

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO E ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

**LUIZ ALBERTO RODRIGUES GONÇALVES**

**NOSTALGIA E CULTURA POP:  
RELEITURAS DA GUERRA FRIA E DO PÂNICO SATÂNICO EM  
*STRANGER THINGS***

**CUIABÁ - MT  
2024**

LUIZ ALBERTO RODRIGUES GONÇALVES

**NOSTALGIA E CULTURA POP:  
RELEITURAS DA GUERRA FRIA E DO PÂNICO SATÂNICO EM  
*STRANGER THINGS***

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Mato Grosso, área de concentração Comunicação e Poder, linha de pesquisa Estéticas e Narrativas, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dra. Letícia Xavier de Lemos Capanema

CUIABÁ - MT  
2024

### **Dados Internacionais de Catalogação na Fonte.**

G635n Gonçalves, Luiz Alberto Rodrigues.  
Nostalgia e Cultura Pop [recurso eletrônico] : Releituras da Guerra Fria e do Pânico Satânico em Stranger Things / Luiz Alberto Rodrigues Gonçalves. -- Dados eletrônicos (1 arquivo : 118 f., il. color., pdf). -- 2024.

Orientadora: Leticia Xavier de Lemos Capanema.  
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Mato Grosso, Faculdade de Comunicação e Artes, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cuiabá, 2024.

Modo de acesso: World Wide Web: <https://ri.ufmt.br>.

Inclui bibliografia.

1. Nostalgia. 2. Stranger Things. 3. Netflix. 4. Guerra Fria. 5. Pânico Satânico. I. Capanema, Leticia Xavier de Lemos, *orientador*. II. Título.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Permitida a reprodução parcial ou total, desde que citada a fonte.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**  
**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO**  
**PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE PÓS-GRADUAÇÃO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

**FOLHA DE APROVAÇÃO**

TÍTULO: Nostalgia e Cultura Pop: releituras da Guerra Fria e do pânico satânico em *Stranger Things*

AUTOR: Mestrando Luiz Alberto Rodrigues Gonçalves

Dissertação defendida e aprovada em 29 de maio de 2024.

**COMPOSIÇÃO DA BANCA EXAMINADORA**

1. Professora Doutora Leticia Xavier de Lemos Capanema (Presidente Banca/Orientadora/PPGCOM/UFMT)

INSTITUIÇÃO: Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)

2. Professor Doutor Vinicius Guedes Pereira de Souza (Examinador Titular Interno/PPGCOM/UFMT)

INSTITUIÇÃO: Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)

3. Professora Doutora Sabrina Tenório Luna da Silva (Examinadora Titular Externa/Cinema e Audiovisual/UFMT)

INSTITUIÇÃO: Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)

4. Professora Doutora Andréa Ferraz Fernandez (Examinadora Suplente Interna/PPGCOM/UFMT)

INSTITUIÇÃO: Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)

5. Professora Doutora Aline Wendpap Nunes de Siqueira (Examinadora Suplente Externa/ECCO/UFMT)

INSTITUIÇÃO: Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)

**Cuiabá, 29 de maio de 2024.**



Documento assinado eletronicamente por **LETICIA XAVIER DE LEMOS CAPANEMA**, **Docente da Universidade Federal de Mato Grosso**, em 30/05/2024, às 15:41, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **SABRINA TENORIO LUNA DA SILVA**, **Chefe do Departamento de Comunicação - FCA/UFMT**, em 31/05/2024, às 15:48, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **VINICIUS GUEDES PEREIRA DE SOUZA**, **Docente da Universidade Federal de Mato Grosso**, em 01/06/2024, às 17:01, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [http://sei.ufmt.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](http://sei.ufmt.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **6882706** e o código CRC **7A6E3F7B**.

*Todos os dias, antes de dormir*  
*Lembro e esqueço como foi o dia*  
*Sempre em frente*  
*Não temos tempo a perder*  
**(“Tempo perdido”, Renato Russo)**

À minha mãe Anair, por ter construído  
minhas melhores memórias de infância e moldado quem hoje sou.

Ao meu amor, minha esposa, Silvia, que há 23 anos  
constrói comigo uma linda história, digna de memória eternizada.

Ao meu filho, Arthur Jorge, a luz da minha vida.

Ao meu pai, José Pedro, meu exemplo de caráter e dignidade.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus por ter sempre me acompanhado, por guiar minha trajetória.

Aos meus amigos de tempos passados, presentes e futuros.

À professora Letícia pela orientação e força em todos os momentos dessa jornada.

À UFMT por me receber novamente, vinte e três anos depois.

## RESUMO

GONÇALVES, Luiz Alberto Rodrigues. **Nostalgia e Cultura Pop: Releituras da Guerra Fria e do Pânico Satânico em *Stranger Things***. Cuiabá, 2024. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação e Artes, Universidade Federal de Mato Grosso, 2024.

Esta dissertação se insere no campo dos estudos sobre a nostalgia na Cultura Pop, destacando como objeto de análise a série *Stranger Things* (Netflix, 2016-2022), obra que se volta para a representação ficcional do universo adolescente dos anos 1980. Busca-se investigar os acionamentos nostálgicos propostos pela série, analisando aspectos estéticos, narrativos e discursivos das representações da Guerra Fria e do pânico satânico em relação ao jogo de interpretação de papéis (RPG). A pesquisa explora tais eixos temáticos e suas conexões com os conceitos de nostalgia restauradora e nostalgia reflexiva definidos pela teórica da cultura Svetlana Boym (2017). O estudo também lança luz sobre o mercado da nostalgia no contexto dos serviços de *streaming* e do capitalismo *big data*, a partir das discussões de pesquisadores como Ana Paula Goulart Ribeiro (2018) e Kathryn Pallister (2019) sobre a atuação da Netflix neste mercado. As metodologias utilizadas são a análise estilística e a análise contextual. Para operacionalizar as análises, são destacadas cenas consideradas representativas da maneira como a série propõe abordagens nostálgicas da Guerra Fria e do pânico em torno da prática do RPG. No eixo que se volta à representação da Guerra Fria, a análise se concentra na terceira e na quarta temporadas, examinando os acionamentos nostálgicos na abordagem do conflito entre Estados Unidos e União Soviética, bem como suas relações com os cenários geopolíticos e ideológicos do período referenciado pela série (governo de Ronald Reagan [1981-1989]) e do seu período de produção (governo de Donald Trump [2017-2021]). Já o eixo temático que aborda as representações do pânico satânico relacionado ao RPG é centrado na quarta temporada, examinando os modos como a série referencia acontecimentos do pânico social ocorridos nos EUA durante os anos 1970/80/90, relacionando tais representações ao pensamento mágico-imagético-circular de Vilém Flusser (2008), à leitura superficial de textos e à desinformação. Assim, este estudo busca contribuir com as reflexões sobre a nostalgia e a memória midiaticizada na Cultura Pop, investigando os modos pelos quais uma série nostálgica dialoga com contextos pretéritos e contemporâneos.

**Palavras-chave:** Nostalgia; *Stranger Things*; Netflix; Guerra Fria; Pânico Satânico.

## ABSTRACT

GONÇALVES, Luiz Alberto Rodrigues. **Nostalgia and Pop Culture: Reinterpretations of the Cold War and the Satanic Panic in *Stranger Things***. Cuiabá, 2024. Dissertation (Master in Communication) – Faculty of Communication and Arts, Federal University of Mato Grosso, 2024.

This dissertation falls within the field of studies on nostalgia in Pop Culture, highlighting as an object of analysis the series *Stranger Things* (Netflix, 2016-2022), a work that focuses on the fictional representation of the teenage universe of the 1980s. The aim is to investigate the nostalgic triggers proposed by the series, analyzing aesthetic, narrative and discursive aspects of the representations of the Cold War and the satanic panic in relation to the role-playing game (RPG). The research explores such thematic axes and their connections with the concepts of restorative nostalgia and reflective nostalgia defined by cultural theorist Svetlana Boym (2017). The study also sheds light over the nostalgia market in the context of streaming services and big data capitalism, starting from the discussions of researchers such as Ana Paula Goulart Ribeiro (2018) and Kathryn Pallister (2019) on Netflix's performance in this market. The methodologies used are stylistic analysis and contextual analysis. To operationalize the analyses, scenes considered representative of the way in which the series proposes nostalgic approaches to the Cold War and the panic surrounding the practice of RPG are highlighted. In the axis that focuses on the representation of the Cold War, the analysis focuses on the third and fourth seasons, examining the nostalgic triggers in the approach to the conflict between the United States and the Soviet Union, as well as their relationships with the geopolitical and ideological scenarios of the referenced period. by the series (Ronald Reagan's government [1981-1989]) and its production period (Donald Trump's government [2017-2021]). The thematic axis that addresses the representations of satanic panic related to the RPG is centered on the fourth season, examining the ways in which the series references social panic events that occurred in the USA during the 1970s/80s/90s, relating such representations to circular-imagetic-magical thinking by Vilém Flusser (2008), superficial reading of texts and misinformation. Thus, this study aims to contribute with the reflections on nostalgia and mediatized memory in Pop Culture, investigating the means by which a nostalgic series dialogues with past and contemporary contexts.

**Keywords:** Nostalgia; *Stranger Things*; Netflix; Cold War; Satanic Panic.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1.</b> “Nazaré confusa” .....	28
<b>Figura 2.</b> Netflix <i>Big Data</i> .....	36
<b>Figura 3.</b> Representação de militar russo.....	67
<b>Figura 4.</b> Interior da Prisão de Lukiškės, utilizada para representar Kamchatka.....	68
<b>Figura 5.</b> Interior da prisão que representa Kamchatka.....	69
<b>Figura 6.</b> A Kamchatka cinematográfica azulada e fria da quarta temporada.....	70
<b>Figura 7.</b> A Califórnia cinematográfica ensolarada da quarta temporada.....	70
<b>Figura 8.</b> Cabine telefônica com a inscrição da banda de rock soviética Kino.....	71
<b>Figura 9.</b> Capas das HQs de <i>Stranger Things: Kamchatka</i> .....	72
<b>Figura 10.</b> O amigo russo Alexei, apelidado de <i>Smirnoff</i> .....	74
<b>Figura 11.</b> Alexei sendo seduzido pelo consumismo.....	74
<b>Figura 12.</b> Cientista-chefe dos soviéticos é assassinado por seu camarada.....	75
<b>Figura 13.</b> Hooper preso no campo de concentração na URSS.....	77
<b>Figura 14.</b> Vecna aprisiona Eleven.....	79
<b>Figura 15.</b> Vecna, o vilão da quarta temporada.....	80
<b>Figura 16.</b> Placa de apoio à chapa republicana Reagan/Bush na casa da família Wheeler.....	83
<b>Figura 17.</b> Placa de apoio à chapa democrata Mondale/Ferraro na casa da família Henderson.....	83
<b>Figura 18.</b> Karen e Ted Wheeler recebem a visita do governo.....	85
<b>Figura 19.</b> Ted Wheeler confia no governo dos EUA.....	86
<b>Figura 20.</b> Representação do RPG na primeira temporada; jogo de crianças.....	94
<b>Figura 21.</b> Uniforme do <i>Hellfire Club</i> .....	95
<b>Figura 22.</b> Reunião do <i>Hellfire Club</i> .....	96
<b>Figura 23.</b> Representação do RPG na quarta temporada, ambientação soturna.....	96
<b>Figura 24.</b> Matéria da revista <i>Newsweek</i> sobre D&D.....	97
<b>Figura 25.</b> Eddie lendo a matéria da revista <i>Newsweek</i> sobre D&D.....	97
<b>Figura 26.</b> Matéria de 1985 da <i>Newsweek</i> sobre D&D que inspirou <i>Stranger Things</i> .....	98
<b>Figura 27.</b> Jason queima o cartaz do <i>Hellfire Club</i> .....	99
<b>Figura 28.</b> O grupo de RPG é acusado de satanismo.....	100
<b>Figura 29.</b> Jason inflama a população causando pânico satânico.....	101
<b>Figura 30.</b> Publicação no X sobre o discurso de Pablo Marçal, espalhando pânico satânico. ....	107

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
<b>CAPÍTULO 1 – CONCEITO DE NOSTALGIA E SUA TRANSFORMAÇÃO HISTÓRICA, 17</b>	
1.1 Nostalgia, memória coletiva e o diálogo com as culturas juvenis.....	17
1.2 A nostalgia e os novos modos de consumo na Indústria Cultural.....	21
1.3 A nostalgia na Cultura Pop.....	25
1.4 Nostalgia como recurso mercadológico.....	29
<b>CAPÍTULO 2 – NETFLIX, STRANGER THINGS E O MERCADO DA NOSTALGIA, 32</b>	
2.1 O mercado da nostalgia na era do capitalismo <i>big data</i> .....	32
2.2 Netflix, datificação e mercado da nostalgia.....	34
2.3 Identificação de elementos nostálgicos presentes na série: Guerra Fria e RPG.. ..	43
<b>CAPÍTULO 3 – METODOLOGIA DE PESQUISA, 49</b>	
3.1 Vertentes da análise audiovisual no cinema e na televisão.....	49
3.2 Proposta metodológica: análise estilística e análise contextual.....	54
<b>CAPÍTULO 4 – RELEITURAS NOSTÁLGICAS DA GUERRA FRIA, 59</b>	
4.1 Contextualização política dos EUA nos anos 1980 e nos anos 2010.....	59
4.2 Representações do anticomunismo em <i>Stranger Things</i> .....	64
4.3 A construção estilística de personagens e cenários.....	67
4.4 Personagens em diferentes lados do espectro político (democratas e republicanos) e a representação do conservadorismo em <i>Stranger Things</i> .....	81
<b>CAPÍTULO 5 – RELEITURAS DO RPG E O PÂNICO SATÂNICO, 87</b>	
5.1 De masmorras e dragões até o pânico satânico.....	87
5.2 Representações do pânico satânico em <i>Stranger Things</i> .....	93
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	103
REFERÊNCIAS.....	110

## INTRODUÇÃO

Esta dissertação aborda o fenômeno da nostalgia na Cultura Pop. Em especial, discute a atuação das plataformas de *streaming* na criação de conteúdos a partir de acionamentos nostálgicos como estratégias estéticas, narrativas, discursivas e mercadológicas. O objeto escolhido para estudar essa temática é a série *Stranger Things* (2016-2022), produzida pela plataforma Netflix.

As séries audiovisuais são produtos que têm grande protagonismo na Indústria Cultural. Suas origens remontam ao início do cinema, consolidando-se na televisão e ganhando propulsão na era da internet. Atualmente, o mercado e a cultura das séries são dominados pela atuação das plataformas de *streamings* como Netflix, Prime Video e Disney+, que lançam semanalmente novos produtos. Embora tenha surgido no início dos anos 1990, a tecnologia de difusão de conteúdos multimídia pela internet, conhecida como *streaming*, tornou-se mercadologicamente dominante a partir da década de 2010, com o avanço da capacidade de transmissão de dados através da rede internacional de computadores e também do processamento de dados em aparelhos domésticos de exibição.

A escolha de *Stranger Things* como objeto de investigação se deve à sua significativa popularidade<sup>1</sup>, tornando-se um sucesso de nível mundial, quando um personagem como Vecna, antes apenas conhecido por jogadores de RPG (*Role-Playing Games*), entra para o rol de grandes vilões da história da Cultura Pop. Seus produtos derivados, como camisetas e bonecos, são vendidos em vitrines com o mesmo destaque dado a seus similares de franquias como *Star Wars* e *Harry Potter*. Além de sua grande penetração cultural, o que nos instiga a estudar a série é o modo como ela propõe representações nostálgicas da década de 1980.

Como veremos no segundo capítulo deste trabalho, *Stranger Things* é uma série criada com o uso de algoritmos a partir de dados de assinantes da plataforma Netflix, prática que se torna recorrente no atual mercado da nostalgia. Assim, este estudo busca

---

<sup>1</sup> A série *Stranger Things* foi o título de *streaming* mais visto do ano de 2022. Os dados são da empresa Nielsen Media Research, que publicou o *ranking* de audiência dessas produções. Ela foi assistida por mais de 52 bilhões de minutos no mundo, o “maior total anual desde a quarentena que levou o público a 57,1 bilhões de minutos de *The Office*, em 2020”, diz o relatório. Disponível em: [https://cultura.uol.com.br/entretenimento/noticias/2023/01/26/5817\\_stranger-things-foi-a-serie-de-streaming-mais-vista-em-2022.html](https://cultura.uol.com.br/entretenimento/noticias/2023/01/26/5817_stranger-things-foi-a-serie-de-streaming-mais-vista-em-2022.html). Acesso em: 04 mai. 2023.

compreender a série como um produto cultural que maximiza a nostalgia além de meras referências à Cultura Pop e a acontecimentos dos anos 1980, sendo também fruto de estratégias mercadológicas baseadas em análises de grandes massas de dados (*big data*) de usuários em plataformas em rede.

Criada pelos irmãos Matt e Ross Duffer, e produzida pela Netflix, *Stranger Things* insere, em cada detalhe estético e narrativo, elementos nostálgicos que atraem públicos de diversas gerações – sejam aqueles que viveram o período retratado na série e cultivam uma memória individual e coletiva relacionado a ele, sejam os que assistem à série pela primeira vez como um resgate de memória cultural transmitida por gerações anteriores, ou até mesmo pelo contato direto com produções antigas assistidas pela televisão, em DVDs e mesmo nas próprias plataformas de *streaming*. Esse caldeirão de acionamentos nostálgicos amplifica a experiência, fazendo com que os assinantes assistam a uma produção recente, mas com o sabor de (re)ver *Goonies* (1985), *ET* (1982), *Contatos Imediatos de Terceiro Grau* (1977), *Alien, o Oitavo Passageiro* (1979), *Os Caça-Fantasmas* (1984) – que completou 40 anos em 2024 e teve dois filmes lançados recentemente, *Ghostbusters: Mais Além* (2021) e *Ghostbusters: Apocalipse de Gelo* (2024), ambos com o ator Finn Wolfhard, que interpreta Mike Wheeler em *Stranger Things* – entre outros filmes que compõem a bagagem referenciada pela série.

O objetivo dessa dissertação é, portanto, a partir da contextualização do atual mercado da nostalgia, analisar os acionamentos estéticos e narrativos referentes aos anos 1980 na série *Stranger Things*, compreendendo possíveis discursos nostálgicos construídos pela obra. Esta análise investiga a série a partir do viés de sua produção, seu contexto sociopolítico e mercadológico, seu conteúdo e sua proposta audiovisual (imagem, som, narrativa), bem como o discurso gerado e os modos como ela elabora representações, ainda que ficcionais, de situações e elementos da década de 1980.

Com o fim de operacionalizar a análise, são destacados dois eixos temáticos: a) o modo como a série propõe uma leitura nostálgica da situação geopolítica da Guerra Fria dos anos 1980; b) o modo como a série propõe uma leitura nostálgica de acontecimentos que desencadearam o “pânico satânico”, um fenômeno social em torno da prática de *Role-Playing Games* (RPGs)<sup>2</sup> que marcou a sociedade estadunidense na década de 1980.

---

<sup>2</sup> A sigla RPG, oriunda da expressão em inglês “*Role-Playing Game*”, define um estilo de jogo em que as pessoas interpretam seus personagens, criando narrativas, histórias e um enredo guiado por uma delas, que

Esses recortes são relevantes na medida em que permitem observar as maneiras com as quais a série permeia discursos nostálgicos, colocando em relação passado e presente, isto é, provocando sentidos e reverberações entre representações de elementos dos anos 1980 e contextos atuais. Assim, investiga-se as representações da Guerra Fria e do pânico em torno do RPG na série, considerando aspectos como o maniqueísmo da luta do bem contra o mal, atravessado por um aspecto comunicacional truncado e cercado pelo fenômeno da desinformação, consciente ou velada. Essa desinformação cria um ambiente em que o inimigo é quem está do outro lado, seja no Mundo Invertido, seja o estrangeiro russo estereotipado ou o estudante desajustado e rebelde da escola, jogador de RPG que utiliza peças de plástico representando demônios e outros monstros do inferno.

Para levantar essa discussão, nos amparamos no conceito de nostalgia desenvolvido pela teórica da cultura e pesquisadora russo-americana Svetlana Boym (2017), compreendendo tal fenômeno em seus dois modos operantes: nostalgia restauradora e nostalgia reflexiva. A partir desses conceitos, a dissertação realiza o levantamento de aspectos estéticos, narrativos e discursivos da nostalgia em *Stranger Things*, destacando seus modos de retratar a Guerra Fria e o pânico moral em torno do RPG.

A partir da noção de memória coletiva, do sociólogo francês Maurice Halbwachs (1990), compreendemos como a memória do indivíduo, em sua vida particular, só é efetivamente constituída quando amarrada à memória do grupo no qual está inserido afetivamente, constituindo uma esfera maior produtora e transmissora da tradição, a memória coletiva de cada sociedade.

Para compreender como a juventude é atingida por um excesso de informação, causando fragmentação e descontinuidade, nos amparamos nas discussões de Néstor García Canclini (2009) sobre as culturas juvenis. Assim, discutimos como esse grupo da população estabelece relações com o passado, no contexto de uma cultura marcada pelo imediatismo. Nos amparamos também no trabalho de Ana Paula Goulart Ribeiro (2018) e suas reflexões sobre o mercado da nostalgia, nos quais ela problematiza como o apelo nostálgico no mercado de bens culturais desenvolveu novas sensibilidades em relação ao passado e formas peculiares de acionar experiências pretéritas. Esse cenário tem criado,

---

geralmente leva o nome de mestre do jogo. Fonte: **O que é RPG?** Tecmundo. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/243-o-que-e-rpg-.htm>. Acesso em: 28 abr. 2024.

na cultura juvenil, uma espécie de nostalgia de um passado que não foi vivido pelos jovens, mas por seus pais e avós.

Observa-se que o atual mercado da nostalgia tem sido impulsionado pelo processo de plataformação da *web*, como definido por Anne Helmond (2015) e Carlos d'Andréa (2021), a partir de estratégias de uso de grandes volumes de dados (*big data*) deixados por usuários em plataformas *online*, em mecanismos que mantêm esses usuários em ciclos contínuos de consumo de produtos culturais, por meio do monitoramento de suas atividades. Para compreender o atual capitalismo *big data* (Fuchs & Chandler, 2019), trazemos os estudos de José Van Dijck (2017) sobre os acionamentos nostálgicos realizados por plataformas com base na mineração de dados, problematizando a atuação da Netflix neste contexto (Pallister, 2019).

Assim, neste trabalho, são discutidas as seguintes questões: Quais os problemas implicados na mercantilização da nostalgia em séries baseadas em coleta e mineração de dados? O que uma série nostálgica pode nos dizer sobre o passado e sobre o presente de sua produção? Ao trazer referências temáticas, narrativas e estéticas, como a série *Stranger Things* cria um discurso sobre os anos 1980? Que tipo de relação nostálgica – restauradora ou reflexiva – é criada pela série? Como as representações da Guerra Fria e do pânico moral acerca do RPG presentes na série dialogam com contextos pretéritos e contemporâneos?

Como estrutura metodológica, propõe-se dois eixos investigativos: a) a análise contextual, levando em conta a relação da série com o contexto político, social, cultural e mercadológico na qual se insere e à qual se refere; e b) a análise estilística (abordando aspectos estéticos, narrativos e discursivos), que se dará por meio da seleção de cenas, personagens e arcos narrativos que julgamos representativos do modo como a série propõe representações da Guerra Fria e do pânico em torno do RPG, acionando relações temporais de presente e passado. Assim, a análise aqui proposta consiste na investigação das relações estabelecidas entre o contexto de uma série nostálgica e o seu “texto”, ou seja, as circunstâncias de sua criação, os discursos que carrega e sua materialidade estética e narrativa. Por questão de delimitação do objeto, nesta pesquisa não será abordado o âmbito da recepção.

A dissertação está dividida em cinco capítulos. No primeiro, são apresentados os conceitos de nostalgia, memória coletiva, suas relações com a Cultura Pop e com as

culturas juvenis. Ainda nesse capítulo, abordamos a nostalgia também como recurso mercadológico.

No segundo capítulo, a partir do contexto do mercado da nostalgia, a série *Stranger Things* é apresentada. São identificados então os elementos nostálgicos na série e a contextualização da plataforma Netflix no atual capitalismo *big data*, destacando o uso dos algoritmos na produção de séries nostálgicas.

O terceiro capítulo é dedicado a apresentar a metodologia desta pesquisa: os métodos de análise estilística e contextual. O quarto capítulo é dedicado ao primeiro recorte da análise: as representações da Guerra Fria na série e suas reverberações em discursos do presente. No quinto capítulo, voltado ao segundo recorte analítico, é realizada a análise do pânico satânico contra o RPG nos Estados Unidos e como tal fenômeno é representado na série.

Por fim, é traçada a análise da nostalgia na política restauradora dos valores conservadores em *Stranger Things* e da desinformação como ferramenta de divisão do mundo do bem contra o mal retratada no Mundo Invertido representado na série, bem como é realizada uma discussão sobre como a nostalgia reflexiva propõe um olhar para o futuro.

## **CAPÍTULO 1 – O CONCEITO DE NOSTALGIA E SUA TRANSFORMAÇÃO HISTÓRICA**

Damos início a esta pesquisa apresentando os conceitos que fundamentam o nosso estudo, tais como nostalgia, memória coletiva e culturas juvenis. É também neste capítulo inicial que discutimos o atual mercado da nostalgia, que se apresenta potencializado no contexto da Indústria Cultural e da Cultura Pop contemporâneas.

### **1.1 Nostalgia, memória coletiva e o diálogo com as culturas juvenis**

A nostalgia é um fenômeno que se relaciona diretamente com a maneira pela qual o ser humano cria afetos e discursos para lidar com o passado. Embora não seja possível determinar desde quando esse sentimento faz parte da sociedade, afetando individual e coletivamente as pessoas, há como identificar o período histórico em que a palavra foi utilizada pela primeira vez. Ao contrário do que se supõe – por suas raízes gregas *nostos* de “voltar à casa” e *algia*, que significa anseio –, o vocábulo nostalgia foi criado em 1688 pelo erudito suíço Johannes Hofer em sua tese de medicina. Segundo a teórica da cultura Svetlana Boym:

Contrariamente à nossa intuição, nostalgia veio da medicina, não da poesia ou da política. Não nos ocorreria pedir uma receita médica para nostalgia. Ainda no século XVII, a nostalgia era considerada uma doença curável, semelhante a uma severa gripe comum. Médicos suíços acreditavam que ópio, sanguessugas e uma viagem aos Alpes suíços curariam os sintomas nostálgicos (Boym, 2017, p. 153).

Essa forma inicial de tratamento da nostalgia, no século XVII, era prescrita principalmente para soldados suíços lutando em país estrangeiro, causando o fenômeno da “nostalgia fingida” em soldados cansados de servir fora de sua terra natal.

De uma doença que podia ser curada de formas tão peculiares (como resgata historicamente Svetlana Boym em sua obra *O Futuro da Nostalgia*) ao sentido de desejo de voltar para casa adquirido no século XX, a nostalgia representa um sintoma de nossa época, uma emoção histórica.

A nostalgia não é anti-moderna; ela não é necessariamente oposta à modernidade, mas sim contemporânea a ela. Nostalgia e progresso são como Jekyll e Hyde: pares e imagens espelhadas um do outro. A nostalgia não é apenas uma expressão de saudade local, mas resultado de uma nova

compreensão do tempo e do espaço que faz a divisão entre local e universal possível. (Boym, 2017, p. 154)

A nostalgia é um anseio pelo retorno para um outro tempo, geralmente para a infância, quando a temporalidade era percebida lentamente. O nostálgico tem dificuldade em aceitar a irreversibilidade do tempo. O retorno ao passado “pode ser apenas um tempo melhor, ou um tempo mais lento – tempo fora do tempo, não sobrecarregado por agendas repletas de compromissos” (Boym, 2017, p. 154).

O passado é para os nostálgicos quase sempre visto de forma retrospectiva, a partir das fantasias sobre o tempo que se foi definitivamente. Os fantasmas do passado assombram aqueles que não conseguem escapar dessas correntes, virando eles mesmos espectros que vivem em “uma dimensão utópica – que apenas não é mais dirigida ao futuro. Algumas vezes, nem sequer é diretamente dirigida ao passado, mas sim tangencialmente. O nostálgico sente-se sufocado dentro dos limites convencionais de tempo e espaço” (Boym, 2017, p. 154). Esse sentimento leva à melancolia em seu caráter de consciência individual e aut centrada.

Mas a nostalgia também pode ser prospectiva, sob o viés de transformação dessas fantasias pretéritas, com os pés fincados nas necessidades do presente, na perspectiva de um futuro e na responsabilidade que temos em relação à sua chegada. Além disso, ela pode ser permeada pela relação entre a biografia individual e a biografia de grupos ou nações, entre as memórias pessoais e coletivas.

Assim, de acordo com Boym (2017), o fenômeno da nostalgia pode ser compreendido em dois modos operantes: o restaurador e o reflexivo. A nostalgia restauradora é centrada no *nostos* (casa), busca a reconstrução da terra perdida e apresenta dois eixos principais: a restauração das origens e a teoria da conspiração (Boym, 2017, p. 160). A autora identifica na nostalgia restauradora a noção maniqueísta do bem contra o mal, sendo o inimigo aquele que se apresenta contra esta casa do eterno retorno. Já a nostalgia reflexiva, segundo Boym, tem como base a *algia* (o anseio) e adia esse retorno ao lar, a partir das contradições geradas desse olhar para o passado.

O relato oral constitui-se na maior fonte humana de conservação e difusão do saber, sendo acrescida, ao longo da história social, de outras formas e materialidades para o registro e a transmissão de conhecimento. Segundo o sociólogo francês Maurice Halbwachs (1990), o indivíduo, através de sua história de vida particular, constrói uma

memória que só é constituída quando amarrada à memória do grupo, ou seja, a memórias de indivíduos que se refletem e são entremeadas à memória do grupo no qual estão inseridos, afetivamente interligados, constituindo a esfera maior produtora e transmissora da tradição: a memória coletiva de cada sociedade.

A memória do indivíduo depende do seu relacionamento com a família, com a classe social, com a escola, com a Igreja, com a profissão; enfim, com os grupos de convívio e os grupos de referências peculiares a esse indivíduo. (Halbwachs, 1990, p. 55).

De acordo com Ecléa Bosi, teórica e pesquisadora da área de Psicologia Social, pode-se dizer que essa memória é fruto de uma lembrança que é:

Sobrevivência do passado. O passado, conservando-se no espírito de cada ser humano, aflora à consciência na forma de imagens-lembrança... Na maior parte das vezes, lembrar não é reviver, mas refazer, reconstruir, repensar, com imagens e ideias de hoje, as experiências do passado. (Bosi, 1994, p. 53-55).

Néstor García Canclini, pesquisador argentino da pós-modernidade e da cultura, tem investigado os fenômenos referentes à cultura juvenil latino-americana desde a década de 1980. Para o autor, “a averiguação sobre o que significa ser jovem é também uma pergunta pelo tempo. A década de 1980 já foi chamada de ‘a década perdida da América Latina’” (2009, p. 209). Em sua pesquisa, ele afirma que:

Os jovens atuais são a primeira geração que cresceu com a televisão em cores e o vídeo, o controle remoto, o zapping e – uma minoria – com o computador pessoal e a internet. Entre as décadas de 1970 e 1980, a pergunta era o que significava ser a primeira geração na qual a televisão era um componente habitual da vida familiar. Agora se trata de entender como a espetacularização permanente à distância nos modifica, ou, dito de outro modo: esta estranha combinação de midiaticização e interconectividade. A midiaticização afasta, esfria, e, ao mesmo tempo, a interconectividade proporciona sensações de proximidade e simultaneidade (Canclini, 2009, p. 216).

Como ressalta o autor, na cultura contemporânea há cada vez mais um excesso de informação a que os jovens têm contato por meio de diversos aparatos tecnológicos como tablets, smartphones, smart TVs e computadores, que dão acesso a diversas redes sociais e plataformas de conteúdo como Instagram, TikTok, X (antigo Twitter), YouTube e outros serviços de *streaming*. Diante desse cenário, Canclini destaca que “é verossímil a hipótese de que a fragmentação e a descontinuidade acentuam-se nos jovens de classes médias e altas, precisamente por causa da opulência informativa e de recursos de interconexão” (2009, p. 217).

Como se vê, compreender as mudanças relacionadas à crescente midiaticização da cultura é compreender também as transformações que ocorrem na percepção do tempo e nas relações temporais no interior da cultura juvenil, marcada pela velocidade da informação e pela comunicação barata que propicia o esquecimento. Como afirma Canclini, “é possível interpretar que, diante das dificuldades de saber o que fazer com o passado e com o futuro, as culturas jovens consagram o presente, consagram-se ao instante” (2009, p. 218). Assim, se os jovens são pautados por uma cultura imediatista, como se relacionam com produtos culturais com foco no passado do qual não fizeram parte? A pesquisadora Ana Paula Goulart Ribeiro também se voltou a essa questão:

Mas a questão é mais difícil de explicar quando pensamos na cultura juvenil, também ela fortemente impregnada de elementos nostálgicos. Por que jovens se interessam por produtos de um passado que eles não conheceram? Por que se interessam por histórias consumidas por seus pais e avós? Será possível, nesse caso, falar em uma nostalgia do que não se viveu? Se sim, de que se nutre esse sentimento? (Ribeiro, 2018, p. 4).

É justamente nessa crise de o que fazer com o passado e com o futuro que a nostalgia emerge como uma estratégia para incentivar o consumo desenfreado. Para a pesquisadora, parece haver algo a mais no apelo nostálgico no mercado de bens culturais: “parece que, nas últimas décadas, novas sensibilidades em relação ao passado e formas peculiares de acionar nossas experiências pretéritas foram desenvolvidas” (Ribeiro, 2018, p. 3). O passado midiaticizado se torna consumível, isto é, passa a se configurar como matéria para acionamentos nostálgicos pela Indústria Cultural, seduzindo uma ampla gama de públicos, formados tanto por pessoas que viveram as experiências pretéritas quanto por outras mais jovens, que não as viveram.

A nostalgia, embora seja um fenômeno antigo, de origens indefinidas, ganha novos contornos no contexto da midiaticização da memória, na aceleração do tempo social, na crescente presença de uma cultura do imediatismo que afeta, de modo especial, as populações jovens. A cultura juvenil, como discutiu Canclini, passa a ser pautada pelo imediatismo, pelo excesso de informação, por uma centralidade no presente e por uma percepção fragmentada e descontínua do passado e do futuro. Nesse contexto, o mercado da nostalgia ganha uma embalagem atrativa para o público juvenil, despertando uma relação nostálgica com um tempo não vivido, mas transmitido por essa memória cultural e midiaticizada, em formato de produtos. O tempo pretérito passa a ser percebido não como

experiência ou reflexão contextualizada do passado, mas como entretenimento consumível.

## 1.2 Nostalgia e os novos modos de consumo na Indústria Cultural

Entre as décadas de 1980, 1990 e 2000, a prática de criar coleções pessoais de filmes e séries televisivas se popularizou entre os jovens que, com seus videocassetes, tinham acesso a fitas VHS, nas quais podiam gravar até seis horas de conteúdo das emissoras de TV abertas e canais por cabo e satélite. Esse hábito mudou a forma de se relacionar com os conteúdos televisivos de até então, passando a permitir um primeiro passo na autonomia da audiência na escolha do que assistir e quando assistir. Além disso, possibilitou as trocas dessas fitas VHS entre as pessoas, funcionando ainda como uma curadoria, que também era o princípio da relação com os atendentes de videolocadoras.

Essa realidade de curadoria por meio de redes de amigos e de videolocadoras sofre mudanças definitivas na primeira década do século XXI, inicialmente com a pirataria em formato digital, trafegando em *softwares* de compartilhamento de arquivos como o Kazaa, Emule e Torrent (que foi o primeiro grande motivo da decadência das videolocadoras), depois com a comercialização desses arquivos digitais em bancas populares em formato de CD e DVD. Posteriormente, na década de 2010, o movimento do *streaming* chegou com a Netflix, alterando até o sentido da coleção de filmes e séries em *boxes* de DVD – que foram objetos de desejo de compras via internet na década anterior – num panorama semelhante ao que Canclini dizia sobre as culturas híbridas em décadas passadas:

Proliferam, além disso, os dispositivos de reprodução que não podemos definir como cultos ou populares. Neles se perdem as coleções, desestruturam-se as imagens e os contextos, as referências semânticas e históricas que amarravam seus sentidos (Canclini, 2013, p. 283).

A questão da posse dos conteúdos perde sua força. Anteriormente era possível possuir cópias de séries e filmes com as coleções de mídias físicas em DVD. Agora, com os acordos entre estúdios e plataformas, as obras podem estar disponíveis hoje na Netflix, amanhã na Max, e logo não estarem mais disponíveis devido ao encerramento de

contratos comerciais<sup>3</sup>. Neste contexto de objetos culturais que se sucedem intensamente, no efêmero no qual o entretenimento é baseado, é relevante entender como os produtos com estrutura nostálgica são produzidos, em quais contextos de produção são lançados pelas plataformas de *streaming* e quais acionamentos são trazidos. Em uma embalagem repleta de referências ao passado, esses conteúdos tornam-se populares entre a juventude, que recebem as informações sobre os anos 1980, por exemplo, como transmissão de uma memória cultural não vivida e, portanto, fragmentada e descontínua. Mas esses conteúdos também são consumidos pela geração que vivenciou aquela época. Para Canclini, “enquanto as gerações mais velhas costumam parar nos gostos nos quais se socializaram (...) os mais novos circulam pelo espectro de ofertas e as tornam híbridas; isso, de alguma maneira, amplia a sua presença na produção, na comunicação e no lazer culturais” (2021, p. 73).

Para compreender as alterações nos modos de produção e de circulação de conteúdos pela atual Indústria Cultural, e as transformações nas lógicas de consumo, criatividade e construção da memória cultural midiaticizada, é fundamental – do ponto de vista histórico e epistemológico – analisar as observações de Adorno e Horkheimer (2021 [1944]; 2006 [1947]) sobre os artifícios da Indústria Cultural, ciente das distâncias contextuais que este resgate teórico pode provocar.

Resultante da introdução da cultura na lógica industrial de produção e distribuição para consumo das massas, a Indústria Cultural foi teorizada por Adorno e Horkheimer (2021 [1944]), sendo por eles caracterizada como um processo baseado na produção em larga escala, na padronização, na mercantilização, no controle e na alienação de públicos. Ainda que os autores tenham se referido ao contexto midiático de meados do século XX (marcado pela crescente presença dos meios de comunicação de massa) e que seus excessos deterministas sobre a Indústria Cultural (como a suposta manipulação e passividade absolutas das massas) tenham sido redimensionados, muitas de suas reflexões permanecem relevantes e podem nos auxiliar a compreender processos atuais.

---

<sup>3</sup> Esta situação do fim da mídia física (VHS, DVDs e Blu-Rays) foi tratada na narrativa do filme *O Mundo Depois de Nós* (Sam Esmail, 2023), produzido pela Netflix. No arco da personagem adolescente Rose Sandford (Farrah Mackenzie), durante o apocalipse apresentado na trama, tudo que ela deseja fazer é assistir ao último episódio da série *Friends*, pois, quando estava pronta para assistir, a internet parou de funcionar, aparentemente em todo o planeta.

Já nos anos 1940, os autores detectaram a tendência de executivos dos meios de comunicação de massa em “nada produzir ou deixar passar que não corresponda a suas tabelas, à ideia que fazem dos consumidores ... reduzidos a um simples material estatístico, os consumidores são distribuídos nos mapas dos institutos de pesquisa” (2006 [1947], p. 58). As tabelas e os mapas, aos quais se referem, hoje se atualizam em informações extraídas dos dados coletados de rastros digitais deixados por usuários em plataformas *online*.

À época de seus autores, a massificação do consumo trazida pela Indústria Cultural foi ocasionada pela ação direta de grandes empresas de jornais, do rádio e da indústria do cinema, que padronizaram o consumo a partir de classificações de âmbito social e de renda, criando, por consequência, produtos aptos para a reprodução mecânica (jornal, música, filme) voltada para um grupo massificado.

Distinções enfáticas, como entre filmes de classe A e B, ou entre histórias em revistas de diferentes preços, não são tão fundadas na realidade, quanto, antes, servem para classificar e organizar os consumidores a fim de padronizá-los. Para todos alguma coisa é prevista, a fim de que nenhum possa escapar; as diferenças vêm cunhadas e difundidas artificialmente. O fato de oferecer ao público uma hierarquia de qualidades em série serve somente à quantificação mais completa, cada um deve se comportar, por assim dizer, espontaneamente, segundo o seu nível, determinado a priori por índices estatísticos, e dirigir-se à categoria de produtos de massa que foi preparada para o seu tipo (Adorno & Horkheimer, 2006 [1947], p. 58).

Embora tenham problematizado há mais de setenta anos a tendência da Indústria Cultural à análise e classificação de públicos, os autores não puderam testemunhar os níveis de profundidade e precisão que tais práticas passam a adquirir com os avanços do *big data* e dos *softwares* de interpretação de dados. Adorno e Horkheimer alertavam para a homogeneização cultural resultante da Indústria Cultural, e nas plataformas de *streaming* contemporâneas vemos uma amplificação desse fenômeno.

A partir da interpretação de dados de consumo colhidas nas próprias plataformas, esses produtos são embalados com *aura* nostálgica, emprestando aqui o termo de Walter Benjamin (2012 [1935]). Contudo, a ideia de *aura* aqui não se refere ao contexto relatado pelo autor – referente à existência única da obra de arte. O aqui e agora do original, que antes representava o conceito de autenticidade da obra (sua *aura* da qual não existe cópia), ganha outras nuances no atual cenário da Indústria Cultural baseada na plataformização de conteúdos (assunto que será aprofundado nos próximos capítulos), entregando ao

público produtos que esse já esperava encontrar. A *aura* aqui não se funda estritamente na autenticidade, mas sobretudo no seu valor reprodutível de culto.

Assim, a autenticidade – aquela experiência única de ser surpreendido por uma obra também única – é trocada pelo sentimento de estar num lugar já conhecido, que traz conforto e repetição do que já foi previamente circulado por outras obras, sejam filmes ou séries. A *aura* foi alterada desde o momento em que a fotografia tornou-se uma realidade, sendo assim o “primeiro meio de reprodução efetivamente revolucionário” (Benjamin, 2012 [1935], p. 33) – seguida, nessa escala de alteração do *status* da arte, pelo cinema. Nesse caso, ao contrário da pintura, “a reprodutibilidade técnica de obras cinematográficas está fundada imediatamente na técnica de sua reprodução. Esta possibilita não só a difusão em massa das obras cinematográficas do modo mais imediato, como muito mais as obriga a tal difusão” (Benjamin, 2012 [1935], p. 34). O autor explica que a produção de um filme é tão cara que um único indivíduo que pudesse pagar por um quadro não poderia pagar por um filme.

Os filmes e séries criados pela Netflix certamente não são feitos para entregas únicas, com a posse individual do fluxo de transmissão. Pelo contrário, são destinados a agradar um público que tem os seus dados e hábitos de consumo mapeados por algoritmos. Essa análise de dados facilita a entrega de conteúdos calculados que obedecem a gostos e preferências. Hoje, as plataformas ampliam essa massificação de produtos culturais, a partir do uso de programas que interpretam grandes volumes de dados com o uso da aprendizagem de máquina. Essa tecnologia automatiza a construção de modelos analíticos cada vez mais estruturados, classificando os públicos por hábitos de consumo em seus ambientes de fluxo de transmissão de filmes e séries: quantidades de minutos assistidos, horas assistidas, atores e atrizes preferidos, quais os acionamentos nostálgicos são relevantes – tudo para a criação de produtos similares e a continuação do ciclo algorítmico. A personalização extrema trazida por algoritmos pode criar bolhas culturais onde as pessoas são expostas principalmente a conteúdos que confirmam suas visões pré-existentes, limitando a possibilidade de encontros inesperados, mas enriquecedores e amplificadores da percepção de mundo.

### 1.3 Nostalgia na Cultura Pop

O olhar para o passado é algo cada vez mais comum na produção cinematográfica e televisiva. O *streaming* popularizou ainda mais o mercado de séries televisivas, principalmente pela facilidade de acesso ao clique de um *mouse*, ao apertar do *play* no controle remoto, ao deslizar dos dedos na tela de *smartphones* e *tablets*. Este tipo de revolução na forma de assistir conteúdos fora previsto por Nicholas Negroponte em seu livro *A Vida Digital*, de 1995:

O jornal da TV pode não apenas ser transmitido a hora que você quiser: ele pode também ser editado para você e acessado de forma aleatória. Se você deseja ver um velho filme com Humphrey Bogart às 8h17 da noite, a companhia telefônica pode providenciá-lo por meio de seu par trançado (Negroponte, 1995, p. 53).

Na Cultura Pop, a nostalgia é sempre atual, sendo esse olhar para o passado uma ferramenta recorrente para a produção de conteúdos, além de produtos de franquias para todos os públicos e idades: brinquedos, videogames e adaptações para livros e quadrinhos. Nos últimos anos, tivemos os lançamentos de obras como *Top Gun: Maverick* (um filme que representa como poucos os anos 1980 em Hollywood), desenhos animados oitentistas como *He-Man*, voltando para novas versões na Netflix, e séries que ganharam novas temporadas para fornecer um resgate nostálgico para fãs e seus filhos, como *Fuller House* (Três é Demais), em 2016.

Para a pesquisadora de mídia e cultura nostálgica Stefanie Armbruster (2016), as conexões entre nostalgia e Indústria Cultural têm sido abordadas por estudiosos que buscam entender por que o passado mantém uma atração tão forte. Armbruster categoriza a nostalgia na atual cultura das séries a partir de estratégias distintas. Ela ressalta, por exemplo, conteúdos que apresentam acionamentos intencionalmente nostálgicos – como a série *Stranger Things*, ambientada na década de 1980 e que fartamente se vale de referências da cultura popular da época – e reavivamentos/reinicializações/refações (*revivals/reboots/remakes*) de séries – como *Gilmore Girls: A Year in the Life*, um *revival* de quatro episódios, ou o *remake* de *House of Cards*, todos eles realizados pela Netflix.

Para Armbruster, a nostalgia pode ser também categorizada em relação a sentimentos acionados ao se assistir a conteúdos que não foram intencionalmente criados para serem nostálgicos, mas que, ao serem assistidos anos depois, oferecem ao público

sentimentos de nostalgia, como por exemplo a série *Friends* (1994-2004), hoje disponibilizada na plataforma *Max*.

Linda Hutcheon (pesquisadora canadense das áreas de teoria e crítica literária) e Mario J. Valdés (pesquisador de hermenêutica literária e história literária comparada), ambos da Universidade de Toronto, reforçam a importância do estado de espírito (*mood* em inglês) e a reação (*response* no texto original), afirmando que “nostalgia não é algo que você ‘percebe’ em um objeto; é o que você ‘sente’ quando dois momentos temporais diferentes, passado e presente, se juntam para você e, muitas vezes, carregam um peso emocional considerável” (Hutcheon e Valdés, 2000, p. 22)<sup>4</sup>.

A oferta de produtos da Cultura Pop com atmosfera nostálgica foi amplificada com o advento de plataformas como Netflix e Prime Video. O papel da chamada plataforma de *streaming*, especialmente a Netflix, é tornar-se, conforme Pallister,

um produtor de nostalgia e um ponto de acesso para respostas nostálgicas a conteúdos previamente circulados. Ele fornece aquele catálogo aparentemente infinito com o qual eu apenas sonhava quando era uma criança de cinco anos procurando uma solução para a televisão. Além disso, as respostas nostálgicas de um público a textos podem funcionar tanto individual quanto coletivamente, expandindo os tipos de público que visualizam o conteúdo de uma perspectiva nostálgica. Como escreve Boym, “nostalgia é sobre a relação entre a biografia individual e a biografia de grupos ou nações, entre a memória pessoal e coletiva”. Assim, espectadores que consomem conteúdos dos quais anteriormente gostaram ou que então os ligam ao seu passado conectam-se ao texto com uma resposta nostálgica principalmente individual, enquanto os espectadores que encontram pela primeira vez esse mesmo conteúdo entenderiam o texto com uma espécie de resposta nostálgica residual ou coletiva, muitas vezes devido a um conhecimento mediado daquele período anterior e de sua cultura popular (Pallister, 2019, p. 7-8).

E com tanto poder adquirido, seja pelo catálogo de filmes e séries produzidos em décadas anteriores e que adquiriram a aura nostálgica com o passar do tempo, seja pela produção de conteúdo original com viés nostálgico, a Netflix tornou-se uma potência comercial, utilizando-se mercadologicamente da nostalgia.

Esse poder adquirido pela Netflix, a partir de seu catálogo e de produções originais nostálgicas, tem como repertório principal a memória cultural. Grande parte do público é sensível ao sentimento de nostalgia provocado por filmes e séries que retratam décadas passadas. Como já mencionado, o público mais jovem também é cooptado, e não pelo

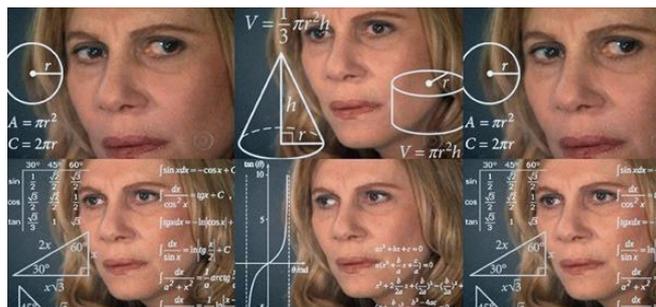
---

<sup>4</sup> Texto original: “*nostalgia is not something you “perceive” in an object; it is what you “feel” when two different temporal moments, past and present, come together for you and, often, carry considerable emotional weight.*”

fato de ter realmente vivido essa época, mas pelo contato com essa memória a partir de práticas sociais continuadas ao longo do tempo, tais como rituais, tradições e também pela cultura midiática. Essas práticas, que estruturam o comportamento de grupos e sociedades, formam o que o teórico da cultura Jan Assmann (1995) define como memória cultural.

Para existir, a memória cultural solicita algum tipo de materialidade, ordenamento e fixação temporal, o que comumente acontece quando se encontra registrada em suportes físicos, como a escrita, a fotografia, as imagens em movimento etc. De fato, os problemas da memória cultural ganham outros matizes à medida que surgem novas mídias que lhe possibilitam não só outras materialidades, mas também “produzem novas modalidades narrativas, enquadramentos distintos da memória de acordo com lógicas de operações das mídias, com seus gêneros e formatos” (Bonin, 2006, p. 138). Tais enquadramentos de memória podem trazer a manutenção de visões romantizadas do passado, como explica Svetlana Boym (2017) ao conceituar a nostalgia restauradora, que promove a rememoração achatada de outrora, e ao mesmo tempo causa o esquecimento das nuances do que realmente foi aquele tempo, que são reveladas sob o viés da nostalgia reflexiva.

Jiani A. Bonin (2006), pesquisadora de cultura, cidadania e tecnologias da comunicação, ressalta que a partir do impulso da invenção da imprensa no final do século XV, passando pela emergência de dispositivos de registro e produção de conteúdos visuais, sonoros e audiovisuais – que ganha intensidade do século XIX em diante – até a convergência de todos eles em ambientes digitalizados e em rede, a memória cultural tem acumulado um vasto e diversificado inventário. Esse inventário mnemônico midiático gera uma espécie de banco de dados que circula em sistemas em rede e alimenta plataformas *online*. É a partir desse inventário que surgem resgates nostálgicos de trechos de novelas, filmes e séries em redes sociais (como o *TikTok* e *Instagram*), transformados em memes, como o da Nazaré Confusa (**Figura 1**), extraído da novela *A Senhora do Destino* (Rede Globo, 2004).



**Figura 1.** “Nazaré confusa”. Fonte: *Site Museu de Memes*. Disponível em: <https://museudememes.com.br/collection/nazare-confusa>.

Segundo José Van Dijck, pesquisadora de mídia e sociedade digital, “memória e mídia têm sido referidas metaforicamente como reservatórios, guardando nossas experiências e conhecimentos passados para uso futuro<sup>5</sup>” (2007, p. 2). Além disso, as mídias moldam nossas memórias pessoais e coletivas. Assim, a memória cultural midiaticizada alimenta o mercado da nostalgia ao fornecer repertórios e representações do passado que são comercializados para apelar ao desejo das pessoas de reconectar-se emocionalmente com elementos familiares e nostálgicos de épocas pretéritas.

Mais especificamente na Cultura Pop, a memória midiaticizada está intrinsecamente ligada à forma como filmes, séries, músicas e outros produtos culturais moldam a nossa percepção do passado. A nostalgia é frequentemente alimentada pela representação midiática de períodos específicos, utilizando elementos estéticos, sonoros e narrativos para criar um ambiente reconfortante onde a memória cultural midiaticizada abra seu inventário. Essa relação entre memória midiaticizada e mercado da nostalgia destaca como as mídias desempenham um papel crucial na formação e na exploração das lembranças (e esquecimentos) culturais.

<sup>5</sup> Texto original: “Memory and media have both been referred to metaphorically as reservoirs, holding our past experiences and knowledge for future use”. (Van Dijck, 2007, p.2)

#### 1.4 Nostalgia como recurso mercadológico

*Stranger Things* não é o primeiro produto da Cultura Pop a se fundamentar em estratégias nostálgicas. Além da série, há outras produções televisivas que utilizaram a nostalgia como estratégia para alcançar audiência. Dentre elas, podemos citar *The Wonder Years* (1988-1993), transmitida como *Anos Incríveis* no Brasil, um dos primeiros produtos televisivos com esse enfoque nostálgico. *That '70s Show* (1998-2005) é outra dessas produções, com uma história que se passa entre 17 de maio de 1976 e 31 de dezembro de 1979, relatando o dia-a-dia de um grupo de adolescentes (Eric, Donna, Kelso, Jackie, Steven e Fes) na faixa dos 17 anos. O programa durou oito temporadas e teve 200 episódios. A série ganhou um *spin-off* (série derivada) em 2022, *That '90s Show*, com parte do elenco original da primeira série repetindo os personagens agora adultos (Rolling Stone, 2022).

Já *Mad Men* (2007-2011) se passa nos anos 1950 e 1960 e tem como ambientação uma agência de publicidade de Nova York, com uma visão crítica do passado: “a série permite que nos sintamos superiores aos “velhos maus tempos”, quando chefes dormiam com suas secretárias, mulheres fumavam e bebiam durante a gravidez” (Ribeiro, 2018, p. 6). *Cobra Kai* (2018), inicialmente criada pelo Youtube Premium a partir da continuidade dos eventos da trilogia cinematográfica *Karatê Kid*, é uma série estrelada por Ralph Macchio e William Zabka, que reprisam seus papéis dos filmes da década de 1980. Em 2019, a série foi comprada pela Netflix, onde continua em produção, com previsão de lançamento da 6ª e última temporada entre o final de 2024 e início de 2025, demonstrando o sucesso de mais uma série com acionamentos nostálgicos. *This is Us* (2016-2022), por sua vez, é uma série que conta a história do cotidiano da família Pearson durante décadas, iniciando em 1979, no dia em que os irmãos Kevin, Kate e Randall chegam em casa da maternidade. A série e sua composição de cada época, dos anos 1980 aos dias atuais, revela o uso estético e narrativo para compor um clima nostálgico.

O cinema também tem dado muita importância a esse mercado, com exemplos recentes como os filmes *Top Gun: Maverick* (Joseph Kosinski, 2022) e *Jurassic World: Domínio* (Colin Trevorrow, 2022).

Os dois longas estão rendendo mais dinheiro do que o esperado e foram criados a partir de franquias que foram grandes sucessos dos anos oitenta e noventa. Além disso, os títulos trazem em cena os astros originais de cada uma dessas franquias. No gênero terror, por exemplo, o longa “*Halloween*” trouxe Jamie Lee Curtis de volta às telonas, depois de anos de sequências e *remakes* desastrosos (Folha De São Paulo, 2022).

De fato, a nostalgia é uma ferramenta central no mundo dos negócios de produtoras de filmes e séries, e para o ambiente das plataformas de *streaming* é a chave que abre novas portas para sucessos de audiência e engajamento nas redes sociais. Atualmente, esse engajamento ocorre recorrentemente a partir de cenas editadas de episódios com músicas dos anos 1980 e 1990, publicadas no TikTok e no Instagram, resultando em centenas de milhares de curtidas e compartilhamentos.

Kate Bush, cantora britânica cuja carreira musical teve início em 1978 com o sucesso *Wuthering Heights*, lançou em 1985 a canção *Running Up That Hill (A Deal With God)*. A música fez sucesso à época, mas não tinha alcançado o patamar de *hit* global até que, em 2022, 37 anos depois, é utilizada na 4ª temporada de *Stranger Things* da Netflix:

Embora *Running Up That Hill* já tenha atingido grande popularidade no mundo em 2012 quando uma nova versão foi apresentada nas Olimpíadas de Londres, o que ocorreu após a estreia de *Stranger Things 4* foi estrondoso, inesperado e inédito. São 37 anos desde o lançamento original, mas a canção soa como nova e impressionante até para quem nunca ouviu falar na artista. Desde a adição do episódio na Netflix, a canção vem sendo constantemente usada em vídeos no TikTok, Reels e, principalmente, consumida o suficiente para levar Kate Bush ao topo das paradas novamente (Soares, 2022).

O uso da nostalgia pode ser feito de forma romântica e pouco problematizadora, conforme afirma a pesquisadora Ana Paula Goulart Ribeiro, mas ela também pode ser utilizada criticamente, não apenas em relação ao passado, mas ao que dele permanece no presente (Ribeiro, 2018). A autora afirma que a experiência nostálgica pode exprimir melancolia e saudosismo, mas também positividade e alegria. Alienação e escapismo são outros sentidos representados, mas podem também representar uma experiência rica e reflexiva: “pode se esgotar na imediatez do consumo ou sedimentar algum tipo de conhecimento” (Ribeiro, 2018, p. 3).

Alguns filmes e séries utilizam elementos nostálgicos para criar um elo sentimental com o público, já conectado com qualquer elemento que traga à tona o saudosismo. Isso faz com que as mesmas músicas sejam utilizadas exaustivamente em diversos filmes e séries, muitas vezes em produções lançadas em períodos próximos.

*Holdin' Out for a Hero*, de Bonnie Tyler, está em diversas produções, desde os anos 1980. Ela foi originalmente lançada para a trilha sonora do filme *Footlose* em 1984. A música foi utilizada nas seguintes produções recentes: a animação *He-Man* (remake da Netflix do clássico desenho oitentista), a série *Loki* da Disney+ (produção da Marvel) e nos filmes sobre os videogames *Super Mario Bros* e *Tetris*, ambos lançados em 2023. Como ressalta Ribeiro, “nesses casos, o passado é acionado de forma alusiva, como elemento de produção de familiaridade, conexão emocional e identificação do consumidor com os produtos” (2018, p. 3).

A partir desse breve panorama de produtos e estratégias nostálgicas da Cultura Pop, destacamos a obra *Stranger Things*, realizada pela plataforma de *streaming* Netflix. Contudo, há algo que a distingue das experiências acima citadas. Os acionamentos nostálgicos presentes na série têm suas origens no uso de *big data* em seu processo de concepção, como veremos no capítulo a seguir.

## CAPÍTULO 2 – NETFLIX, STRANGER THINGS E O MERCADO DA NOSTALGIA

Neste capítulo, contextualizamos nosso objeto de estudo – a série *Stranger Things* (Netflix, 2016-2022) – no atual mercado da nostalgia impulsionado pelo capitalismo *big data*. Dessa maneira, propomos discussões sobre as estratégias mercadológicas praticadas pelas plataformas de *streaming* por meio da interpretação de dados de usuários para criação de acionamentos nostálgicos.

### 2.1 O mercado da nostalgia na era do capitalismo *big data*

A emergência do *streaming* – que tem alterado substancialmente o atual mercado audiovisual – é um dos elementos constituintes do que autores como Anne Helmond (2015) e Carlos d’Andréa (2021) chamam de plataformização da *web*. Trata-se de um processo que se inicia na década de 2000 e consiste na gradativa “consolidação das plataformas *online* como modelo infraestrutural e econômico” (d’Andréa 2021, p.104), sendo elas o motor do atual estágio do capitalismo capitaneado por grandes corporações de tecnologia (*big techs*) e baseado na mineração de dados.

No âmbito das sociedades capitalistas contemporâneas, destaca-se a datificação como prática central nas estratégias mercadológicas das *big techs*, isto é, a instrumentalização dos dados para acúmulo de lucro e poder (Van Dijck, 2017). Nesse contexto, percebe-se a consolidação da plataforma *online* como um modelo infraestrutural e econômico que tem sido a base do atual capitalismo *big data*. Segundo os pesquisadores Christian Fuchs e David Chandler (2019), o capitalismo *big data* se refere à exploração econômica de dados gerados por usuários em plataformas digitais. Os autores problematizam a concentração de poder e riqueza de grandes corporações tecnológicas e suas implicações sociais e éticas, principalmente aquelas associadas à extração e à mineração massiva de dados de usuários da internet com o fim de potencializar os lucros. Como afirma Carlos d’Andréa:

De diferentes modos, as plataformas tornam mensuráveis diversas práticas sociais, contribuindo decisivamente para a consolidação da datificação como forma hegemônica de conhecimento (...) a pretensão de transformar tudo em dados armazenáveis e, a partir deles, gerir diversos processos de monitoramento,

ranqueamento e predição é uma característica central da datificação (d'Andréa, 2021, p. 107).

Como menciona o autor, a datificação se refere à transformação da ação social em dados *online* quantificáveis, permitindo práticas de monitoramento em tempo real e análises preditivas. Segundo a pesquisadora Fernanda Bruno (2012), tais ações realizadas em ambientes digitais ficam registradas, gerando rastros digitais, ou seja, vestígios de uma ação efetuada por um indivíduo no ciberespaço. Assim, a autora pontua:

Além ou aquém das informações pessoais que divulgamos voluntariamente na rede (*posts*, dados de perfil, conversações no Twitter ou no Facebook) toda ação – navegação, busca, simples cliques em links, *downloads*, produção ou reprodução de um conteúdo – deixa um rastro, um vestígio mais ou menos explícito, suscetível de ser capturado e recuperado (Bruno, 2012, p. 687).

Basicamente, todas as ações realizadas por usuários na internet deixam um rastro passível de ser recuperado. Bruno ressalta uma importante mudança em nossa relação histórica com as práticas de registro e esquecimento. Se antes predominava o “esquecimento como o efeito mais ‘natural’ e o registro como gesto suplementar, vivemos na rede o inverso: para que o esquecimento se produza, é preciso uma ação deliberada. O arquivo, por sua vez, está assegurado por padrão” (Bruno, 2012, p. 688). Além disso, se comparados aos rastros analógicos, os rastros digitais são relativamente mais persistentes e facilmente recuperáveis. Nesse cenário, assiste-se a uma espécie de saturação de registros digitais deixados por indivíduos em suas ações *online* que passam a ser analisados por programas capazes de tratar enormes quantidades de dados e deles extrair padrões, relações e tendências em velocidades impensáveis em ambientes *offline*. Esses rastros digitais adquirem valor a partir das informações que potencialmente abrigam.

É nesse sentido que as plataformas se configuram como ambientes privilegiados para a coleta desse valioso volume de dados. Van Dijck *et al* afirmam que “uma plataforma é alimentada com *dados*, automatizada e organizada por meio de *algoritmos e interfaces*, formalizada por meio de relações de *propriedade* orientadas por *modelos de negócios* e regidas por *acordos de usuários*” (2018, p. 9). Dessa maneira, por se tratar de um terreno lucrativo e ainda pouco regulado, as práticas de datificação são amplamente aplicadas em plataformas regidas por grandes empresas de tecnologia, permitindo capitalizar informações e tendências relativas a gostos e hábitos de consumo de usuários.

Além de se beneficiar da capacidade das plataformas de reunir e disponibilizar grandes acervos de produtos midiáticos de diversas épocas, o mercado da nostalgia se vale da datificação para observar as ações de usuários e delas extrair informações sobre gostos, tendências e padrões de consumo nostálgico. Para além das capacidades de inventariar conteúdos previamente circulados, indexá-los e potencializar seus consumos por meio de mecanismos de recomendação, a datificação da nostalgia tem suprido grandes empresas de tecnologia com lucrativas informações sobre as preferências de públicos, pautando também a criação de produtos com viés nostálgico.

Nesse contexto, destacamos a atuação da plataforma Netflix, criada em 1997 como serviço de distribuição de DVDs e passando para a tecnologia do *streaming* em 2007, que vem produzindo conteúdos próprios desde 2013. Conforme afirmam pesquisadoras da cultura nostálgica (Armbruster, 2016; Pallister, 2019), as chamadas plataformas de *streaming* deram propulsão ao mercado da nostalgia. Empresas como a Netflix se valem de um vasto conjunto de dados coletados na própria plataforma e em outros sítios na internet a partir de rastros digitais (Bruno, 2012) deixados por usuários, de modo a aperfeiçoar suas estratégias de alcance de públicos. No entanto, um fato chama atenção: esse grande volume de dados (*big data*) tem sido usado não apenas para alimentar sistemas de recomendação, mas também para pautar escolhas criativas em relação a temas, estilos estéticos e narrativos, elenco e profissionais envolvidos em conteúdos originais.

## 2.2 Netflix, datificação e mercado da nostalgia

Conforme o roteirista Ygor Palopoli (2022) publicou em sua conta do X (antigo Twitter), *Stranger Things* foi produzida pela Netflix a partir de algoritmos<sup>6</sup>. Palopoli

---

<sup>6</sup> De acordo com Ronaldo Gogoni, analista de Desenvolvimento de Sistemas e Tecnologia da Informação, “o algoritmo em si não é o programa, mas a sequência de ações e condições que devem ser obedecidas para que o problema seja resolvido. Um algoritmo pode ser executado por um computador, por um outro tipo de autômato (como uma máquina eletromecânica programável), ou mesmo por um ser humano, por exemplo, os passos para fazer um bolo, ou como ir do ponto A ao ponto B.” (Gogoni, 2020). Dessa maneira, compreendemos que o algoritmo existe para alcançar um resultado pré-definido, um objetivo específico programado.

explica que a série foi criada para viralizar usando seus dados de exibição e, além disso, analisa o que isso significa para o futuro das séries nos *streamings*.

No ano de 2016, a Netflix lançava sua mais ambiciosa aposta até o momento no *streaming*: a série *Stranger Things*, que anos depois, ainda em 2022, se provaria um sucesso absoluto. O sucesso, no entanto, foi calculado através de uma estratégia chamada *Big Data*. Mas o que seria isso? Vamos supor que a Netflix fosse uma empresa nova de refrigerante. Pra criar um produto que vendesse bem no mercado, eles então usariam a *Big Data* pra estudar quais sabores de refri os usuários mais gostavam. Os de guaraná? Os de laranja? Os de uva? Os mais doces? Isso é *Big Data*: reunir as informações dos consumidores-alvo com o fim de realizar um produto que os agrade baseado no que eles já gostavam. Fazer *Stranger Things* foi como criar um refrigerante. E os gostos estavam lá, com cada minuto do que você via sendo coletado e estudado (Palopoli, 2022).

Segundo o roteirista, a plataforma percebeu, a partir da análise de *big data*, que evocar os anos 1980 era uma das maiores tendências de mercado. *Stranger Things* foi construída com base na interpretação de dados recolhidos pela Netflix que apontou para diversos elementos do imaginário dos anos 1980, com referências estéticas e narrativas do período, de forma a agradar espectadores de diversas idades. Para crianças e adolescentes, a série se apresentou como um convite a conhecer aquela época da qual seus pais tanto falam, supostamente “quando tudo era melhor”, as crianças brincavam nas ruas sem preocupação, sem telefone celular ou demais telas o tempo todo. Para a geração que hoje tem entre 40 e 50 anos, a série ofereceu uma viagem à década tão desejada e povoada de memórias de infância e juventude. E para quem tem entre 50 e 60 anos, uma nostalgia forte da época em que seus filhos eram crianças. Assim, públicos multigeracionais foram cooptados, atraídos por experiências nostálgicas diversas.

Para melhor compreender como se dá a mineração de grandes quantidades de dados, evocamos a definição de *big data* proposta pelo site da Oracle:

A definição de *big data* são dados com maior variedade que chegam em volumes crescentes e com velocidade cada vez maior. [...] Simplificando, *big data* é um conjunto de dados maior e mais complexo, especialmente de novas fontes de dados. Esses conjuntos de dados são tão volumosos que o *software* tradicional de processamento de dados simplesmente não consegue gerenciá-los. No entanto, esses grandes volumes de dados podem ser usados para resolver problemas de negócios que você não conseguiria resolver antes (ORACLE, 2022).

Akash Tyagi (2019), Líder de Gerenciamento de Projetos do Middle East Broadcasting Center (MBC Group), conglomerado de mídia de propriedade saudita com

base na região do Oriente Médio e Norte da África, apresenta os tipos de dados (**Figura 2**) que podem ser rastreados em um serviço de vídeo OTT – *over-the-top*, serviço de mídia que faz distribuição de conteúdos pela internet.



**Figura 2.** Netflix *Big Data*. Fonte: Tyagi (2019).

Nesse contexto, são considerados dados de conteúdo:

- Preferências de conteúdo (muito importante reuni-las para usuários iniciantes).
- Número de visualizações.
- Histórico de exibição.
- Classificações.
- Revisões/Comentários.
- Compartilhamentos (se ele compartilhou em sua rede social).
- Histórico de pesquisa (quais palavras-chave/títulos ele está procurando).
- Tempo de reprodução do vídeo.
- Tempo de pausa do vídeo.
- Retomar assistindo (que títulos pausados ou assistidos parcialmente ele visitou).
- Lista de programas a serem assistidos dos usuários. Programas / atores seguidos.
- Programas baixados.
- *Downloads* assistidos completamente / abandono.

- Usuários em reprodução contínua (*binge watching*, a maratona de episódios).
- Total de horas de conteúdo reproduzidas em títulos, programas, temporadas, canais etc.
- Listas mais assistidas (diariamente) – títulos, programas, canais etc.

Essas ações realizadas por usuários na Internet deixam rastros como as migalhas de pão de *João e Maria*, fábula dos Irmãos Grimm. Essas migalhas digitais são coletadas pelos “pássaros” dos ambientes plataformizados. Nesse caso, os usuários que têm seus rastros coletados não se sentem desorientados ou perdidos como os personagens da fábula, pois são apresentados às “casas feitas de doces” oferecidas pelos ambientes digitais, que, a partir daquelas migalhas, recomendam novos filmes e séries. Assim, os sistemas algorítmicos de recomendação transmitem aos usuários a sensação de estar de volta ao lar sem se arriscar por caminhos desconhecidos.

Contudo, o uso de dados de usuários pelas plataformas *online* não é totalmente transparente. De partida, esse fato aponta para um problema regulatório: ainda são incipientes as leis que regulam e fiscalizam as práticas de datificação por parte de empresas de tecnologia. No caso da Netflix, a ferramenta de recomendação é utilizada desde os anos 2000, inicialmente como um sistema para dicas de locação de DVDs no *website* da empresa: o *software* CineMatch. De acordo com James Bennett e Stan Lanning (2007), profissionais da plataforma, trata-se de um algoritmo que realiza o mapeamento das avaliações e ações de usuários, orientando-os em direção a títulos preferidos por pessoas com gostos similares. Em 2006, o CineMatch foi otimizado por meio do Netflix Prize, uma forma encontrada pelos gestores para melhorar em ao menos 10% o mecanismo de previsão de preferências e consumo na plataforma, por um prêmio no valor de US\$ 1 milhão para a equipe que obtivesse êxito nessa empreitada (Bennett & Lanning, 2007, p. 2), certamente um valor mínimo perto dos resultados obtidos a partir do lançamento das atividades de *streaming* no ano seguinte.

Inicialmente criado para analisar os dados de locação dos clientes, que selecionavam seus DVDs pelo *site* e os recebiam por envelopes enviados pelo correio, o CineMatch foi ampliado para se tornar um algoritmo que intensificou a coleta de dados a

partir do lançamento do serviço de *streaming* da Netflix em 2007. Hoje, a plataforma analisa os rastros digitais deixados pelos usuários dentro da plataforma e até mesmo em outros ambientes em rede.

É importante então detalhar a declaração de privacidade de Netflix<sup>7</sup>, na qual são explicitadas as quatro modalidades de dados recolhidos: 1. dados fornecidos pelo próprio usuário (nome, e-mail, formas de pagamento, gênero, data de nascimento, configurações pessoais de preferências etc.); 2. dados coletados automaticamente (títulos selecionados, tempo de visualização, buscas, anúncios visualizados, IDs de aparelhos conectados, endereço de IP, cidade, país, navegadores utilizados, dados coletados por meio de *cookies* etc.); 3. dados obtidos por parceiros – provedores de TV e internet, operadoras de celular, provedores de assistente de voz (consultas e comandos, dados de ativação do serviço, endereços de IP, IDs de aparelhos, dados de pagamento etc.); 4. dados de outras fontes (anunciantes, dados sobre interesses, dados sociodemográficos, outras atividades *online* etc.). O documento nada menciona sobre o uso de dados para criação de conteúdos, se restringindo a abordar suas aplicações para a função de recomendação.

Esse sistema criou uma espécie de caixa-preta configurada por mecanismos que não são publicamente abertos, com políticas de uso de dados de usuários pouco transparentes e que resultam no controle de hábitos de consumo de diversos públicos que utilizam a plataforma. Os sistemas de recomendação funcionam, segundo Eli Pariser (2012), como “filtros bolhas”, pois tendem a aproximar as indicações às escolhas já feitas pelo usuário ou por usuários com perfis semelhantes. Ou seja, navegamos dentro de um universo familiar que parece compreender nossos gostos e hábitos individuais, fazendo com que dificilmente nos deparemos com algo fora de nossa “bolha” cultural. Se por um lado os algoritmos de recomendação nos auxiliam a lidar com o grande volume de informações, possibilitando o acesso a conteúdos de maneira mais assertiva em relação às nossas preferências, por outro lado eles empobrecem a experiência na rede, impedindo o encontro com conteúdos fora de nossas expectativas.

Ainda são pouco conhecidos os detalhes de como se dá o uso de dados de usuários para criação de obras pela plataforma. No entanto, trata-se de uma prática cada vez mais presente, afetando as decisões criativas e executivas no âmbito dos chamados “originais

---

<sup>7</sup> Disponível em: [netflix.com/privacy](https://netflix.com/privacy). Acesso em: 08 mar. 2024.

Netflix”. Ao se referir ao investimento dedicado à produção da série *House of Cards*, Dave Hastings – diretor de análise de produto, ciência de dados e engenharia da Netflix – declarou: “você não faz um investimento de 100 milhões de dólares sem antes realizar uma enorme quantidade de análises” (2015)<sup>8</sup>. No caso da Netflix, a datificação com o fim de pautar processos criativos e executivos tem seu marco inicial logo na primeira série produzida pela plataforma e de modo a acionar relações nostálgicas do público. Andrea Daniele Signorelli, jornalista da revista *Forbes*, explica:

Esqueça os produtores-executivos com instinto infalível, porque nesse caso o mérito é todo do algoritmo e do *big data*. O caso mais famoso, e um dos poucos sobre os quais a Netflix forneceu informações precisas, é o de *House of Cards*: a primeira série original da plataforma, distribuída em 2013. A Netflix sabia, ainda antes de começar a filmar, que a produção seria um enorme sucesso (foi a mais vista nos Estados Unidos e em outros 40 países), porque o algoritmo havia previsto a alta aderência, quase como um oráculo, após analisar o *big data* fornecido pelos assinantes (Signorelli, 2018).

*House of Cards* foi lançada em fevereiro de 2013 e, ao longo de suas seis temporadas, cumpriu a “profecia” dos algoritmos, alcançando grande sucesso de público. A palavra “original”, neste caso, ganha contornos específicos, pois se trata da primeira produção Netflix – que até então comercializava a distribuição de conteúdos terceirizados –, mas que é também um *remake* da série homônima produzida pela BBC em 1990.

A *House of Cards* realizada pela BBC foi uma série televisiva de quatro episódios que trata da ascensão ao poder do maquiavélico líder do Partido Conservador, Francis Urquhart (Ian Richardson). Contextualizado no cenário político britânico, após a renúncia de Margaret Thatcher e instalação do governo moderado de John Major, o programa, por sua vez, é uma adaptação do romance homônimo de Michael Dobbs, publicado em 1989.

Já o *remake* realizado pela Netflix é uma criação do *showrunner* Beau Willimon, composta de seis temporadas e que contextualiza a trama no cenário político estadunidense contemporâneo. A série “original Netflix” acompanha a escalada de poder inescrupulosa e vingativa do Deputado Frank Underwood (Kevin Spacey) e de sua esposa Claire (Robin Wright) rumo à presidência na capital política dos EUA. Notadamente amoral e sem escrúpulos, o protagonista coloca os espectadores como cúmplices e

---

<sup>8</sup> Texto original: “*You do not make a \$100 million investment these days without an awful lot of analytics*”. Declaração publicada no Business Journal da Wharton School da Universidade da Pensilvânia em 2015. Disponível em: <https://knowledge.wharton.upenn.edu/article/how-data-analytics-is-shaping-what-you-watch/>

testemunhas de suas maquinações por meio de apartes dirigidos ao público – momentos em que rompe o universo diegético e se dirige à câmera para tecer comentários junto aos espectadores. Os apartes realizados por Frank e, a partir da quinta temporada, por sua esposa Claire, passam a circular também nas redes sociais, por meio de *memes* usados para comentar as crises políticas no Brasil e nos EUA. Como afirma Giancarlo Gozzi, “esse uso não passou despercebido pela Netflix (...) que irá ativamente promover essa comparação, promovendo a sua marca ao mesmo tempo” (2018, p. 17). Assim, a série aciona vieses nostálgicos ao reativar um programa de grande sucesso de 1990, proporcionando, no entanto, um certo diálogo com o presente de sua exibição em cenários políticos diversos, como o dos EUA e o do Brasil.

Em um mercado da nostalgia potencializado pelo uso do *big data*, é sintomático que a primeira série “original” da Netflix seja uma refação de um conteúdo de grande acesso na plataforma. Mais do que isso, segundo os pesquisadores Geane Alzamora *et al*, o *remake* da série *House of Cards* é resultante da interpretação de informações e tendências extraídas da análise de dados de usuários da plataforma:

Os algoritmos analisados pela Netflix indicavam que os espectadores que acessaram a produção original homônima de *House of Cards* da BBC, realizada na década de 1990, eram os mesmos que costumavam assistir aos filmes protagonizados por Kevin Spacey, ator principal dessa série. Ademais, esses públicos tinham preferências por séries e filmes dirigidos por David Fincher (Alzamora *et al*, 2017, p.41),

Criada a partir do cruzamento de dados que apontam para preferências nostálgicas e para o culto a atores e diretores, a série é resultante de um combinado de elementos potencialmente capazes de acionar grandes massas de públicos. A experiência bem-sucedida de *House of Cards* confirmou a teoria de que a mineração de dados poderia revelar combinações de forte apelo junto ao público, abrindo o caminho para que a prática fosse ainda mais explorada em produções posteriores.

Já em *Stranger Things*, também uma série original Netflix, o uso de dados é ainda mais substancial para sua concepção. Conforme Palopoli (2022) publicou em sua conta do X (antigo Twitter), os acionamentos nostálgicos da série criada pelos irmãos Matt e Ross Duffer são resultantes desse uso sistemático do *big data* que, a partir de algoritmos criados para processamento de volumosa quantidade de dados de consumo na plataforma Netflix, consegue categorizá-los em informação. A partir do *big data*, o CineMatch

(constantemente aprimorado) monitora continuamente a experiência dos usuários com o fim de aumentar o engajamento. Assim, foi possível mapear informações sobre conteúdos antigos, em geral dos anos 1980, que poderiam ser referências para produções que fizessem o resgate nostálgico dessa década.

O roteirista explica que a série, cuja primeira temporada foi lançada em 2016, foi desenvolvida a partir da análise de dados de cada minuto de cada série assistida, capaz de determinar o que faz mais e menos sucesso, o que as pessoas mais gostam e menos gostam e o que engaja mais. A plataforma percebeu, a partir do *big data*, que evocar os anos 1980 é uma das maiores tendências de mercado, é a nostalgia vendendo roupas retrô e sendo a base principal para criação de produtos culturais como filmes e séries de TV. Segundo o roteirista, isso ocorre por vários fatores:

A atual geração cresce com conflitos econômicos, política em colapso, problemas sociais. Não é de se espantar que olhem para um passado desconhecido porém “esteticamente agradável” com bons olhos. E se é de uma geração de jovens que falamos, nada mais lógico do que colocar jovens como protagonistas – arco também comum em filmes dos anos 80, especialmente de horror clássico. Crianças e adolescentes que “enfrentam o mal” sempre se conectam com os espectadores (assim percebeu a Netflix com seu estudo de dados). Cada traço no argumento de *Stranger Things* era um ponto de reconhecimento para um tipo de público. Para pessoas de 20 anos, era conhecer um passado chamativo, mas inóspito. Para as de 30/40, era lembrar os velhos tempos. Para 50/60, era lembrar dos filhos. Ninguém escapava. O algoritmo foi tão certo em sua indicação que *Stranger Things* foi lançado com baixíssimo investimento em propaganda. Algo nela simplesmente cativava você. E você falava para seus amigos. E seus amigos, para outros amigos. E para a família. E recordes eram quebrados (Palopoli, 2022).

A empresa precisava ampliar seus negócios, após se tornar produtora de filmes e séries, e para isso traçou a meta de lançar um produto que tivesse alcance maior que a série *House of Cards* (2013) – como já dito, também um produto do mercado da nostalgia. Utilizando-se então da análise destes dados, a Netflix conseguiu criar um produto cultural que atendesse o mercado da nostalgia. Como ressalta Ana Paula Goulart Ribeiro, é preciso observar que esse mercado apresenta, em sua essência, uma importante dimensão econômica: “o passado – sobretudo através de seu apelo emocional – vende muito. Mobiliza de tal forma a economia de bens materiais e simbólicos de diversos países que é mesmo difícil de mensurar. Tem características locais e nacionais, mas é também um fenômeno transnacional e mundializado” (Ribeiro, 2018, p. 10).

De fato, os criadores da série, Matt e Ross Duffer, utilizam uma linguagem recheada de referências à Cultura Pop dos anos setenta, oitenta e noventa do século passado.

Às vezes sutis, às vezes explícitas – de séries e filmes como *Contatos Imediatos do Terceiro Grau* (1977), *Alien, o oitavo passageiro* (1979), *O Iluminado* (1980), *Poltergeist* (1982), *ET, o extraterrestre* (1982), *De Volta para o Futuro* (1985) e *Arquivo X* (1993). A própria trama baseia-se num certo imaginário de época construído por esses produtos audiovisuais: teorias conspiratórias envolvendo o governo americano, extraterrestres, experimentos científicos, sobrenatural. A centralidade da narrativa no elenco infantil é um dos elementos que também ajuda a produzir uma sensação de familiaridade, reconfortante para quem viveu aquela época ou para quem consumiu os produtos culturais do período. Os irmãos Duffer misturaram todo o tipo de influência e buscaram, como eles mesmo disseram, trazer de volta a “sensibilidade” do passado (Ribeiro, 2018, p. 6).

*Stranger Things* foi construída com base na interpretação de dados recolhidos pela Netflix, que apontou para diversos elementos do imaginário dos anos 1980, com referências estéticas e narrativas do período, de forma a agradar espectadores de diversas idades. Produtos de entretenimento televisivo como *Stranger Things* demonstram que o futuro da televisão previsto por Manuel Castells chegou.

Este é, na verdade, o presente e o futuro da televisão: descentralização, diversificação e adequação ao público-alvo. Nos parâmetros mais amplos da linguagem de McLuhan, a mensagem do meio (ainda operando como tal) está moldando diferentes veículos de comunicação para diferentes mensagens. (CASTELLS, 2002, p. 425).

A Netflix estrategicamente opera nessas frentes: uso de linguagem nostálgica, descentralizada do modo tradicional de se fazer produtos para a TV, guiada pelos lucrativos *insights* da datificação, com diversificação de temas tratados em seus episódios e adequação ao público-alvo, criando um produto que dialoga com várias gerações. Dave Hasting – diretor de análise de produto, ciência de dados e engenharia da Netflix – ressalta a importância da análise de dados na lógica operacional da TV na internet, marcando sua diferença em relação à TV linear tradicional:

Vivemos e respiramos o cliente. Queremos ser líderes mundiais em TV pela Internet. Quando você tem aspirações de ser o maior, isso significa formatar a demanda. O que é TV na Internet e como ela se difere da TV linear – as

questões sobre isso estão na maneira como utilizamos a análise de dados. (Hasting, 2015).<sup>9</sup>

Na atual Indústria Cultural pautada pela datificação, a curadoria que antes era realizada por redes de amigos e videolocadoras, como citado no capítulo anterior, agora também ocorre por intermédio dos algoritmos. E, mais do que isso, os processos criativos e decisões executivas passam a considerar centralmente as informações extraídas da mineração de dados. O mapeamento, a análise e a gestão inteligente de dados têm se mostrado como elementos fundamentais e talvez irreversíveis dos processos criativos e mercadológicos da atual Cultura Pop.

### 2.3 Identificação dos elementos nostálgicos presentes na série: Guerra Fria e RPG

Após explorar as características contextuais, tecnológicas e mercadológicas dos modos de criação/produção da série pela Netflix, abordamos, neste item, os personagens principais, os arcos dramáticos e as temáticas nostálgicas presentes na obra.

A série *Stranger Things* apresenta um enredo que, em sua ambientação nostálgica, envolve aventuras sobrenaturais de protagonistas pré-adolescentes em uma pequena cidade interiorana dos EUA nos anos 1980. A série pode ser classificada como do gênero de ficção científica, que acompanha um grupo de amigos na cidade de Hawkins: após uma sessão de *Dungeons & Dragons* na companhia de seus amigos, todos com 12 anos de idade, o jovem Will Byers pega sua bicicleta a caminho de casa e desaparece misteriosamente. Seus amigos – Mike Wheeler, Dustin Henderson e Lucas Sinclair – e sua família – Joyce Byers e Jonathan Byers, mãe e irmão, respectivamente – juntam forças com o xerife Jim Hopper em uma busca desesperada para encontrá-lo. Durante essa jornada, encontram uma menina com habilidades telecinéticas chamada Eleven, que escapou de um laboratório secreto. A investigação logo os leva a descobrir uma realidade sombria e sobrenatural, onde experimentos secretos do governo, liderados pelo Dr. Martin Brenner, abrem portais para uma dimensão paralela conhecida como Mundo Invertido. Esse é o arco inicial da série, que tem as seguintes personagens centrais:

---

<sup>9</sup> Texto original: “We live and breathe the customer,” said Hastings. “We want to be the world’s leader in Internet TV. When you have aspirations of being the largest, that means shaping demand. What is Internet TV and how does it differ from linear TV – the questions around that are what we use analytics for.”

- Eleven (Millie Bobby Brown): Uma garota misteriosa com habilidades psicocinéticas que escapa do laboratório secreto do governo dos EUA.
- Mike Wheeler (Finn Wolfhard): Um garoto inteligente e corajoso que lidera o grupo de amigos em busca de Will.
- Dustin Henderson (Gaten Matarazzo): Um garoto ingênuo e engraçado que é obcecado por *Dungeons & Dragons* e Cultura Pop.
- Lucas Sinclair (Caleb McLaughlin): Um garoto cético que questiona os acontecimentos sobrenaturais.
- Will Byers (Noah Schnapp): Um garoto tímido que é raptado por uma criatura do Mundo Invertido.
- Joyce Byers (Winona Ryder): A mãe de Will e Jonathan, que tem como único objetivo encontrar seu filho mais novo e assim desvendar os segredos do Mundo Invertido.
- Jonathan Byers (Charlie Heaton): Irmão mais velho de Will, que assume um papel paternal e preocupado com o irmão mais novo.
- Jim Hopper (David Harbour): O xerife da polícia da cidade, que se envolve na investigação do desaparecimento de Will e se torna um protetor para Eleven.
- Dr. Martin Brenner (Matthew Modine): Diretor do Laboratório Nacional Hawkins e responsável por um programa que realizava experimentos secretos em crianças para explorar e desenvolver habilidades paranormais. Eleven e as outras crianças do laboratório são ferramentas para que ele alcance seus objetivos científicos.
- Max Mayfield (Sadie Sink): Entra na série a partir da segunda temporada, é uma garota independente que se muda para Hawkins com seu irmão Billy. Ela se torna amiga de Eleven e se junta ao grupo na luta contra as criaturas do “Mundo Invertido”. Max tem um passado difícil com seu irmão abusivo.

Organizada de modo capitular, isto é, com continuidade temporal e narrativa entre episódios, a série apresenta quatro temporadas até o momento. Apresentamos os arcos dramáticos centrais de cada uma delas:

- **Temporada 1:** A busca por Will Byers e a descoberta do Mundo Invertido. Eleven se junta ao grupo de amigos e usa seus poderes para ajudar na investigação. A temporada culmina com a batalha contra o Demogorgon, uma criatura do Mundo Invertido. O RPG é apresentado logo no primeiro episódio e há referências iniciais ao perigo do comunismo vindo da Rússia.
- **Temporada 2:** Eleven aprende mais sobre seus poderes e seu passado. A temporada introduz novos personagens e ameaças, como o Devorador de Mentes (*Mind Flayer*), uma entidade maligna do Mundo Invertido que busca invadir o mundo da superfície. Max se torna amiga de Eleven e a ajuda a se adaptar à vida normal de uma adolescente.
- **Temporada 3:** Um *shopping* é inaugurado em Hawkins e serve como fachada para uma operação secreta soviética que visa abrir um novo portal para o Mundo Invertido no subsolo. Eleven e seus amigos se unem para impedir os soviéticos e proteger a cidade. O Devorador de Mentes aparece em uma versão evoluída, dominando a mente de dezenas de pessoas da cidade, incluindo Billy, irmão de Max. A temporada também explora os traumas e amadurecimento dos personagens principais. Nesta temporada, a representação estereotipada dos russos é marcante.
- **Temporada 4:** Uma nova ameaça surge em Hawkins, na forma de Vecna, um monstro do Mundo Invertido que invade a mente dos adolescentes e abre portais para o Mundo Invertido. Eleven e seus amigos se dividem em grupos para investigar e enfrentar Vecna. A temporada também apresenta *flashbacks* do passado de Eleven e do laboratório do governo. Max se torna um dos principais alvos de Vecna e é forçada a confrontar seu trauma mais profundo. É a temporada com maior presença da representação do “perigo do comunismo” russo e do RPG como ameaça para os costumes conservadores da sociedade de Hawkins.

Apesar deste clima de fantasia e ficção científica, a série traz temáticas bem alinhadas com o mundo de hoje, sendo que algumas não eram nem efetivamente pautadas na época retratada na série, mas que estão presentes com papel de representação de um

mundo que evoluiu em alguns casos e regrediu em outros. Alienação parental, questões raciais, questões de gênero, *bullying*, política dos EUA nos anos 1980 (Guerra Fria), temática LGBTQIAP+, pânico moral e satânico ligado ao *Role-Playing Game* (RPG), ansiedade na adolescência, entre outros, são temas abordados em *Stranger Things*.

Dentre a ampla gama de assuntos possíveis para análise, dois eixos temáticos foram selecionados para esta pesquisa: a Guerra Fria e o pânico satânico ligado ao RPG. Embora tratem de acontecimentos de décadas passadas, eles dialogam com contextos atuais e, por isso, ganham um certo relevo na série, provocando reverberações com situações do presente. No primeiro eixo, percebe-se o retorno do discurso anticomunista recorrente durante a Guerra Fria e que se ampliou pelo mundo pós-eleição de Donald Trump como presidente dos Estados Unidos em 2016 (ano de lançamento da série). O segundo, o ambiente de pânico satânico causado pelo conservadorismo extremado e pela leitura superficial em relação ao jogo de representação de papéis, que causou a ampliação do fenômeno da desinformação nos anos 1980 e dialoga diretamente com o primeiro eixo – vide o ambiente de *fake news* da eleição de Trump. Dessa maneira, ainda que referentes a um tempo passado, esses elementos, ao serem retratados na série, dialogam com contextos presentes, provocando complexas tramas discursivas e temporais.

A Guerra Fria foi um conflito político-ideológico entre os Estados Unidos e a União Soviética surgido a partir do fim da II Guerra Mundial (1945), entre 1947 e 1991. Nesse período, boa parte do mundo se viu polarizado em dois grandes blocos, um alinhado ao capitalismo e outro ao comunismo. Este ambiente belicoso criou um cenário de ansiedade mundial causado pelo iminente confronto nuclear entre os dois países, gerando a política de Destruição Mútua Assegurada, uma teoria a respeito da possibilidade de que uma superpotência, ao realizar um ataque nuclear, teria, como consequência, um contra-ataque nuclear do seu alvo.

Na série *Stranger Things* há representações do conflito, principalmente na forma como os personagens se referem aos russos como o inimigo. A própria caracterização dos russos é estereotipada, como os militares que, na terceira temporada, fazem experimentos no subsolo do *shopping* com o objetivo de abrir uma fenda para o Mundo Invertido. Eles são caracterizados como vilões que praticam a espionagem para atacar o “*american dream*”.

Contudo, na terceira temporada há um personagem que foge a essa regra de vilania dos soviéticos: o cientista russo Alexei (Alec Utgoff), que estava infiltrado nos Estados Unidos buscando a possibilidade de reabrir o portal para o Mundo Invertido. Neste caso, foi apresentado um personagem amigável, caricato e cômico, que passa a colaborar com os americanos e a se interessar pela cultura estadunidense. Na quarta temporada, a representação dos russos como o inimigo é ampliada, com o xerife Hooper (David Harbour) preso em um campo de concentração na União Soviética.

Já a temática dos *Role-Playing Games* (RPGs) foi apresentada na primeira temporada da série. Nesse jogo de interpretação de papéis, um grupo de amigos se reúne para construir uma história, como se fosse um teatro de improviso. O narrador ou mestre explica o desenrolar da trama para os jogadores, que modificam a história à medida que interpretam seus personagens. Como explica o psicólogo clínico e escolar Matheus Sales (2022), pesquisador do RPG como ferramenta pedagógica, o

O RPG surgiu nos EUA em 1971, com a criação do *The Fantasy Game*, rebatizado em 1974 de *Dungeons & Dragons* (D&D) – algo como “Masmorras e Dragões”. O D&D existe até hoje e é um jogo de fantasia medieval fortemente influenciado pelos romances *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*. Seus criadores, Gary Gygax e Dave Arneson, eram ávidos jogadores de “jogos de guerra” (*wargames*, um passatempo bem comum nos EUA) que simulam batalhas usando miniaturas de veículos e exércitos. A ideia inicial que eles tiveram foi de jogar com personagens ao invés de tropas, e que cada jogador controlasse apenas um deles. Hoje o RPG “de mesa” possui muitos adeptos em todo o mundo, mas ainda é pouco conhecido do grande público (Sales, 2022).

Na primeira temporada, o RPG foi representado pelo grupo de protagonistas. As crianças jogavam com miniaturas em um tabuleiro, representando seus personagens em *Dungeons & Dragons* e enfrentando criaturas que depois viriam a ser seus antagonistas, como o Demogorgon, que saiu do mundo da fantasia do jogo para a realidade de Hawkins. A temática do pânico acerca do RPG é explorada na quarta temporada. Eddie Munson (Joseph Quinn), líder do clube de jogadores *Hellfire Club*, é acusado da morte de Chrissy (Grace Van Dien), assassinada por uma criatura sobrenatural, Vecna (Jamie Campbell Bower).

Como veremos nos capítulos de análise, a Guerra Fria e o RPG são representados na série de modo a estabelecer analogias com a fantasia do Mundo Invertido, provocando leituras nostálgicas e sentidos diversos sobre o passado referenciado e o presente da série.

Mas antes de analisar seus modos de representação, seguimos com as escolhas metodológicas deste estudo.

## CAPÍTULO 3 – METODOLOGIA DA PESQUISA

Aproveitando o legado dos estudos de cinema e de televisão, propomos uma análise estilística e contextual de nosso objeto de estudo, uma série nostálgica proveniente de uma plataforma de *streaming*. Assim, neste capítulo, realizamos uma breve reflexão sobre questões metodológicas voltadas às obras audiovisuais, como os percursos da análise fílmica e dos estudos de televisão para, por fim, apresentarmos o método construído para esta pesquisa.

### 3.1 Vertentes da análise audiovisual no cinema e na televisão

Como já mencionado, as séries audiovisuais contemporâneas remontam ao início do cinema e se consolidam com a emergência da televisão, encontrando terreno fértil nas atuais plataformas de *streaming*. Assim, para analisá-las, propomos um breve resgate de abordagens analíticas desenvolvidas pelos estudos de cinema e televisão, baseado na leitura crítica e contextualizada de Arlindo Machado e Marta Lucía Vélez (2018) e de outros autores.

A análise fílmica foi um campo de estudo que se beneficiou de novas abordagens no campo das teorias do cinema. Já nos anos 1970 houve uma aproximação mais criteriosa dos filmes, superando-se o que a crítica cinematográfica até então praticava, algo de caráter impressionista e de precisão duvidosa (Bellour *apud* Machado & Vélez, 2007, p. 2). Para Machado e Vélez, “a ‘análise do filme’ poderia se beneficiar das últimas conquistas da semiótica, dos estudos culturais, da psicanálise ou das ciências cognitivas para propor uma nova forma de abordar os filmes” (2007, p. 2).

Ainda segundo os autores, a abordagem estritamente estruturalista foi superada e já não se tem uma leitura autocentrada e indissociável do texto fílmico, extremamente sistemática ou, conforme Raymond Bellour, uma “análise sintagmática” produzida sobre um filme na mesa de montagem, plano por plano, segmento por segmento, realizada, por exemplo, por Christian Metz e Michèle Lacoste, “publicada pela primeira vez em *Image et Son*, n. 201, janeiro de 1967, e depois republicada em ‘*Essais sur la signification au cinéma*’ (1968) – do filme de Jacques Rozier *Adieu Philippine* (1962)” (Machado & Vélez, 2007, p. 2).

Para Machado e Vélez, embora tenha trazido certas contribuições com suas metodologias sistematizadas, a análise estruturalista trazia um formalismo limitado, incapaz de relevar a importância de um filme para uma época ou para a coletividade. A nova abordagem que surgia em fins dos anos 1970, denominada de pós-estruturalista, em termos gerais, além de ter a capacidade de manter o exame detalhado da obra, de seus recursos de linguagem, aproxima-se também do “contexto em que uma obra é produzida e consumida, as molduras econômicas, ideológicas e psicológicas que norteiam a ‘leitura’ que se faz delas e a amplitude maior ou menor do seu alcance” (Machado & Vélez, 2007, p. 2).

Nestes novos tempos menos ortodoxos – com o fim do autoritarismo do texto representado apenas pela obra em si e por si mesma, o que nela se vê e o que dela se escuta – temos agora que a análise de uma obra audiovisual considera também contextos e subtextos a ela relacionados. Segundo Machado e Vélez, são eles:

as restrições (econômicas, políticas, institucionais, tecnológicas) impostas ao processo de realização, o diálogo do trabalho com o espaço e tempo de sua produção, a maneira como ele foi “lido” (aceito, rejeitado, criticado, interpretado) pelas diferentes parcelas do seu público e assim por diante. Alguns detalhes fundamentais para a análise de um programa de televisão, por exemplo, podem não estar dados no próprio “texto” do programa, mas precisam ser buscados em outros materiais (documentos de produção, textos jornalísticos relacionados ao trabalho, depoimentos da equipe produtora, análise de recepção, análise de conjuntura etc). (Machado & Vélez, 2007, p. 2-3)

Neste sentido, os autores ressaltam a importância de se levar em conta, na análise de obras audiovisuais (fílmicas, televisivas ou de outras naturezas), não apenas sua materialidade visual e sonora, mas igualmente contextos, sujeitos e relações de poder e de mercado que as atravessam. Estes podem ser alcançados não só por meio do exame da obra em si, mas também de elementos a ela relacionados, como documentos de produção, críticas, notícias, entrevistas, depoimentos e, principalmente, pela análise da conjuntura social, política, econômica e cultural que permeia a obra.

Por outro lado, no campo dos estudos televisivos, o olhar para a televisão, em seus mais de 70 anos de popularização nos EUA e mais de 50 no Brasil, se deu, por vezes, de maneira macroscópica, encarando o aparato “como uma estrutura abstrata de gerenciamento, financiamento, controle social, promoção do consumo e vinculação com o capital global” (Machado & Vélez, 2007, p. 3), deixando de lado o exame efetivo do que ela concretamente produziu em sua longa história: os programas.

Há mesmo muitas abordagens disponíveis para a televisão, devido a sua diversidade de programação, telejornais, telenovelas, *shows*, transmissões esportivas, filmes produzidos para telas de cinema trazidos para outro formato de tela, filmes produzidos diretamente para a televisão, com os devidos formatos estéticos e narrativos adaptados para prever o intervalo comercial, e ficções televisivas seriadas.

Esse ambiente levou o teórico da comunicação e da cultura, Raymond Williams, a questionar o conceito “estático” do programa. Para ele não existem unidades fechadas ou acabadas, que possam ser analisadas separadamente do resto da programação (Machado & Vélez, 2007, p. 4-5). Ele então propôs, nos anos 1970, no lugar do conceito de programa, o conceito mais “dinâmico” de fluxo televisivo, sem demarcações tão firmes entre um segmento e outro como em outros meios.

Nesse ponto é que Machado e Vélez trazem de volta a importância da ideia de que analisar o *programa* ainda leva mais vantagem sobre a ideia de analisar o *fluxo*, por permitir uma abordagem seletiva e qualitativa. Primeiramente, Machado contrapõe a ideia do fluxo a partir do resgate de sua obra *Máquina e Imaginário: o Desafio das Poéticas Tecnológicas* (2001), especificamente do capítulo “O Efeito Zapping”:

Por outro lado, em televisão, a recepção tende a ser cada vez mais fragmentada e heterogênea, em decorrência principalmente do efeito zapping, ou seja, do embaralhamento de todos os canais com o controle remoto. E quanto mais se amplia a opção de canais (abertos ou fechados, gratuitos ou pagos, comerciais ou públicos) mais o espectador “zapa” de um canal para outro e menor é a possibilidade de ele assistir a programas inteiros. “Agora, sob a ameaça permanente do controle remoto, já não se contam mais histórias completas, esfacelam-se as distinções de gênero e formato, não mais sobra sequer a distinção ontológica entre realidade e ficção” (Machado, 1993, p. 161).

Em seguida, Machado e Vélez alertam para os riscos dos estudos de televisão sob a perspectiva do conceito de fluxo, já que ele transforma toda a produção televisiva num caldo homogêneo e amorfo. Por outro lado, o conceito de programa permite distinguir diferenças ou perceber qualidades que se destaquem: “portanto, a abordagem da televisão como um acervo de trabalhos audiovisuais, ou como uma coleção de programas não necessariamente homogêneos, permite discutir esse meio a partir de uma perspectiva valorativa ou, se quiserem, *qualitativa*” (Machado & Vélez, 2007, p. 5-6).

Avançando na discussão, Machado e Vélez realçam o caráter onipresente da televisão no mundo, mas pontuam que um estudo levado a sério deve se concentrar nos produtos criados para televisão, nos quais ela produz uma diferença qualitativa frente aos

outros meios, sob pena de se levar a discussão para uma crítica genérica da sociedade atual. Eles destacam que, embora qualquer programa de televisão possa ser objeto de análise, apenas pelo fato de ter sido transmitido e assistido por determinado número de espectadores, devemos nos concentrar em experiências específicas de programas, por questão de economia de energia e atenção analítica:

Dessa forma, tendemos a trabalhar com diferentes modelos de análise para diferentes gêneros e formatos, buscando, tanto quanto possível, examinar a televisão em sua abrangência e diversidade. Em segundo lugar, preferimos, tanto quanto possível, selecionar para análise experiências de televisão que se destacaram do fluxo televisivo, seja pelo seu caráter inovador, seja pela maneira diferenciada com que o próprio meio (a televisão) é invocado, seja pela resposta problematizadora que dá a questões extra-televisuais (sociais, antropológicas, psicológicas, econômicas, históricas etc.). A ênfase, portanto, não pode estar apenas nos aspectos meramente técnicos ou metodológicos da análise (visualização plano por plano, análise das sequências, estudo de gêneros e formatos etc.), mas na relevância dos programas enquanto contribuições singulares à televisão e à cultura contemporânea (Machado & Vélez, 2007, p. 8-9).

Simone Maria Rocha (2015), em seu artigo sobre o estilo televisivo, apresenta as 6 dimensões da televisão, segundo definição de Jason Mittell em *Television and American Culture* (2010, p. 2):

- A de indústria altamente rentável, cuja arrecadação supera US\$ 100 bilhões anualmente por meio de publicidade, pacotes de TV a cabo, vendas de DVD e outras fontes de receita.
- A democrática, pois a televisão informa os cidadãos e serve ao interesse público através dos noticiários e da cobertura eleitoral, além de ser controlada por regulações e decisões de política pública.
- A da forma criativa única, com uma estrutura narrativa distinta e um conjunto de gêneros que a diferencia de outros *media*.
- A de espelho do nosso mundo, pois a televisão oferece uma visão muitas vezes distorcida de identidade nacional, bem como define nossas percepções acerca de vários grupos de pessoas.
- A de parte integrante de nossas vidas, pois o ato de assistir e de falar sobre televisão assume papel central em nossas rotinas diárias.
- A tecnológica, pois a televisão serve como tela central para uma série de meios de entretenimento e informações digitais que vão desde DVDs a jogos de vídeo (Rocha, 2015, p. 1083-1084).

A autora também aponta que a dimensão das formas textuais (criativa, conforme Mittell) é a que mais tem sido negligenciada em comparação com as pesquisas sobre

televisão nas dimensões da recepção, da circulação e da produção: “a análise audiovisual ainda é o grande desafio a ser superado” (Borges, Pucci Jr., Seligman, 2011, p. 7).

A mesma autora, em seu capítulo do livro *Análise da Ficção Televisiva: Metodologias e práticas* (2019), no qual analisa a televisualidade, afirma que o desenvolvimento tecnológico potencializou o estilo televisivo, com o surgimento de narrativas audiovisuais cada vez mais sensórias. Tais potencialidades, segundo Simone Rocha, passam a contribuir para composições visuais mais elaboradas dos produtos e o estabelecimento de novas relações de engajamento por parte da audiência, ao conduzirem o espectador para dentro do mundo-tela (2019, p. 29).

No sentido de dar continuidade às questões metodológicas da análise de obras audiovisuais trazidas pelos autores no escopo do cinema e da televisão, propomos uma reflexão sobre as séries criadas para plataformas de *streaming*. A tecnologia de distribuição de dados por meio de fluxo contínuo (*streaming*), que nasce como alternativa à descarga de dados (*download*), emerge nos anos 1990 e altera de modo substancial o mercado do entretenimento audiovisual, reformulando os modos de distribuição e exibição do cinema e da televisão.

Essa alta tecnologia, além de disponibilizar inovações como a alta definição HD, 4k e 8k, apresentou a TV inteligente (smart TV) conectada à internet e com armazenamento interno para aplicativos de *streaming*. O conteúdo começou a ser disponibilizado sob demanda do usuário, não dependendo mais do fluxo das grades de programação ou de locadoras de DVD, trazendo ainda um avanço no combate à pirataria de conteúdos. E, além disso, o conteúdo é disponibilizado a qualquer momento, em qualquer dispositivo com conexão à internet, seja o televisor, o computador de mesa ou portátil, o tablet ou o smartphone.

A quantidade de programas ofertados pelo mercado das plataformas de *streaming* aumenta a cada dia, sejam produções clássicas e hoje nostálgicas pelo distanciamento de sua época de lançamento, sejam produções originais dos mais variados gêneros, especialmente ficções seriadas.

Simone Rocha também afirma que ao lidar com o texto televisivo é possível analisar a forma sem sermos formalistas, e que as abordagens culturais dos estudos de televisão sugeriram que os textos são um dos lugares importantes nos quais os sentidos

são produzidos e os processos políticos são articulados. Para os pesquisadores da área, é importante seguir esse trajeto, buscando entender como os textos são codificados, tanto industrial como formalmente.

Tal análise pode – e deve – ser uma das ferramentas mais produtivas disponíveis para examinar os processos que constituem nosso campo cultural de investigação. Nós podemos nos afastar da análise formal enquanto um exercício fechado sem abandonar os *insights* que tal exame pode nos oferecer (Rocha, 2015, p. 1088).

No contexto dos programas feitos para e distribuídos por plataformas de *streaming*, o fluxo televisivo perde sentido e ganha relevo a unidade de cada programa como obra única disponível em catálogos que se apresentam a espectadores por meio de ofertas guiadas por algoritmos. É considerando esse contexto, os objetivos e as questões levantadas, que esta dissertação propõe um método de análise voltado ao exame de *Stranger Things*, uma série nostálgica criada a partir do uso de *big data* e distribuída pela Netflix, plataforma de *streaming*. Assim, nos interessa tanto a materialidade da obra em si quanto o “modo como se articulam as intenções comerciais de sua produção com as lógicas culturais de seu consumo” (Barbero, 1992, apud Rocha e Ferraraz, 2019, p. 225).

### 3.2 Proposta metodológica: análise estilística e contextual

Nesta dissertação, o objeto de pesquisa escolhido é a série *Stranger Things*, estudada a partir de dois eixos temáticos: a Guerra Fria e o pânico satânico relacionado ao RPG, ambos temas da esfera política e cultural da década de 1980. Além de apresentar um campo vasto para análise formalista por seus aspectos estritamente técnicos (iluminação, maquiagem, efeitos visuais), a série é também repleta de *insights*, os significantes que podem ser analisados sob a metodologia da análise estilística.

João Paulo Hergesel e Rogério Ferraraz, pesquisadores da Comunicação, Cultura e Mídia, definiram o caminho pelo qual a Estilística, disciplina originalmente do campo da Linguística e Literatura, seguiu até ser apropriada e aplicada aos estudos audiovisuais – inicialmente os cinematográficos e, mais recentemente, os televisivos. Para os autores:

Estilística é a combinação de recursos expressivos dentro de um discurso que, independentemente da modalidade como se manifesta, ajuda a criar laços afetivos entre os interlocutores e averigua a relação que determinado produto

mediático estabelece com a sociedade em que está inserido (Hergesel; Ferraraz, 2017, p. 28).

De acordo com Hergesel e Ferraraz (2017), quando a análise estilística é utilizada no estudo das narrativas televisivas:

(...) torna-se possível verificar a relação entre a linguagem (sonora, visual e verbal) processada e seus usuários, os produtores de conteúdo e seus telespectadores. Dessa forma, sugere-se que a Estilística é uma das metodologias capazes de compreender o conteúdo audiovisual manifestado pela televisão, sendo ela fundamental para estudar o envolvimento pela linguagem, ou melhor, o efeito comunicativo e cultural dos programas televisivos (Hergesel; Ferraraz, 2017, p. 28).

Estudar uma ficção seriada em uma plataforma que utiliza *big data* e algoritmos faz parte deste contexto de procurar a relação entre a linguagem e seus usuários: Netflix (produtora) e seus espectadores (assinantes da plataforma). A análise estilística será capaz de auxiliar na investigação e compreensão dos contextos da produção e uso dessa linguagem, neste ambiente tecnológico e seus efeitos comunicativos e culturais.

O pesquisador Rogério Ferraraz, em artigo sobre a obra *Twin Peaks*, de David Lynch, publicado no livro *Análise da Ficção Televisiva: Metodologias e práticas* (2019), afirma que a preocupação central de tal metodologia é “se ater aos elementos de estilo que compõem as narrativas ficcionais audiovisuais” (Rocha e Ferraraz, 2019, p. 151).

O teórico de cinema norte-americano David Bordwell (2008), que se apoiou no formalismo, sendo um dos principais nomes do neoformalismo na área do Cinema, considera que “o estilo é a textura tangível do filme, a superfície perceptual com a qual nos deparamos ao escutar e olhar: é a porta de entrada para penetrarmos e nos movermos na trama, no tema, no sentimento – e tudo mais que é importante para nós” (Bordwell, 2008, p. 58).

Ele afirma que, “em grande parte do cinema narrativo, a ficção é orquestrada para nosso olhar pela encenação cinematográfica, que é construída para informar, manifestar ou simplesmente encantar visualmente. Somos afetados, mas não percebemos” (Bordwell, 2008, p. 29). O estilo pode derivar em quatro funções, conforme Bordwell (2008, p. 59):

1. **Denotativa:** tudo que nos é apresentado em cena, as pessoas posicionadas no quadro, os objetos que o compõem, o tipo de plano utilizado, enfim, tudo que nos é apresentado, a *mise-en-scène*;

2. **Expressiva:** as qualidades ligadas ao emocional da cena, para o que contribuem a trilha sonora, a iluminação ou certos movimentos da câmera;
3. **Papel simbólico,** que diz das evocações que os elementos denotativos em cena podem operar no espectador;
4. **Função meramente decorativa,** o que seriam todos os maneirismos de cena, o estilo pelo estilo.

*Stranger Things* foi criada para ser um produto nostálgico, onde o *mise-en-scène* cumpre papel de protagonizar a função de papel simbólico, das evocações que podem ser operadas pelo espectador. Retomando o artigo de Hergesel e Ferraraz sobre a Estilística, eles reforçam que os diversos elementos da *mise-en-scène* (movimentação de câmera, enquadramento, iluminação, sonoplastia, figurino, maquiagem) são alguns dos quesitos com os quais a Estilística se preocupa, a fim de destacar não apenas traços de autoria e referências intertextuais, como também fatos do contexto sociocultural implicados na obra (2017, p. 20-21).

Essa visão cultural-social do produto é expandida quando a Estilística se infiltra nos estudos televisivos. Inicialmente herdada dos estudos de cinema, essa metodologia mostra-se capaz de envolver pelo menos três aspectos quando aplicada à TV: primeiro, identificar adornos e partículas preciosas, por meio de uma descrição do conteúdo; segundo, investigar a relação com a história e a cultura de seu antro de produção, o que implica também na fruição do produto; e terceiro, avaliar, por meio das críticas a qualidade do que está sendo oferecido/ consumido (Hergesel; Ferraraz, 2017, p. 20-21).

Jeremy Butler (2010), pesquisador de televisão e cinema, enumera três dimensões para a análise estilística em televisão:

1. **Descrição:** pois “a mesma atenção que roteiristas, diretores, cinematógrafos, editores e demais profissionais dedicaram à construção de um texto deve ser empregada na desconstrução do mesmo”;
2. **Análise/interpretação:** examinando o “funcionamento do estilo dentro do sistema textual, [...] as emoções que um estilo revela e as que ele provoca no espectador”;
3. **Avaliação:** sobre a qual não aprofunda, já que, em sua visão, “não há normas estéticas sistematicamente definidas que possam guiar a avaliação da televisão”.

Simone Rocha (2015, p. 1095-1096) afirma que essa abordagem do estilo nos permite indagar pelas inflexões culturais e históricas significativas na composição das produções televisivas, procurando a combinação da análise textual e contextual.

*Stranger Things* é um programa relevante para discussão, por ser um dos primeiros a ser totalmente criado a partir da datificação em uma plataforma como a Netflix. Além disso, ele proporciona acionamentos nostálgicos e aborda questões extra-televisuais, sejam sociais (pânico moral e satânico, questões raciais, de gênero e LGBTQIAP+), psicológicas (ansiedade na adolescência), econômicas (crise econômica motivada pelo efeito do *shopping* no comércio local), históricas (Guerra Fria e anticomunismo).

A análise aqui proposta será realizada a partir do uso de episódios selecionados que trazem os eixos temáticos da dissertação, a Guerra Fria entre EUA contra URSS e o pânico satânico contra a prática dos *Role-Playing Games* (RPG). Como suporte da análise haverá o uso de transcrições de diálogos, descrições de cenas, ambientação, referências nostálgicas na criação de mundo e no uso de músicas oitentistas e capturas de telas dos episódios a partir do uso da plataforma Netflix.

Esse tipo de análise remonta ao período do surgimento do videocassete, com o formato de gravação VHS, que possibilitou um avanço na análise de filmes e programas de TV:

(...) basta ver como a recepção de programas em vídeo-cassetes se parece cada vez mais com a leitura de um livro: a visualização passa a ser agora um ato solitário, o programa pode ser interrompido a qualquer momento, seja para repetir algum trecho, seja para continuar a “leitura” num outro momento, “*pequenas perversões que fazem do espectador cada vez mais um leitor*” (Bellour, 1989, p. 185). A imagem se oferece portanto como um “texto” para ser decifrado ou “lido” pelo analista e não mais como paisagem a ser contemplada (Machado & Vélez, 2007, p. 129).

Assim, esse é o trajeto da escolha do objeto e de sua metodologia de análise: uma série televisiva, distribuída por uma plataforma de *streaming* e surgida do mercado da nostalgia, que utilizou dados extraídos do comportamento dos usuários em seu catálogo de filmes e séries durante anos e, a partir desses dados, obteve informações fundamentais para seus próximos lançamentos transformando esses dados brutos por intermédio de algoritmos.

A metodologia utilizada nesta pesquisa, enfim, é a traçada a partir da aproximação com o objeto e com o tema da nostalgia, tendo como eixos orientadores a observação de aspectos estilísticos e discursivos nos modos com os quais a série propõe representações da Guerra Fria e do pânico em torno do RPG, colocando em diálogo contextos do passado e do presente.

## **CAPÍTULO 4 – RELEITURAS NOSTÁLGICAS DA GUERRA FRIA**

Neste capítulo, empreendemos a análise de nosso primeiro eixo temático, buscando compreender os modos estéticos, narrativos e discursivos pelos quais a série propõe releituras do contexto geopolítico da Guerra Fria. Além disso, são discutidas possíveis reverberações contextuais entre o cenário sociopolítico da década de 1980 (referenciada na série) e da década de 2010 (na qual se insere sua produção).

### **4.1 Contextualização política dos EUA nos anos 1980 e nos anos 2010**

Fruto de um mercado da nostalgia fomentado pela interpretação de dados, que dialoga com públicos heterogêneos e atraídos por diferentes acionamentos nostálgicos, a série *Stranger Things* apresenta inúmeras referências à história e ao imaginário criado em torno dos anos 1980. Dentre os diversos elementos referenciados na série, buscamos examinar os modos pelos quais ela aborda a Guerra Fria. Como já mencionado, o contexto geopolítico que marcou a segunda metade do século XX foi recorrentemente retratado no entretenimento televisivo e cinematográfico dos anos 1980/90, em especial, em narrativas de aventuras destinadas ao público infanto-juvenil. A vilania em torno do comunismo e de indivíduos provenientes de países de regime socialista, como a URSS e a China, foi amplamente explorada pela Indústria Cultural estadunidense, pautada por estereótipos e maniqueísmos. Para compreender os modos pelos quais o tema da Guerra Fria reaparece em uma série nostálgica dos anos 2010, é preciso antes resgatar alguns fatos e acontecimentos que marcaram o cenário geopolítico dos anos 1980.

A Guerra Fria não se estabeleceu apenas no campo político e ideológico das duas potências inimigas, mas também envolveu outros países e se deu igualmente no campo da corrida espacial e, especialmente, da cultura. Como os dois antagonistas, EUA e URSS, não desejavam levar para seus territórios os conflitos (mantendo o medo constante da ameaça nuclear), eles foram efetivamente para os campos de batalha em outros territórios, como o Vietnã.

O historiador Daniel Neves Silva (2023) define que a Guerra do Vietnã (1959 a 1975) foi um conflito marcante do século XX entre Vietnã do Norte, Vietnã do Sul e os vietcongues (resistência socialista no Sul). O conflito teve influência direta da China e da

União Soviética, pelo lado comunista, e dos Estados Unidos, pelo lado capitalista (Silva, 2023). A China e a União Soviética apoiaram o Vietnã do Norte, enquanto os Estados Unidos apoiaram o Vietnã do Sul na tentativa de conter a expansão do comunismo na região. Esse conflito tornou-se um símbolo da Guerra Fria e da oposição entre os blocos capitalista e comunista.

Um dos aspectos mais trágicos da Guerra do Vietnã foi o impacto devastador sobre a população civil e o meio ambiente. A guerra envolveu intensos bombardeios, o uso extensivo de agentes químicos (como o herbicida Agente Laranja), líquidos inflamáveis (como o Napalm) e a destruição de aldeias e infraestruturas: “O napalm incendiava grandes trechos de floresta, e o agente laranja (herbicida) era usado para desfolhar trechos da floresta. O objetivo disso era impedir que os vietcongues usassem a floresta densa como esconderijo” (Silva, 2023). Isso resultou em um grande número de vítimas civis e causou danos ambientais significativos que afetaram a saúde e a qualidade de vida das pessoas no Vietnã por muitos anos após o término do conflito.

Após anos de guerra, acredita-se que de 1,5 milhão a 3 milhões de pessoas tenham morrido no Vietnã. Além disso, o conflito ficou marcado por cenas de violência contra civis que chocaram o mundo e pelo uso de armas químicas pelos Estados Unidos, o que causou grave contaminação do solo e até hoje afeta o país, pois aumentou o número de casos de doenças, como o câncer (Silva, 2023).

O governo estadunidense chegou a enviar mais de 500 mil soldados ao Vietnã, o que teve um profundo impacto na sociedade e na política do país. As imagens e as notícias da guerra levaram a um movimento antiguerra significativo nos Estados Unidos, com protestos e manifestações em todo o país. Isso influenciou as decisões políticas e estratégicas relacionadas ao conflito e levou eventualmente à retirada das forças estadunidenses do Vietnã. O repórter Mark Shea, da *BBC World Service*, relata que o conflito do Vietnã é frequentemente denominado “a primeira guerra televisiva”:

(...) grau de cobertura da mídia que recebeu foi sem precedentes. Em 1966, os Arquivos Nacionais dos EUA estimam que 93% das famílias americanas tinham um aparelho de TV e as imagens que assistiam eram menos censuradas e mais imediatas do que em conflitos anteriores. É por isso que as cenas de combate ao redor do complexo da embaixada dos EUA em Saigon durante a ofensiva do Tet foram tão poderosas. O público viu quase em tempo real que os vietcongues foram capazes de levar o conflito diretamente ao coração do governo do sul – e às salas de estar do público americano. A partir de 1968, a cobertura foi amplamente desfavorável à guerra – imagens de civis inocentes sendo mortos, mutilados e torturados foram exibidas na TV e nos jornais e

muitos americanos ficaram horrorizados e se voltaram contra a guerra. Um enorme movimento de protesto surgiu com grandes eventos em todo o país (Shea, 2023).

A Guerra do Vietnã não levou diretamente à eleição de Ronald Reagan como presidente dos Estados Unidos em 1980, mas esse conflito e as questões relacionadas à política externa e à segurança nacional desempenharam um papel importante no cenário político dos Estados Unidos nas décadas que se seguiram. A eleição de Reagan, em 1980, foi influenciada por vários fatores, e é importante considerar o contexto geral da época para entender sua ascensão à presidência.

A Guerra do Vietnã terminou em 1975, quando as forças norte-vietnamitas conquistaram Saigon, a capital do Vietnã do Sul, resultando na reunificação do Vietnã sob o governo comunista. Nos anos seguintes, houve um sentimento de desilusão e frustração entre muitos americanos em relação à condução da guerra e ao papel dos Estados Unidos no conflito. Isso levou a uma série de debates políticos e a uma reavaliação das políticas externas e militares dos EUA, que tiveram 58 mil soldados do exército estadunidense mortos nessa guerra (Silva, 2023).

O presidente Jimmy Carter, que estava no cargo antes de Reagan, enfrentou desafios significativos em sua presidência, incluindo a crise de reféns no Irã e problemas econômicos, como a inflação e o desemprego. O clima político interno estava tenso, e muitos eleitores estavam insatisfeitos com a administração Carter. Em reportagem para a *BBC News*, a jornalista britânica Alba Morgade descreveu o desfecho dessa crise:

Após um referendo realizado em 1º de abril de 1979, foi declarada a República Islâmica do Irã. O declínio das relações com os Estados Unidos alcançou seu ápice com a tomada da embaixada americana em Teerã. Em novembro de 1979, um grupo de manifestantes manteve como reféns diplomatas e outros cidadãos americanos que estavam no edifício. O cerco à embaixada durou 444 dias. Seis americanos conseguiram fugir da embaixada se fazendo passar por uma equipe de cineastas, como retrata o filme americano *Argo*, estrelado e dirigido por Ben Affleck e ganhador do Oscar para melhor filme em 2013. Os últimos 52 reféns foram liberados em janeiro de 1981, no mesmo dia em que Ronald Reagan tomou posse como presidente dos EUA (Morgade, 2020).

A Guerra do Vietnã desempenhou um papel na mudança de atitudes em relação à política externa e militar dos Estados Unidos, mas não foi a única causa da eleição de Reagan. A insatisfação com a administração Carter, a economia em dificuldades e a promessa de uma abordagem mais vigorosa na política externa também

foram fatores significativos que contribuíram para sua vitória nas eleições presidenciais de 1980.

Ronald Reagan, um republicano, foi eleito presidente em 1980, em parte devido à sua imagem de um líder forte em questões de segurança nacional e à promessa de uma política externa mais assertiva em relação aos adversários dos Estados Unidos, particularmente a União Soviética. Sua plataforma incluía uma postura mais dura em relação ao comunismo e um aumento nos gastos militares, conforme relatado por Fábio Cereda Cordeiro (2010), pesquisador da área de Ciência Política:

Ronald Reagan, o novo presidente, não era uma figura do *establishment* político, ao contrário de seus antecessores republicanos Dwight Eisenhower, Richard Nixon e Gerald Ford. Reagan era um integrante do “movimento conservador” que surgira nos anos 50 e, como tal, sentia-se herdeiro direto de Barry Goldwater, candidato republicano à presidência em 1964. Goldwater, distante demais do centro político, sofrera uma derrota massacrante e humilhante em 1964. Mas o mundo – ou pelo menos os EUA – mudara desde então. As rápidas mudanças culturais dos anos 60 representadas pela contracultura, pela revolução sexual e pela oposição à guerra do Vietnã fortaleceram a corrente conservadora do Partido Republicano. Da mesma forma, a derrota no Vietnã, a crise do petróleo e as dificuldades enfrentadas pela política externa de Jimmy Carter criaram espaço para uma direita mais militarista e que defendia abertamente a confrontação com a União Soviética (Cordeiro, 2010, p. 79-80).

Embora sejam contextos distintos, o cenário para a eleição de Donald Trump, em 2016, apresenta certas semelhanças com a Era Reagan. O republicano também se apresentou como alguém fora do *establishment* político: Reagan, um ator de Hollywood; Trump, um empresário de grande poder midiático, tendo apresentado o *reality show The Apprentice* na TV norte-americana.

Trump se aproveitou do cenário polarizado da política dos EUA para mobilizar sua base conservadora e vencer em estados-chave para a eleição, mesmo sem obter a maioria do voto popular, devido ao sistema eleitoral do país ser determinado pelo Colégio Eleitoral. Conforme explica o jornalista Felipe Gutierrez em matéria publicada no portal de notícias G1: “os eleitores não votam diretamente no presidente, mas em delegados do Partido Republicano ou Democrata” (Gutierrez, 2020). Na maioria dos estados, o partido que tem mais votos – mesmo que por uma margem pequena – leva todos os delegados do estado. Com sua grande habilidade de comunicação e uso das redes sociais para se comunicar diretamente com seus eleitores, Trump fez uso de sua retórica contundente e

muitas vezes polêmica para gerar cobertura midiática, mobilizando assim sua base de apoio.

Durante a campanha, Trump frequentemente fazia declarações fortes para atrair atenção e ganhar espaço na mídia. Com grande presença em redes sociais, ele tinha mais agilidade que sua adversária. Trump não tinha nenhuma experiência com administração pública até 2016, havia sido empresário e apresentador de TV. A vitória dele foi interpretada como uma rejeição aos nomes tradicionais da política: tantos os do Partido Republicano que perderam a nomeação como os democratas (Gutierrez, 2020).

Com seu discurso conservador, Trump atraiu a grande parcela da população adepta a restauração de valores da Era Reagan, reutilizando o lema “*Make America Great Again*” e focando em questões como o declínio da indústria manufatureira, imigração, comércio e combate ao terrorismo, reforçando seu elo com seu eleitorado de direita.

Sua ligação com a Rússia é um fato bastante peculiar, pois houve alegações de interferência russa nas eleições de 2016, com a disseminação de desinformação e *hacking* de *e-mails* ligados ao Partido Democrata. Embora o impacto preciso dessas ações seja debatido, elas certamente foram um fator de controvérsia durante a campanha, conforme publicado no *site* da revista *Veja*:

A CIA concluiu que a Rússia interveio na eleição presidencial norte-americana de 2016 para ajudar o presidente eleito dos Estados Unidos, Donald Trump, a alcançar a Casa Branca, e não só para minar a confiança no sistema eleitoral dos EUA [...] Agências de inteligência dos EUA avaliaram que à medida que a campanha presidencial de 2016 se desenhava, autoridades do governo russo prestaram crescente atenção em auxiliar os esforços de Donald Trump na conquista da eleição. [...] À medida que a eleição se aproximava, hackers russos viraram quase toda a atenção para os democratas. Praticamente todos os e-mails que divulgaram publicamente poderiam fazer possíveis danos a Hillary e ao Partido Democrata, disse a autoridade à agência Reuters. Autoridades russas negaram todas as acusações de interferência na eleição dos EUA (Veja, 2016).

A vitória de Trump em 2016 surpreendeu muitos observadores e analistas políticos, “as pesquisas indicavam uma vitória de Hillary com uma vantagem de quatro pontos. O New York Times tinha uma manchete pronta: ‘Madame presidente’” (Gutierrez, 2020). É inegável então a relação da vitória de Trump com a retomada de um discurso nostálgico restaurador da Doutrina Reagan, dos anos 1980, e o discurso anticomunista cada vez mais presente na cultura estadunidense. Em matéria publicada no

portal de notícias G1, logo após a divulgação dos resultados das eleições de 2016, observa-se que a vitória de Trump não era prevista:

Apesar de sofrer uma queda na última semana de campanha, principalmente após a revelação de que o FBI estava analisando mais de seus e-mails, Hillary ainda chegou à eleição tendo uma média de 4 pontos de vantagem nas principais pesquisas. Na segunda-feira, o site Real Clear Politics listava oito pesquisas. O republicano aparecia na frente em apenas uma, a do LA Times/USC Tracking. Nas outras sete, a democrata liderava por uma margem que ia de 1 ponto (IBD/TIPP Tracking) a 7 pontos (NBC News/SM). O site Huffington Post calculou a média entre 375 pesquisas de 43 fontes e atribuiu, também na véspera da votação, 47,5% para a democrata e 42,3% ao republicano. Além disso, uma pesquisa Reuters/Ipsos projetou que ela tinha 90% de chances de vencer, e o “New York Times” anunciou que a taxa era de 84%. Um dos sites que davam maiores chances a Trump era o FiveThirtyEight, com apenas 27%. (G1, 2016)

*Stranger Things* é uma série lançada em 15 de julho de 2016, poucos meses antes da eleição de Donald Trump como presidente dos EUA. A partir de uma análise contextual, buscamos compreender possíveis ressonâncias entre um cenário sociopolítico permeado por discursos nostálgicos conservadores repletos de referências à era Reagan (1981-89) e a emergência de uma série nostálgica que se volta à década de 1980 propondo representações da Guerra Fria.

#### **4.2 Representações do anticomunismo em *Stranger Things***

Em *Stranger Things*, série que surge 25 anos após o fim da Guerra Fria, a representação do conflito se dá principalmente pela presença de personagens russos – caracterizados de forma estereotipada como vilões que fazem da guerra tecnológica e do uso de espões seu *modus operandi* – e, especialmente na quarta temporada, pela recriação espacial da Rússia soviética, por meio da cidade de Kamchatka e da Prisão de Lukiškės. Na série, personagens, cidades e localidades caracterizados como russos são contrapostos estética e narrativamente a personagens, cidades e localidades estadunidenses, além de serem permeados por um discurso anticomunista farsesco, como veremos a seguir.

A série apresenta caracterizações estereotipadas de personagens russos, que são, em sua maioria, retratados como vis e abjetos. Além disso, percebe-se nuances maniqueístas em relação ao imaginário dos anos 1980: o clima de conspiração e espionagem entre EUA x URSS, a guerra tecnológica, a corrida armamentista e os planos

de invasão secreta do território norte-americano pelos soviéticos. O anticomunismo é retratado na série como uma luta entre o bem e o mal, onde o que é de fora (o estrangeiro e o comunismo) é o inimigo e pertence ao temido Mundo Invertido.

*Stranger Things* é uma série nostálgica que exalta o consumismo a partir de um dos seus maiores símbolos, o *shopping*. Na terceira temporada ocorre a inauguração do *Starcourt Mall*, com a presença de grande público consumindo tudo que a economia de livre mercado oferece. Ao mesmo tempo, em seu subsolo, soviéticos realizam experimentos secretos, buscando o acesso ao Mundo Invertido, representando também o próprio sistema socialista como o inverso do que é o mundo “normal”: o mundo capitalista. Não por acaso, os experimentos soviéticos são o avesso do *shopping* (templo do consumismo), lados diametralmente opostos desse microcosmo social, localizado na cidade de Hawkins – cidade interiorana em que é gestado o “mal soviético” sob o solo do “sonho americano”.

A partir destes momentos da narrativa da terceira temporada, o patriotismo escancarado e a histeria do *shopping* e do consumo de bens supérfluos, das grandes lojas varejistas, dos complexos de salas de cinema, percebemos esses dois aspectos do “sonho americano” representado por personagens ainda crianças e adolescentes.

No segundo episódio da terceira temporada, há uma cena que apresenta a questão do consumismo e o desequilíbrio trazido para a economia da cidade de Hawkins, com o *shopping* levando o comércio local à falência e causando o desemprego da população. O prefeito Larry Kline (Cary Elwes) convoca o xerife Hooper (David Harbour), para acabar com um protesto em frente à prefeitura, seguindo-se assim o seguinte diálogo:

Xerife Hopper: Não são seus fãs? Prefeito Kline: Perderam o emprego por causa do shopping e me culpam por ter ajudado. Agora, pergunte a qualquer pessoa da cidade, todos amam o shopping. Ele ajudou nossa economia, criou empregos e trouxe lojas incríveis. É por isso que pararam de comprar nas lojas familiares. Não é culpa minha, Jim. É o bom e velho capitalismo americano (Stranger Things, T03E02, 2019).

A cena termina com o prefeito convencendo o xerife a debandar a multidão que protesta, encerrando a conversa com um fato que demonstra que o patriotismo da população de Hawkins fará com que todos se esqueçam dos protestos e não trará prejuízos para sua campanha pela reeleição:

Prefeito Kline: Sabe o que acontece em quatro dias? Xerife Hopper: Dia da Independência. Prefeito Kline: Correto. E vou dar a maior festa que essa cidade já viu. Fogos, música, atividades e muito mais. Vou dar o meu melhor. Sabe por quê? Porque, no fim, é só do que os eleitores se lembrarão (Stranger Things, T03E02, 2019).

O capitalismo beneficiou o grande monumento ao consumismo, o *shopping*, desfavorecendo o comércio local, ocasionando o fechamento desses negócios e perdas de emprego. O que era motivo para os protestos, será, conforme o plano do prefeito, esquecido pelas festividades patriotas do Dia da Independência, garantindo assim seus objetivos políticos de reeleição.

Esse episódio apresenta outro detalhe importante: antes do encontro do prefeito, o xerife Hooper está na sala de espera e, pouco antes de ser chamado pela secretária do gabinete, um personagem passa em sua frente, saindo da sala de Kline. É Grigori (Andrey Ivchenko), o vilão estereotipado russo apresentado inicialmente no primeiro episódio, deixando nas entrelinhas que o prefeito recebe algum tipo de vantagem dos soviéticos para promover o *Starcourt Mall* em detrimento do comércio do centro da cidade – provavelmente vantagem financeira, para manutenção de seu cargo no poder municipal. Embora não se aprofunde no tema, a série apresenta uma certa consciência dos mecanismos alienantes do capitalismo, como o consumismo e o patriotismo, além do oportunismo do prefeito em suas artimanhas para se manter no poder.

Em relação aos personagens, já na primeira temporada, Eleven (Millie Bobby Brown), uma menina com poderes insólitos, é considerada uma ameaça pelos militares estadunidenses, pois acreditam que se trata de uma garota russa, logo, um perigo para a segurança nacional. Ainda na primeira temporada, o vilão é Dr. Brenner (Matthew Modine), um cientista que manipula os sentimentos de Eleven para treiná-la no uso de seus poderes sobrenaturais em nome do governo dos Estados Unidos, em um experimento secreto sob a fachada do Departamento de Energia de Hawkins. Essa narrativa demonstra que a série também apresenta nuances de vilania do lado dos Estados Unidos. Na terceira temporada, no entanto, a representação dos soviéticos como inimigos é fortemente ampliada e potencializada pela data de lançamento pela Netflix: 4 de julho de 2019, dia da Independência dos EUA. Tal estratégia fortalece essa representação do patriotismo estadunidense em contraponto aos antagonistas soviéticos que são apresentados.

### 4.3 A construção estilística de personagens e cenários

Em relação à caracterização dos personagens, os russos são predominantemente retratados como homens mais velhos, de expressão sombria, ambientados em laboratórios subterrâneos e espaços militares de tecnologia com recursos precários e obsoletos. Nesses cenários, predominam tons escuros, azulados ou terrosos, há pouca luz natural. De modo geral, são versões caricatas de como os estadunidenses enxergavam (ou ainda enxergam) os russos no auge da Guerra Fria (**Figura 3**). Em especial, na quarta temporada, personagens e situações ambientadas na pequena cidade de Kamchatka (extremo oriente russo) são apresentados de modo farsesco, satirizando situações que compõem o imaginário estadunidense sobre a vida na Rússia soviética.



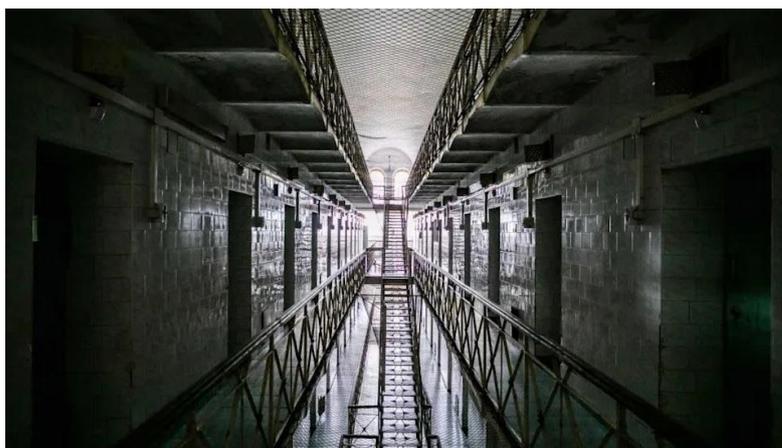
**Figura 3.** Representação de militar russo. STRANGER THINGS. TP.03 – E. 01.

Há um grande contraste nas paletas de cores utilizadas nas representações dos Estados Unidos em comparação com as da União Soviética. Na quarta temporada Will, Jonathan, Joyce (Winona Ryder) e Eleven estão morando na Califórnia. Tudo é ensolarado nas cenas que se passam nesse núcleo, em tons amarelos que remetem ao calor. Em oposição, a Rússia oitocentista de *Stranger Things* é representada pela gelada península de Kamchatka, localizada a quatro horas de voo do Alasca, estado pertencente aos Estados Unidos (porém, conforme o designer de produção da série, as cenas foram filmadas na Lituânia).

Em entrevista para a o *site Condé Nast Traveler*, o designer de produção do programa, Chris Trujillo, explicou que o local escolhido para as filmagens da prisão de

Kamchatka, criada para a quarta temporada de *Stranger Things*, foi a Prisão de Lukiškės (Figuras 4 e 5), antiga e já desativada, localizada no centro de Vilnius, capital da Lituânia, país que fazia parte do bloco soviético durante a Guerra Fria: “É uma antiga prisão czarista e a história dela é bastante sombria. Mas como exemplo de arquitetura, é incrível e nos inspirou imediatamente. Tem todos esses blocos de células de vários andares que eram tão legais que entraram na série.<sup>10</sup>” (Ward, 2022). A importância da luz nas filmagens da fictícia Rússia foi destacada por Trujillo:

Também passamos algum tempo nas florestas e no campo da Lituânia. Há algo sobre a luz ali. Parecia muito diferente de qualquer lugar que normalmente vemos na série quando filmamos na Geórgia e em outros lugares dos Estados Unidos. As florestas pareciam maiores e mais velhas. As cenas que filmamos na Lituânia realmente se destacam pela qualidade e pelo ângulo da luz que entra. Também passamos um tempo em pequenas cidades da era soviética, todas com uma aparência única que você não encontra em nenhum outro lugar, exceto, talvez, na Rússia (Ward, 2022).



**Figura 4.** Interior da Prisão de Lukiškės, utilizada para representar Kamchatka. STRANGER THINGS.

TP.04.

---

<sup>10</sup> Texto original: “It’s an old Tsarist prison and the backstory on it is pretty dark. But as an example of architecture, it’s incredible and inspired us immediately. It has all these multi-story cell blocks that were so cool looking that made it into the series.”



**Figura 5.** Interior da prisão que representa Kamchatka. STRANGER THINGS. TP.04.

A filmagem na Lituânia foi feita usando neve artificial, dentro de um orçamento que chegou a 30 milhões de dólares por episódio da quarta temporada, segundo o *The Wall Street Journal*, em notícia publicada no *site* da revista *Exame*<sup>11</sup>. Em análise do projeto *Russia Beyond* (Tokmasheva, 2022), publicada em seu *site*, os irmãos Duffer se aprofundaram nos detalhes, como em uma cena do segundo episódio na qual o guarda Antonov (Thomas Wlaschiha) fala em um telefone público com Joyce. A cena apresenta a ambientação da cidade soviética a partir de um plano médio, que estabelece uma relação da cabine telefônica com o ambiente ao seu redor, demonstrando o posicionamento desse objeto que é o foco da cena e a movimentação da câmera, que se aproxima lentamente, podendo assim apresentar detalhes. Em primeiro plano aparece um ônibus com tinta descascada e aspecto velho em comparação com os mesmos tipos de veículos apresentados pela série nos Estados Unidos (**Figuras 6 e 7**), representando a decadência de uma cidade soviética no imaginário daquele período.

<sup>11</sup> Revista Exame. **Stranger Things: cada episódio custou US\$ 30 milhões em nova temporada.** Disponível em: <https://exame.com/casual/stranger-things-valor-episodio>. Acesso em: 22 abr. 2024.



**Figura 6.** A Kamchatka cinematográfica azulada e fria da quarta temporada. STRANGER THINGS. TP.04.



**Figura 7.** A Califórnia cinematográfica ensolarada da quarta temporada. STRANGER THINGS. TP.04.

Um corte seco de transição e a cena agora é dentro da cabine telefônica, onde há um texto rabiscado na parede de madeira que serve de suporte para o aparelho (**Figura 8**). A inscrição em cima do telefone é Kino (“Cinema”), que é o nome de uma banda de rock soviética muito popular na época da Perestroika, política de reconstrução da economia implantada por Mikhail Gorbachov, último líder da União Soviética no período de 1985 a 1991. Após atender a ligação feita da Califórnia, Antonov está no centro da cena, enquanto negocia com Joyce e Murray (Brett Gelman), que age silenciosamente para ajudar na gravação da conversa. Enquanto Antonov, que usa o codinome Enzo na conversa, como todo espião russo ou norte-americano faz, está em primeiríssimo plano (PPP), ou *big close-up*; Joyce e Murray estão em um primeiro plano (PP), ou *close-up*, em constante troca de plano e contraplano, para mostrar a reação de Murray orientando a conversa sem emitir som. Esse enquadramento dá vantagem ao russo

na negociação, que faz suas exigências: quarenta mil dólares em dois dias, depois ordena que não voltem a ligar e bate o telefone na cabine.



**Figura 8.** Cabine telefônica com a inscrição da banda de rock soviética Kino. STRANGER THINGS.

TP.04.

A ambientação de Kamchatka é destacada pela jornalista e crítica de cinema Maria Tokmasheva, do site Russia Beyond, que relata o uso do cenário como uma representação da imagem coletiva do sistema penal soviético, seja o Gulag ou prisão comum.

Eles conseguiram criar uma prisão soviética crível que se encaixa com a realidade de Kamchatka e o ano de 1986, mas também no que diz respeito ao sistema penitenciário soviético da época da Guerra Fria em geral. Todos os russos ali são severos e, além do mais – todos, ou a maioria, falando russo muito claro e com sotaque nativo, o que é raro para produções norte-americanas. O mesmo vale para os presos, entre os quais um é interpretado pelo ator russo Pável Lychnikov, conhecido do público russo, mas também dos norte-americanos, que construiu uma carreira em Hollywood desde o início dos anos 1990 (Tokmasheva, 2022).

A narrativa em Kamchatka teve alcance em outras mídias, com a publicação de quatro edições da história em quadrinhos *Stranger Things: Kamchatka* (**Figura 9**), lançada pela editora Dark Horse em 23 de março de 2022, poucos meses antes do lançamento da quarta temporada da série, com o arco narrativo na cidade russa, em uma estratégia para reforço da ambientação soviética. Conforme Camila Sousa, editora-chefe do *site* Jovem Nerd, um dos maiores *blogs* de Cultura Pop, “o quadrinho vai apresentar um cientista russo que é sequestrado por tropas soviéticas. Enquanto ele é forçado a transformar um monstro trazido dos EUA em arma, seus dois filhos adolescentes fazem uma aliança improvável para tentar encontrá-lo” (Sousa, 2021).



Figura 9. Capas das HQs de *Stranger Things: Kamchatka*. Editora Dark Horse, 2022.

Tokmasheva relata ainda que a linguagem dos presos de Kamchatka é notável pela ausência de sotaque estrangeiro; o único com sotaque é o personagem Antonov, interpretado pelo ator alemão Thomas Wlaschiha. Além disso, há a presença de gírias locais: retomando a cena do telefone público, é possível ouvir o termo “*moosor*” (lixo), que se refere à polícia. Murray ouve o termo na gravação que fizeram durante a ligação e usa essa informação como pista para descobrir que Enzo (Antonov para o público) é um guarda soviético e assim deduzir que Hopper está em uma prisão. O termo “*Tovarisch Maior*” (Camarada Major) é usado constantemente na temporada para descrever os guardas prisionais, mas não se refere a uma patente militar, sendo, na gíria local, “usado como uma expressão coletiva – uma espécie de ‘chefe’ – ao falar com superiores, sobretudo empregados na aplicação da lei em um ambiente policial e especialmente, em prisões” (Tokmasheva, 2022).

O “rastro russo” em *Stranger Things*, como a própria jornalista destaca, aparece também em outros personagens, objetos de cena e locações. Nesse caso é o contrabandista russo Yuri Ismaylov (Nikola Djuricko) e suas duas casas na série, que são seu pequeno avião do modelo An-2 e uma igreja abandonada, onde esconde seus produtos contrabandeados – armas, jeans e manteiga de amendoim, itens valiosos na Rússia de 1986:

A primeira parece ter sido fabricada na China na década de 1970, embora a URSS continuasse a usar essas aeronaves. A igreja, no entanto, funcionava como uma espécie de ponto de trânsito onde, segundo a trama, Iúri poderia guardar seus itens de contrabando e depois vendê-los para os “*Tovarisch Maiors*”. Na perestroika, as igrejas na URSS poderiam muito bem ser prédios abandonados, uma vez que os soviéticos deveriam ficar longe da religião. Outro fato é que muitas igrejas – principalmente na década de 1980 – já tinham uma funcionalidade diferente e laica. Locais religiosos abandonados não eram

nenhuma novidade, especialmente em áreas tão remotas quanto a Kamtchatka de *Stranger Things* (Tokmasheva, 2022).

Essa representação é feita para associação imediata do público com a ambientação da Guerra Fria, utilizando paleta de cores bem definidas para identificar a locação – *mise-en-scène* detalhista com objetos, cenários e uso de efeitos práticos como neve artificial e enquadramentos que definem quem tem poder na narrativa, ou quem se impõe pelo medo que causa no oponente. Assim como no conflito da Guerra Fria, os Estados Unidos ensolarados são o lado dos “mocinhos”, e a União Soviética, com sua ambientação fria, escurecida e decadente, e antagonistas russos estereotipados, é o lado dos “vilões”, seguindo uma mesma fórmula recorrente na Cultura Pop estadunidense dos anos 1980. Tokmasheva finaliza sua análise sobre a representação da Guerra Fria na série:

Hoje em dia, manteiga de amendoim e jeans não são mais bens deficitários. Nem a banda de rock Kino – que está disponível na maioria dos serviços de *streaming*. Mas, *Stranger Things 4* captura, com sucesso e credibilidade, a Guerra Fria – em todos os sentidos – entre a Rússia e os Estados Unidos (Tokmasheva, 2022).

Apesar de apresentar elementos históricos e factuais, essa suposta credibilidade na representação da Guerra Fria, da qual fala Tokmasheva, mais diz respeito à maneira como os Estados Unidos enxergam esteticamente a Rússia do período oitocentista do que a uma representação fidedigna sobre o país na era soviética.

Voltando à terceira temporada, há um personagem que foge à regra da vilania dos soviéticos, o cientista russo Alexei (Alec Utgoff) – que estava infiltrado nos Estados Unidos em pesquisas secretas para o governo comunista. Nesse caso, foi apresentado um personagem amigável, facilmente atraído pelo consumismo oferecido pelo “*american way of life*”. Tal personagem, posteriormente, passa a colaborar com os estadunidenses em troca de pequenos agrados da cultura de consumo capitalista: hambúrgueres, cigarro Marlboro, bebida *frozen* e os desenhos *Looney Tunes* e *Pica-Pau* (**Figuras 10 e 11**). Alexei torna-se aliado dos capitalistas quando abraça o consumismo, assumindo uma caracterização do típico estadunidense e se divertindo na festa do 4 de julho, uma sátira ao estereótipo dos norte-americanos.

As cenas em que Alexei aparece são filmadas em outro tom, mais iluminado, sem sombras no rosto, ressaltando seu sorriso amigável e com *close-ups* nos óculos, que lhe dão uma aparência inocente. Em uma cena do episódio 6 da terceira temporada, ele tenta

fugir do local onde está sendo interrogado por Hopper no carro conversível do xerife, mas desiste quando pensa que terá que voltar para o comando militar russo, onde poderá ser classificado como delator dos planos comunistas e sofrer severas punições que somente os soviéticos dão aos seus próprios cidadãos quando taxados como traidores.

Após entregar todo o plano dos militares russos, Alexei pede para que Murray (Brett Gelman) tenha cuidado na hora de explodir a instalação russa no subsolo do *shopping*, para que então ele possa se tornar cidadão americano e entrar na diversão da cultura estadunidense. Assim, durante a festa da Independência de 4 de julho, Alexei é apresentado aos jogos típicos destas comemorações, como o arremesso de dardos, no qual é premiado com um boneco de pelúcia do *Pica-Pau*, desenho animado que assistira durante o interrogatório feito pelo xerife, o que demonstra que ele foi totalmente “corrompido” pelo “*american dream*”. Na cena seguinte, ele é encontrado por Grigori, que atira na pelúcia e atinge mortalmente Alexei, que tem um final de redenção, como um herói norte-americano dos filmes de faroeste.



**Figura 10.** O amigo russo Alexei, apelidado de *Smirnoff*. STRANGER THINGS. TP.03 – E. 05.



**Figura 11.** Alexei sendo seduzido pelo consumismo. STRANGER THINGS. TP.03 – E. 06.

Em grande parte, a série se ampara no clichê do vilão russo, que utiliza tecnologias que não funcionam adequadamente e pratica maldades contra seu próprio concidadão. No primeiro episódio da terceira temporada, numa sala secreta, localizada no subterrâneo do *shopping* de Hawkins, há uma falha no equipamento e três homens morrem queimados. O chefe dos cientistas tenta explicar em russo: “Camarada General, estamos perto. O senhor pode ver nosso progresso. Só precisamos de mais tem...” (**Figura 12**). Nesse momento o chefe é levantado pelo pescoço e morre pelas mãos de Grigori, uma cópia do personagem de Arnold Schwarzenegger do filme *Exterminador do Futuro* (1984).



**Figura 12.** Cientista-chefe dos soviéticos é assassinado por seu camarada. STRANGER THINGS. TP.03 – E. 01

Os estereótipos e maniqueísmos presentes na série não passaram incólumes pela leitura de membros do Partido Trabalhista Progressista (PLP), um partido comunista marxista-leninista antirrevisionista dos Estados Unidos, que ressaltaram em seu site:

Os homens russos são absolutamente maus para com os trabalhadores. NÃO é assim que os comunistas agem. Para completar, a escolha de usar linguagem comunista entre os vilões zomba da história. Embora a União Soviética já tivesse revertido para o capitalismo, é conveniente para a mídia capitalista construir o patriotismo dos EUA por meio de embalagens anticomunistas. A câmera vai do laboratório para as montanhas do que se supõe ser a Rússia. O chefe geral e Grigori caminham em direção ao seu helicóptero particular sobre um castelo cinza e nevado com uma bandeira comunista ondulante. ESTA é a sede do mal – longe dos subúrbios americanos cheios de pastos verdes e piscinas segregadas (Progressive Labor Party, 2019)<sup>12</sup>.

<sup>12</sup> Texto original: “The Russian men are downright evil towards the workers. That is NOT how communists roll. To top it off, the choice of using communist lingo among villains mocks the history. While the Soviet Union had already reversed into capitalism, it’s convenient for the capitalist media to build U.S. patriotism

Outra personagem que representa a polarização capitalismo e socialismo do período da Guerra Fria é Erica (Priah Ferguson), irmã do protagonista Lucas (Caleb McLaughlin). No 4º episódio da 3ª temporada, Dustin (Gaten Matarazzo) diz para Erica que “esses russos querem fazer mal ao país, um grande mal. Não ama seu país?”. Ao que ela responde prontamente: “Não se pode escrever ‘América’ sem ‘Erica’”. Então, ela diz que o que mais ama em seu país é o capitalismo e exige sorvete grátis para sempre, como forma de pagamento para entrar no duto de ar e espionar os russos.

Na quarta temporada, há mais representação de russos como inimigos, pois um dos personagens principais, o xerife Hooper, está preso em um campo de concentração de Kamchatka, no extremo leste da Rússia (**Figura 13**). Trata-se da temporada com maior índice de violência, incluindo cenas de tortura e diversos assassinatos. Tal maneira de apresentar os soviéticos dialoga com a paranoia anticomunista que ressurgiu nos EUA com a ascensão de Donald Trump, que é eleito presidente em 2016 com o discurso nostálgico restaurador da Era Reagan, reavivando o *slogan* “*Make America Great Again*”. 2016 foi também o ano de lançamento da primeira temporada de *Stranger Things*, como ressalta o site do PLP:

A série se passa em uma época em que a propaganda antissoviética era tão americana quanto uma torta de maçã, uma campanha liderada pelo Partido Democrata e seus meios de comunicação liberais. Esta temporada imita a histeria anticomunista dos anos 80, como visto em filmes como *Amanhecer Violento* (*Red Dawn*, de 1984). A principal diferença entre então e agora é o declínio relativo do poder dos EUA (Progressive Labor Party, 2019)<sup>13</sup>.

---

*through anti-communist packaging. The camera pans from the lab to the mountains of what’s assumed to be Russia. The head general and Grigori walk towards their private helicopter above a snowy, gray castle mounted with a waving communist flag. THIS is the headquarters of evil—far from the American suburbs filled with green pastures and segregated pools.”*

<sup>13</sup> Texto original: “*The show is set at a time when anti-Soviet propaganda was as American as apple pie, a campaign spearheaded by the Democratic Party and its liberal media outlets. This season mimics the anti-communist hysteria of the ‘80s, as seen in movies like Red Dawn (1984). The main difference between then and now is the relative decline of U.S. power.*”



**Figura 13.** Hooper preso no campo de concentração na URSS. STRANGER THINGS. TP.04

Difícil não relacionar o pânico anticomunista dos anos 1980, representado pela série, com o contexto das eleições de 2016 que elegeram Donald Trump. Ainda que sejam cenários geopolíticos muito distintos, é marcante o discurso nostálgico restaurador da campanha de Trump e o reavivamento do anticomunismo, intensificado em 2020 com a desinformação em torno da pandemia de covid-19 que teve sua origem na China, outra potência socialista frequentemente retratada como vilã na Cultura Pop estadunidense.

De maneira geral, as referências nostálgicas presentes na série ocorrem de forma a reforçar a narrativa anticomunista e o perigo russo. A série apresenta fortes relações intertextuais, por exemplo, com o filme *Amanhecer Violento* (John Milius, 1984), que retrata um grupo de adolescentes lutando contra uma tentativa de invasão soviética em solo estadunidense. Ou em citações diretas, como na cena em que, na terceira temporada, os adolescentes da cidade vão ao cinema para assistir ao filme *O Dia dos Mortos* (1985), um terror zumbi de George A. Romero que retrata o militarismo. Como ressalta Sophie Gilbert (2019), a partir da terceira temporada, *Stranger Things* “é mais profundamente informada pela paranoia americana do que nunca, à medida que o programa começa a explorar obras clássicas inspiradas na Guerra Fria do meio dos anos 80”. O tom da quarta temporada é mais voltado para a violência, com as cenas de tortura na prisão russa, e terror, com o vilão Vecna caracterizado como um Freddy Krueger de *A Hora do Pesadelo* (Wes Craven, 1984), reforçando mais o clima de paranoia e medo causados pelo conflito EUA x URSS.

Ao mesmo tempo que a série apresenta referências da nostalgia restauradora, com a representação do “*american way of life*” e o anticomunismo na figura do vilão russo, há também o olhar reflexivo da nostalgia perante os atos do governo estadunidense em relação aos experimentos científicos para transformar crianças em armas para uso militar, mostrando os abusos cometidos em prol do objetivo de “tornar a América grande novamente”.

A nostalgia restauradora também está presente na caracterização do capitalismo, com a febre consumista tomando conta da cidade a partir da inauguração do *shopping*. E, em contraponto, há também a representação dos efeitos negativos do extremo capitalismo no elemento do *shopping*: a quebra do comércio local e a revolta da população, um enfoque da nostalgia reflexiva presente na terceira temporada.

Além disso, o vilão da terceira temporada é o monstro Devorador de Mentes, um nome sugestivo para os efeitos do consumismo na mente das pessoas, deixando-as automatizadas no ato de comprar apenas por comprar. Exatamente assim é a origem do *Mind Flayer*, na língua original: uma criatura gigantesca com aparência de uma aranha, o Devorador de Mentes tem o controle supremo sobre o Mundo Invertido através de uma ligação psíquica com outras criaturas apresentadas na série, demogorgons, vinhas e demobats, formando uma mente coletiva compartilhada. Durante os primeiros episódios da terceira temporada, várias pessoas são capturadas pelas vinhas, espécie de cobras sem olhos, que rastejam e capturam suas vítimas, incluindo Billy Hargrove (Dacre Montgomery), meio-irmão de Max Mayfield (Sadie Sink), até que no sexto episódio todas as vítimas têm seus corpos dissolvidos e formam uma única criatura, o Devorador de Mentes.

E o local onde se dá o grande enfrentamento dos jovens contra essa criatura, no final da temporada, é o próprio *Shopping Starcourt*. Assim, o monstro que devora mentes entra pelo teto no monumento ao consumismo capitalista, tentando devorar as mentes que ainda faltam para seu objetivo/negócio. Nesse momento decisivo da temporada, a representação do “mundo normal”, do capitalismo como o paradigma do *status quo* é mais estabelecido em contraponto ao “Mundo Invertido”, que representa o mal do comunismo no imaginário de um típico cidadão que vive o sonho americano. A sequência da narrativa anticomunista, apresentada durante toda a temporada, tem seu auge quando a citada criatura que devora mentes invade o templo do capitalismo, o *shopping*. Esse

monstro foi invocado pelos soviéticos diretamente do Mundo Invertido, o subsolo desse mesmo estabelecimento comercial, a partir de experimentos realizados por militares comunistas estereotipados como vilões típicos de regimes autoritários.

O Mundo Invertido, apresentado desde a primeira temporada, foi ganhando nuances cada vez mais sombrias, sempre apresentado como um ambiente espelhado do mundo “de cima”, porém parado no tempo, onde cinzas caem o tempo todo e onde é necessário usar lenços no rosto ou máscaras protetoras em diversos momentos.

Se na terceira temporada os monstros do submundo invadem a parte de cima, na quarta temporada os protagonistas adentram o mundo de baixo para enfrentar o maior vilão apresentado até então, Vecna, que, ao contrário dos monstros de temporadas anteriores, é antropomorfizado. Trata-se de um homem cujos poderes eram parecidos com os de Eleven e que sucumbiu ao lado sombrio, e agora está preso no Mundo Invertido. O monstro é representado por uma criatura feita em grande parte por efeitos práticos de maquiagem, com traços do personagem Cthulhu, de *O Chamado do Cthulhu*, uma provável referência à obra de Howard Phillips Lovecraft, mais conhecido como H. P. Lovecraft, escritor estadunidense que revolucionou o gênero de terror, ficção científica, fantasia e horror. Quando Vecna aparece em seu *habitat*, o cenário é coincidentemente vermelho, com relâmpagos desta cor e iluminação escarlate (**Figuras 14 e 15**).



**Figura 14.** Vecna aprisiona Eleven. STRANGER THINGS. TP.04 – E.09.



**Figura 15.** Vecna, o vilão da quarta temporada. STRANGER THINGS. TP.04 – E.09.

Ao final da quarta temporada há o rompimento da barreira que divide os dois mundos: o solo do mundo normal é rachado, ele é invadido pelo mundo invertido e o plano de dominação “comunista” está próximo de sua conclusão. A quarta temporada encerra-se com o mesmo clima de invasão do filme *Amanhecer Violento* comentado anteriormente, também mostrado no cinema de Hawkins na temporada anterior.

*Stranger Things* é uma série de ficção e fantasia que retrata um mundo onde o sobrenatural existe na forma de criaturas, e no qual crianças são torturadas mentalmente em experimentos do governo estadunidense. Assim, podemos afirmar que, na quarta temporada, o governo dos Estados Unidos é retratado também como vilão, assim como essas criaturas do Mundo Invertido e os comunistas. Tem-se então um olhar reflexivo para a década de 1980, na forma de sátira de todos esses estereótipos. Por outro lado, a nostalgia restauradora presente na série dialoga com discursos políticos e ideológicos da Era Trump, endossando uma romantização do passado e uma leitura geopolítica achatada e maniqueísta.

Dessa maneira, pode-se dizer que *Stranger Things* é uma série resultante do mercado da nostalgia que reconfigura, em tom farsesco, a paranoia anticomunista que marcou o contexto da Guerra Fria e ao mesmo tempo é sintoma de seu tempo, ao apresentar ressonâncias com discursos presentes na realidade externa à série, marcada pela era Trump e a reascensão da ideologia reacionária nos EUA.

#### 4.4 Personagens em diferentes lados do espectro político (democratas e republicanos) e a representação do conservadorismo em *Stranger Things*

Em 1984, ano em que se passa a segunda temporada de *Stranger Things*, o presidente republicano Ronald Reagan estava concorrendo à reeleição. Reagan havia sido eleito em 1980 sucedendo o presidente Jimmy Carter e, durante esse seu primeiro mandato, implementou uma série de políticas econômicas e de segurança nacional que tiveram um impacto significativo no país.

Uma das questões centrais da campanha em 1984 foi a economia. Durante o primeiro mandato de Reagan, a administração implementou políticas econômicas conhecidas como “*Reaganomics*”, que incluíam cortes de impostos, desregulamentação e redução nos gastos do governo. Essas políticas eram populares entre os conservadores, e Reagan argumentou que elas haviam contribuído para o crescimento econômico e a redução da inflação, conforme relata Vinicius Martins Dalbello (2020), pesquisador da área de Relações Internacionais:

o projeto econômico de Reagan, ou Reaganomics, é assinalado como marco de uma “revolução”, que propiciou aos EUA formidável crescimento econômico e mudanças significativas na relação entre indivíduos e riqueza material. Em segundo, a própria eleição teria representado um recrudescimento conservador na sociedade norte-americana e a década observou o avanço de ideias associadas à direita (Dalbello, 2020, p. 110).

O anticomunismo foi presente na retórica de Reagan em seus dois mandatos, conforme relata Dalbello (2020): “Durante 1981, apesar de destratos contundentes à URSS, os ataques foram menos frequentes do que em anos posteriores” (2020, p. 36). A partir de 1982, o anticomunismo alcança uma agressividade mais intensa, como visto em um encontro com países caribenhos (Dalbello, 2020, p. 36).

Em nenhum lugar durante sua história sórdida as promessas do comunismo foram cumpridas. Em todo o lado, explorou e agravou o sofrimento econômico temporário para tomar o poder e depois institucionalizar a privação econômica e suprimir os direitos humanos. Neste momento, 6 milhões de pessoas em todo o mundo são refugiados dos sistemas comunistas. Mais de um milhão de cubanos já fugiram da tirania comunista (Ronald Reagan Presidential Library, 1982)<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> Texto original: “*Nowhere in its whole sordid history have the promises of communism been redeemed. Everywhere it has exploited and aggravated temporary economic suffering to seize power and then to institutionalize economic deprivation and suppress human rights. Right now, 6 million people worldwide*

Após a derrota em 1980, o Partido Democrata buscou se revitalizar. Walter Mondale, ex-vice-presidente entre 1977 e 1981 no governo Jimmy Carter, foi o candidato democrata à presidência em 1984. Ele escolheu a congressista Geraldine Ferraro como sua companheira de chapa, tornando-a a primeira mulher a concorrer como vice-presidente em uma grande chapa partidária nos EUA.

A política externa também foi um tema importante na campanha de 1984. A administração Reagan estava envolvida em uma escalada da Guerra Fria com a União Soviética, e havia debates sobre a abordagem dos EUA em relação à União Soviética e à América Central. Conforme Dalbello (2020), em 1983,

Reagan propôs sua Iniciativa Estratégica de Defesa ou SDI (sigla em inglês), popularmente conhecido como “*Star Wars*”. A ideia previa o desenvolvimento de longo-prazo de um sistema de defesa nuclear estacionado no espaço, que teria quatro estratos defensivos baseados nas fases de trajetória dos mísseis ICBM. A proposta de Reagan foi vista com jocosidade e irritação por membros do partido Democrata e mesmo do Republicano, pois a maior parte da comunidade científica nos EUA e URSS não acreditava na viabilidade da proposta. Apesar disso, o programa se tornou ponto fundamental nas relações bilaterais, pois desestabilizou a longa estratégia de distensão baseada no conceito estratégico de *Mutual Assured Destruction* (MAD) (Dalbello, 2020, p. 59).

Ronald Reagan era uma figura carismática e popular durante seu primeiro mandato e mantinha altos índices de aprovação em pesquisas de opinião pública. Isso lhe deu uma vantagem substancial na corrida presidencial. Reagan venceu as eleições presidenciais de 1984 de forma convincente, garantindo um segundo mandato, com vitória em 49 dos 50 estados, demonstrando o amplo apoio de que desfrutava na época. Seu desempenho eleitoral refletiu o contexto político e econômico da época, bem como sua própria popularidade pessoal, representando o avanço do discurso conservador e anticomunista.

Logo no primeiro episódio da segunda temporada de *Stranger Things*, o contexto da campanha presidencial estadunidense de 1984 é apresentado. Aos 5min17s, é mostrada a fachada da casa da família Wheeler, com a placa de apoio à chapa para a reeleição de Ronald Regan e George Bush para vice-presidente (**Figura 16**). Aos 36min23s, descobrimos, pela placa em frente à casa de Dustin Henderson, que sua família apoia a

---

*are refugees from Communist systems. Already, more than a million Cubans alone have fled Communist tyranny.”*

candidatura democrata formada por Walter Mondale para presidente e Geraldine Ferraro para vice (**Figura 17**).



**Figura 16.** Placa de apoio à chapa republicana Reagan/Bush na casa da família Wheeler. STRANGER THINGS. TP.02 – E.01.



**Figura 17.** Placa de apoio à chapa democrata Mondale/Ferraro na casa da família Henderson. STRANGER THINGS. TP.02 – E.01.

A família Wheeler é composta por Ted Wheeler (Joe Chrest), pai de Mike Wheeler (Finn Wolfhard); pela sua mãe, Karen Wheeler (Cara Buono); pela filha primogênita, Nancy Wheeler (Natalia Dyer); e pela caçula Holly Wheeler (interpretada pelas irmãs gêmeas Anniston e Tinsley Price).

Os Wheeler são apresentados em *Stranger Things* como uma família típica da década de 1980, vivendo em Hawkins, Indiana. Algumas características conservadoras podem ser observadas em sua dinâmica familiar e na forma como eles interagem com o mundo ao seu redor.

Na primeira temporada, a série retrata Nancy Wheeler como uma estudante dedicada e responsável, seguindo um caminho mais tradicional, buscando formação educacional e um emprego, enquanto seu irmão Mike Wheeler e seus amigos passam a maior parte do tempo explorando aventuras e mistérios. Isso reflete a divisão tradicional de gênero, em que as responsabilidades de cuidar da casa e da família recaem mais sobre as mulheres. Após os acontecimentos iniciais da série, nas temporadas seguintes, Nancy ganha novas camadas em sua personalidade: há o seu empoderamento, que a torna uma das personagens mais fortes no enfrentamento às criaturas sobrenaturais e madura em seus relacionamentos pessoais.

A nostalgia restauradora, assim como o conservadorismo, pode ser associada à resistência a mudanças sociais e culturais. Embora os Wheeler não sejam retratados como reacionários extremos, eles demonstram certa relutância em aceitar as mudanças e os eventos sobrenaturais que ocorrem em Hawkins.

Ted Wheeler é retratado como um personagem que representa muitas características associadas à figura do pai suburbano típico da década de 1980. Ele é um funcionário de escritório comum, e suas preocupações parecem estar mais centradas em seu trabalho e nas questões financeiras do que nos eventos sobrenaturais que ocorrem em Hawkins, o que reflete os valores da classe média da época.

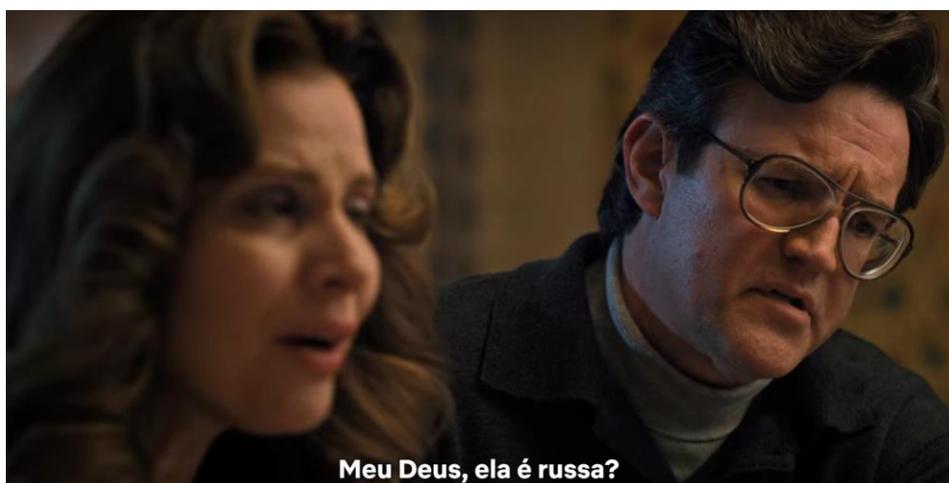
Ele é retratado como alguém que não está muito envolvido na vida de seus filhos e está sempre lendo o jornal ou assistindo à televisão enquanto a família lida com seus próprios problemas. Essa desconexão é um traço comum dos pais suburbanos da década de 1980 nas séries de TV e filmes. Além disso, Ted Wheeler mostra uma falta de conhecimento sobre os eventos sobrenaturais. Ele ignora os eventos estranhos que ocorrem em Hawkins e a vida secreta de seus filhos, que estão envolvidos em investigar e enfrentar esses eventos.

Ted é apresentado também como alguém que valoriza a manutenção da normalidade e da ordem em sua vida e na vida de sua família, atitude típica das representações de pais conservadores que buscam a estabilidade e a segurança.

Neste sentido, percebe-se que o olhar para o patriarca da família Wheeler é o retrato da nostalgia restauradora, um estereótipo do olhar conservador, que não aceita mudanças e demonstra negacionismo perante situações que possam quebrar seu lar “perfeito”, como é o caso dos eventos sobrenaturais que ocorrem em Hawkins. Ted

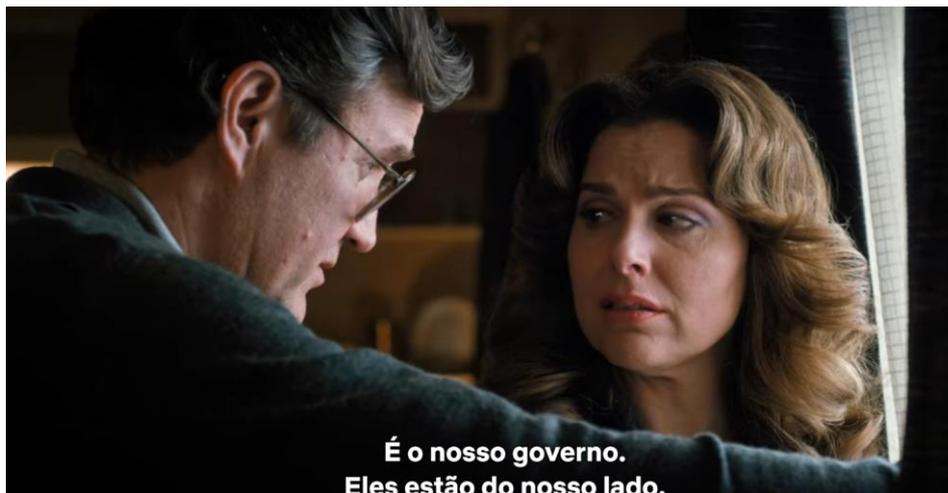
Wheeler muitas vezes é usado como um elemento de alívio cômico na série a partir de suas reações desajeitadas e sua falta de compreensão em relação a tudo que está acontecendo ao seu redor, até mesmo pelo fato de não perceber que Eleven (Millie Bobby Brown), uma menina de 12 anos, está escondida em seu porão na primeira temporada.

No episódio sete da primeira temporada, quando a busca por Eleven finalmente chega a sua casa, comandada pelo Dr. Martin Brenner (Matthew Modine), diretor de operações do Laboratório Nacional de Hawkins, um órgão do governo Reagan, ele e sua esposa Karen são interrogados após não encontrarem a garota. Karen pergunta o que a garota fez para motivar essa busca, e ao receber a negativa da investigadora, Ted pergunta: “Meu Deus, ela é russa?” (**Figura 18**).



**Figura 18.** Karen e Ted Wheeler recebem a visita do governo. STRANGER THINGS. TP.01 – E.07.

Posteriormente, no mesmo episódio sete, Karen demonstra angústia por não poder procurar por seu filho Mike, que fugiu de casa em busca de pistas de Will Byers (Noah Schnapp). Ted tenta acalmá-la, demonstrando que confia nas pessoas que fizeram a busca em sua casa: “Querida, temos de confiar neles, certo? É o nosso governo. Eles estão do nosso lado” (**Figura 19**).



**Figura 19.** Ted Wheeler confia no governo dos EUA. STRANGER THINGS. TP.01 – E07.

A série consegue apresentar nas temporadas 1 e 2 toda a ambientação estética e narrativa dentro do contexto político e ideológico da década retratada, 1980. O mercado da nostalgia chegou a um nível elevado de engajamento com o público da série, transformando dados potencializados pelo algoritmo da Netflix em um grande mundo construído que destaca, além dos elementos da Cultura Pop em suas referências nada sutis a filmes e músicas oitentistas, um cenário completo de representação dos ideais do “*american way of life*”.

Esse mundo que reinventa os anos 1980 no interior dos EUA, presente nas temporadas 1 e 2, eleva o tom do discurso anticomunista nas temporadas 3 e 4. Ou, pode-se dizer que o retrato ficou completo, abrangendo o cenário daquela década, um período cuja cultura é reverenciada até hoje, cujos fatos históricos definiram os caminhos para o século XXI e que se tornaram elemento de saudosismo para discursos conservadores. E assim, o discurso da nostalgia restauradora se replica e se repete historicamente, como visto na eleição de Donald Trump em 2016, ano de lançamento de *Stranger Things*.

Toda essa ambientação trazida pela série, agora sob a ótica da nostalgia reflexiva, tem a importância de não deixar no esquecimento o extremismo e a violência física e moral contra mulheres e pessoas LGBTQIA+ em um ambiente conservador, bem como o racismo, a xenofobia, a desinformação e o anticomunismo, para que a memória cultural apresentada na série possa servir como um espelho invertido, assim como o mundo sobrenatural retratado, do que não se deve repetir, nem como farsa.

## CAPÍTULO 5 – RELEITURAS DO RPG E O PÂNICO SATÂNICO

Este capítulo se dedica à análise de nosso segundo eixo temático, apresentando como a série incorpora o jogo de interpretação de papéis (RPG) em sua narrativa – inicialmente, como um jogo de crianças na primeira temporada, que ganha então contornos maiores e camadas mais aprofundadas na quarta temporada. A partir de fatos ocorridos nos anos 1980 e 1990, a série aborda o pânico criado em torno dos praticantes do RPG; buscaremos compreender as maneiras pelas quais esse fenômeno é representado na narrativa.

Para refletir sobre o pânico satânico em torno do RPG – nos acontecimentos factuais e na narrativa ficcional proposta pela série –, propomos uma aproximação de tal fenômeno social com as discussões sobre pensamento mágico-imagético-circular empreendidas por Vilém Flusser (2008) e recentemente exploradas por Vinicius Guedes Pereira de Souza (2022).

### 5.1 De masmorras e dragões até o pânico satânico

O RPG (*Role-Playing Game*) brotou de um terreno fértil de ceticismo e questionamento das autoridades nos EUA dos anos 1970, em meio à Guerra do Vietnã e à Guerra Fria, fertilizado pela literatura fantástica de J. R. R. Tolkien e Ursula K. Le Guin. Em 1974, inspirado em jogos de estratégia e fantasia, *Dungeons & Dragons* (D&D) foi publicado por Gary Gygax e Dave Arneson, sendo o precursor dos RPGs e permitindo aos jogadores assumirem papéis de heróis em um mundo medieval de fantasia. D&D permitia aos jogadores/personagens explorar masmorras, derrotar monstros e buscar por tesouros. E tudo isso enquanto desenvolviam histórias e personagens em conjunto com o Mestre do Jogo (*Dungeon Master*). O jornalista André Conti relatou a dificuldade que Gygax e Arneson enfrentaram no lançamento de D&D:

A natureza aberta do *Dungeons & Dragons* dificultou sua comercialização quando do lançamento, em 1974. A caixa do D&D vinha apenas com três livros, rudemente ilustrados, não havia tabuleiro, peças, cartas e, já que as campanhas independiam de os mesmos personagens seguirem vivos, não havia um final claro (como numa partida de *War*). Os bons jogadores eram aqueles que melhor trabalhavam em grupo, e não para vencer o outro. Como nenhum fabricante de brinquedos se interessou, foi preciso fundar uma empresa, a *Tactical Studies Rules*, para vender o D&D, que, para piorar, naquele momento dependia do conhecimento prévio dos jogos de miniaturas para ser

compreendido. Mesmo assim, caiu no gosto de universitários e, depois, de seus irmãos mais novos, permitindo a nerds solitários uma rara oportunidade de fazer amigos na adolescência. Hoje, chega a 20 milhões o número de adeptos do D&D, o equivalente a quase toda a população da Austrália (Conti, 2008).

Durante os anos 1980, a popularidade de D&D impulsionou o crescimento do RPG, com o surgimento de novos sistemas explorando diferentes gêneros e ambientações, como *Traveller* (ficção científica espacial), *Call of Cthulhu* (horror cósmico), *GURPS* (um sistema genérico de regras) e *Vampire: The Masquerade* (drama gótico com vampiros). O *hobby* ganhou popularidade principalmente entre jovens e adultos que buscavam uma forma de escapismo e criatividade colaborativa.

No entanto, durante os anos 1980 e início dos anos 1990, os RPGs, especialmente D&D, foram alvo de controvérsias nos Estados Unidos com religiosos e grupos conservadores associando os jogos à prática do satanismo, da violência, do vício e da imoralidade – o chamado pânico satânico.

Segundo matéria publicada no portal UOL, o pânico satânico tem origem na expressão “pânico moral”, usada no livro *Folk Devils and Moral Panics* (“Demônios folclóricos e pânico moral”, em tradução livre), do sociólogo e criminalista britânico Stanley Cohen. Os “demônios” do título são pessoas, figuras ou objetos considerados pela opinião pública como a razão de todos os males, segundo o sociólogo Francis Moraes de Almeida (Almeida apud Neiva, 2021). Leonardo Neiva, jornalista do UOL, detalha o fenômeno:

É a crença — quase sempre com pouca base na realidade — em um grande mal que ameaça o bem-estar da sociedade. “Quando surge um tópico que traz ansiedade social, identifica-se um bode expiatório. Sua participação no problema é então apresentada de modo desproporcional, recebendo uma atenção excessiva em relação à ameaça que ele representa”, explica Almeida, professor de ciências sociais na UFSM (Universidade Federal de Santa Maria). O pânico satânico é um tipo específico de pânico moral, centrado na crença em rituais e cultos satanistas e na certeza de que o Mal, encarnado, está por trás de algum crime. “Geralmente está relacionado a relatos de abusos sexuais a crianças por supostos cultos satânicos. Morte de crianças é uma variação”, afirmou no Twitter o jornalista Ivan Mizanzuk, criador do podcast “Projeto Humanos”, cuja temporada de maior sucesso investigou o caso Evandro (Mizanzuk também participa da produção da série da Globoplay) (Neiva, 2021).

O pânico satânico atingiu a esfera do RPG principalmente nas décadas de 1980 e 1990, por meio de acontecimentos que tiveram repercussão midiática expandindo a bolha para além de seus jogadores, porém de maneira espetacularizada devido à temática

sensível dos fatos que tiveram palco nos EUA nesse período. Essa ambientação foi levada para a quarta temporada de *Stranger Things*.

De acordo com Fábio Previdelli (2022), a narrativa apresentada na quarta temporada, quando Eddie, líder do grupo de RPG, é acusado de assassinato, faz referência a um caso ocorrido em 1979, quando um estudante de 16 anos, James Dallas Egbert III, desapareceu de seu quarto na *Michigan State University* nos Estados Unidos. As investigações da época foram feitas por um detetive particular, contratado pelos pais do jovem, que acreditava que *Dungeons & Dragons* seria responsável pelo desaparecimento de Egbert III, pois o adolescente era um ávido jogador de RPG.

No entanto, posteriormente, ainda segundo a BBC, descobriu-se que o jovem prodígio tinha depressão e também era dependente químico. Ele havia se escondido nos túneis sob a universidade durante um episódio de automutilação. À época, o caso ganhou a mídia local e chegou a ser conhecido como ‘O Incidente do Túnel de Vapor’ — e também servindo de referência para uma série de obras de ficção, incluindo o romance ‘Mazes and Monsters’; que acabou ganhando um filme homônimo estrelado por Tom Hanks em 1982. Em 1980, James acabou se suicidando com um tiro. Embora o caso tenha sido amplamente divulgado, muitos distorceram a real situação, deixando a questão da saúde mental do jovem de lado e apontando que D&D o levou a agir desta forma (Previdelli, 2022).

Em 1982, o estudante do ensino médio Irving Lee Pulling morreu após dar um tiro no próprio peito. Sua mãe, Patricia Pulling, acusou o RPG como a causa do suicídio do filho, deixando de lado questões de sua saúde mental. Conforme relatos de uma colega de escola, Irving tinha muitos problemas que não estavam ligados ao jogo (Previdelli, 2022).

Pulling também processou a TSR Inc, os editores de D&D. Apesar do tribunal rejeitar esses casos, ela continuou sua campanha formando Bothered About Dungeons and Dragons (BADD) em 1983. O BADD era um grupo de defesa pública que se dedicava à regulamentação de jogos de RPG. Segundo um artigo do *Journal of Religion and Popular Culture*, o grupo considerava D&D “um jogo de RPG de fantasia que usa demonologia, feitiçaria, vodu, assassinato, estupro, blasfêmia, suicídio, insanidade, perversão sexual, homossexualidade, prostituição, rituais satânicos, jogos de azar, barbárie, canibalismo, sadismo, profanação, invocação de demônios, necromancia, adivinhação e outros ensinamentos” (Previdelli, 2022).

Outro caso ocorreu nos Estados Unidos em 1993, e provavelmente foi a maior inspiração para a criação do Hellfire Club. Um grupo de jovens, formado por Damien Echols, Jessie Misskelley Jr. e Jason Baldwin, que tinha interesse em livros de terror de

Stephen King e bandas de *heavy metal* como Metallica, foram tidos como responsáveis por uma conspiração satanista que envolvia assassinato de crianças em rituais.

Assim como o personagem da ficção, o fanatismo por RPG e metal foi suficiente para que o jovem fosse associado a uma série de assassinatos cruéis que ocorreram na cidade natal de Damien, em West Memphis, no Tennessee. Por lá, ele e amigos administravam um clube de Dungeons and Dragons chamado “*Gryphons & Gargoyles*” (“Grifos e Gárgulas”, em tradução livre). Contudo, a pura relação de culto a figuras controversas em músicas e jogos foi suficiente para que os membros do grupo fossem acusados, em 1994, um ano após os crimes. Damien, por sua vez, foi condenado à morte, e outros dois integrantes do grupo que inspirou o “*Hellfire Club*” de *Stranger Things*, à prisão perpétua (Ferrari, 2022).

O crime foi confessado por um dos membros do grupo, levando o líder Echols a ser sentenciado à morte, e os demais, à prisão perpétua. A aparição de novas evidências de DNA encontradas na cena do crime fez com que os três fossem julgados novamente em 2011, mas desta vez foram considerados inocentes e libertados.

O pânico satânico refere-se, portanto, a um fenômeno sociocultural surgido nos Estados Unidos nas décadas de 1970/80. Trata-se de uma “febre de denúncias contra supostos abusos infantis ligados a rituais de adoração ao diabo” (Gaglioni, 2021) que foram potencializados pela mídia, ganhando contornos conspiratórios. O pânico satânico foi utilizado nos EUA como ferramenta restauradora de valores conservadores da sociedade, principalmente por parte do Estado e da Igreja.

Ampliadas pela mídia, as denúncias ganharam ares conspiratórios, com teorias que diziam que havia um grande plano de dominação mundial em curso, encabeçado pelos adoradores do demônio. Em todos os casos que foram denunciados e investigados, não foram encontradas evidências de que havia uma conspiração maior por trás do crime, ou mesmo da ligação dos suspeitos com qualquer prática ritualística a nível local (Gaglioni, 2021).

Essa narrativa, que gera a disseminação do pânico e, conseqüentemente, a perseguição de grupos sociais, é ainda recorrente na sociedade deste século XXI, sendo potencializada pelas novas Tecnologias de Informação e Comunicação que podem impulsionar a propagação de fenômenos como a desinformação. Como ressalta Vinicius Souza, pesquisador de Comunicação:

As novas TICs estão fornecendo ferramentas para que grupos fascistas ou protofascistas construam e disseminem imagens, visuais ou textuais, que atingem fortemente emoções mais básicas, como medo e ódio, de grandes parcelas da população (Souza, 2022, p. 93).

A nostalgia restauradora relaciona-se com discursos conservadores que se apropriam do sentimento de retorno ao antigo lar para restaurar a nação, à semelhança dos discursos da *Era Reagan*, período de governo do presidente republicano homônimo dos Estados Unidos nos anos 1980, mesma década em que se passam as quatro temporadas de *Stranger Things*. A primeira temporada foi lançada em 2016, ano da eleição de Donald Trump, com o mesmo discurso restaurador de Reagan.

As intenções políticas de Trump e do Partido Republicano, para além de evocar o sentimento histórico de uma suposta “perda” vivida pela nação estadunidense, faz alusão à frase utilizada pela campanha política que comandou os Estados Unidos em quase toda a década de 1980. O slogan utilizado pelo ex-presidente republicano Ronald Reagan, “Let’s Make America Great Again”, traduzido para o português como “Vamos fazer a América grande de novo”, foi reinterpretado na campanha de 2016 com a intenção de associar a imagem de Trump com as políticas promovidas pelo ex-presidente dos Estados Unidos (Parmindo, 2021, p. 64-65).

O contraponto da nostalgia restauradora é a nostalgia reflexiva, sobre a qual a autora Svetlana Boym apresenta mais detalhes:

Restaurar (de *re-staurare*, *re-estabelecer*) significa um retorno à harmonia original, ao momento anterior ao momento edênico. Enquanto a nostalgia restauradora retorna e reconstrói uma terra natal com determinação paranoica, a nostalgia reflexiva teme o retorno com a mesma intensidade. Em vez de recriar a pátria perdida, a nostalgia reflexiva pode desenvolver a criação da individualidade estética (Boym, 2017, p. 160).

A nostalgia restauradora é a que se conecta à definição de pânico moral, que percorre um caminho mais conservador ainda em sua vertente chamada pânico satânico.

As sociedades parecem estar sujeitas, de vez em quando, a períodos de pânico moral. Uma condição, episódio, pessoa ou grupo de pessoas surge para se definir como uma ameaça aos valores e interesses sociais; sua natureza é apresentada de forma estilizada e estereotipada pelos meios de comunicação de massa; as barricadas morais são guarnecidas por editores, bispos, políticos e outras pessoas de pensamento correto; socialmente especialistas credenciados pronunciam seus diagnósticos e soluções; maneiras de enfrentamento são desenvolvidos ou (mais frequentemente) recorridos; a condição então desaparece, submerge ou se deteriora e se torna mais visível (Cohen, 2002, p. 46).

O pânico moral relaciona-se com a leitura rasa de textos, ocasionando interpretações baseadas em viés de confirmação de conceitos pré-estabelecidos, que operam dentro do conceito do pensamento mágico-imagético-circular. Em sua obra *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*, o filósofo tcheco-brasileiro Vilém Flusser (2008) apresenta o que define ser o pensamento mágico-imagético-circular,

referindo-se às primeiras narrativas humanas, que eram imagéticas, não textuais, como comprovam os desenhos pictóricos, pinturas rupestres e estênceis de mãos encontrados em cavernas na África, na Ásia, na Europa e no Brasil.

Já o pesquisador Vinicius de Souza (2022) retoma esses fatos em seu livro *Quer que desenhe? Imagens, fake news e mudança no modo de pensamento. Sobre o pensamento mágico-imagético-circular*, ele afirma que:

Trata-se de um modo de raciocínio pelo qual qualquer pessoa, mesmo com pouca instrução, pode obter informações a partir das semelhanças entre os objetos que conhece e sua representação imagética. No pensamento mágico-imagético-circular, o olhar circula pela imagem, retirando dela seus significados de uma única vez. As imagens contam histórias, sendo, portanto, também uma forma de narrativa (Souza, 2022, p. 29).

Para Flusser (2009), o olhar circula a imagem, procurando destacar elementos já vistos; é um olhar que circula a superfície, tendendo a voltar sempre para os pontos preferenciais. Esses elementos tornam-se centrais, portadores preferenciais do significado.

Deste modo, o olhar vai estabelecendo relações significativas. O tempo que circula e estabelece relações significativas é muito específico: tempo de magia. Tempo diferente do linear, o qual estabelece relações causais entre eventos. No tempo linear, o nascer do sol é a causa do canto do galo; no circular, o canto do galo dá significado ao nascer do sol, e este dá significado ao canto do galo. Em outros termos: no tempo da magia, um elemento explica o outro, e este explica o primeiro. O significado das imagens é o contexto mágico das relações reversíveis. O caráter mágico das imagens é essencial para a compreensão das suas mensagens (Flusser, 2009, p. 8).

Em oposição ao pensamento mágico-imagético-circular temos a forma de pensamento baseada em textos, a tempo-histórico-linear, que pressupõe uma relação de causa e consequência (Souza, 2022, p. 24). Flusser (2009) defende que o raciocínio baseado em imagens, o mágico-imagético-circular, estaria voltando a ser hegemônico após a invenção da fotografia no período contemporâneo, denominado pelo filósofo de “pós-história”, já que, de acessórias aos textos, as imagens cada vez mais estão tornando os textos acessórios (Souza, 2022, p. 42-43). Flusser afirma que os textos continuam existindo, mas subservientes às imagens:

No curso da História, os textos explicavam as imagens, desmitificavam-nas. Doravante, as imagens ilustram os textos, remitificando-os. [...] Os artigos de jornal servem às fotografias para os remagicizarem. No curso da História, as

imagens eram subservientes, podiam-se dispensá-las. Atualmente os textos são subservientes e podem ser dispensados (Flusser, 2009, p. 56).

Esse tipo de pensamento baseado na leitura superficial de imagens ou de textos como se fossem imagens leva a julgamentos rápidos, reforçando imagens pré-concebidas e criando assim um ambiente para o sentimento de pânico moral frente a situações que fogem ao ambiente nostálgico restaurador, causadas por pessoas com estilos de vida e comportamento considerados condenáveis por grupos conservadores que não desejam ter seu lar (*nostos*) invadido por esses “estrangeiros”.

Dessa maneira, propomos uma análise estilística e contextual sobre como o RPG e o pânico social criado em torno de sua prática são representados na série nostálgica *Stranger Things*. Como se sabe, o RPG se apresenta como um dos fios condutores do conflito central da série: o embate de pré-adolescentes da pequena cidade de Hawkins contra forças maléficas do Mundo Invertido. Sua construção se dá, por vezes, por meio de referências a acontecimentos e sujeitos históricos situados nas décadas de 1970/80/90.

## 5.2 Representações do pânico satânico em *Stranger Things*

No primeiro episódio da primeira temporada de *Stranger Things*, a série tem como ambientação o ano de 1983. As crianças da série, Will Byers, Mike Wheeler, Lucas Sinclair e Dustin Henderson tem 12 anos de idade e estão no porão da casa de Mike. Eles estão jogando D&D e discutindo o que fazer aos comandos do *Dungeon Master*, papel exercido por Mike, que é o primeiro a aparecer em cena em primeiríssimo plano, mostrando apenas seu rosto atrás do livro de jogo – demonstrando que ele tem intimidade com o que está fazendo e seu envolvimento sentimental com sua função. Há um corte e Dustin é apresentado em primeiro plano, coçando o nariz, mostrando sua tensão com o jogo; em seguida, aparece Lucas no mesmo enquadramento e com os olhos virados para o mestre do RPG e, depois, surge Will, da mesma forma que os amigos, focado do peito para cima. Assim, o ambiente todo é apresentado em um plano médio, mostrando uma pequena mesa ao redor de onde todos estão sentados, um *abajur* que fornece uma luz amarelada, dando calor ao momento e uma sensação de aconchego. Estão todos vestindo roupas de crianças típicas dos anos 1980, e apenas Dustin usa um boné. É uma ambientação que apresenta crianças jogando RPG, sem muitos detalhes, fora o tabuleiro

com miniaturas de chumbo pintadas representando criaturas do universo de *Dungeons & Dragons* (**Figura 20**).



**Figura 20.** Representação do RPG na primeira temporada, jogo de crianças. STRANGER THINGS. TP.01 – EP. 01.

Façamos um salto temporal para a quarta temporada da série, disponibilizada pela Netflix em 2022, com ambientação em 1986: os personagens principais agora estão com idades entre 15 e 16 anos. Dessa vez o grupo de RPG é liderado por Eddie Munson (Joseph Quinn), um aluno que está repetindo o último ano da escola Hawkins. Com 19 anos, ele é o líder e o novo *Dungeon Master* do grupo de D&D, chamado *Hellfire Club*. Todos os membros utilizam a camiseta personalizada do grupo, com o desenho de uma criatura vermelha com chifres e dois dados de múltiplas faces ao lado do nome do clube, bem como armas medievais, representando o principal cenário do D&D. Esse uniforme do clube de RPG da série virou mercadoria comercializada em todas as lojas de produtos para o público *geek*, com grande sucesso em vendas (**Figura 21**). Além da camiseta, alguns dos membros do clube vestem jaquetas de couro ou coletes de mangas cortadas, que funcionam para deixar as vestimentas com um ar mais estilizado, típico do universo roqueiro *underground*.



**Figura 21.** Uniforme do *Hellfire Club*. STRANGER THINGS. TP.04.

Dessa vez, o cenário da partida de RPG não é um porão, mas um local com holofotes coloridos, provavelmente um palco de teatro da escola, oferecendo uma iluminação mais elaborada, com a adição de lâmpadas em formato de velas e de velas em castiçais, criando um *mise-en-scène* de tochas que iluminam as masmorras descritas no jogo.

Nessa cena, ocorre uma entrevista para a aceitação de uma nova componente para o grupo, em substituição a Lucas que está envolvido com a final do campeonato estudantil de basquete. Em seu lugar, Mike e Dustin convidam Erica, irmã de Lucas. Eddie faz um interrogatório com Erica, sentado em uma cadeira adornada como se fosse um trono medieval, mais um item na ambientação do local de reunião do *Hellfire Club* (**Figuras 22 e 23**). Apesar de todo o clima sombrio, a garota de 13 anos, mais nova que os demais, é aceita após apresentar sua personagem para a aventura de D&D, com um sorriso e aperto de mãos de Eddie, quebrando o clima sombrio e demonstrando que toda essa ambientação é feita em prol da imersão na sessão de RPG; porém, para o público leigo, que faz leituras superficiais de contextos, é sinal de ligação direta com atos satanistas.

A cena se segue, com planos da sessão de RPG intercalados a planos com cortes secos para a partida final de basquete em que Lucas, saindo do banco de reservas, entra em quadra para definir a vitória de sua equipe. Ambos são jogos, mas um tem Eddie como líder e *Dungeon Master*, e o outro Jason Carver (Mason Dye) como capitão do time, que namora a líder de torcida Chrissy Cunningham (Grace Van Dien).



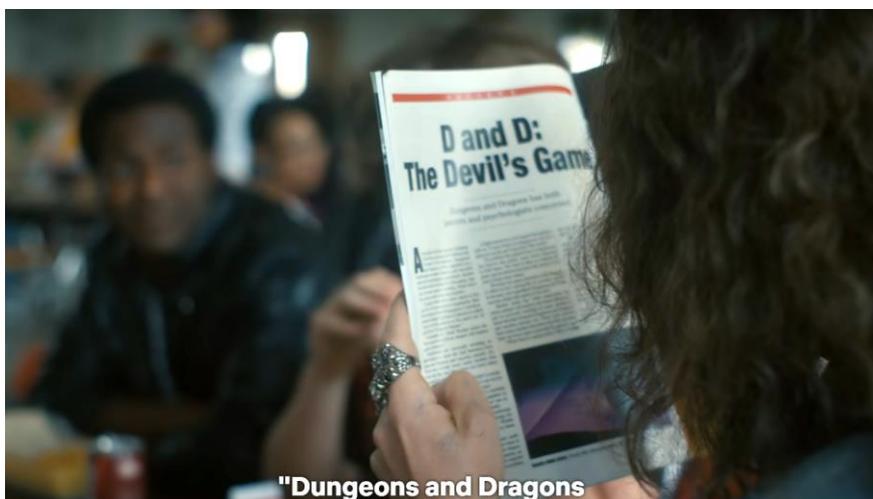
**Figura 22.** Reunião do *Hellfire Club*. STRANGER THINGS. TP.04 – E.01.



**Figura 23.** Representação do RPG na quarta temporada, ambientação soturna. STRANGER THINGS.TP.04 – E.01.

Eddie é um personagem caracterizado como um jovem acima da idade escolar, com visual que remete ao universo do *heavy metal* (cabelos compridos, jaquetas rasgadas, anéis de caveira) e comportamento imprevisível. No primeiro episódio da quarta temporada, Eddie lê um trecho de uma matéria da revista *Newsweek* intitulada “D and D: The Devil’s Game” (“D e D: O Jogo do Demônio”) (**Figuras 24 e 25**). A *Newsweek* realmente publicou uma matéria sobre *Dungeons & Dragons* em setembro de 1985, com o título “*Kids: The Deadliest Game?*” (“Crianças: O Jogo Mais Mortal?”), com depoimento de Patricia Pulling, mãe de Irving Lee Pulling, cujo caso foi apresentado neste mesmo capítulo (**Figura 26**). O ano dos acontecimentos da quarta temporada é 1986, portanto próximo à época dos relatos apresentados anteriormente, ocorridos entre 1979 e 1983:

O Diabo chegou aos Estados Unidos. *Dungeons and Dragons* já foi considerado um jogo de fantasia inofensivo, mas agora causa preocupação em pais e psicólogos. Estudos têm associado o jogo a comportamentos violentos, afirmam haver apologia à adoração satânica, rituais de sacrifício, sodomia, suicídio e até mesmo assassinato (STRANGER THINGS. EP.01–TP.04, 34:45).



**"Dungeons and Dragons**

**Figura 24.** Matéria da revista *Newsweek* sobre D&D. STRANGER THINGS. TP.04 – E.01.



**afirmam haver apologia  
à adoração satânica,**

**Figura 25.** Eddie lendo a matéria da revista *Newsweek* sobre D&D. STRANGER THINGS. TP.04 – E.01.

**THE FAMILY**



*Game in progress: An introduction to Tolkien—or an invitation to sacrifice?*

**Kids: The Deadliest Game?**

It is, according to the sister of 16-year-old Steven Loyacono of Castle Rock, Colo., "a door into the occult"—a door which her brother opened at his mortal peril. The family knew something was wrong when Steven took down his Cheryl Ladd posters and replaced them with pictures of demons, not long after he killed himself with carbon monoxide from the family car. The parents of Michael Dempsey, 15, realized something was wrong when he put a hex on his mother during a backgammon game; not long afterward, following an argument with his father, he shot himself to death. In both cases—and in some 50 other instances of teen-age deaths—the National Coalition on Television Violence and other critics link the aberrant behavior to an obsession that took up as much as 40 hours a week. An obsession with a game: Dungeons & Dragons.

It is almost impossible to give a simple description of the game, which was invented by Gary Gygax, a Lake Geneva, Wis., insurance salesman, in the early 1970s and has sold 8 million copies and spun off a popular cartoon show. The basic components are a set of special dice and hundreds of pages of instructions (although fanatics sometimes collect figurines and elaborate paraphernalia to help them in their fantasies); it is played not on a board but in an imaginary cave populated by goblins, demons, dragons and sorcerers who must be overcome in battle or by guile to collect treasure. But even that makes it sound more conventional than it really is: there are no winners

or losers, and games can go on indefinitely, spinning out evermore elaborate fantasies.

One common criticism that has been leveled against Dungeons & Dragons is that it is a form of sacrifice—"brainwashing," according to Patricia Pulling, who heads an organization called Bothered About D&D. "If kids can believe in a god they can't see then it's very easy for them to believe in occult deities they can't see." "Anybody who plays this game needs some kind of deliverance," says the Rev. Fred Perna of Toronto, where at least one Roman Catholic school system banned the game this summer. Getting Dungeons & Dragons out of the public schools has become a rallying point for fundamentalists in the small Connecticut town of Putnam, where a 13-year-old boy with a passion for the game—and with a number of other personal and family problems—killed himself last April. There, as in most other places where critics have tried to ban D&D, the school board last month refused to act against the game.

The secular objection to D&D is that

players become so wrapped up in its seductive fantasies that they lose contact with reality. "The game causes young men to kill themselves and others," asserts Dr. Thomas Radecki, a psychiatrist and chairman of the National Coalition on Television Violence. "The kids start living in the fantasy... and they can't find their way out of the dungeon." Pulling, who lives in Montpelier, Va., says that is just what happened to her son, Irving, a bright high-school junior who had become so wrapped up in D&D that his grades started to suffer; when another player in a long-running game at his school sent him a curse, she says he interpreted it literally—and shot himself in the heart.

**Hansel and Gretel:** It may have been incidents such as that which in 1983 led the game's manufacturer, TSR Hobbies, Inc., to include a warning against players identifying too heavily with their game characters. "The more the two are kept apart," the manual advises, "the better your games will be." But in general the company maintains that it is no more reasonable to assume that youths will kill themselves after playing Dungeons & Dragons than that children will bake themselves in ovens after reading "Hansel and Gretel." The Association for Gifted Children endorses the game, having found that it encourages the reading of Shakespeare, Tolkien and Isaac Asimov. Director Steven Spielberg used it to test children's role-playing abilities in casting the movie "E.T." Dr. Joyce Brothers, the psychologist, formerly a consultant to TSR, sees no harm in D&D per se, provided it doesn't become an obsession. "Games are just games if you have fun," she says. The overwhelming majority of kids who play Dungeons & Dragons, after all, do not commit suicide, which suggests that the ones who did may have been troubled in other ways. D&D, says TSR spokesman Dieter Sturm, "is being made a scapegoat for the rampant teen-age suicide problem." But with the incidence of teen-age suicide having tripled in the last 25 years, it is not surprising that parents are looking for something to blame.

JERRY ADLER with SHAWN DOHERTY in Chicago and bureau reports



*Goblins, demons and ghouls: A warning against identifying too closely*

NEWSWEEK/SEPTEMBER 9, 1985 93

**Figura 26.** Matéria de 1985 da *Newsweek* sobre D&D que inspirou *Stranger Things*. Disponível em: <https://2warpstoneptune.com/2015/11/04/newsweek-september-9-1985-kids-the-deadliest-game>. Acesso em: 18 abr. 2024.

Eddie é acusado injustamente como o responsável pela morte de Chrissy, uma jovem líder de torcida que vinha tendo crises de ansiedade e alucinações causadas pela entidade sobrenatural Vecna. No dia de sua morte, após o jogo do time de basquete da escola em que ela atuou como líder de torcida, Chrissy procura Eddie para comprar drogas. Eddie a leva para seu trailer, onde ela é morta com requintes de crueldade por Vecna, que deixa seu corpo desfigurado. Eddie foge, pois sabia que seria acusado pelo crime, sendo acolhido pelos protagonistas da série – já adolescentes na quarta temporada –, pois eles já viveram o sobrenatural e acreditam em sua inocência.

No segundo episódio, após ser informado pela polícia local sobre a morte de sua namorada em circunstâncias relacionadas a consumo de drogas, Jason reúne seus

companheiros de time para fazer acusações contra Eddie, segurando um cartaz com a foto dos membros do clube de RPG, e então ocorre o seguinte diálogo com seus colegas, incluindo Andy (Clayton Royal Johnson), que incentiva as falas que invocam o pânico moral:

Jason: Eddie Munson. Ele é daquele culto satânico, o Hellfire. A polícia disse que Chrissy foi comprar drogas dele [...]. Não sei o que o doido fez com ela, mas foi algo doentio. Andy: Aposto que a sacrificou e drenou o sangue pro Diabo. Satanistas fazem isso. Jason: Exato. É coisa do culto. Lucas: *Hellfire* não é um culto. É só um clube de D&D. D&D? *Dungeons & Dragons*? É tipo um jogo de fantasia[...]. Jason: [...] Eu li que, se a pessoa errada jogar isso, pode surtar. Podem confundir fantasia e realidade e matar gente inocente. Tem relatos em todo o país. É uma epidemia [...]. E acho que Eddie é esse tipo de pessoa, né? Se perdeu na fantasia, achou que Chrissy fazia parte do jogo doentio dele. E talvez ele ainda esteja no jogo. [...]. Então vamos caçar o doido! (STRANGER THINGS, T.04 – E.02, 42:37, 2022).

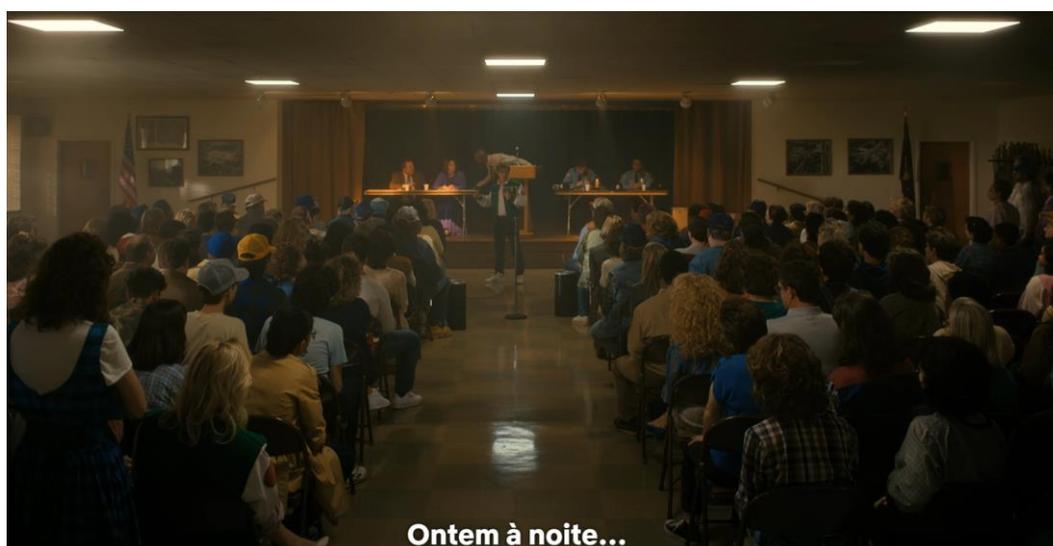
A cena é finalizada com Jason queimando o cartaz com a foto do *Hellfire Club* (**Figura 27**) ao som de *Psycho Killer*, canção da banda Talking Heads de 1977, demonstrando que havia sim uma epidemia nos Estados Unidos na década de 1980, epidemia da desinformação a partir de leitura rasa de textos e contextos, além de ser um resultado de matérias como a da *Newsweek* que Eddie leu no primeiro episódio.



**Figura 27.** Jason queima o cartaz do *Hellfire Club* – STRANGER THINGS. TP.04 – EP.02

No sexto episódio, Jason, o capitão do time de basquete da escola Hawkins e namorado de Chrissy, representando o conservadorismo nostálgico restaurador e o pensamento mágico-imagético-circular, faz um discurso (**Figuras 28 e 29**) para que a população persiga os supostos satanistas de modo a restaurar um passado mítico inexistente:

Ontem vi coisas que não posso explicar. Coisas em que a polícia não quer acreditar. Coisas em que nem eu quero acreditar. Mas eu sei o que eu vi. Eu sei. E finalmente aceitei a terrível verdade. Essas mortes são sacrifícios ritualísticos. Todos já ouvimos falar que cultos satânicos vêm tomando o país como uma praga. E Eddie Munson é líder de um desses cultos. Um culto que funciona bem aqui, em Hawkins. O incêndio no shopping. Tantas mortes inexplicadas. Dizem que Hawkins é amaldiçoada, mas não sabem por quê. Mas agora sabemos. Sabemos de tudo. Eles se autointitulam *Hellfire*. Um clube. Um clube inofensivo. É o que querem que vocês pensem. Mas é mentira! Uma mentira que visa esconder a verdade. E agora esse culto está protegendo o líder, Eddie. Escondendo ele. Permitindo que ele continue o massacre. Ontem à noite, fui tomado por um sentimento de desespero. Mas aí me lembrei de Romanos 12:21. 'Não se deixem vencer pelo mal, mas vençam o mal com o bem.' E Deus sabe que há bondade em Hawkins! Muita bondade! Aqui dentro mesmo! Neste salão, aqui e agora. Por isso hoje vim aqui, humildemente, para pedir ajuda. Lutem comigo! Vamos expulsar esse mal e salvar Hawkins juntos! (STRANGER THINGS. EP.06 – TP.04, 33:07, 2022).

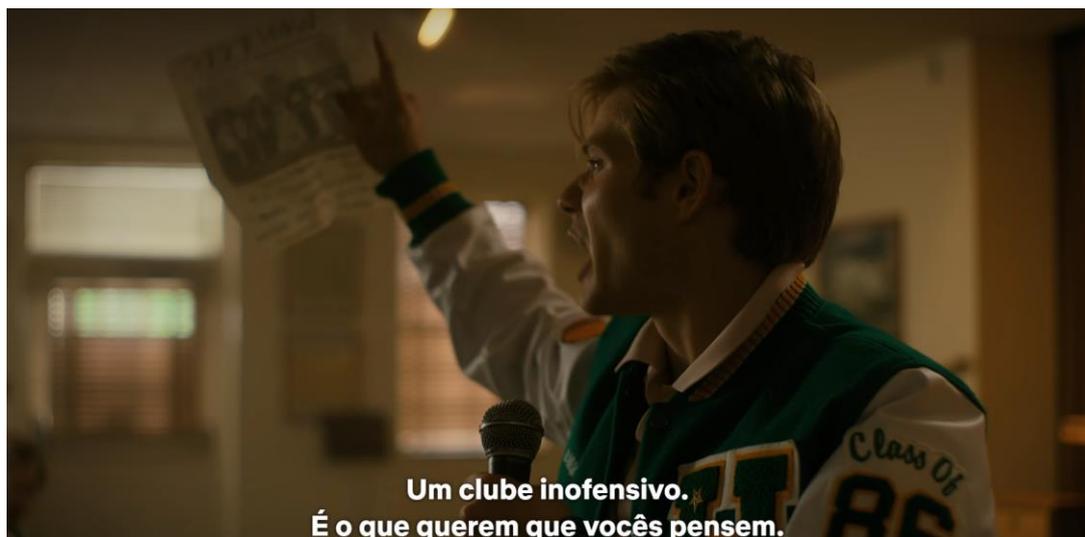


**Figura 28.** O grupo de RPG é acusado de satanismo. STRANGER THINGS. TP.04 – EP.06.

Após essa convocação, a população de Hawkins recebe panfletos com fotos dos componentes do Clube *Hellfire*, que se tornam alvos por supostas práticas de cultos satânicos. Percebe-se aqui o ofuscamento do raciocínio lógico de causa-efeito do pensamento tempo-histórico-linear em prol da leitura no modo de pensamento mágico-imagético-circular até mesmo de um texto bíblico (Souza, 2022), construindo um discurso de ódio para justificar a violência.

Se os textos estão sendo lidos como imagens, seu impacto emocional, especialmente nas emoções mais básicas como medo e ódio, pode obscurecer outros aspectos racionais de um discurso, o que facilita a troca da argumentação por uma redução binária e simplista a fatores opostos: certo ou

errado, cidadão de bem ou bandido, trabalhador ou vagabundo (Souza, 2022, p. 97).



**Figura 29.** Jason inflama a população causando pânico satânico. STRANGER THINGS. TP.04 – EP.06

Nesse contexto do pânico que envolve a população da cidade fictícia da série, podemos recorrer a Flusser (2009), quando diz que as imagens são mediações entre o homem e o mundo:

Imagens tem o propósito de representar o mundo. Mas, ao fazê-lo, entrepõem-se entre mundo e homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos. O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função de imagens. Não mais decifra as cenas da imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como conjunto de cenas. Tal inversão da função das imagens é idolatria. Para o idólatra – o homem que vive magicamente -, a realidade reflete imagens. Podemos observar, hoje, de que forma se processa a magicização da vida: as imagens técnicas, atualmente onipresentes, ilustram a inversão da função imaginística e remagicizam a vida (Flusser, 2009, p. 9).

A população de Hawkins inflamada pelo pânico satânico se aprisiona nesta vivência do mundo como conjunto de cenas, que remagicizam as vidas das pessoas neste lugar idealizado do passado, que de fato nunca existiu.

Em alguns momentos, *Stranger Things* é uma obra nostálgica em seu significado restaurador, e em outros, em seu significado reflexivo. Quando ocorre a quebra da harmonia original com o assassinato, os personagens o associam ao grupo de RPG, fazendo uso de uma nostalgia restauradora. Com a perda da decodificação dos acontecimentos factuais no sentido racional, como significados do mundo, os

personagens se aprisionam nessa vivência de um passado idealizado, projetando seus medos e frustrações no inimigo eleito.

A nostalgia reflexiva pode ser encontrada no olhar crítico dos personagens que sofrem a perseguição causada pelo pânico satânico. Nesse contexto, podemos afirmar que a desinformação já fazia parte do cenário sociocultural dos anos 1980, a partir da leitura rasa de informações, reforçando narrativas preconceituosas e conservadoras.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegando ao final desta trajetória, é preciso retomar o objetivo da pesquisa: investigar os acionamentos nostálgicos propostos pela série *Stranger Things* da Netflix, analisando seus aspectos estéticos, narrativos e discursivos, e os modos como a obra dialoga com contextos pretéritos e contemporâneos. Os irmãos Matt e Ross Duffer, criadores da série, envidaram esforços para realizar um produto cultural que dialogasse com diversas gerações. Assim, a série conquistou um público heterogêneo, que engloba desde pessoas que viveram os anos 1980 e cultivam lembranças dessa época como memória individual e coletiva até as que hoje são crianças ou adolescentes e possuem a memória cultural e midiaticizada do período retratado. Como discutido, a série parte de referências estéticas e narrativas da década de 1980, como a criação de cenas semelhantes a de filmes da época – como *Goonies* (1985), *ET* (1982) e *Alien, o Oitavo Passageiro* (1979) –, passando pelo uso da trilha sonora com músicas que trazem a memória midiática – *Africa* (Toto) e *Should I Stay or Should I Go* (The Clash) –, de roupas e demais itens da moda oitentista e, em especial, da representação, ainda que romantizada, de eventos sociopolíticos que marcaram os anos 1980. Os discursos nostálgicos que atravessam *Stranger Things* colocam em diálogo contextos do passado e do presente, criando sentidos que reverberam nas representações de mundo de elementos dos anos 1980 frente a situações atuais.

Para unir públicos diversos era preciso uma estratégia: a nostalgia. Cada vez mais utilizada por plataformas de *streaming* e por Hollywood – para alcançar a audiência e engajamento nas redes – essa ferramenta tornou o mercado da nostalgia próspero para a Indústria Cultural, pautando as produções a partir do senso de resgate de uma memória vivida por certos públicos e alcançada de maneira midiaticizada por outros.

O estudo se fundamentou nos conceitos de nostalgia restauradora e nostalgia reflexiva criados por Svetlana Boym, teórica da cultura. O primeiro é aquele que resgata o olhar para o passado de maneira a retomar o ideal do lar perdido, quando “tudo era melhor”. Já o segundo, a nostalgia reflexiva, tem um olhar crítico para o passado em diálogo com contextos contemporâneos. Nesta pesquisa, também foram trazidas as discussões sobre memória coletiva de Maurice Halbwachs e culturas juvenis de Néstor Canclini, sendo esse diálogo importante para entender como a memória do indivíduo é

moldada a partir do grupo em que está inserido, e como a cultura juvenil – marcada pelo imediatismo e a percepção fragmentada e descontínua do passado e do futuro – é afetada pela memória de uma época que não viveu a partir da ação da memória coletiva e midiaticizada.

A investigação dos acionamentos nostálgicos foi estabelecida inicialmente elencando diversos eixos temáticos que têm representação em *Stranger Things* para, a partir dessa listagem, fazer a definição de dois eixos para análise nesta dissertação: a) a situação geopolítica da Guerra Fria dos anos 1980; b) os acontecimentos que desencadearam o fenômeno social conhecido como pânico satânico, em torno da prática de *Role-Playing Games* (RPG), que marcou a sociedade estadunidense na década de 1980. Para analisar essas duas vertentes temáticas, foi preciso definir uma metodologia que abrangesse, ao mesmo tempo, a estética e a narrativa propostas pela série e a forma com que o contexto dos eventos da época representados em *Stranger Things* dialoga com o momento de sua produção e com a forma como a série é consumida dentro das molduras econômicas, ideológicas e psicológicas que norteiam sua “leitura”, como bem definiram Machado & Vélez (2007). Essa proposta está contemplada na análise estilística e contextual.

Para alcançar maior profundidade na análise estilística e contextual, foi preciso situar a série *Stranger Things* e a Netflix no atual mercado da nostalgia e nas estratégias nostálgicas da Indústria Cultural contemporânea. Observou-se o modo particular como a Netflix e a série se inscrevem no contexto do capitalismo *big data*, a partir de estratégias de uso de grandes volumes de dados, deixados por usuários em plataformas *online*. Esse mecanismo mantém a audiência em um ciclo contínuo de consumo de produtos culturais, por meio do monitoramento de suas atividades que configuram práticas de datificação para criação de conteúdos com acionamentos nostálgicos, ocasionando a exploração econômica de dados gerados por usuários de plataformas digitais.

Diante das características do atual mercado da nostalgia impulsionado pela datificação, dos modos de concepção da série *Stranger Things* e dos conceitos fundamentais trazidos neste estudo, foram desenvolvidas análises que buscassem responder aos questionamentos desta dissertação: Quais os problemas implicados na mercantilização da nostalgia em séries baseadas em coleta e mineração de dados? O que uma série nostálgica pode nos dizer sobre o passado e sobre o presente de sua produção?

Que tipo de relação nostálgica – restauradora ou reflexiva – é criada pela série? Como as representações da Guerra Fria e do pânico moral acerca do RPG presentes na série dialogam com contextos pretéritos e contemporâneos?

O mercado da nostalgia tem como ferramenta fundamental a plataformação dos conteúdos por intermédio dos algoritmos. No caso da Netflix, o algoritmo CineMatch foi criado quando a empresa ainda era uma locadora de DVDs que entregava filmes e séries por meio dos correios dos EUA. Esse algoritmo foi ampliado após uma premiação que a empresa ofereceu para quem conseguisse otimizar o sistema de previsão de preferências e consumo na plataforma. Hoje, esse mecanismo de mineração de dados faz recomendações a partir dos rastros digitais deixados por usuários na sua plataforma e ajuda a criar novos conteúdos para a Netflix, como foi com *House of Cards*, em 2013, e *Stranger Things*, em 2016. A partir das observações da pesquisa, é possível afirmar que curadoria dos algoritmos tende a confinar usuários em “filtros bolhas”, como definiu Eli Pariser (2012), repetindo suas escolhas ou aproximando das escolhas feitas por usuários com perfis semelhantes, empobrecendo e reduzindo novas experiências culturais com conteúdos que fogem desse filtro pré-definido.

Uma série nostálgica como *Stranger Things* pode dizer mais sobre o presente de sua produção do que sobre o passado, pois a emergência de retratar a ambientação de um tempo distante traz distorções que partem do momento de sua representação. Nota-se na série, imbuído em um ar farsesco, o retorno de discursos extremistas que privilegiam a repetição de preconceitos e o uso de narrativas que incentivam o racismo, a homofobia, a xenofobia e a intolerância por meio de viés de confirmação de crenças. Esse caldo é alimentado pela leitura rasa de textos e acontecimentos, ampliando o fenômeno comunicacional da desinformação, tão presente nos dias de hoje, mas que remete ao passado retratado na série.

Nos eixos destacados na pesquisa, a Guerra Fria e o pânico satânico acerca do RPG, é possível ressaltar relações nostálgicas restauradoras na maior parte das cenas analisadas, como na repetição do discurso do “sonho americano” de Ronald Reagan, retratado no período da produção das três primeiras temporadas da série (2016 a 2019), compreendido entre a eleição de Donald Trump com o discurso do “*Make America Great Again*” até o auge de seu mandato, cercado por cerceamento à imprensa, ações xenofóbicas perante imigrantes, homofobia, misoginia e o aumento do anticomunismo,

dessa vez mais veladamente contra a China. Nuances da nostalgia reflexiva também existem na série, como na representação do capitalismo como responsável pela quebra do mercado local de Hawkins, com a chegada do primeiro *shopping* da cidade. No entanto, a nostalgia restauradora é também presente na representação do Mundo Invertido, com um portal sendo aberto pelos russos no subsolo do *shopping* para que o plano de invasão comunista à superfície (representada pelo capitalismo) seja concluído.

A nostalgia restauradora é ampliada na representação do pânico satânico frente ao clube de jogadores de RPG, com seu líder acusado injustamente de atos malignos, como o assassinato de uma estudante – um dos conflitos ficcionais da quarta temporada, inspirado em acontecimentos reais dos anos 1970, 1980 e 1990 nos EUA. Isso demonstra que, no passado, a desinformação já era um fenômeno presente, provocando o pânico moral e inflamando populações perante o desconhecido – no caso, um grupo de adolescentes em um jogo que tem símbolos e objetos representando “criaturas das trevas”, mas que são apenas miniaturas de chumbo que servem à imersão durante a ambientação das narrativas do *Dungeon Master* de D&D.

A Guerra Fria é representada na forma do resgate de discursos extremistas de direita, que voltam a ser ampliados nos EUA neste ano de 2024. A quinta e última temporada de *Stranger Things* será lançada entre o final de 2025 e início de 2026, e atualmente (2024) está em produção. Trata-se também do ano de eleições nos Estados Unidos, que tem novamente Donald Trump como candidato a um novo mandato, em meio a apelações contra a possibilidade de ser considerado inelegível. Trump recorreu à Suprema Corte estadunidense depois que, em dezembro de 2023, a Justiça do Colorado decidiu tirá-lo das cédulas de votação nas primárias, após concluir que o político incitou uma insurreição durante a invasão do Capitólio no dia 6 de janeiro de 2021. Utilizando uma emenda da Constituição, os juízes determinaram que o ex-presidente era inelegível em alguns estados dos EUA. Contudo, o ex-presidente ainda batalha por sua candidatura, com o mesmo discurso do *MAGA* (*Make America Great Again*) utilizado em 2016, incitando anticomunismo – tendo a China como alvo – e demais narrativas ideológicas que flertam com o fascismo.

No Brasil, tivemos há pouco mais de um ano uma tentativa de golpe de estado, incitado por discursos extremistas após a derrota do ex-presidente Jair Bolsonaro nas eleições de 2022. Em 8 de janeiro de 2023, ocorreu a invasão do Palácio do Planalto,

Congresso Nacional e STF, com discursos de intervenção militar, impulsionado por desinformação e *fake news* publicadas em plataformas *online* como o X (antigo Twitter). Outro assunto em voga no Brasil de 2024 é o pânico moral, após alguns anos de discursos anticomunistas. Devido à eleição do atual presidente Luís Inácio Lula da Silva em 2022, tivemos o retorno do pânico satânico, dando uma *pausa* ao “fantasma do comunismo”. O *coach* Pablo Marçal, que tem conseguido muito engajamento a partir de vídeos com palestras sobre empreendedorismo com uma embalagem de discurso religioso, fez uma publicação em vídeo em suas redes sociais com declarações inflamadas contra o *show* da cantora pop Madonna no Rio de Janeiro, em 4 de maio de 2024 (**Figura 30**). Segundo Marçal, seria um ritual satânico para realizar oferendas com os corpos dos mortos das enchentes ocorridas em maio de 2024 no Rio Grande do Sul. São discursos recheados de desinformação e leitura superficial de textos e acontecimentos, reforçando o que Flusser (2009) afirma sobre o raciocínio mágico-imagético-circular, levando a julgamentos rápidos a partir de imagens pré-concebidas, para que o sentimento de pânico surja perante situações que fogem ao ambiente nostálgico restaurador, recriando discursos conservadores como “antigamente não era assim, era tudo melhor, não tinha dessas coisas”.



**Figura 30.** Publicação no X sobre o discurso de Pablo Marçal, espalhando pânico satânico. Disponível em: <https://twitter.com/delucca/status/1788365069178298659>. Acesso em: 9 mai. 2024.

Toda pesquisa tem seus recortes, e aqui não seria diferente. Então, assim como toda memória tem seus esquecimentos, esta dissertação não alcançou a análise de recepção da série *Stranger Things* por delimitação metodológica. Outros eixos temáticos apresentados na série que foram elencados – como alienação parental, questões raciais, questões de gênero, *bullying*, temática LGBTQIAP+ e ansiedade na adolescência – não foram analisados no momento, podendo ser retomados em análises futuras, por meio de outros recortes temáticos.

Além disso, outros assuntos surgiram no percurso da pesquisa e podem também ser desenvolvidos em estudos futuros. Um deles é um dilema que envolve a indústria de filmes, séries e músicas: é a questão das *lost medias*, da posse das mídias físicas. Os algoritmos podem ser determinantes para o surgimento das chamadas *lost medias*, que são programas de televisão, filmes, vinhetas de programação televisiva e músicas que perdem a sua disponibilidade *online* e dependem de suas versões físicas gravadas, armazenadas em LPs, CDs ou DVDs. No mercado musical, por exemplo, há casos de artistas que tiveram suas obras excluídas de plataformas como o Spotify, sem prévio aviso. Há relatos de músicas de Djavan, Gal Costa, Maria Bethânia e Roberto Carlos que foram retiradas do catálogo do Spotify, incluindo nesse rol de desaparecidos algumas faixas da carreira solo de John Lennon.

Outro ponto promissor para investigações futuras é a discussão em torno do uso de IAs (Inteligências Artificiais) na Indústria Cultural, cuja ascensão foi uma das pautas da greve dos roteiristas e atores de 2023 em Hollywood. A paralisação das atividades foi motivada pela dificuldade nas negociações de contratos com estúdios e serviços de *streaming* que atendam às demandas relacionadas aos serviços de fluxo de dados e inteligência artificial. Atores temem ter seu trabalho substituído pela IA, surgindo assim questões éticas e de regulamentação de direitos de uso de imagem. Um exemplo recente é o do ator James Earl Jones, dublador do personagem Darth Vader em *Star Wars*, que se aposentou aos 91 anos e cedeu o direito de uso de sua voz para que fosse criada em IA nas produções da Lucasfilm, inclusive já tendo sido aplicada na série *Obi-Wan Kenobi* (2022), da plataforma Disney+<sup>15</sup>.

---

<sup>15</sup> Rolling Stone Brasil. **Fim de uma era: Voz de Darth Vader será recriada por inteligência artificial.** Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/cinema/fim-de-uma-era-voz-de-darth-vader-sera-recriada-por-inteligencia-artificial>. Acesso em: 9 mai. 2024.

No campo do mercado da nostalgia, novas séries e filmes continuam em produção evocando sentimentos nostálgicos. A série *Senna* (2024), produzida pela Netflix, sobre Ayrton Senna, piloto brasileiro de Fórmula 1, falecido há 30 anos, promete resgatar os sentimentos dos fãs do esporte, que acordavam aos domingos de manhã nos anos 1980 e 1990 para assistir às corridas do tricampeão mundial.

Este estudo buscou contribuir com as discussões em torno da nostalgia na Cultura Pop, trazendo uma leitura crítica e contextualizada de uma série nostálgica que propõe representações estéticas, narrativas e discursivas dos anos 1980. Mais do que isso, pretendeu-se discutir o atual mercado da nostalgia, em um contexto em que a datificação passa a ser um procedimento constituinte dos processos criativos e mais um elemento a ser considerado ao se avaliar as especificidades da atual midiatização da memória.

As representações que séries como *Stranger Things* fazem do mundo pretérito certamente contribuem para o processo de midiatização da memória cultural, sendo importante entender seus contextos de produção e analisar seus acionamentos nostálgicos, sejam eles restauradores ou reflexivos. O retorno ao passado e a tentativa de restaurar o “lar perfeito” é um sentimento bem representado pelo último verso de *Aniversário*, do poeta Fernando Pessoa, escrevendo como seu heterônimo Álvaro de Campos: “raiva de não ter trazido o passado roubado na algibeira”. O mesmo poeta, por outro lado, também traduz o sentimento da nostalgia reflexiva, agora, em seu *Livro do Desassossego*, sob o heterônimo Bernardo Soares: “O meu passado é tudo quanto não consegui ser. Nem as sensações de momentos idos me são saudosas: o que se sente exige o momento; passado este, há um virar de página e a história continua, mas não o texto”. E assim, concluímos este estudo, considerando os movimentos ambivalentes da nostalgia, mas inclinados a exercitar um olhar reflexivo que acesse as diversas camadas do passado vivo e aponte para novos caminhos traçados a partir de uma visão crítica da história.

## REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. A indústria cultural: o Iluminismo como mistificação das massas. In: **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2021.

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. A Indústria Cultural: O Esclarecimento Como Mistificação das Massas. In: **Dialética do Esclarecimento: Fragmentos Filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

ALZAMORA, G. C.; SALGADO, T. B. P.; MIRANDA, E. C. D. Estranhar os algoritmos: Stranger Things e os públicos de Netflix. **GEMInIS**, São Carlos, UFSCar, v. 8, n. 1, jan. / abr., pp. 38-59, 2017.

BARROS, Antonio; DUARTE, Jorge. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2010.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: Zouk, 2012.

BENNETT, James; LANNING, Stan. **The Netflix Prize**. KDD Cup and Workshop 2007, San Jose, California, 12 ago. 2007. Disponível em: <https://www.cs.uic.edu/~liub/KDD-cup-2007/NetflixPrize-description.pdf>. Acesso em: 08 mar. 2024.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema**. Trad. Maria Luiza Machado Jatobá. Campinas: Papyrus, 2008.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas, SP: Unicamp, 2013.

BORGES, G.; PUCCI JR., R.; SELIGMAN, F. (eds.). **Televisão: Formas Audiovisuais de Ficção e de Documentário**. Faro e São Paulo, 2011. Volume I.

BOSI, Ecléa. **Memória e Sociedade: lembranças de velhos**. 3.ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

BOYM, Svetlana. Mal-estar na nostalgia. **História da Historiografia**: International Journal of Theory and History of Historiography. Ouro Preto, v. 10, n. 23, 2017. DOI: 10.15848/hh.v0i23.1236. Disponível em: <https://www.historiadahistoriografia.com.br/revista/article/view/1236>. Acesso em: 27 nov. 2022.

BRUNO, Fernanda. Rastros digitais sob a perspectiva da teoria ator-rede. **Famecos**, Porto Alegre, v. 19, n. 3, p. 681-704, 2012. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/12893/8601>. Acesso em: 13 jan. 2024.

BUTLER, J. **Television Style**. New York: Routledge, 2010.

CANCLINI, Néstor García. **Cidadãos Substituídos por Algoritmos**. São Paulo: Edusp, 2021.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. 4.ed. São Paulo: Edusp, 2013.

CANCLINI, Néstor García. **Diferentes, desiguais e desconectados: mapas da interculturalidade**. 3.ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede: a era da informação – economia, sociedade e cultura**. V.1. 6.ed. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2002.

CORDEIRO, Fábio Cereda. **O FMI, a política interna dos EUA e a crise da dívida dos anos 80**. Tese apresentada à Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas para obtenção do título de Doutor em Ciência Política. São Paulo: USP, 2010. Disponível em: [https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8131/tde-16022011-143919/publico/2010\\_FabioCeredaCordeiro.pdf](https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8131/tde-16022011-143919/publico/2010_FabioCeredaCordeiro.pdf). Acesso em: 8 out. 2023.

CONECTA JÁ PROTESTE. **Por que as músicas do Djavan e John Lennon sumiram do Spotify? Cada artista parece ter motivos diferentes**. Rio de Janeiro, 31 jan. 2024. Disponível em: <https://conectaja.proteste.org.br/por-que-as-musicas-do-djavan-e-john-lennon-sumiram-do-spotify>. Acesso em: 18 mar. 2024.

CONTI, André. O Senhor dos Nerds: Poucos jogos ofereciam tanta liberdade. E nenhum possibilitou que grupos de garotos criassem universos e idiomas aos quais seus pais não

tinham acesso. **Piauí**, São Paulo, ed. 19, abr. 2008. Disponível em: <https://piaui.folha.uol.com.br/materia/o-senhor-dos-nerds>. Acesso em: 14 abr. 2024.

DALBELO, Vinicius Martins. **Ronald Reagan e a Guerra Fria: política externa reaganista e impactos simbólicos sobre o cinema de Hollywood**. 2020. Dissertação (Mestrado em Relações Internacionais) – Instituto de Relações Internacionais, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020. doi:10.11606/D.101.2020.tde-22032021-092851. Acesso em: 10 set. 2023.

D'ANDRÉA, Carlos. Para além dos dados coletados: Políticas das APIs nas plataformas de mídias digitais. **Matrizes**, V. 15, n. 1, jan./abr 2021. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v15i1p103-122>. Acesso em: 19 mar. 2024.

FERRARI, Wallacy. A absurda história de Damien Echols, o homem que inspirou o “Eddie” de “Stranger Things”. **Aventuras na História**. São Paulo, 04 jul. 2022. Disponível em: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/a-absurda-historia-de-damien-echols-o-homem-que-inspirou-o-eddie-de-stranger-things.phtml>. Acesso em: 10. Dez. 2022.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

FOLHA DE SÃO PAULO. **Com “Stranger Things” e “Top Gun”, podcast explica como cinema lucra com passado**. São Paulo, 7 jul. 2022. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/podcasts/2022/07/com-stranger-things-e-top-gun-podcast-explica-como-cinema-lucra-com-passado.shtml>. Acesso em: 11 jul. 2022.

FUCHS, C.; CHANDLER, D. **Digital Objects. Digital Subjects**. Interdisciplinary perspectives on capitalism, labour and politics in the age of Big Data. UK: University Westminster Press, 2019

GOGONI, Ronaldo. **O que é algoritmo? Entenda o que é algoritmo, o conjunto de instruções e regras que dizem a um programa de computador o que fazer para executar sua função**. Tecnoblog. São Paulo, 2020. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-algoritmo>. Acesso em: 24 mar. 2024.

GOZZI, G. C. **As Vantagens da Amoralidade: Melodrama, comentário político, e interação com o público em “House of Cards”**. Dissertação de mestrado - Programa de Pós-graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Universidade de São Paulo - USP. Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da USP, 2018. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-27122018-103101/pt-br.php>. Acesso em 9 de janeiro de 2023.

GUTIERREZ, Felipe. **Como Donald Trump venceu as eleições de 2016 com 3 milhões de votos a menos que a adversária Hillary Clinton**. G1. São Paulo, 25 out. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/mundo/eleicoes-nos-eua/2020/noticia/2020/10/25/como-donald-trump-venceu-as-eleicoes-de-2016-com-3-milhoes-de-votos-a-menos-que-a-adversaria-hillary-clinton.ghtml>. Acesso em: 8 out. 2023.

G1. **Vitória de Trump contraria pesquisas e projeções nos EUA: Hillary liderava pesquisas e aparecia com 90% de chances de ganhar. Projeções mudaram logo após divulgação de primeiros resultados**. São Paulo, 9 nov. 2016. Disponível em: [https://g1.globo.com/mundo/eleicoes-nos-eua/2016/noticia/2016/11/pesquisas\\_.html](https://g1.globo.com/mundo/eleicoes-nos-eua/2016/noticia/2016/11/pesquisas_.html). Acesso em: 8 out. 2023.

HALBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva**. São Paulo: Vértice. Editora Revista dos Tribunais, 1990.

HASTING, Dave. **How Data Analytics Is Shaping What You Watch**. Business Journal da Wharton School da Universidade da Pensilvânia, 3 set. 2015. Disponível em: <https://knowledge.wharton.upenn.edu/article/how-data-analytics-is-shaping-what-you-watch>. Acesso em 18 mar. de 2024.

HERGESEL, J. P.; FERRARAZ, R. Estilística, uma possível metodologia para a análise de narrativas televisivas. **Triade: Comunicação, Cultura e Mídia**, Sorocaba, SP, v. 5, n. 9, 2017. DOI: 10.22484/2318-5694.2017v5n9p18-33. Disponível em: <https://periodicos.uniso.br/triade/article/view/2956>. Acesso em: 2 out. 2023.

HUTCHEON, Linda; VALDÉS, Mario J. Irony, Nostalgia, and Postmodern: A Dialogue. **Poligraphias**, v. 3, p. 23, 1998-2000. Disponível em: <http://revistas.unam.mx/index.php/poligrafias/article/download/31312/28976>. Acesso em: 06 jun. 2023.

MACHADO, Arlindo. **A ilusão especular: introdução à fotografia**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: Edusp, 1993.

MACHADO, A.; VÉLEZ, M. L. Questões metodológicas relacionadas com a análise de televisão. **E-Compós**, [S. l.], v. 8, 2007. DOI: 10.30962/ec.123. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/123>. Acesso em: 25 set. 2023.

MEIO & MENSAGEM. **Streaming e IA: o que significa a greve dos atores de Hollywood?** São Paulo, 14 jul. 2023. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/midia/greve-dos-atores-hollywood>. Acesso em: 18 mar. 2024.

MITTELL, J. **Television and American Culture**. New York: Oxford University Press, 2010.

MORGAGE, Alba. EUA X Irã: o que originou a rivalidade de décadas entre os dois países. **BBC News**, 3 jan. 2020. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-50983943>. Acesso em: 30 abr.. 2024.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NEIVA, Leonardo. O que é pânico satânico e como ele tem atrapalhado investigações desde 1970. **UOL TAB**. São Paulo, 18 jun. 2021. Disponível em: <https://tab.uol.com.br/noticias/redacao/2021/06/18/o-que-e-panico-satanico-e-como-ele-tem-atrapalhado-investigacoes-desde-1970.htm>. Acesso em: 14 abr. 2024.

NERI, Yuri. Spotify retira músicas de Djavan e John Lennon - e Internet protesta: Álbuns inteiros de Djavan, John Lennon e Roberto Carlos saíram do Spotify; regravações de Maria Bethânia, Gal Costa e outros intérpretes também não estão mais disponíveis. **Portal TechTudo**. Rio de Janeiro, 29 jan. 2024. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2024/01/spotify-retira-musicas-de-djavan-e-john-lennon-e-internet-protesta-edsoftwares.ghtml>. Acesso em: 18 mar. 2024.

OMELETE. **That '90s Show: Netflix aprova spin-off de That '70s Show**. São Paulo, 8 out. 2021. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/netflix/that-90s-show-netflix>. Acesso em: 18 out. 2021.

ORACLE. **O que é Big Data?** São Paulo, 2022. Disponível em: <https://www.oracle.com/br/big-data/what-is-big-data/>. Acesso em: 11 jul. 2022.

PALOPOLI, Ygor. **A primeira série construída por algoritmos na história da Netflix: como Stranger Things foi criada para viralizar usando seus dados de exibição, e o que isso significa para o futuro das séries nos streamings.** Rio de Janeiro, 07 jul. 2022. X: @ygorpalopoli. Disponível em: <https://twitter.com/ygorpalopoli/status/1545209829748342784>. Acesso em: 10 out. 2022.

PARMINDO, Fabrício Silva. As representações do virtual e do nostálgico no episódio “San Junipero” (2016) da antologia Black Mirror. **Abusões**, Rio de Janeiro, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, n. 16, ano 07, 2022.

PALLISTER, Kathryn (Ed.). **Netflix Nostalgia: Streaming the Past on Demand.** Lexington Books, 2019.

PARISER, Eli. **O filtro invisível: o que a internet está escondendo de você.** Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

PREVIDELLI, Fabio. Stranger Things Mostrou: o jogo de RPG demonizado por conservadores religiosos. **Aventuras na História.** São Paulo, 04 jun. 2022. Disponível em: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/stranger-things-mostrou-o-jogo-de-rpg-demonizado-por-conservadores-religiosos.phtml>. Acesso em: 10. Dez. 2022.

PROGRESSIVE LABOR PARTY. **Stranger Things: Imperial Nostalgia & Red Scare.** 11 out. 2019. Disponível em: <http://www.plp.org/challenge/2019/10/11/stranger-things-imperial-nostalgia-red-scare.html>. Acesso em: 14 jul. 2023.

RIBEIRO, Ana Paula Goulart. Mercado da nostalgia e narrativas audiovisuais. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, v.21, n.3, set/dez 2018. Brasília: E-compós, 2018. DOI: 10.30962/ec.1491. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/1491>. Acesso em: 10. Dez. 2022.

ROCHA, Simone Maria. **Estilo televisivo – E sua pertinência para a TV como prática cultural.** Florianópolis: Insular, 2016.

ROCHA, S. M. O estilo televisivo e sua pertinência para a TV como prática cultural. **FAMECOS**, [S. l.], v. 21, n. 3, p. 1082–1099, 2015. DOI: 10.15448/1980-3729.2014.3.16617. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/16617>. Acesso em: 26 set. 2023.

ROCHA, Simone Maria; FERRARAZ, Rogério (org.). **Análise da ficção televisiva: metodologias e práticas**. Florianópolis: Insular, 2019.

ROCKCONTENT BLOG. **Saiba como funciona um algoritmo e conheça os principais exemplos existentes no mercado**. São Paulo, 7 fev. 2019. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/algoritmo>. Acesso em: 24 mar. 2024.

ROLLING STONE. **That '90s Show: Elenco, história e tudo que sabemos sobre spin-off de That '70s Show da Netflix**. São Paulo, 4 fev. 2022. Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/entretenimento/that-90s-show-elenco-historia-estreia-e-tudo-que-sabemos-sobre-spin-de-that-70s-show-netflix-lista/>. Acesso em: 13 jul. 2022.

RONALD REAGAN PRESIDENTIAL LIBRARY. Remarks to the Permanent Council of the Organization of American States on the Caribbean Basin Initiative no Hall of the Americas at the Organization of American States Building. **The Public Papers of President Ronald W. Reagan**. 24 de fevereiro de 1982. Disponível em: <https://www.reaganlibrary.gov/research/speeches/22482a>. Acesso em: 10 set. 2023.

SALES, Matheus. RPG (*Role-Playing Game*): O RPG, assim como todo jogo, possui regras, elas vêm escritas em livros que contêm instruções e ideias para a criação de emocionantes campanhas, personagens e antagonistas. **Brasil Escola**, 2022. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>. Acesso em: 10 set. 2023.

SHEA, Mark. Guerra do Vietnã, 50 anos depois: 7 razões para a derrota dos EUA. **BBC News Brasil**. 30 mar. 2023. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cxr005pz940o>. Acesso em: 08 out 2023.

SIGNORELLI, Andrea Daniele. Conheça o algoritmo por trás do sucesso da Netflix. **Forbes**. 20 jun. 2018. Disponível em: <https://forbes.com.br/negocios/2018/06/conheca-o-algoritmo-por-tras-do-sucesso-da-netflix>. Acesso em 22 mar. 2024.

SILVA, Daniel Neves. O que foi a Guerra do Vietnã?. **Brasil Escola**, 2023. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/o-que-e/historia/o-que-foi-a-guerra-vietna.htm>. Acesso em: 08 out. 2023.

SOARES, Matheus. Running Up That Hill: o trato de Kate Bush com Deus e sua consagração em 2022. **Portal POP3**. 24 jun. 2022. Disponível em: <https://portalpop3.com/colunas/promo-sample-a-historia-de-uma-musica/2022/running-up-that-hill-o-trato-de-kate-bush-com-deus-e-sua-consagracao-em-2022/>. Acesso em: 06 jun. 2023.

SOUSA, Camila. Editora Dark Horse anuncia nova HQ de Stranger Things focada em personagens russos. **Jovem Nerd**. 24 dez. 2021. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/noticias/hqs-e-livros/stranger-things-novo-quadrinho-personagens-russos>. Acesso em: 25 abr. 2024.

SOUZA, Vinicius. **Quer que desenhe? Imagens, fake news e mudança no modo de pensamento**. São Paulo: Editora Casa Flutuante, 2022.

STRANGER THINGS. **1ª temporada**. Direção: Matt Duffer e Ross Duffer. Produtores: Karl Gajdusek, Cindy Holland, Brian Wright, Matt Thunell, Shawn Levy, Dan Cohen, The Duffer Brothers, Iain Paterson. Netflix, 2016.

STRANGER THINGS. **2ª temporada**. Direção: Matt Duffer e Ross Duffer. Produtores: Karl Gajdusek, Cindy Holland, Brian Wright, Matt Thunell, Shawn Levy, Dan Cohen, The Duffer Brothers, Iain Paterson. Netflix, 2017.

STRANGER THINGS. **3ª temporada**. Direção: Matt Duffer e Ross Duffer. Produtores: Karl Gajdusek, Cindy Holland, Brian Wright, Matt Thunell, Shawn Levy, Dan Cohen, The Duffer Brothers, Iain Paterson. Netflix, 2019.

STRANGER THINGS. **4ª temporada**. Direção: Matt Duffer e Ross Duffer. Produtores: Karl Gajdusek, Cindy Holland, Brian Wright, Matt Thunell, Shawn Levy, Dan Cohen, The Duffer Brothers, Iain Paterson. Netflix, 2022.

TOKMASHEVA, Maria. Quão autenticamente russa é a 4ª temporada de ‘Stranger Things’? **Russia Beyond**. 13 jun. 2022. Disponível em: <https://br.rbth.com/cultura/86780-quao-autenticamente-russa-4-temporada-stranger-things>. Acesso em: 19 abr. 2024.

TYAGI, Akash. **Data Driven Approach towards your OTT Video Streaming Service Content Strategy: How OTT is changing the Content Industry with Data Driven**

**decision making.** 2019. Disponível em: [https://medium.com/@akashtyagi\\_98090/data-driven-approach-towards-your-ott-video-streaming-service-content-strategy-b62ba41d9ab7](https://medium.com/@akashtyagi_98090/data-driven-approach-towards-your-ott-video-streaming-service-content-strategy-b62ba41d9ab7). Acesso em: 13 jul. 2022.

WARD, Terry. On Location: ‘*Stranger Things*’ Season Four Heads to Lithuania and New Mexico Lifting the curtain on the destinations behind the season’s most exciting new releases. **Condé Nast Traveler**. 27 mai. 2022. Disponível em: <https://www.cntraveler.com/story/on-location-stranger-things-season-four-heads-to-lithuania-and-new-mexico>. Acesso em: 19 abr. 2024.

VAN DIJCK, José. **Mediated Memories in the Digital Age**. Stanford University Press Stanford: California, 2007. 27 mai. 2022

VAN DIJCK, José. **The culture of connectivity: A critical history of social media**. Oxford University Press, 2013.

VAN DIJCK, José. (2017). Confiamos nos dados? As implicações da datificação para o monitoramento social. **Matrizes**, São Paulo, v.11, n. 1, jan.- abr. 2017.

VAN DIJCK, José, Poell, Thomas; DE WAAL, Martijn. **The platform society**. Oxford University Press, 2018.

VEJA. **CIA diz que Rússia ajudou a eleger Trump nos EUA**. 10 dez. 2016. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/mundo/cia-diz-que-russia-ajudou-a-eleger-trump-nos-eua>. Acesso em: 8 out. 2023.

VOGEL, Joseph. **Stranger Things and the '80s: The Complete Retro Guide**. Nova Iorque: Cardinal Books, 2018.