflix não divulga seus números de audiência, pois argumenta que esse tipo de pesquisa não influencia em renovações de contrato ou em adesão de novos assinantes. A Listen First é uma empresa americana que utiliza dados das redes sociais que incluem menções de conteúdo no Facebook, Instagram, Google, Tumblr, YouTube e Wikipedia e, em agosto de 2016, a revista Forbes divulgou uma pesquisa feita por essa empresa que revela muito sobre o interesse e engajamento do público de *Stranger Things*. Normalmente muitas séries atingem um pico de engajamento e interesse perto do lançamento, só que depois caem. Curiosamente, em *Stranger Things*, o interesse continua crescendo mesmo um mês depois do lançamento. A pesquisa revela que nas três semanas após a estreia, a série gerou mais engajamento e interesse

nas mídias sociais do que qualquer outro lançamento da empresa. Para essa medição, a Listen utiliza uma classificação própria: DAR-TV (*rating* da audiência digital), que é uma métrica determinada por uma aferição agregada ao engajamento diário do público com as menções em redes sociais.

Na tabela (**Fig. 128**), *Stranger Things* quase duplica a classificação de 4,5 milhões de DAR-TV da série *Narcos*, ficando atrás apenas da série *Orange Is The New Black*, que está em sua quarta temporada e é impulsionada pela sua grande base de fãs cultivada ao longo de três anos.

**Figura 128** – Gráfico de audiência de séries da Netflix divulgado pela revista Forbes



Fonte: Audiência *Stranger Things* – Forbes. Disponível em:

<<https://www.forbes.com/sites/nickdesantis/2016/08/11/in-just-three-weeks-stranger-things-scared-up-more-online-buzz-than-any-other-new-netflix-series/#437e352f4280>>. Acesso em 17 set. 2018.

As medições de *Orange Is The New Black* podem até exceder as de *Stranger Things*, mas a capacidade de gerar mais da metade da classificação do primeiro colocado só demonstra que a série inspirada na década de 1980 encontrou rapidamente seu público.

### 3. OS ELEMENTOS NOSTÁLGICOS E PÓS-MODERNOS EM *STRANGER THINGS*

Vivenciamos um estágio de transição entre os tempos. A modernidade da qual saímos é negadora, a supermodernidade é integradora. Vivemos uma época de reintegração do passado, onde o culto ao presente se manifesta com força aumentada (LIPOVETSKY, 2004, p. 57-58); mas quais são seus contornos exatos e que vínculos esse último mantém com outros eixos temporais? De que maneira se articula nesse contexto a relação com o futuro e o passado?

A questão espaço-tempo é repetidamente abordada em obras de distintas épocas, utilizando-se de elementos nostálgicos em suas composições, consolidando seu sucesso através de uma fórmula que revela a necessidade do consumo de um passado referencial baseado em elementos audiovisuais. Cinema, teatro, pintura, programas de televisão e uma infinidade de trabalhos utilizam-se de técnicas e referências temporais para oferecer produtos que tragam a sensações nostálgicas ao seu público, produzindo obras atuais com estética de outras épocas.

Com os avanços tecnológicos, o retorno ao passado se tornou tecnicamente “viável”, transformando o tempo em um espaço retornável e fazendo com que a nostalgia permita ao indivíduo o retorno a certos momentos do passado. Mas como definir a nostalgia? Analisando a raiz grega da palavra, *nostos* significa “voltar pra casa” e *algos* significa “dor”. Essa palavra foi inventada em 1678 por um estudante de medicina que fazia sua dissertação médica e decidiu se referir a um tipo literalmente letal de saudade severa. A definição patológica da nostalgia permitia um remédio: o retorno para casa ou, às vezes, a promessa desse retorno.

Entre os séculos XVII e XVIII a nostalgia era vista como “desordem da imaginação”, mas no século XIX a palavra começou a perder seu significado puramente médico. No século XX a palavra começou a atrair o interesse de psiquiatras e a nostalgia passou a ter uma condição menos física e mais psicológica. Em 1798, Immanuel Kant<sup>15</sup> notou que as pessoas que voltavam para casa ficavam decepcionadas pois não buscavam a volta para um lugar e sim para um tempo de sua juventude. (HUTCHEON, 2000, p. 191, tradução nossa)

Dessa forma, nostalgia pode levar não necessariamente a um lugar confortável da juventude a ser revisitado, mas sim à própria juventude, a própria infância, às próprias histórias, que são acessadas quando o indivíduo se vê submetido a uma narrativa que lhe remete a esses tempos. Em seus estudos, Harvey cita o filósofo francês Bachelard (1964) que oferece uma reflexão a respeito do espaço afetivo já estudado anteriormente pelos médicos:

---

<sup>15</sup> Importante filósofo alemão do século XVIII fundador da “Filosofia Crítica”, sistema responsável por determinar os limites da razão humana.

Um espaço “que foi apropriado pela imaginação não pode permanecer como um espaço indiferente, sujeito às medidas e estimativas do pesquisador” assim como não pode ser representado de modo exclusivo como o “espaço afetivo” dos psicólogos. (...) As lembranças “são imóveis e quanto mais seguramente fixadas no espaço, mais sólidas são”. (...) O espaço fundamental para a memória é a casa – “uma das maiores forças de integração dos pensamentos, lembranças e sonhos da humanidade”. Porque é dentro desse espaço que aprendemos a sonhar e a imaginar. (HARVEY, 2008, p. 200)

Ao sermos submetidos às coisas que nos trazem lembranças encontramos em nossas memórias nostálgicas um mundo da infância perdida. Harvey ainda propõe uma reflexão a respeito da forma como as coisas são memorizadas não como um fluxo, mas sim como lembranças dos espaços vividos, a história cede lugar à poesia e o tempo ao espaço, fazendo com que a imagem espacial afirme um importante poder sobre essa história vivenciada.

*Stranger Things* traz algo intrínseco em sua construção, que entrega algo mais do que a própria narrativa. Denuncia os anseios da época que deseja relatar e a intenção de trazer o espectador a algo familiar e nostálgico, utilizando referências de obras passadas para provocar essas sensações.

O cinema da década de 1980 trouxe como característica obras que apresentam jovens e adolescentes à frente de soluções de crimes, mantendo-os como protagonistas dessas histórias e heróis das narrativas. Doherty destaca que essa juvenilização do conteúdo e do público cinematográfico, que é hoje a realidade operativa da indústria hollywoodiana, iniciou-se nas décadas de 1930 e 1940, que, com o surgimento da televisão, forçou os cineastas a restringirem seu foco e atraírem um público com renda e tempo livre necessários para realimentar essa indústria (DOHERTY, 2002, p. 02).

Tal característica está bastante presente em obras atuais, a exemplo da série *Stranger Things*, que traz adolescentes como protagonistas dessa história repleta de referências de obras hollywoodianas da década de 1980, utilizando-se de técnicas de retomada histórica da memória e de composição da atmosfera da *mise-en-scène*, levando o espectador ligado aos elementos das cenas à nostalgia, e, aos mais jovens, a uma curiosidade pelo “velho” e “novo”.

Segundo Fredric Jameson, a produção pós-modernista nada mais seria do que “uma prática neutra de imitação de estilo, ou seja, o pastiche”. Ao se referir a esse estilo como “neutro”, ele afirma que o pastiche não contém espírito crítico, impulso satírico e riso, pois, se os tivessem, estariam inclusos em sua definição de paródia (JAMESON, 1997, p. 44). O resultado da proliferação contemporânea do pastiche seria “jogo aleatório de alusões estilísticas” (ibidem, p. 45) a enredar artistas, escritores e público num retorno vicioso ao passado.

As definições que Jameson fornece de “pastiche” e “paródia” não estão basicamente erradas, mas padecem de insuficiente rigor conceitual. Segundo ele, pastiche seria imitação de estilo, sem humor; com humor seria paródia. Isto é muito pouco, em especial quanto à paródia, que é das relações transtextuais mais importantes e diversificadas do século XX. Jameson adere ao conceito modernista de paródia, restrito demais diante da variedade de ocorrências, em especial na segunda metade do século XX (PUCCI, 2008, p. 68).

Os estudos de Linda Hutcheon a respeito de pastiche e paródia pós-modernos nos oferecem um outro conceito sobre essas técnicas. Ela define paródia como “uma forma de inversão irônica, nem sempre às custas do texto parodiado”. Ela atribui à paródia um papel central na conceituação de pós-modernismo, que não se limitou a definir a ironia, mas tratou de analisar a “cena” em que ela pode ocorrer. Ela propôs que “a ironia não ocorre apenas quando se diz o contrário daquilo que se pensa ou sente, mas sim quando há uma diferença entre o sentido literal e o sentido subentendido de uma mensagem, desde que esteja implícita uma aresta avaliadora” (ibidem, p. 70). Assim, a ironia “acontece” entre o dito e não dito, de modo que estes coexistem para o interpretador, interagindo entre si (HUTCHEON, 2000, p. 30).

Para exemplificar as duas teorias, utilizamos como exemplo uma das primeiras cenas da série (**Fig. 129**), que apresenta um homem de jaleco branco, correndo, apavorado, em direção ao elevador, pelos corredores escuros do laboratório, enquanto soa o alarme de emergência. A construção audiovisual da cena é dada por uma ambiência sonora que gera suspense e causa tensão enquanto o homem espera a chegada do elevador. Quando a porta se abre, ele entra e, ainda desesperado, aperta o botão para que o elevador se mova. Sons de um gemido monstruoso são empregados na cena, quando então o homem olha para cima e some abruptamente. As portas do elevador se fecham lentamente, dando início à trama, que aqui também pode ser chamada de pesadelo, para fins transitivos na análise que se discorrerá a seguir.

Na cena inicial do filme *A hora do pesadelo* (**Fig. 130**), a protagonista aparece de camisola, correndo desesperadamente pelos corredores escuros de um lugar que parece uma antiga fábrica abandonada, de um local desconhecido. Enquanto foge, ouve uma voz chamando por seu nome e risadas que a aterrorizam, passa por lugares estreitos cheios de fumaça e para de frente a uma caldeira em chamas. A ambiência musical se utiliza de sons de sintetizadores a fim de causar maior tensão na cena, que se estende por uma longa fuga e termina quando a personagem desperta do que então descobrimos ser um pesadelo.

**Figura 129** – Cientista corre pelos corredores do laboratório de Hawkins



Fonte: Netflix.

**Figura 130** – Personagem corre pelos corredores em *A hora do pesadelo*



Fonte: DVD do filme *A hora do pesadelo*.

Se nos baseássemos apenas na teoria de Jameson, poderíamos analisar a cena utilizada como uma imitação neutra de um estilo (paródia esvaziada) de horror e suspense para inserir e contextualizar o espectador em um tempo passado. Porém, analisando a partir da teoria de Hutcheon, percebemos que sua definição de paródia lúdica é mais interessante, justamente por ela afirmar que é uma forma de inversão irônica. O sentido literal nas cenas é que duas pessoas estão fugindo de algo que as aterroriza (sem necessariamente saberem o que é), mas o sentido subentendido fica por conta da aresta avaliadora que nos permite perceber que, no filme, o pesadelo termina quando, ao final da cena, a moça acorda, enquanto que, na série, esse é o início de um pesadelo “real” em que todos estão acordados. “O sentido irônico, portanto, não seria apenas o não dito e nem sempre este seria o inverso do que foi literalmente expresso” (HUTCHEON, 2000 p. 30). A maioria das referências da série, utilizadas como inspiração, de alguma forma, encaminha o espectador a um entendimento maior do que a simples homenagem.

Em *Alien, o oitavo passageiro*, a criatura alienígena apresentada no filme utiliza-se de humanos como hospedeiros para procriação de sua espécie, depositando o ovo de seu filhote no momento em que pula e agarra no rosto do humano, introduzindo os ovos pela boca (**Fig. 131**). No episódio 8 de *Stranger Things*, Will é encontrado em uma espécie de incubadora com o rosto pálido e uma criatura em sua boca (**Fig. 132**), como descrito anteriormente. A inspiração dessa cena traz algo a mais do que a simples homenagem: prepara o espectador para a revelação de que o menino é hospedeiro do ser da qual ele foi liberto.

**Figura 131** – A criatura deposita seus ovos no hospedeiro no filme *Alien*



Fonte: DVD do filme *Alien, o oitavo passageiro*.

**Figura 132** – Episódio 8 de *Stranger Things*, quando Will é encontrado



Fonte: Netflix.

Cada um dos tipos de repetição examinados não está ligado somente aos meios de comunicação de massa, mas pertence por direito a toda história da criatividade artística: o plágio, a citação, a paródia, a retomada irônica, o jogo intertextual, são típicos de toda a tradição artístico-literária (ECO, 1989, p. 133). Ainda segundo Eco, o conceito de originalidade absoluta, em relação a obras anteriores e às próprias regras do gênero, é um conceito contemporâneo, nascido com o romantismo. A série apresenta a história original com detalhes inspirados em muitas obras audiovisuais, podendo produzir sensações diversas no espectador conforme seu repertório: “[...] pode deixar o destinatário em crise consigo mesmo e com a tradição intertextual no seu conjunto”; “[...] pode estabelecer um pacto exclusivamente com o destinatário ingênuo, ou exclusivamente com o destinatário crítico, ou com ambos em diferentes níveis” (ECO, 1989 p. 133). Na tentativa de enumerar todas as referências utilizadas na série percebemos que, talvez, a intenção dos criadores tenha sido exatamente esta: provocar vários

níveis de compreensão e interpretação dependendo do tipo de receptor ou apenas o consumo de uma história original e envolvente.

Preocupados com esse envolvimento total do espectador, a vinheta de abertura de *Stranger Things* teve inspiração nas artes visuais utilizadas em programas da década de 1980, que contavam com os recursos audiovisuais tecnológicos da época e utilizavam a captação analógica das imagens. Em entrevista ao site *Art of the title*<sup>16</sup>, a criadora da abertura, Michelle Dougherty, revela que utilizou a forma orgânica de captação e composição da vinheta como inspiração para sua criação. Construíram as letras confeccionadas em neon (Fig. 133) e iniciaram os testes de luz, sombra e movimento até chegarem ao produto final, e posteriormente utilizaram essa experiência como inspiração para a criação da animação, valendo-se de recursos de computação gráfica. As bordas vermelhas e brilhantes com tipologia vazada, vindas do fundo escuro, montam lentamente o nome na vinheta de abertura. Após os testes chegaram a um primeiro formato de logotipo que ilustramos, ainda, na imagem a seguir.

**Figura 133** – Frames da criação da vinheta de abertura de *Stranger Things*



Fonte: Art of the title. Disponível em: <<http://www.artofthetitle.com/title/stranger-things>>. Acesso em: 15 jul. 2018

A composição sonora da vinheta foi feita baseada nos efeitos de sintetizadores oitentistas e ambiência inspirada nas criações de John Carpenter<sup>17</sup>, conhecido por obras de

<sup>16</sup> Art of the title. Disponível em: <<http://www.artofthetitle.com/title/stranger-things>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

<sup>17</sup> Músico, compositor, roteirista e diretor de filmes americanos dos anos 1970 e 1980. Conhecido por suas obras fantásticas de horror, aventura, suspense e ficção científica.

horror e suspense como: *Halloween* (*Halloween*, Estados Unidos, 1978), *Christine, o carro assassino* (*Christine*, Estados Unidos, 1983), *Os aventureiros do bairro proibido* (*Big Trouble in Little China*, Estados Unidos, 1986), dentre outros.

A tendência atual de consumo de objetos antigos faz com que o consumidor procure por produtos que tragam uma característica “*vintage*” ou “*retrô*”, rotulando-os como “*legítimo*” ou “*autêntico*”, despertando a nostalgia. Empresas de vários ramos de atividade se aproveitam dessas características e oferecem uma infinidade de produtos baseados em temas antigos, conquistando uma enorme fatia do mercado que sente necessidade de consumo desse tipo de produto. “Na sociedade hipermoderna, a antiguidade e a nostalgia se tornaram argumentos comerciais, ferramentas mercadológicas” (LIPOVETSKY, 2014, p. 88-89). Desde a concepção de sua identidade visual até a criação da narrativa rica em referências da década de 1980, *Stranger Things* reinventa a forma de produzir sensações nostálgicas utilizando tecnologia de última geração na sua produção, oferecendo uma obra audiovisual inédita e despertando um sentido do passado que se associa aos objetos, fazendo com que o espectador mergulhe imageticamente na obra de forma a acessar informações em sua mente e viver uma experiência nova com referências já presentes em sua memória.

### 3.1 Atmosfera de suspense inspirada em Stephen King e Steven Spielberg

Nascidos e criados em pequeno bairro da Carolina do Norte, os gêmeos e criadores da série, Ross e Matt Duffer, revelam em entrevista<sup>18</sup> que *Stranger Things* tem profunda inspiração nas obras de Stephen King e nos filmes da *Amblin Entertainment*. A dupla nasceu em um bairro esteticamente muito parecido com o descrito na série e saíam com a turma de amigos pela vizinhança brincando e imaginando tudo aquilo de fantástico que eles liam nos livros e assistiam nos filmes. “Sempre sentíamos que se fôssemos para a floresta poderíamos encontrar um mapa do tesouro ou apenas seguir uma enorme aventura” (transcrição da entrevista). Leitores compulsivos da literatura de Stephen King como *It*, *Carrie*, *Zona Morta*, *A Incendiária*, dentre outros, os irmãos afirmam a grande influência da literatura fantástica na composição da história e ambiência da série.

Os textos fantásticos são compostos por acontecimentos que não são suscetíveis de se produzir na vida real. Todorov cita Lovecraft, que afirma que o critério do fantástico não se situa na obra a não ser pela experiência particular do leitor, e essa experiência deve ser o medo (TODOROV, 1981 p. 20).

A série *Stranger Things* faz uso de uma composição de atmosfera minuciosamente elaborada para contar uma história de aventura, suspense e horror, que se dá após o desaparecimento de Will. A partir desse acontecimento, sua mãe, irmão, amigos, xerife e toda a cidade começam a procurar pistas para encontrá-lo. Ross relata sua satisfação em ter a oportunidade de criar uma obra seriada, pois em um filme de duas horas ele não teria a oportunidade de contar a história de um garoto que desaparece em circunstâncias misteriosas deixando claro, no decorrer dos episódios, que algo sobrenatural está por trás de seu desaparecimento. “São diferentes gerações procurando por ele e tentando encontrá-lo. Se você estivesse fazendo um filme, teria que escolher uma dessas histórias: contar a história da mãe, ou contar a história do amigo, ou contar a história do xerife” (transcrição da entrevista). Apesar de o termo *atmosfera* ter sua definição quase indizível, sua compreensão é precisa. Inês Gil afirma em seus estudos que “o acerto com a qual a atmosfera é percebida não se baseia em um repertório rigoroso de signos organizados num sistema determinado; ela é mais o reflexo de múltiplos indícios encontrados em vários níveis numa situação particular” (GIL, 2011, p. 2). A atmosfera é composta por duas séries principais de elemento: primeiro ela se refere ao espaço

---

<sup>18</sup> Disponível em: <<https://www.empireonline.com/movies/features/stranger-things-duffer-brothers-share-secrets-hit-show/>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

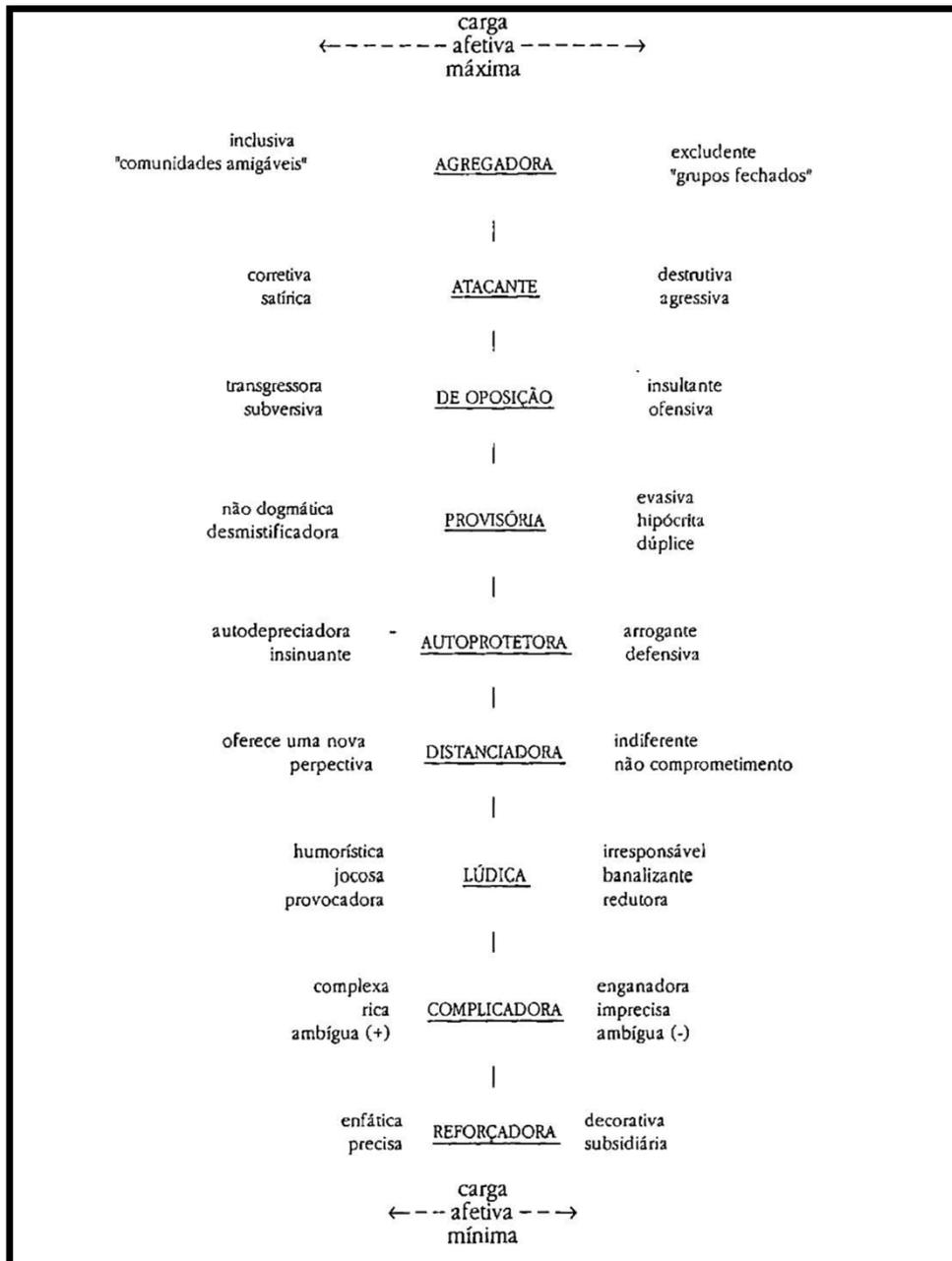
do cinema (tela grande, projeção de imagem, sala escura), que proporciona ao espectador uma experiência fora do seu habitual, transportando-o a um estado quase alucinatório; e o segundo é a atmosfera fílmica. Essa atmosfera fílmica está ligada aos componentes que permitiram a realização do filme que englobam a imagem, a representação dos atores, o tempo e o espaço da qual a história se discorre, o som, enquadramento, luz, enfim, tudo aquilo que foi utilizado como conceito para a realização das cenas.

A produção de uma série passada em 1983 e executadas com auxílio de tecnologia de última geração, as histórias vividas por seus criadores, as referências em filmes da década de 1980 e a sensibilidade em unir tudo isso à uma obra rica de elementos referenciais da época conduzem o espectador uma nova experiência em que são envolvidos por uma trama de aventura e suspense liderada por um grupo de crianças prontas para desvendar o desaparecimento do amigo. A composição desse ambiente possibilita a imersão do espectador na história, e a atmosfera criada “manifesta-se como um fenômeno sensível ou afetivo e rege as relações do homem com seu meio” (GIL, 2005, p. 141).

Atmosfera temporal interessa-se pelo papel do tempo e seus derivados (duração, acelerações, e outras formas temporais como o *flash-back*) e certos princípios da montagem como a elipse, os *raccords*, etc. A atmosfera espacial de tudo o que tem a ver com o enquadramento, os movimentos de câmera e os conceitos consequentes (como, por exemplo, o fora de campo). A atmosfera visual está ligada ao caráter plástico da imagem, que envolve a estética cromática, os tipos de cenário e os jogos de atores, e por fim, a atmosfera sonora que trata vertentes fílmicas relacionadas com o trabalho da banda sonora (GIL, 2011, p. 3).

A atmosfera criada na série apresenta a forma irônica que Hutcheon apresenta em seus estudos. Ela organizou um tipo de escala móvel de ironia que vai desde a mais benigna em ambos tom e motivação inferida (na parte inferior) até a metade onde a temperatura crítica, por assim dizer, começa a subir e daí para as zonas mais contenciosas, onde geralmente se aceita a ironia como estratégia de provocação e polêmica (**Fig. 134**). Dentre as relatadas, temos a função lúdica, cujo objetivo é afetuoso, de provocação benevolente, às vezes, envolvendo humor e tendo sempre uma aresta crítica, por menor que seja. Como agregadora na composição dessa atmosfera sonora e audiovisual, os criadores utilizaram o repertório de infância para inspirar a criação de toda identidade visual utilizada na série.

**Figura 134** – Tabela criada por Linda Hutcheon sobre ironia



Fonte: HUTCHEON, 2000, p. 76

Os irmãos Duffer procuraram a diretora e designer gráfica Michelle Dougherty<sup>19</sup> e apresentaram suas ideias, dando pistas sobre suas preferências audiovisuais, fazendo referências à Richard Greenberg<sup>20</sup>, citando algumas de suas criações como *Os Goonies*, *Viagens Alucinantes*, *Os intocáveis* (*The Untouchables*, Estados Unidos, 1987), *Zona Morta* (*The Dead Zone*, Estados Unidos, 1983). Mais tarde, eles lhe enviaram algumas capas de livros de que

<sup>19</sup> Designer gráfica norte americana, já trabalhou com Richard Greenberg.

<sup>20</sup> Designer de títulos de abertura como *Alien*, *Altered States*, dentre outros.

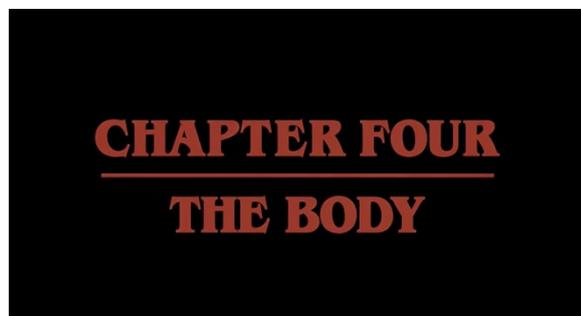
gostavam, a maioria do Stephen King. Ela relata que essas informações foram essenciais para compreender de onde vinham e as inspirações dos criadores equipe compreendeu que estavam procurando algo que relatasse os anos 1980 e aproveitasse essa nostalgia com o uso dessa tipografia. A exemplo disso, encontramos uma profunda homenagem na arte de algumas capas e títulos emblemáticos da época. As figuras a seguir (**Fig. 135** e **Fig. 136**) ilustram a tipografia utilizada na criação da identidade visual da série que se assemelha com as capas dos livros de Stephen King (*Carrie*, 1974; *The Dead Zone*, 1979; e *Needful things*, 1999), ilustradas a seguir (**Fig. 137**).

**Figura 135** – Frame da vinheta de abertura de *Stranger Things*



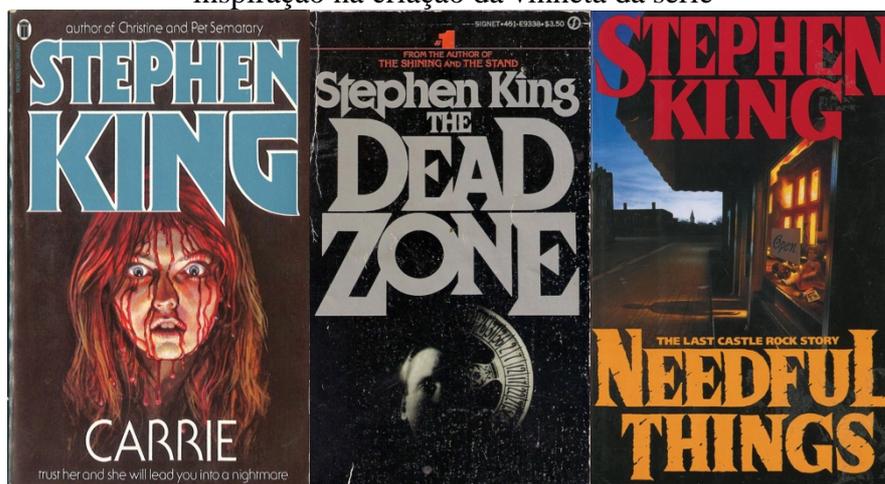
Fonte: Netflix.

**Figura 136** – Frame do título de abertura do primeiro episódio de *Stranger Things*



Fonte: Netflix.

**Figura 137** – Capas de livros de Stephen King utilizados como inspiração na criação da vinheta da série



Fonte: Art of the title. Disponível em: <<http://www.artofthetitle.com/title/stranger-things>>. Acesso em: 15 jul. 2018

Como produto final da criação da vinheta da abertura, Michelle consegue traduzir em imagens todas as referências entregues pelos diretores, deixando evidente já no início do primeiro episódio a real intenção dos criadores. Com música composta com sons de

sintetizadores e logotipo vazado com animação simples, a designer entrega um trabalho (**Fig. 138**) que consegue evidenciar a referência no trabalho realizado por Richard Greenberg (**Fig. 139**), inspirado na história de Stephen King.

**Figura 138** – Trabalho final de Michelle da animação da abertura de *Stranger Things*



Fonte: Netflix.

**Figura 139** – Animação da abertura de *Zona Morta* realizado por Richard Greenberg



Fonte: DVD do filme *The Dead Zone*.

Em suas pesquisas, Inês Gil cita os estudos do psiquiatra suíço Ludwig Binswanger, que foi um dos primeiros a aprofundar-se nos estudos da atmosfera, considerando-a como um espaço essencialmente subjetivo. De fato, para ele a atmosfera nasce a partir da realidade afetiva dos indivíduos que a projetam no seu espaço, acabando por caracterizar sua relação com o mundo. O espaço atmosférico é um espaço que se contrai ou se dilata quando se trata de um espaço-estado interior, como a alegria ou a morbidez. O espaço interior manifesta-se sempre através de uma relação particular com o mundo exterior.

A composição sonora da abertura é repleta de elementos de suspense e lembranças dessa década, devido ao uso dos sintetizadores. A atmosfera sonora manifesta-se como um fenômeno sensível ou afetivo e rege as relações do homem com seu meio. O clima está em primeiro plano e sua presença é sempre explícita e fundamental para lembrança. (GIL, 2005, p.142)

A atmosfera fílmica tem a capacidade de exprimir o “não figurável”, que pode ter uma presença fundamental no espaço representativo da imagem. O cinema tem seus próprios meios técnicos de expressão de espaço-tempo, que permitem uma produção de atmosfera específica (GIL, 2005, p. 143).

Suspense, aventura e acontecimentos sobrenaturais que envolvem um grupo de amigos apresenta *Stranger Things* como uma aventura infantojuvenil, envolvendo crianças e jovens responsáveis por desvendar mistérios, característica bastante presente em muitas obras cinematográficas de sucesso da década de 1980, a exemplo da produzida pela Amblin Entertainment: *ET, o Extraterrestre*.

O sucesso de Steven Spielberg teve seu lançamento no Brasil em 25 de dezembro de 1982, sendo considerado uma história de presente de Natal a todos os seus fãs. O filme relata a aventura de Elliott, um garoto que vive com sua mãe divorciada e mais dois irmãos. A trama evidencia a amizade entre o menino e o alienígena amigável, que foi deixado para trás por seus semelhantes quando fugiram de agentes do governo americano. O garoto encontra o E.T. no jardim de sua casa, assustado, em meio aos arbustos e plantas (**Fig. 140**), e o abriga em sua casa. O menino tem a ajuda dos irmãos para escondê-lo e auxiliá-lo a reencontrar os da sua espécie.

Em *Stranger Things*, a história discorre inspirada no filme quando as personagens Mike, Lucas e Dustin procuram pelo amigo desaparecido na mata a caminho de casa, com o auxílio de lanternas, e encontram a Eleven que foge assustada após presenciar a morte do homem que lhe abrigou (**Fig. 141**). Mike resolve abrigar a menina e a leva para casa, deixando-a escondida no sótão.

**Figura 140** – Momento em que Elliot encontra o E.T. no filme



Fonte: DVD do filme *E.T., o Extraterrestre*.

**Figura 141** – Momento que Eleven é encontrada na floresta em *Stranger Things*



Fonte: Netflix.

Na comparação das duas cenas, fica evidente a referência que os criadores de *Stranger Things* prestam ao filme de Spielberg, fazendo aproximação com a paródia lúdica proposta por Hutcheon, deixando subentendido na série a verossimilhança entre a personagem e o extraterrestre encontrado no filme. Os autores fazem, ainda, algumas outras referências ao clássico no decorrer dos episódios. Em ambas as histórias as personagens devem ser escondidas ou camufladas, utilizam “disfarces” para garantirem sua integridade nas tramas.

O filme hollywoodiano apresenta indivíduos definidos, empenhados em resolver um problema evidente ou atingir objetivos específicos. As duas obras se utilizam da narração clássica de Hollywood, pois apresentam uma configuração particular das opções normalizadas para representar a história, manipular a composição e o estilo. Essa é uma boa estratégia para remeter a atmosfera aos anos 1980, considerando que, em *Stranger Things*, logo no primeiro episódio, todos os personagens são apresentados ao espectador empenhados em resolver um problema evidente ou atingir objetivos específicos (semelhante ao *E.T., O Extraterrestre*). Bordwell, em seus estudos sobre cinema clássico hollywoodiano, relata que as cenas na narração clássica são claramente demarcadas por meio de critérios neoclássicos e os define da seguinte maneira: unidade de tempo (duração contínua ou consistente intermitente), espaço (um local definido) e ação (uma fase distinta de causa e efeito). Os limites dessa sequência são indicados por pontuações padronizadas como fusão, escurecimento, movimentos de câmera ou pontes sonoras. *Stranger Things* segue essas regras no primeiro episódio (e ainda estabelece, em determinado momento da trama, uma escala de segmentação própria, vide exemplo, quando se utiliza de pesadelos e flashbacks para demonstrar as torturas sofridas pela personagem Eleven).

No início das duas obras, temos a exposição específica de tempo, o lugar e os personagens relevantes. No decorrer das narrativas, após apresentação de personagens e conflitos, estes agem no sentido de alcançar seus objetivos: lutam, fazem escolhas, marcam encontros, determinam prazos e planejam eventos. No curso de suas ações, a cena clássica prossegue, ou conclui, os desenvolvimentos de causa e efeitos deixados pendentes nas cenas anteriores, abrindo, ao mesmo tempo, novas linhas causais para desenvolvimento futuro. Ganchos são deixados para poderem ser retomados em uma cena seguinte, prender a atenção e curiosidade do espectador (linearidade da construção clássica).

No sétimo episódio da série, os meninos precisam ajudar Eleven a fugir dos agentes do governo, que querem capturá-la. Para a fuga, eles utilizam as bicicletas, levando a menina de carona em uma delas (**Fig. 142**). Em *E.T., O Extraterrestre*, a história toma o mesmo rumo

quando as crianças precisam ajudar a criatura a fugir, dando carona a ela em uma das bicicletas (Fig. 143).

**Figura 142** – Mike dá carona à amiga em sua bicicleta em *Stranger Things*



Fonte: Netflix.

**Figura 143** – Elliot dá carona ao amigo em sua bicicleta no filme *E.T., O Extraterrestre*



Fonte: DVD do filme *E.T.: O Extraterrestre*.

Jovens sendo protagonistas das aventuras e heróis de suas narrativas, acontecimentos fantásticos, atmosfera sinistra, sobrenatural, horror e suspense. *Stranger Things* reinventa esta experiência sob a forma da paródia lúdica, homenageando todas as obras a que se relaciona. A obra não reinventa a forma de contar a história, mas sim, submete o espectador à sensação e às referências características de uma época passada, procurando despertar um sentido desse tempo que se associa a tais objetos, podendo ser considerada uma obra nostálgica.

Por se tratar de uma obra seriada que já se encontra em sua segunda temporada, pensamos que os conceitos de Jameson sobre pastiche também se encaixem a determinadas partes da análise de *Stranger Things*. Pode-se afirmar que *Stranger Things* trata-se, em geral, de um pastiche de todas as obras das quais se inspira. Na figura 140, por exemplo, temos um

frame do filme *E.T., O Extraterrestre* no momento em que o personagem sai do armário disfarçado a fim de que os adultos não o reconheçam (**Fig. 144**). Igualmente ocorre na cena de *Stranger Things* (**Fig. 145**), quando a personagem Eleven também se disfarça com um vestido e uma peruca loira.

**Figura 144** – E.T. disfarçado de peruca e vestido no filme



Fonte: DVD do filme *E.T.: O Extraterrestre*

**Figura 145** – Eleven disfarçada de peruca e vestido na série



Fonte: Netflix

*Stranger Things* é apresentado como um trabalho original, embora se desenvolva a partir de uma compilação de elementos já conhecidos do espectador, aproximando-se da afirmação de Jameson de que o pastiche é a imitação vazia de um estilo singular ou exclusivo. Porém, a complexidade narrativa e estilística nada aparente de *Stranger Things* está justamente na construção, por vezes híbrida, que trabalha tanto com o sentimento nostálgico descrito e criticado por Jameson, quanto com a paródia lúdica estudada por Hutcheon, de forma alguma esvaziada de sentido, mas, ao contrário, geradora de novos significados.

A atmosfera fílmica trabalhada com o intuito de envolver que assiste tem a capacidade de exprimir o “não figurável” que pode ter uma presença fundamental no espaço representativo da imagem. O cinema tem seus próprios meios técnicos de expressão de espaço-tempo, que permitem uma produção de atmosfera específica (GIL, 2005, p. 143).

A série apresenta um território conhecido a uma parte de seus espectadores (entre 30 e 40 anos) e conseqüentemente o interesse pela história é estimulado a cada referência identificada na série. Essa sensação se transporta para a nova geração de espectadores (entre 15 e 30 anos), que conta com uma história de suspense baseada em obras a que provavelmente seus pais assistiram, gerando curiosidade e busca dessas histórias para compreenderem essas referências.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criação de *Stranger Things* é recorrentemente apontada como um produto criado pela Netflix, baseado na utilização de algoritmo, já que a empresa possui à sua disposição ferramentas que possibilitam o acesso às preferências de seus assinantes. Mas os depoimentos dos criadores da série deixam claro sua preferência e inspiração nas obras que eles mesmos consumiram em sua época adolescente, além de afirmarem ter trazido a história pronta à empresa e satisfeitos em poderem produzir uma obra seriada.

O conteúdo da narrativa é muito bem costurado em todas as referências na qual propõe se inspirar, proporcionando ao espectador essa viagem nostálgica a um tempo vivido com muitas lembranças fílmicas. A história de aventura e suspense ambientada em uma pequena cidade dos Estados Unidos lembra a dos romances escritos por Stephen King, que utiliza a cidade onde morou como referência na maioria dos seus contos.

Baseados na década os criadores conseguem imergir o espectador à um conteúdo inédito e ao mesmo tempo reconhecido por suas referências, utilizando-se de questões atuais no desenrolar da trama. O papel da mulher na década de 1980 ainda estava se desenvolvendo para o que conhecemos hoje. Nesse sentido as personagens Eleven e Joyce podem ser consideradas como inspirações do cenário atual já que as duas têm papéis fundamentais na resolução e sucesso no objetivo da trama.

Técnicas de retomadas de audiência são utilizadas há décadas como forma de acessar a audiência de um público já existente, mas estratégias similares vêm sendo utilizadas por grandes empresas midiáticas a fim de explorarem o mesmo universo narrativo no maior número de plataformas possíveis. A exemplo disso temos os vários produtos lançados pela Netflix baseados no tema *Stranger Things*, que, além de servir como divulgação de lançamento da série, também proporcionam novas experiências nostálgicas ao espectador.

Vale ressaltar que a audiência não se restringe apenas àqueles que vivenciaram as obras dessa década (1980), mas se estende também a uma nova geração que se submete a essas referências e busca conhecer mais sobre produtos e cultura dessa época. Presente nas redes sociais, a Netflix se utiliza da ferramenta para acessar e envolver essa nova geração e abusa de lançamentos de produtos transmídia relacionados à série, como a experiência envolvendo realidade aumentada, proporcionada pelo Snapchat, e a playlist oferecida no Spotify, baseada na audiência do usuário. Além disso, a empresa investiu na exposição que permitiu ao jovem visitante uma imersão a um mundo até então desconhecido (como os fliperamas de época e um telefone antigo na sala dos Byers), além dos cartazes inspirados nos filmes dessa época.

Utilizando equipamentos atuais (alta resolução e digital) os diretores tiveram o cuidado de transmitirem ao espectador exatamente a mesma sensação visual da década de 1980, produzindo “ruídos” às imagens feitos na pós-produção e sensação de que, mesmo em alta resolução, aquele produto se refere à esse período. Além disso divulgaram um vídeo explicativo de como configurar seu televisor digital para uma imersão ainda maior à experiência proposta.

Desde a criação da vinheta de abertura inspirada em muitos programas dessa década, até à história original inspirada em obras literárias de Stephen King, os criadores se preocuparam com cada detalhe que pudessem inserir o espectador a essa lembrança, a fim de produzirem essas sensações nostálgicas. A captação com uso de tecnologia de ponta proporcionou uma composição de atmosfera fílmica favorável à imersão do espectador e ao envolvimento em uma história original composta de muitas referências da década de 1980.

A forma como os irmãos Duffer utilizaram seu repertório de infância para inspirar a criação de toda identidade visual utilizada na série faz com que a atmosfera audiovisual de *Stranger Things* não seja um simples pastiche, uma imitação neutra de imitação de estilo, mas se aproxime mais ao conceito de paródia lúdica, considerando a forma de inversão irônica constatada nas análises comparativas propostas, entendendo que a maioria das referências da série utilizadas como inspiração, de alguma forma, encaminham o espectador a um entendimento maior do que a simples homenagem.

Com uma atmosfera fílmica cuidadosamente elaborada para proporcionar uma viagem nostálgica utilizando como base uma história suspense e aventura, *Stranger Things* é capaz de provocar os sentidos do espectador, a fim de trazer algo familiar e prender sua audiência utilizando referências de obras passadas para provocar essas sensações.

A série satisfaz um anseio profundo que o adulto tem de viver novamente essas experiências: é um objeto complexo do qual, em um plano primeiro, crianças e adolescentes podem aproveitar plenamente dessa nova aventura, enquanto o adulto pode saciar um desejo mais profundo, propriamente nostálgico, de retornar àquele período antigo, de reviver mais uma vez suas estranhas engenhocas estéticas do passado.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORDWELL, David. Cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: RAMOS, Fernão Pessoa. **Teoria contemporânea do cinema**. São Paulo: Editora Senac, 2005, v. 2.

CÁNEPA, Laura; FERRARAZ, Rogério. A nostalgia dos anos 1950 no cinema norte-americano dos anos 1980: os casos de *De volta para o futuro* e *Veludo azul*. **Significação**, São Paulo, v. 43, n. 46, p. 157-178, 2016. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/111473/121184>>. Acesso em: 23 jun. 2017.

CARROL, Noel. The Nature of Horror. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, v. 46, n. 1, p. 51-59, 1987. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/431308>>. Acesso em: 26 jun. 2017

CONNOR, Steven. **Cultura pós-moderna**: introdução às teorias do contemporâneo. São Paulo: Edições Loyola, 1992.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador**: visão e modernidade no século XIX. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

DAVIS, Francis. Yearning for yesterday: a sociology os nostalgia. In: OLICK, Jeffrey K.; VINITZSKY-SEROUSSI, Vered; LEVY, Daniel (ed.). **The Collective Memory Reader**. Oxford: Oxford University Press, 2011, p. 446-496.

DOHERTY, Thomas. **Teenagers and teenpics**: the juvenilization of American movies in the 1950's. Temple University Press, 2002.

ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. **As séries televisivas**. Lisboa: Papelmunde SMG Ltda, 2011.

GIL, Inês. A atmosfera como figura fílmica. In: III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO, 2005, Covilhã. **Anais eletrônicos**. Estéticas e Tecnologias da Imagem – Volume I, Covilhã, Universidade da Beira Anterior, 2005. Disponível em: <[http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20110829-actas\\_vol\\_1.pdf](http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20110829-actas_vol_1.pdf)>. Acesso em: 19 jun. 2016.

GIL, Inês. Atmosfera fílmica como consciência. **Caleidoscópio**, n. 2, 2011. Disponível em: <<http://revistas.ulusofona.pt/index.php/caleidoscopio/article/view/2192>>. Acesso em: 19 jun. 2016.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Edições Loyola, 2008.

HUTCHEON, Linda. **Poética do pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

HUTCHEON, Linda. Irony, Nostalgia, and the Postmodern. In: **Methods for the Study or Literature as Cultural Memory**, Studies in Comparative Literature, n. 30, p. 189-207, 2000.

HUTCHEON, Linda. **Teoria e política da ironia**. Minas Gerais: Ed. UFMG, 2000.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da paródia**: ensinamentos das formas de arte do século XX. Rio de Janeiro: Edições 70, 1985.

JAMESON, Fredric. **As marcas do invisível**. Rio de Janeiro, Edições Graal, 1995.

JAMESON, Fredric. Pós-modernidade e sociedade de consumo. **Novos Estudos CEBRAP**, São Paulo, n. 12, 1985.

LIPOVETSY, Gilles. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

MENEZES, Philadelpho. **A crise do passado**. Modernidade. Vanguarda. Metamodernidade. São Paulo: Experimento, 1994.

MITTEL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **Matrizes**, São Paulo, 2012.

PERKINS, Will. A discussion with Creative Director Michelle Dougherty of Imaginary Forces. **Art of Titles**, 9 ago. 2016. Disponível em: <<http://www.artofthetitle.com/title/stranger-things/>>. Acesso em: 13 jun. 2017.

PUCCI JR., Renato. **Cinema brasileiro pós-moderno**. O Neon-realismo. Porto Alegre: Meridional, 2008.

PUCCI JR., Renato Luiz. Cinema Pós-Moderno. In: **História do cinema mundial**. São Paulo: Papyrus, 2006.

SINGER, Ben. **Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

STARLING, Cássio. **Em tempo real**: Lost, 24 horas, Sex and The City e o impacto das novas series de TV. São Paulo: Alameda, 2006.

THROWER, Emma. Stranger Things: The Duffer Brothers share the secrets of their hit show. **Empire**, 27 jul. 2016. Disponível em: <<http://www.empireonline.com/movies/features/stranger-things-duffer-brothers-share-secrets-hit-show/>>. Acesso em: 05 jun. 2017.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

## FILMOGRAFIA

**O enigma do outro mundo** (The Thing, Estados Unidos, 1982) – Universal Pictures –  
Direção: John Carpenter – 1 hora 49 minutos – DVD

**Tubarão** (Jaws, Estados Unidos, 1975) – Universal Pictures – Direção: Steven Spielberg – 2  
horas 4 minutos – DVD

**Poltergeist, o fenômeno** (Poltergeist, Estados Unidos, 1982) – MGM Entertainment –  
Direção: Tobe Hooper – 1 hora 54 minutos – DVD

**E.T.: o Extraterrestre** (E.T. the Extra-Terrestrial, Estados Unidos, 1982) – Universal  
Pictures – Direção: Steven Spielberg – 1 hora 55 minutos – DVD

**A hora do pesadelo** (A nightmare on Elm Street, Estados Unidos, 1984) – New Line Cinema  
– Direção: Wes Craven – 1 hora 31 minutos – DVD

**A morte do demônio** (The evil dead, Estados Unidos, 1981) – Renaissance Pictures –  
Direção: Sam Raimi – 1 hora 25 minutos – DVD

**Viagens Alucinantes** (Altered States, Estados Unidos, 1980) – Warner Bros – Direção: Ken  
Russell – 1 hora 42 minutos – DVD

**Conta Comigo** (Stand by me, Estados Unidos, 1986) – Columbia Pictures Corporation –  
Direção: Rob Reiner – 1 hora 29 minutos – DVD

**Alien, o oitavo passageiro** (Alien, Estados Unidos, 1979) – Twentieth Century Fox –  
Direção: Ridley Scott – 1 hora 56 minutos – DVD

**Alien 3** (Alien 3, Estados Unidos, 1992) – Twentieth Century Fox – Direção: David Fincher –  
1 hora 54 minutos – DVD

**Chamas da vingança** (Firestarter, Estados Unidos, 1984) – Universal Pictures – Direção:  
Mark L. Lester – 1 hora 54 minutos – DVD

**Os goonies** (The Goonies, Estados Unidos, 1985) – Warner Bros – Direção: Richard Donner  
– 1 hora 54 minutos – DVD

**O Sobrevivente** (The running man, Estados Unidos, 1987) – Braveworld Productions –  
Direção: Paul Michael Glaser – 1 hora 41 minutos – DVD

## LINKS CONSULTADOS

Dungeons & Dragons. Disponível em: <<https://www.rederpg.com.br/2014/01/17/dd-40-anos-a-origem-nao-tao-secreta-de-dd/>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

Dimensão Nerd. Disponível em: <<http://dimensaonerd.com.br/a-historia-de-dungeons-dragons/>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

Demogorgon. Disponível em: <<http://dnd.wizards.com/articles/features/demogorgon-prince-demons>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

Demogorgon, príncipe dos demônios. Disponível em: <<https://ovelhinhodorp.wordpress.com/2016/08/04/o-demogorgon-principe-dos-demonios/>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

Programa MKULTRA. Disponível em: <<http://www.oarquivo.com.br/extraordinario/temas-inexplicados/2112-mk-ultra.html>>. Acesso em: 10 jun. 2018.

Programa da CIA que inspirou Stranger Things – Revista Rolling Stone. Disponível em: <<https://www.rollingstone.com/culture/culture-features/stranger-things-the-secret-cia-programs-that-inspired-hit-series-249484/>>. Acesso em: 17 set. 2018.

O experimento secreto da CIA alimentado por LSD que inspirou Stranger Things – The Guardian. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/shortcuts/2016/aug/15/netflix-stranger-things-project-mkultra>>. Acesso em: 17 set. 2018.

Listenfirst - Empresa de pesquisa de dados Streaming. Disponível em: <<https://www.listenfirstmedia.com/data.html>>. Acesso em: 08 jul. 2018.

Netflix's geek-chic: how one company leveraged its big data to change the entertainment industry. Disponível em: <<https://www.ejumpcut.org/archive/jc57.2016/-JenkinsNetflix/>>. Acesso em: 30 nov. 2016.

Stranger House. Disponível em: <<http://www.strangerhouse.com.br>>. Acesso em: 26 out. 2017.

Galeria de fotos Stranger House – Estadão. Disponível em: <<https://emails.estadao.com.br/noticias/tv,visitamos-a-stranger-house-espaco-de-divulgacao-da-nova-temporada-de-stranger-things,70002063031>>. Acesso em: 30 jun. 2018.

Entrevista irmãos Duffer – Wired. Disponível em: <<https://www.wired.com/story/stranger-things-season-2-duffer-brothers-interview/>>. Acesso em: 17 set. 2018.

Entrevista irmãos Duffer – Empire. Disponível em: <<https://www.empireonline.com/movies/features/stranger-things-duffer-brothers-share-secrets-hit-show/>>. Acesso em: 06 jun. 2017.

Entrevista Michelle Dougherty – The Art of Title. Disponível em: <<http://www.artofthetitle.com/title/stranger-things/>>. Acesso em: 13 jun. 2017.

Anúncio Stranger Things no Super Bowl – O Globo. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/stranger-things-anuncia-segunda-temporada-durante-super-bowl-20882958>>. Acesso em: 10 mar. 2017.

Stranger Things – The Game. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/stranger-things-game.html>>. Acesso em: 05 nov. 2017.

A história da Netflix. Disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/post/15898-a-historia-da-netflix>>. Acesso em: 30 nov. 2016.

Estudo de audiência Stranger Things. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-123710/>>. Acesso em: 08 dez. 2016.

Stranger Things e o uso de algoritmos – Meio e Mensagem. Disponível em: <<http://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2016/08/02/stranger-things-e-o-uso-de-algoritmos-pela-netflix.html>>. Acesso em: 17 set. 2018.

Audiência Stranger Things – Forbes. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/nickdesantis/2016/08/11/in-just-three-weeks-stranger-things-scared-up-more-online-buzz-than-any-other-new-netflix-series/#437e352f4280>>. Acesso em: 17 set. 2018.

Stranger Things mostra o quanto a Netflix transformou a TV – NewStatesman. Disponível em: <<https://www.newstatesman.com/culture/observations/2017/10/stranger-things-shows-just-how-much-netflix-has-transformed-tv>>. Acesso em: 17 set. 2018.