



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES - CAMPUS III
DEPARTAMENTO DE LETRAS
CURSO DE LETRAS**

LARISSA DE LIMA ALVES BARBOSA

STRANGER THINGS E A CULTURA POP: TRICK OR TREAT, INDEX!

**GUARABIRA
2018**

LARISSA DE LIMA ALVES BARBOSA

STRANGER THINGS E A CULTURA POP: TRICK OR TREAT, INDEX!

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação apresentado a Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de graduada em letras.

Área de concentração: Literatura

Orientador: Profa. Me. Clara Mayara de Almeida Vasconcelos.

GUARABIRA

2018

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

B238s Barbosa, Larissa de Lima Alves.
Stranger things e a cultura pop [manuscrito] : trick or treat, index! / Larissa de Lima Alves Barbosa. - 2018.
35 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2018.

"Orientação : Profa. Ma. Clara Mayara Almeida Vasconcelos, Coordenação do Curso de Letras Inglês - CEDUC."

1. Stranger Things. 2. Semiótica. 3. Análise.

21. ed. CDD 401.41

STRANGER THINGS E A CULTURA POP: TRICK OR TREAT, INDEX!

Monografia apresentada ao Curso de Letras da
Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito parcial à obtenção do título de
graduada em Letras.

Área de concentração: Literatura

Aprovada em: 12/06/2018.

BANCA EXAMINADORA



Prof. Me. Clara Vasconcelos (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Rafael Francisco Braz
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Prof. Esp. Karla Valéria Araújo Silva
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Aos meus pais *Eliane* e *Emilson*, minha irmã *Natália*,
meu namorado *Josinaldo* e aos meus amigos *Luan* e
Bruna por todo o apoio e carinho, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus pelo dom da vida e por ter me sustentado até aqui.

Aos meus pais Eliane e Emilson por sempre estarem comigo e se dedicarem na minha educação e na minha felicidade.

A minha irmã Natália, que mesmo de longe sempre foi a minha razão maior.

A todos da minha família por todas as palavras de incentivo.

A Maria do Socorro, Guiomar Cruz e Adelmo Freire (*in memoriam*), meus amados avós que me guiam onde estejam e que sempre estarão no meu coração.

Ao meu namorado Josinaldo Soares, que esteve ao meu lado em todas as situações sempre com todo apoio e carinho.

A minha orientadora, Profa. Me. Clara Mayara (Tia Clara), por toda sua dedicação e paciência ao longo deste projeto.

A todos os meus colegas de classe, principalmente Bruna e Luan, por toda amizade ao longo da nossa graduação, com toda nossa força como equipe.

Por fim, a todos os professores que tive ao longo desta caminhada.

A todos, meu muitíssimo obrigado!

“Amigos não mentem.” - *Eleven*

RESUMO

O presente trabalho é uma pesquisa baseada na série *Stranger Things* (2017-atualmente), série esta original da Netflix, escrita e dirigida pelos Irmãos Duffer, que conta a história de quatro amigos que moram na cidade Hawkins, Indiana, no ano de 1984, onde passam por várias aventuras e eventos misteriosos depois que um dos amigos, Will (Noah Schnapp), é possuído por uma estranha criatura que vive nas sombras, e eles contam com a ajuda de uma garota com poderes chamada Eleven (Millie Bobby Brown) para solucionar este caso. Usando a semiótica de Peirce (2003), essa pesquisa, mais precisamente, irá analisar a relação entre os signos e objetos presentes no episódio 02 (Trick or treat, freak), da segunda temporada fazendo co-relação com alguns grandes elementos da cultura POP. Entre os clássicos usados como referência, estão os filmes *E.T.* (1982), *Ghostbusters* (1984), entre outros que serão citados ao longo da pesquisa.

Palavras-Chave: Stranger Things. Semiótica. Análise.

ABSTRACT

The present work is a research based on the TV show “Stranger Things” (2017-currently), an original Netflix serie, written and directed by the Duffer brothers, which tells the story of four friends who live in Hawkins, Indiana, in 1984, where they go through various mysterious adventures and events after one of their friends, Will (Noah Schnapp), is possessed by a strange creature who lives in the shadows, and they have the help from an empowered girl named Eleven (Millie Bobby Brown) to solve this case. Using the semiotics of Peirce (2003), this research, more precisely, will analyze the relation between the signs and objects present in the episod 02 (Trick or treat, freak), from the second season, doing co-relation with some big elements from POP culture. Among the classics used as reference are the films “E.T”. (1982), “Ghostbusters” (1984), among others that will be cited throughout the research.

Keywords: Stranger Things. Semiotics. Analyze.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 -	Pequeno alienígena como fantasma.	20
Figura 2 -	Eleven e a fantasia	20
Figura 3 -	Ghostbusters em ação	21
Figura 4 -	Lucas, Will, Dustin e Mike como caça-fantasmas	22
Figura 5 -	Rua Maple às 19h	23
Figura 6 -	Mudança para o Maine	24
Figura 7 -	Festejando o Halloween	24
Figura 8 -	<i>Like a Virgin</i> de 1984	25
Figura 9 -	Rocky Balboa	25
Figura 10 -	Confronto na festa	26
Figura 11 -	Johnny Lawrence	26
Figura 12 -	“Kiss?”	27
Figura 13 -	Siouxsie Sioux	27
Figura 14 -	Somos besteira	28
Figura 15 -	Joel e Lana	28
Figura 16 -	Dançando com o Drácula	29
Figura 17 -	Drácula e Mina	29
Figura 18 -	Eu sou Michael Myers	30
Figura 19 -	O assassino no Halloween	30
Figura 20 -	“Trick or treat, freak!”	31
Figura 21 -	Jason Voorhees	31

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	CONHEÇENDO OS DUFFER	13
3	O FENÔMENO DAS SÉRIES.....	16
4	UM DIÁLOGO ENTRE STRANGER THINGS E A CULTURA POP.....	20
5	CONCLUSÃO	34
	REFERÊNCIAS	35

1 INTRODUÇÃO

Hoje em dia, o interesse pelas séries de TV surgiu depois do avanço da internet, levando a importância delas, às vezes, a sério. Um exemplo desse caso é a série original da Netflix, *Stranger Things*. Série esta criada e dirigida pelos irmãos Matt e Ross Duffer. Cheia de mistério e aventura, e com um ar nostálgico recheado de referências que vão de “Star Wars” à “E.T.”, a série foi recorde de audiência para a Netflix logo no ano de sua estréia.

Neste trabalho, iremos estudar as referências presentes no episódio 2 da segunda temporada (*Trick or treat, freak*) onde os acontecimentos se passam em uma noite de *Halloween* de 1984 com alguns clássicos da cultura POP, tanto do cinema quanto da música, como a cantora Madonna (álbum *Like a virgin*, 1984), “Ghostbusters” (Caça-fantasmas, 1984), “Risk Bussiness” (Negócio Arriscado, 1983), e fortes influências de Stephen King, grande escritor do gênero terror/suspense.

Baseado em cenas do episódio e nas outras obras aqui já citadas, iremos analisar certas ocasiões onde os personagens estão caracterizados ou possuem características semelhantes aos filmes e pessoas que cultivaram a cultura POP ou que ainda cultivam. Para isso, utilizamos os princípios da semiótica Peirceana, de Charles Sanders Peirce, a partir dos quais observamos os signos quando eles se associam aos objetos, sempre focando no *Índice*, onde pode-se apontar as semelhanças entre ambas as obras.

O presente trabalho foi dividido em quatro partes. Na primeira foi percorrido sobre a vida dos irmãos idealizadores da série – os gêmeos Ross e Matt Duffer - e em como esta ideia surgiu. Na segunda foi temos uma breve discussão sobre séries e em como elas influenciam nos dias de hoje, junto com uma pequena explicação sobre a semiótica e seus princípios, onde pôde ser citados trabalhos como os de Tiago da Silva Brunelli com o artigo *Semiótica Peirceana: Uma Análise de Seriados Humorísticos* e o livro de Expedito Ferraz Júnior, *Semiótica Aplicada à Linguagem Literária*, além do livro *Semiótica*, de Charles Sanders Peirce e as contribuições de Lúcia Santaella sobre a obra de Peirce, *Teoria Geral dos Signos*.

Na última parte, foi realizada a análise entre as obras aqui citadas, mostrando a relação entre os objetos analisados através de imagens onde podem ser comparadas e as semelhanças podem ser observadas.

2 CONHECENDO OS IRMÃOS DUFFER

Em 1984, na cidade de Durham, na Califórnia do Norte, nascem Matt e Ross Duffer, irmãos gêmeos e idealizadores da série *Stranger Things*, a qual será trabalhada ao longo deste trabalho. Inspirados em grandes nomes como Steven Spielberg (E.T 1982) e Stephen King (Carrie – a estranha 1976), os gêmeos deixavam de ir para os tradicionais acampamentos de verão, que são bem comuns na cultura americana, para ficar em casa filmando com sua câmera Hi8 dada por seus pais no terceiro ano escolar curtas de histórias que eles criavam: “*Acho que nos apaixonamos pelos filmes no jardim-escola ou na primeira classe, e foi como se nos tornássemos obcecados por eles*”¹, conta Matt Duffer, em uma entrevista dada no dia do lançamento da série, em 2016.

A paixão por cinema continuou, levando os irmãos para a universidade de Chapman, na Califórnia (Chapman University) no curso de cinema na faculdade Dodge de Artes Cinematográficas e Midiáticas (Dodge College of Film And Media Arts). Após a conclusão do curso, os irmãos decidiram deixar de lado o amadorismo e se dedicar ao cinema de verdade. Em 2015, lançaram “Escondido” (Hidden) estrelado por Alexander Skarsgård (A Lenda de Tarzan) produzido pela Warner Bros., que não facilitou nada a produção e imporam várias condições que os gêmeos só aceitaram para conseguirem realizar seu sonho.

Interessado no trabalho dos irmãos, o diretor M. Night Shyamalan (O sexto sentido) contratou-os como escritor/produtores na série de televisão Wayward Pines, produzida pela rede Fox porta essa que levou os irmãos à ideia de uma série onde eles pudessem retratar aquilo que eles gostassem, falando dos anos de sua infância e juventude, época em que viveram, mostrando o porquê eles eram apaixonados por essa época, mesmo vivendo muito pouco nos anos 80. A partir dessa ideia veio a surgir o grande feito que os deixariam conhecidos como os novos Irmãos Coen: a série *Stranger Things*.

Como se fossem crianças novamente, Matt e Ross criaram um trailer para *Stranger Things*, onde combinaram clips de mais de 25 filmes clássicos, como “E.T.” (1982) e “Pesadelo em Elm Street” (1984) e apresentaram também uma espécie de livro de estilo, onde juntaram o que mais lhes agradava em cada longa.

¹ “**Stranger Things**”, o estranho sucesso dos Irmãos Duffer, estreia-se hoje. Disponível em: <http://expresso.sapo.pt/cultura/2017-10-27-Stranger-Things-o-estranho-sucesso-dos-Irmaos-Duffer-estrea-se-hoje#gs.Qhv6q1Y>

“Sentimos uma enorme nostalgia e amor pelos anos 80, e queríamos ver na TV algo que se assemelhasse ao estilo dos filmes clássicos com os quais crescemos”², expressou Matt Duffer. Ele ainda conta que, ao assistir a tais filmes ou ler obras como as de Stephen King, meio que os transportava para dentro desse universo que eles tanto amavam.

Com o pré-roteiro montado, a ideia foi apresentada por Dan Cohen, vice-presidente da “21 Laps Entertainment”, à Shawn Levy, responsável pela editora – e hoje também produtor da série – este que ficou instantaneamente fã dos irmãos inexperientes com uma ideia fantástica. Rapidamente a série foi apresentada à Netflix e, na manhã seguinte, os direitos da série já haviam sido comprados e o acordo foi feito. Diferente dos outros acordos mal sucedidos do passado, os irmãos finalmente criariam algo com total liberdade criativa e também puderam trabalhar com algo que amavam fazer.

Assinado o contrato, a Netflix anunciou em abril de 2015 que produziria uma série chamada *Montauk*, dirigida pelos irmãos Duffer que mais tarde ficaria conhecida como *Stranger Things*.

Estrelada por grandes nomes do cinema como Winona Ryder (Joyce Byers) e David Harbour (Delegado Hopper), tendo como destaque novos talentos como Millie Bobby Brown (Eleven) e Finn Wolfhard (Mike Wheeler), *Stranger Things* foi recorde de sucesso na plataforma da Netflix no ano de sua estreia (2016). A série traz como enredo a velha cidade fictícia de Hawkins, no estado de Indiana nos Estados Unidos no ano de 1983, onde três amigos investigam o desaparecimento de um garoto, e juntos tentam desvendar os mistérios que cercam a cidade, principalmente da garota com poderes que eles encontraram. Contendo oito episódios em sua primeira temporada, *Stranger Things* foi alvo de críticas bastante positivas pelas suas atuações, trilha sonora – contendo *The Clash* e *Joy Division* - e atmosfera, com toque dos anos 80 que só os Duffers conheciam.

Por sua vez, o que conhecemos por *Stranger Things* baseou-se em uma lenda urbana, ou teoria da conspiração, em que experimentos eram desenvolvidos na Guerra Fria nos Estados Unidos. O projeto Montauk, nome este original da série, tinha como objetivo desenvolver técnicas de guerra psicológicas e recursos estratégicos exóticos, incluindo viagem no tempo, no hiperespaço e invisibilidade, algumas habilidades estas que a Eleven, personagem de Millie Bobby Brown na série, possui.

² “**Stranger Things**”, o estranho sucesso dos Irmãos Duffer, estreia-se hoje. Disponível em: <http://expresso.sapo.pt/cultura/2017-10-27-Stranger-Things-o-estranho-sucesso-dos-Irmaos-Duffer-estrea-se-hoje#gs.Qhv6q1Y>

Esta teoria conta que esses experimentos teriam sido realizados em *Camp Hero*, na base da Força Aérea de Montauk, em Long Island. Experimentos estes que estariam ligados ao *Experimento Filadélfia*, que teria tornado invisível o *destroyer* de escolta USS Eldridge, em outubro de 1943. Essa história chegou a Hollywood antes de *Stranger Things* e os irmãos *Duffer*, em 1984 – ano em que os escritores da série da Netflix nasceram – pelo filme “*The Philadelphia Experiment*”.

Inspirado em tal trama, um homem chamado Preston Nichols escreveu *The Montauk Project: Experiments in Time* (*O projeto Montauk: experimentos no tempo*), o primeiro de uma série de livros que popularizaram esta teoria. Ainda hoje, alguns curiosos buscam informações e visitam as possíveis instalações onde podem ter sido realizadas tais experiências. Para quem é curioso sobre o futuro e os mistérios da série, os livros de Nichols podem revelar instigantes pistas já que, ao que tudo indica, suas obras deram origem à história.

3 O FENÔMENO DAS SERIES

Por causa da internet, nos dias de hoje, ficou mais viável o acesso a conteúdos que antigamente só eram possíveis o conhecimento através de redes televisivas. Um exemplo desse grande poder em massa sobre esta ferramenta são as séries. Estas que mesmo já existindo há muito tempo nas plataformas televisivas, como exemplo “The O.C.” (2003-2007) ou “Friends” (1994-2004), se popularizaram nas plataformas de *streaming* e em sites que possuem links disponíveis, trazendo a facilidade de interação com esse certo tipo de conteúdo.

Além disso, enquanto o número de assinantes de TV a cabo nos Estados Unidos vem diminuindo – numa média de um milhão a cada ano – os números dos serviços de *video on demand* (VOD) só aumentam. Em meados do ano passado, o Hulu Plus alcançou a marca de dois milhões de assinantes, enquanto o Netflix, maior e mais internacionalizado desses serviços, já alcançou quase 30 milhões de assinantes, dos quais 25 milhões estão nos Estados Unidos, e o restante nos demais países onde o serviço é oferecido, incluindo o Brasil. (SILVA, 2014, p. 242)

Podemos definir como séries aquelas produções audiovisuais semelhantes aos filmes cinematográficos, com uma diferença de que os filmes têm como objetivo contar uma história completa em um enredo composto por início, meio e fim, em torno de uma hora ou uma hora e meia de duração, mais ou menos. Partindo deste ponto, ainda podemos julgar uma produção cinematográfica como um curta-metragem, média ou longa-metragem.

Porém, as séries são produzidas por temporadas, sem data prevista para um fim, pois quanto mais a série estiver em alta, no quesito popularidade, mais tempo ela fica no ar. Sem limites também para a quantidade de episódios, variando de acordo com a vontade do diretor. Algumas delas que podem chegar a até vinte e cinco episódios por temporada, modelo bem comum nas famosas *sitcons*³, *The Big Bang Theory* (2007-atualmente), é um exemplo bem recente deste tipo de série.

Há alguns casos em que geralmente os episódios são independentes, ou seja, podem não tratar do mesmo assunto do episódio anterior, como a série original da Netflix *Black Mirror*, série esta em que cada episódio tem um enredo diferente, uma história que se conclui em cada episódio.

Diante dessas considerações pode-se entender de que forma as séries passam também a participar do processo de construção das identidades. Os temas tratados e os assuntos abordados ajudam a entender essa problemática. São estilos de vida, modos de pensar que dão formas a essa pluralidade de

³ Séries de comédia bem comuns, principalmente nos EUA, com aproximadamente 25 minutos de duração.

pensamentos. Um dos objetivos das séries é trazer para a sociedade novas formas de ser e estar influenciando na construção do cidadão. (SOUSA; AQUINO; MELO, 2017, p. 6)

A Netflix, plataforma de *streaming* bem utilizada para esse tipo de acesso, possui o mais diverso catálogo que vai de filmes, séries e também documentários para todas as idades e gostos. Os exemplos mais conhecidos são “Os treze porquês” (2017-atualmente), que possui a temática do *bullying* na escola, temos também “Sense8” (2015-2018) e “Orange is the new black” (2013-atualmente) com temas abordando homossexualidade e aceitação, “House of Cards” retratando o cenário político dos Estados Unidos, entre outras.

Stranger Things (2016-atualmente), por sua vez, aborda o tema de fantasia e mistério, com um toque de suspense e *thriller*, elementos fundamentais para um bom enredo onde o público se apaixona pela história, fazendo com o que o sucesso dos irmãos Duffer cresça e a série ganhe seu espaço. Com duas temporadas já lançadas e a terceira renovada para 2019, ainda terá muita história a ser contada na pequena cidade de Hawkins.

Haja vista esse contexto onde diversos signos se misturam e produzem novos signos, podemos observar uma relação dialógica e de referências que as séries, assim como os filmes, fazem a outras obras, sejam elas literárias ou audiovisuais. Sendo assim, esse tipo de narrativa se configura como um campo de infindáveis contribuições para a análise das relações sógnicas, que é o campo de estudo da semiótica. De acordo com o dicionário eletrônico online de português, semiótica é: “*Ciência que analisa todos os sistemas de comunicação presentes numa sociedade*” (Dicionário online de português, versão 2018). Ou

Semiologia; análise detalhada das representações sociais definidas como sistema de significação, tendo ou não sua origem em sistemas de comunicação. (Dicionário online de português, versão 2018).

Ou ainda *Teoria de representação que, criada por Charles S. Peirce, considera os signos em seus modos de representações e de manifestações* (Dicionário online de português, versão 2018). Segundo Charles S. Peirce (2003), a semiótica trata-se da teoria geral das representações que leva em conta os signos sob todas as formas e manifestações que assumem sendo elas linguísticas ou não, deixando clara a propriedade de convertibilidade mútua entre os sistemas significantes que a integram.

Partindo deste princípio, podemos definir a semiótica como o estudo que define a relação de um *signo* a um *objeto*, tornando os dois como parte de significação de dois elementos que se cruzam.

Diferentemente do que acontece no campo dos estudos linguísticos, cujas importantes descobertas se concentram, de modo específico, nos mecanismos da comunicação verbal, a perspectiva que adotamos considera que qualquer coisa que se possa interpretar – ser, conceito, ação, processo, gesto, sensação, imagem, palavra, pensamento etc. – pode exercer a função de signo. (FERRAZ JÚNIOR, 2014, p. 12)

Este conceito não é mais nada além do que a Semiótica se aplica, tendo como função descrever os mais diversos processos de significância, mantendo a nossa relação com a sociedade. Contudo, isso não se trata apenas de reconhecer a existência de diferentes modos de representar, mas tem como função principal explorar a relação entre os diversos tipos de linguagem.

[...] sua aplicabilidade ao estudo de sistemas semióticos complexos, cuja essência é a própria complementaridade entre códigos, como é o caso do teatro, do cinema e de todo o universo em expansão das mídias eletrônicas. (FERRAZ JÚNIOR, 2014, p. 12)

Por assim dizer, temos como exemplo a série aqui estudada, onde na divulgação de sua segunda temporada lançou um teaser trailer na plataforma do Youtube, neste que possui uma parte bem explícita desse conceito que a semiótica aplica. A cena em questão começa com a famosa narrativa pela voz de Vincent Price no clipe de *Thriller*, ao longo que as coisas vão ocorrendo durante do trailer.

A escuridão cai sobre a terra
 A meia noite está próxima
 Criaturas rastejam em busca de sangue
 Para aterrorizar a vizinhança
 E todos que forem achados
 [...] Deve ficar e enfrentar os cães do inferno
 E apodrecer dentro de uma casca de cadáver⁴

Analisando a narrativa de Vincent Price e o contexto da segunda temporada, vemos que há entre eles o conceito de Semiótica, onde o *signo* e o *objeto* se intercalam tornando-os um só elemento. A narrativa começa falando que *a escuridão cai sobre a terra e a meia noite está próxima*, referência esta ao monstro que seria apresentado nesta nova temporada da série. A seguir temos *Criaturas rastejam em busca de sangue/Para aterrorizar a vizinhança/E todos que forem achados/ [...] Deve ficar e enfrentar os cães do inferno/E apodrecer dentro*

⁴ “Darkness falls across the land/The midnight hour is close at hand/Creatures crawl in search of blood/To terrorize y'all's neighborhood/And whosoever shall be found/[...]Must stand and face the hounds of hell/And rot inside a corpse's shell”

de uma casca de cadáver, trecho este, relatando sobre os *demodogs*, descendentes do monstro da temporada anterior. Após isso, a trailer prossegue, tendo como tema de fundo a música de tal clipe, *Thriller*, que além de ser um grande sucesso dos anos 80 junto com Michael Jackson, traz um si a própria atmosfera da série, que faz jus ao título da música, o terror que cercaria a cidade nesta nova aventura.

É nesse contexto de referências que se situa a categoria analítica aqui em questão: o índice. Pois esse elemento depende necessariamente de seu objeto para poder representá-lo, seja ele um objeto dinâmico ou imediato. Haja vista que o objeto imediato, consoante as afirmações de Santaella (1995), é aquele que está inserido no próprio signo e que depende das faculdades mentais para que seja identificado, enquanto o objeto dinâmico é aquele representado pelo representamen.

Para tanto, a relação de representação característica do índice é a de referência, pois por meio de uma relação factual é que o índice se configura como signo, uma vez que o seu modo de representação depende necessariamente da existência de seu objeto.

Quando se pensa em índice, a forma mais comum de exemplificá-lo é o clássico exemplo da frase “onde há fumaça há fogo”, isto ocorre porque a existência da fumaça depende necessariamente da presença de uma chama para que ela possa ser produzida. Sendo assim, o objeto dinâmico da fumaça é o fogo e o imediato é a existência de chama. Consoante Deleuze (1985, p. 242, grifo do autor), pode-se compreender o índice da seguinte forma:

Índice: utilizado por Peirce para designar um signo que remete a seu objeto em virtude de um vínculo de fato. Empregado aqui para designar o vínculo de uma ação (ou de um efeito de ação) com uma situação que não é dada, mas apenas inferida, ou então que permanece equívoca e passível de ser revirada.

Sendo assim, se situa nessa relação de referência ou de existência factual as imagens/cenas em que os personagens da série *Stranger Things* estabelecem com a cultura POP da década de 1980 por meio das vestimentas na noite de Halloween, no episódio aqui em estudo. Isto ocorre devido ao fato de as outras obras às quais a série faz referência ou a ícones da cultura POP do período, os quais se configuram como objetos dinâmicos do índice, enquanto o meio artístico e cultural se configura como um objeto imediato que já está incluso no signo, os quais permitem promover a interpretação das relações sógnicas em questão.

4 UM DIÁLOGO ENTRE STRANGER THINGS E A CULTURA POP

A série *Stranger Things* (2016- atualmente), produzida pela Netflix e dirigida pelos irmãos Duffer, foi alvo de grande sucesso no ano de sua estreia por causa de seu tema incomum e sua atmosfera que trazia nostalgia, levando o espectador de volta aos anos 80. O sucesso foi tamanho que a série foi renovada para uma segunda temporada que estreou em 27 de outubro de 2017, com nove episódios, um a mais do que em sua primeira temporada.

Por causa do toque nostálgico que os irmãos Duffer conferem à série, pode-se notar, em alguns casos, algumas referências que foram adicionadas ou utilizadas pelos idealizadores para deixar o clima da época ainda mais visível na série e também em alguns casos incluindo elementos da cultura POP⁵, do cinema e da televisão. Não deixando de ressaltar o amor que os gêmeos sentem pela época.

Esse extraordinário poder que a simbologia oferece é cada vez mais utilizado na linguagem da comunicação social. A sociedade moderna, juntamente com a comunicação de massa e a publicidade, renovaram a importância de sinais e símbolos. (BRUNELLI, 20??, p.1)

Para esclarecer essa ideia, iremos então analisar elementos encontrados em episódios da segunda temporada, que vão de referências dos clássicos “E.T”. (1982) de Steven Spielberg à “Sexta-feira 13” (1980), de Sean S. Cunningham. Utilizando o episódio dois (*Trick or treat, freak*) da segunda temporada, veremos com mais clareza onde a direção encaixa de forma espetacular cada referência de época utilizada.

A primeira referência que pode se observada nesse episódio é ao filme “E.T.”. Neste longa de ficção científica, dirigido por Steven Spielberg, um alienígena cai na terra e faz amizade com um menino chamado Elliot, que lhe ajuda a fugir do serviço secreto americano que tem o intuito de fazer a pobre criatura de cobaia. Em uma cena bastante famosa, o pequeno alienígena se veste de fantasma para poder esconder sua aparência das pessoas, como podemos observar na imagem abaixo:

⁵ Anthony Giddens (2006) define a cultura pop como “um entretenimento criado para grandes audiências, como os filmes populares, os shows, as músicas, os vídeos e os programas de TV”.



Figura 1: Pequeno alienígena como fantasma

Fonte: Acervo Google⁶

Na série, em uma cena do episódio em questão, Eleven (Millie Bobby Brown) confronta Hopper (David Harbour), fantasiada de fantasma alegando que só assim ela poderia ir pedir doces no *Halloween* sem que “os homens maus a vissem”, deixando bem clara a referência ao clássico de 1982:



Figura 2: Eleven e a fantasia

Fonte: Netflix, *Stranger Things*, 2017, episódio 2 (*Trick or treat, freak*)⁷

A semelhança pode ser notada, pois além da fantasia usada por ambos os personagens, as situações em que se encontram são parecidas. Eleven não pode ser reconhecida nas ruas, pois está sendo procurada por agentes do governo que querem usá-la como experimento, tal como o pequeno alienígena na obra de Spielberg.

Nesse diálogo que a série estabelece com outras obras do meio audiovisual, pode-se observar a referência feita ao filme “Ghostbusters” (1984). Lançado no ano em que a segunda temporada da série se passa, “Ghostbusters” foi um dos clássicos mais aclamados da época.

⁶ <https://goo.gl/mF34Z7>

⁷ Print tirado por mim.

Dirigido por Ivan Reitman e estrelado por Dan Aykroyd e Harold Ramis – também roteiristas – o filme tem como história as aventuras de Venkman (Bill Murray), Stantz (Dan Aykroyd), Spengler (Harold Ramis) e Winston (Ernie Hudson) que resolveram abrir um negócio onde eles solucionam questões paranormais com a utilização da ciência e tecnologia.



Figura 3: Ghostbusters em ação

Fonte: Acervo Google⁸

Tomando como base a narrativa dos heróis que caçam fantasmas em Nova York, nota-se uma relação direta de referência a eventos paranormais/sobrenaturais que inicia com “E.T.” e é reforçada com “Ghostbusters”, haja vista que é Halloween, como já sugere o título do episódio *Trick or treat, freak*⁹. Na série, no dia de Halloween, os meninos decidem se fantasiar usando os trajes que os heróis usam no filme, havendo uma pequena confusão de quem seria o Venkman ou não. Podemos notar na imagem abaixo a homenagem feita pelos roteiristas a um dos filmes mais aclamados da época em questão, que arrecadou em média de 291 milhões de dólares no ano de sua exibição.

⁸ <https://goo.gl/8q7nTb>

⁹ Tradução: “Gostosuras ou travessuras, aberração”. O título faz referência à famosa pergunta que as crianças fazem aos donos das casas aonde elas vão para pedir doces no Halloween, quando saem para pedir doces: “Gostosuras ou travessuras?”.



Figura 4: Lucas, Will, Dustin e Mike como caça-fantasma.

Fonte: Netflix, *Stranger Things*, 2017, episódio 2 (*Trick or treat, freak*)¹⁰

A relação que pode ser encontrada de acordo com a fantasia dos garotos é que assim como os cientistas do filme, os meninos também estão sempre em contato com a ciência e o paranormal, desvendando os mistérios que cercam Hawkins, utilizando métodos por algumas vezes científicos ou ligados a alguma referência *nerd*. Não deixando de lado que os próprios são do clube de Audiovisual da escola em que estudam.

Na sequência de referências realizadas para compor a narrativa dos episódios, pode-se encontrar a presença de Stephen King. Com mais de 400 milhões de exemplares vendidos, Stephen Edwin King (*It – A Coisa*, *À espera de um milagre*, *Conta Comigo*, *Carrie*, *a estranha*) é conhecido por suas longas obras de terror e ficção. Nascido em Portland, no estado do Maine, o escritor é uma das grandes inspirações para os gêmeos Duffer, que sempre mantiveram suas criações com um toque das histórias do autor. No episódio aqui estudado, podem-se notar duas referências explícitas ao autor e sua vida.

Na cena a seguir, Dustin (Gaten Matarazzo) convida Max (Sadie Sink) a encontrá-los na “Maple Street” para pedir doces. Fato este que se configura como uma evidente referência à “The House on Maple Street”, conto de ficção científica presente na obra *Nightmares & Dreamscapes* (1993).

¹⁰ Print tirado por mim.



Figura 5: Rua Maple às 19h.

Fonte: Netflix, *Stranger Things*, 2017, episódio 2 (*Trick or treat, freak*)¹¹

Como a maioria dos contos do autor são do gênero terror, usar essa referência, principalmente em uma noite de Halloween, traz ainda mais à tona o clima em que a série se baseia. Pode-se notar tal atmosfera sombria em relação a casa da rua Maple neste trecho do conto “[...] *she could just make out her mother’s voice saying, ‘Honestly, I love this place, but sometimes, this house makes me feel a little scared.’*”¹²

Por isso, uma análise da capacidade de comunicação de massa e da influência que a televisão oferece é tão importante nos dias de hoje. A TV traz um universo repleto de imagens e símbolos. [...] Estudar a semiótica, esse complexo processo por meio do qual o signo constrói a representação sucessivamente, é o caminho para entender o poder que a mídia exerce. (BRUNELLI, 20??, p. 2)

Outra referência sobre o autor encontrada foi em outra cena na qual Bob Newby (Sean Astin) convida Joyce Byers (Wynona Rider) a se mudar para o estado do Maine. Estado este onde Stephen nasceu e cresceu, onde também a maioria das narrativas de suas histórias se situam.

¹¹ Print tirado por mim.

¹² “[...] ela conseguia distinguir a voz de sua mãe dizendo: ‘Honestamente, eu amo esse lugar, mas às vezes, essa casa me faz sentir um pouco assustada.’”



Figura 6: Mudança para o Maine.

Fonte: Netflix, *Stranger Things*, 2017, episódio 2 (*Trick or treat, freak*)¹³

Entretanto, a relação de indícios que o episódio faz à cultura POP não para por aí. Uma das cenas de mais destaque no episódio aqui analisado se passa em uma festa de Halloween onde Nancy (Natalia Dyer) e Steve (Joe Kerry) estão se divertindo junto com os colegas de escola. Nesta festa estão presentes várias pessoas fantasiadas de vários personagens presentes na cultura POP daquele período, tanto do cinema quanto da televisão ou música. Dentre eles, temos como destaque uma das garotas perto de Billy (Dacre Montgomery) vestida como Madonna no clipe da canção “Like a Virgin” (1984) e, ao lado dela, um dos amigos de Billy caracterizado como Rocky, no filme de 1976.



Figura 7: Festejando no Halloween.

Fonte: Netflix, *Stranger Things*, 2017, episódio 2 (*Trick or treat, freak*)¹⁴

Madonna, no ano em questão, emplacava seu segundo disco intitulado *Like a Virgin*, lançado em 6 de novembro de 1984. O *single* que dá título ao álbum teve um sucesso bastante promissor, já que a canção virou assinatura da cantora e foi eleita no ano de 2000 pela revista *Rolling Stones* como a quarta melhor canção da música pop de todos os tempos.

¹³ Print tirado por mim.

¹⁴ Print tirado por mim.



Figura 8: *Like a Virgin* de 1984.

Fonte: Google¹⁵

Enquanto isso, *Rocky I*, estreado em 1976, escrito e estrelado por Sylvester Stallone, tem como premissa saga de um jovem lutador se preparando para uma grande luta que talvez mudasse o rumo de sua vida. O longa de drama e ação é ganhador de três Oscars, incluindo melhor filme e melhor direção (John G. Avildsen).



Figura 9: Rocky Balboa

Fonte: Acervo Google¹⁶

Observa-se que, nesse mosaico de referências extrínsecas que o filme proporciona ricas interpretações, há uma grande opulência dedutiva promovida pelos elementos indexicais que o episódio traz em relação ao âmbito cultural da década de 1980. Essas referências podem ser apreendidas à medida que se compreende que os elementos constituintes da narrativa

¹⁵ <https://goo.gl/xyvW18>

¹⁶ <https://goo.gl/gcsTN4>

representam a cultura da época tomando-a como objeto na semiótica. Sendo assim, o seu caráter indexical se dá, pois “[...] Um índice é um signo que de repente perderia seu caráter que o torna um signo se seu objeto fosse removido, mas que não perderia esse caráter se não houvesse interpretante” (PEIRCE, 2003, p. 74).

Em outra cena, representada pela imagem abaixo, já se percebe outro amigo de Billy. Este caracterizado como um dos vilões da franquia de “Karatê Kid”, de 1984, o Johnny Lawrence que é interpretado por William Zabka.



Figura 10: Confronto na festa.

Fonte: Netflix, *Stranger Things*, 2017, episódio 2 (*Trick or treat, freak!*)¹⁷



Figura 11: Johnny Lawrence

Fonte: Acervo Google¹⁸

Pode-se comparar a personalidade do personagem caracterizado pelo vilão, pois na série em si, ele tem um temperamento igual ao vilão do filme, onde na cena aqui retratada, ele e Billy (Dacre Montgomery) confrontam Steve (Joe Kerry).

Outra referência encontrada entre as fantasias é a da famosa cantora britânica da banda *Siouxsie and the Banshees*, Susan Janet Ballion, mais conhecida com Siouxsie Sioux.

¹⁷ Print tirado por mim.

¹⁸ <https://goo.gl/3veNUq>

Ela é considerada uma das mais importantes artistas de sua geração e um dos ícones do rock pós-punk desde a década de 70 até hoje.



Figura 12: “Kiss?”

Fonte: Netflix, *Stranger Things*, 2017, episódio 2 (*Trick or treat, freak*)¹⁹



Figura 13: Siouxsie Sioux

Fonte: Acervo Google²⁰

Ainda na festa de Halloween, podemos notar que Nancy Wheeler (Natalia Dyer) e Steve Harrington (Joe Kerry) estão usando fantasias estilo *couple*, ou seja, de um mesmo tema. Em mais uma jogada de referência, os roteiristas caracterizam o casal como os personagens do filme “Negócio Arriscado” de 1983, protagonizados por Tom Cruise no papel de Joel Goodson e Rebecca de Mornay como Lana. Na imagem a seguir, vemos Nancy e Steve com suas respectivas fantasias em uma parte da festa:

¹⁹ Print tirado por mim.

²⁰ <https://goo.gl/xmVy6i>



Figura 14: Somos besteira

Fonte: Netflix, *Stranger Things*, 2017, episódio 2 (*Trick or treat, freak*)²¹



Figura 15: Joel e Lana

Fonte: Acervo Google²²

A fantasia não foi usada à toa. Em um dos episódios da primeira temporada, Steve convida Nancy para assistir “A Chance”, também estrelado pelo galã do cinema, alegando que este seria o queridinho da moça. E deixou bem claro que ele possuía uma mera semelhança com o ator.

Mesmo sendo fora dos anos 80, os irmãos Duffer incluíram referências desse clássico dirigido por Francis Ford Coppola (“O Poderoso Chefão”) a partir do momento em que o personagem de Bob Newby (Sean Astin) caracterizado como Drácula, dança ao lado de Joyce Byers, interpretada por Wynona Rider, a mesma atriz que deu vida à personagem de Mina no clássico de Coppola, *Drácula de Bramstoker* (1992), fazendo jus a um dos casais mais famosos do cinema.

²¹ Print tirado por mim.

²² <https://goo.gl/SVyCnS>



Figura 16: Dançando com o Drácula
Fonte: Acervo google²³



Figura 17: Drácula e Mina
Fonte: Acervo Google²⁴

Percebe-se que é muito forte a presença de referências a filmes de terror no episódio, como os anteriores, já citados, e *Halloween* (1978). Neste clássico do gênero terror, escrito e dirigido por John Carpenter (“*The Fog*”), mais um dos grandes diretores que os irmãos idealizadores da série tanto admiram, temos como enredo um menino de seis anos chamado Michael Myers, que morava no estado de Illinois, na cidade fictícia de Haddonfield; onde, vestido em um traje de palhaço, assassina sua irmã mais velha após esfaqueá-la em uma noite de Halloween no ano de 1963. Anos depois, Michael, então com 21 anos, foge do hospital psiquiátrico e começa a espalhar o terror em sua cidade. Na série, pode-se notar a aparição desse clássico na fantasia que a personagem de Sadie Sink, Max, usa para pedir doce com os meninos.

²³ <https://goo.gl/CzbqyM>

²⁴ <https://goo.gl/LstV1N>



Figura 18: Eu sou o Michael Myers

Fonte: Netflix, *Stranger Things*, 2017, episódio 2 (*Trick or treat, freak*²⁵)

Abaixo vemos uma imagem de como o assassino da trama se fantasiava para perseguir e matar suas vítimas:



Figura 19: O assassino no Halloween

Fonte: Acervo Google²⁶

Dirigido por Sean S. Cunningham, *Sexta-feira 13* (1980) é o famoso filme que tem como personagem um dos assassinos em série mais conhecido na história dos filmes de terror, Jason Voorhees. Nos quatro filmes que incluem a trilogia original, Jason busca vingança contra sua mãe, usando uma máscara de hóquei e um facão como arma. Em *Stranger Things* 2, o personagem aparece como fantasia na pele de uma dos garotos que perturbam Will Byers (Noah Schnapp) na noite de Halloween. Personagem este que, também menciona o nome do episódio quando aparece em cena, “*Gostosuras ou travessuras, aberração!*”, alegando assim, que Will seria uma pessoa anormal devido aos acontecimentos passados na primeira temporada, onde ele desapareceu e foi dado como morto para alguns, pois seus amigos sabiam

²⁵ Print tirado por mim

²⁶ <https://goo.gl/VmBLVe>

que ele havia sido raptado pelo *Demogorgon*²⁷ e levado para o mundo invertido. Sendo que, após desvendarem o mistério, o resgataram e trouxeram de volta a Hawkins com vida, confundindo aqueles que sabiam que o garoto havia morrido.



Figura 20: “Trick or treat, freak!”²⁸

Fonte: Netflix, *Stranger Things*, 2017, episódio 2 (*Trick or treat, freak*)²⁹



Figura 21: Jason Voorhees

Fonte: Acervo Google³⁰

É notável que ambos os monstros/vilões dos filmes remetem a seres sobrenaturais que perseguem seus alvos em busca de vingança ou somente pelo prazer de matar, elemento este que, é uma das características do mal que circunda a série, nomeado pelos meninos como Devorador de Mentes, que persegue e possui Will (Noah Schnapp) durante esta temporada. Vilão este ainda, que representa o tom de mistério e trevas que o clima da série apresenta.

²⁷ Nome dado pelos meninos ao monstro da primeira temporada, retirado de um jogo de RPG chamado *Dungeons and Dragons*.

²⁸ “Gostosuras ou travessuras, aberração!”

²⁹ Print tirado por mim.

³⁰ <https://goo.gl/SvdkM3>

Esses, entre vários elementos ao longo desta temporada, são dignos de serem analisados, pois a série em si é rica desses detalhes que nos levam a relembrar e aprender mais sobre o nosso passado, principalmente o que se passava na cultura daquele tempo.

Dessa forma torna-se nítido o modo de representação indexical, que ocorre por meio da relação direta de representação do seu objeto por meio de uma relação factual, seja ela intrínseca ou extrínseca à digese do episódio. Sendo assim, compreende-se como o signo indexical está “materializado numa existência singular, que tem um lugar no mundo (real ou fictício) e reage em relação a outros existentes de seu universo” (SANTAELLA, 1992, p. 77).

Por fim, a temática deste episódio serve como referência nata para o clima que a série em si possui, tanto que, boa parte dos filmes aqui que serviram de inspiração para as referências utilizadas são do gênero terror/suspense, utilizando os elementos tradicionais como assassino/vítima/problema/solução heroica. Embora, devemos considerar o fato de que *Stranger Things 2* fora lançada no dia 27 de Outubro de 2017, às vésperas do feriado do Halloween, clima este perfeito para contar uma história onde todos os elementos se encaixavam com a época em questão.

4 CONCLUSÃO

Ao término deste trabalho, chegamos à conclusão de que o meio audiovisual é uma linguagem que nos permite observar o seu diálogo com inúmeras outras áreas do conhecimento. Por meio da observação do modo de representação indicial, pôde-se compreender o diálogo que a obra *Stranger Things* estabelece com a cultura do período que ele representa, em especial o episódio “Trick or treat, freak”, o qual foi o *corpus* deste trabalho.

Com o estudo aqui realizado acerca das referências que o episódio faz à cultura POP da década de 1980, conclui-se que os irmãos Duffer inter-relacionam o meio sociocultural da década de 80 à sua obra, o que denota verossimilhança da diegese do episódio estudado, o que também é recorrente das temporadas até então produzidas.

Observa-se, assim, que mesmo estando inserido em um contexto de produção sígnica essencialmente icônica, o modo de representação indicial que é promovido pela natureza referencial que constitui o enredo da narrativa audiovisual. Sendo assim, observa-se como a análise da ação dos signos se configura como um campo fértil de infindáveis contribuições para compreensão da estética de criação do seriado por meio dos irmãos Duffer.

REFERÊNCIAS

“**Stranger Things**”, o estranho sucesso dos Irmãos Duffer, estreia-se hoje . Disponível em: <http://expresso.sapo.pt/cultura/2017-10-27-Stranger-Things-o-estranho-sucesso-dos-Irmaos-Duffer-estrea-se-hoje#gs.Qhv6q1Y>. Acesso em: 22 de abril de 2018.

BRUNELLI, Tiago da Silva. **Semiótica Peirceana: uma análise de seriados humorísticos**. Santa Catarina, 20??.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: a imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

FERRAZ JÚNIOR, Expedito. **Semiótica aplicada à Linguagem Literária**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2014.

Halloween (filme). Disponível em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Halloween_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Halloween_(filme)). Acesso em: 23 de maio de 2018.

Letra Thriller Michael Jackson. Disponível em: <https://www.vagalume.com.br/michael-jackson/thriller-traducao.html>. Acesso em: 23 de maio de 2018.

Os caça-fantasmas. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Os_Ca%C3%A7a-Fantasmas. Acesso em: 23 de maio de 2018.

PEIRCE, Charles. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003. 3. ed.

Referências em ST+ motivos para assistir. Disponível em: https://aminoapps.com/c/strangerthingsbrasil/page/blog/referencias-em-stmotivos-para-assistir/Pwjv_XbtmuDkMBpoBEYKq5MxkYjb5dG8RZ. 22 de abril de 2018.

SANTAELLA, Lúcia. **A assinatura das coisas: Peirce e a literatura**. Rio de Janeiro: Imago, 1992.

_____. **A Teoria Geral dos Signos: semiose e autogeração**. São Paulo: Ática, 1995.

Semiótica-significado de Semiótica. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/semiotica/>. Acesso em: 19 de maio de 2018.

SILVA, M. V. B. **Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade**. Galaxia (São Paulo, Online), n. 27, p. 241-252, jun. 2014.

SOUSA; AQUINO; MELO; **A construção da identidade nas séries de TV: uma análise da repercussão de 13 Reasons Why**. Campina Grande, 2017.

Stranger Things 2. Disponível em: <https://www.netflix.com/watch/80117716?trackId=14170289&tctx=0%2C0%2Cb3dff300-b87c-4667-8ef1-1ad49217dddb-56088349>. Acesso em: 23 de maio de 2018.

The house on Maple street quote. Disponível em:
<https://www.quotev.com/story/4866813/The-House-On-Maple-Street/1>. Acesso em: 23 de maio de 2018.

The house on Maple Street. Disponível em:
https://en.wikipedia.org/wiki/The_House_on_Maple_Street. Acesso em: 23 de maio de 2018.