

CENTRO UNIVERSITÁRIO ADVENTISTA DE SÃO PAULO
CAMPUS ENGENHEIRO COELHO
JORNALISMO

ANA JÚLIA ALEM

OS ANOS 80 EM *STRANGER THINGS*: A NOSTALGIA COMO ESTRATÉGIA DE
ENGAJAMENTO E IDENTIDADE CULTURAL

ENGENHEIRO COELHO - SP
2025

ANA JÚLIA ALEM

OS ANOS 80 EM *STRANGER THINGS*: A NOSTALGIA COMO ESTRATÉGIA DE
ENGAJAMENTO E IDENTIDADE CULTURAL

Trabalho de Conclusão de Curso do Centro
Universitário Adventista de São Paulo do curso
de Jornalismo, sob orientação da Profa. Dra.
Lizbeth Carolina Kanyat.

ENGENHEIRO COELHO - SP

2025

Trabalho de Conclusão de Curso do Centro Universitário Adventista de São Paulo,
do curso de Jornalismo apresentado e aprovado em (dia) de novembro de 2025.

Profa. Dra. Lizbeth Carolina Kanyat

Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva

Profa. Ms. Cintia Augustinha dos Santos Freire

Dedico este trabalho ao meu pai, que sob muito sol, me fez chegar até aqui pela sombra e com água fresca.

AGRADECIMENTO

- Agradeço a Deus, pela presença constante em cada passo, por ser abrigo nas incertezas e luz nos caminhos onde o cansaço tentou me fazer parar;
- Ao Centro Universitário Adventista de São Paulo, por ser mais que um espaço de aprendizado. Foi o lugar onde cresci, questionei e descobri novas formas de olhar o mundo. À minha orientadora, Lizbeth Kanyat, por sua paciência, orientação e por acreditar neste trabalho quando ele ainda era só um esboço de ideia;
- Ao meu pai, Alexandre Alem, dedico este trabalho com toda a gratidão que cabe em mim. Ele não teve a oportunidade de viver a experiência universitária, mas me ensinou o valor do estudo com o exemplo de quem luta todos os dias. Foi dele que herdei a persistência e a fé que me trouxeram até aqui. Cada página escrita carrega um pouco de seu esforço;
- E ao meu noivo, Filipe Moraes, por me ouvir falar sobre este trabalho incontáveis vezes, com paciência e carinho. Por entender meus silêncios, rir dos meus exageros e ser meu ponto de paz em meio ao caos. Sua presença foi companhia, força e amor em cada passo dessa jornada.

RESUMO

O presente trabalho analisa como a série *Stranger Things* mobiliza a nostalgia como estratégia estética, narrativa e comunicacional para engajar o público e construir uma identidade cultural entre o passado e o presente. O objetivo geral foi investigar de que modo a série utiliza referências visuais, sonoras e narrativas para gerar identificação emocional e pertencimento, bem como compreender seu papel na perpetuação de um imaginário coletivo dos anos 1980 na cultura pop atual. Para isso, o estudo adota uma abordagem qualitativa, fundamentada em revisão bibliográfica e análise de conteúdo, com ênfase na intertextualidade como ferramenta metodológica. A partir da análise das quatro primeiras temporadas, observou-se que *Stranger Things* reinterpreta o passado criticamente, transformando-o em linguagem simbólica e estética de comunicação. O diálogo entre memória, cultura e mídia revela que a nostalgia constitui uma estratégia narrativa capaz de sustentar a identidade cultural e o sucesso da série.

Palavras-chave: Nostalgia; Cultura pop; Intertextualidade; *Stranger Things*; Identidade cultural.

ABSTRACT

This study analyzes how the series *Stranger Things* mobilizes nostalgia as an aesthetic, narrative and communicational strategy to engage the audience and construct a cultural identity bridging the past and the present. The main objective was to investigate how the series uses visual, sound and narrative references to generate emotional identification and a sense of belonging, as well as to understand its role in perpetuating a collective imagination of the 1980s in contemporary pop culture. To achieve this, this study adopts a qualitative approach, based on bibliographic review and content analysis, with emphasis on intertextuality as a methodological tool. Analysis of the first four seasons shows that *Stranger Things* critically reinterprets the past, transforming it into a symbolic and aesthetic language of communication. The dialogue between memory, culture and media reveals that nostalgia constitutes a narrative strategy capable of sustaining cultural identity and the series' success.

Key words: Nostalgia; Pop culture; Intertextuality; *Stranger Things*; Cultural identity.

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 - AUTORES E TEMAS DA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	29
TABELA 2 - CONTEXTUALIZAÇÃO DAS QUATRO TEMPORADAS	31
TABELA 3 - SÍNTESE DAS ETAPAS METODOLÓGICAS DA PESQUISA	35

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 - ELEMENTOS NOSTÁLGICOS IDENTIFICADOS NA PRIMEIRA TEMPORADA	49
QUADRO 2 - ELEMENTOS NOSTÁLGICOS IDENTIFICADOS NA SEGUNDA TEMPORADA	59
QUADRO 3 - ELEMENTOS NOSTÁLGICOS IDENTIFICADOS NA TERCEIRA TEMPORADA	69
QUADRO 4 - ELEMENTOS NOSTÁLGICOS IDENTIFICADOS NA TERCEIRA TEMPORADA	79
QUADRO 5 - SÍNTESE DOS RESULTADOS NA ANÁLISE DE <i>STRANGER THINGS</i>	80

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - ABERTURA DE <i>STRANGER THINGS</i> (2016)	40
FIGURA 2 - ANÁLISE DE PÔSTERES	42
FIGURA 3 - CENAS INICIAIS DA SÉRIE	44
FIGURA 4 - COMPARATIVO DE <i>STRANGER THINGS</i> (2016) E CLÁSSICOS DO CINEMA DOS ANOS 1970 E 1980	46
FIGURA 5 - REFERÊNCIA AO FILME EXTERMINADOR DO FUTURO (1984) NA SEGUNDA TEMPORADA	51
FIGURA 6 - INTERTEXTUALIDADE COM O FILME CAÇA-FANTASMAS (1984)	52
FIGURA 7 - FIGURINOS DOS PERSONAGENS (DA ESQUERDA PARA A DIREITA, CONFORME TEXTO)	53
FIGURA 8 - SEAN ASTIN EM OS GOONIES (1985) E <i>STRANGER THINGS</i> (2019)	58
FIGURA 9 - LOGOTIPOS PRESENTES NO STARCOURT MALL	61
FIGURA 10 - SELEÇÃO DE CENAS QUE CITAM DE VOLTA PARA O FUTURO (1985)	62
FIGURA 11 - INTERTEXTUALIDADE ENTRE A SÉRIE E A OBRA DE STEPHEN KING	62
FIGURA 12 - COMPARATIVO DE CENA ENTRE <i>STRANGER THINGS</i> (2019) E PICARDIAS ESTUDANDIS (1982)	63
FIGURA 13 - SELEÇÃO DE CENAS QUE REFERENCIAM DIFERENTES FILMES DA ÉPOCA	64
FIGURA 14 - INTERTEXTUALIDADE COMO RECURSO NARRATIVO EM FILMES DA DÉCADA DE 1980	68
FIGURA 15 - <i>STRANGER THINGS</i> (2022) X CARRIE, A ESTRANHA (1976)	71
FIGURA 16 - SELEÇÃO DE CENAS EM QUE O VECNA ESTÁ AGINDO	72
FIGURA 17 - ROBERT ENGLUND EM A HORA DO PESADELO (1984) E <i>STRANGER THINGS</i> (2022)	77
FIGURA 18 - SELEÇÃO DE TWEETS REATIVOS SOBRE A MORTE DE EDDIE MUNSON	78

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
1.1 A nostalgia e sua complexidade	17
1.2 A perspectiva pós-moderna	18
1.3 A intertextualidade e a produção de sentido	21
1.4 Diálogo entre os autores: uma abordagem integrada	24
2 METODOLOGIA	27
2.1 Procedimentos metodológicos	28
2.1.1 Revisão bibliográfica	28
2.1.2 Análise de conteúdo com enfoque intertextual	29
2.2 Corpus da pesquisa	30
2.2.1 Descrição do corpus e contextualização das temporadas	31
2.2.2 Critérios de seleção do corpus analítico	32
2.3 Etapas da pesquisa	33
2.4 Aspectos éticos e limitações da pesquisa	36
3 ANÁLISE	38
3.1 <i>Stranger Things</i> : o início da nostalgia	38
3.1.1 Elementos visuais	39
3.1.2 Elementos sonoros	46
3.1.3 Elementos narrativos	47
3.1.4 Sistematização dos resultados em <i>Stranger Things</i> 1	49
3.2 <i>Stranger Things</i> 2	49
3.2.1 Elementos visuais	50
3.2.2 Elementos sonoros	54
3.2.3 Elementos narrativos	56
3.2.4 Sistematização dos resultados em <i>Stranger Things</i> 2	59
3.3 <i>Stranger Things</i> 3	59
3.3.1 Elementos visuais	60
3.3.2 Elementos sonoros	64
3.3.3 Elementos narrativos	66
3.3.4 Sistematização dos resultados em <i>Stranger Things</i> 3	69
3.4 <i>Stranger Things</i> 4	69
3.4.1 Elementos visuais	70
3.4.2 Elementos sonoros	73
3.4.3 Elementos narrativos	75
3.4.4 Sistematização dos resultados em <i>Stranger Things</i> 4	79
3.4.5 Resultados	80
CONSIDERAÇÕES FINAIS	81
REFERÊNCIAS	83
ANEXOS	84

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, *Stranger Things* tornou-se um dos maiores fenômenos culturais da televisão, atraindo um público global diversificado e engajado. A série, lançada pela Netflix em 2016, mistura mistério, ficção científica e elementos sobrenaturais, mas seu maior diferencial está na maneira como evoca a década de 1980. Através de referências à música, moda, estética visual e à cultura pop daquele período, *Stranger Things* reinterpreta o passado e o utiliza como um recurso narrativo que se conecta com o público de diferentes gerações. Ao criar um universo que mistura o retrô com o contemporâneo, a série traz à tona a nostalgia como uma ferramenta emocional e cultural, capaz de conquistar tanto os espectadores que viveram os anos 80 quanto os mais jovens, que não vivenciaram a época, mas a conhecem por meio da mídia e da cultura pop.

A nostalgia, quando usada na narrativa de *Stranger Things*, vai além de um simples exercício estético; ela serve como um elo que estabelece um diálogo entre diferentes momentos culturais e sociais. Ao resgatar ícones da década de 80, a série cria uma experiência imersiva para o público, ao mesmo tempo em que questiona as influências dessa época nas gerações atuais. Essa reconciliação do passado com o presente é parte fundamental da construção da identidade cultural que *Stranger Things* promove, levando os espectadores a refletirem sobre como o passado continua a moldar as questões culturais e sociais do presente.

A importância dessa abordagem na série se dá por sua capacidade de gerar um sentimento de pertencimento e no impacto na formação de uma nova narrativa cultural. Através de sua representação dos anos 80, a série contribui para o modo como a década é lembrada e reinterpretada, tanto pela geração que a viveu quanto pelas gerações mais jovens.

Diversos estudos têm se debruçado sobre a relação entre mídia e nostalgia, sobretudo em contextos marcados pela recorrente apropriação do passado em produtos culturais contemporâneos. Um dos principais referenciais nesse campo é Svetlana Boym (2001), que propõe uma distinção entre dois tipos de nostalgia: a restaurativa e a reflexiva. A nostalgia restaurativa busca reconstruir o passado literal, promovendo uma idealização que apaga a distância temporal e crítica. Já a nostalgia reflexiva reconhece essa distância e, em vez de tentar recuperar o passado de forma

integral, propõe uma releitura que considera as transformações históricas e culturais. No caso de *Stranger Things*, é possível observar traços dessa nostalgia reflexiva: a série evoca os anos 1980 não para replicá-los de forma acrítica, mas para reinterpretá-los à luz das preocupações e sensibilidades do presente.

Além de Boym (2001), Fredric Jameson (1997) contribui para a compreensão do fenômeno nostálgico no contexto da cultura pós-moderna ao introduzir o conceito de pastiche. Para ele, o pastiche é a imitação de estilos do passado sem um comprometimento com o contexto histórico original — uma simulação que se sustenta na superfície, marcada pela repetição de signos esvaziados de significado. Em *Stranger Things*, essa operação aparece, por exemplo, na ambientação visual que remete diretamente a filmes como *E.T.* (1982), *Os Goonies* (1985) e *Conta Comigo* (1986), mas também na maneira como essas referências são reorganizadas para criar uma nova narrativa. Hutcheon (1991) complementa essa leitura ao destacar a ironia e a autoconsciência como marcas centrais da arte pós-moderna. Para a autora, obras que se apropriam do passado frequentemente o fazem de maneira crítica, propondo uma releitura dos códigos culturais. É nesse jogo entre familiaridade e estranhamento que a nostalgia em *Stranger Things* se torna também uma experiência estética e metalinguística.

No campo da comunicação, essa discussão ganha novas camadas. Silva e Mungioli (2016), por exemplo, analisam a nostalgia como uma estratégia narrativa deliberada, que funciona como uma ponte afetiva entre o conteúdo midiático e o público. Segundo os autores, esse recurso é capaz de gerar identificação emocional, engajamento e até mesmo pertencimento simbólico. A série da Netflix se vale dessa estratégia ao reconstituir elementos culturais da década de 1980 de maneira afetiva e envolvente — do uso de sintetizadores na trilha sonora à estética das bicicletas e roupas dos personagens. Ainda assim, apesar do crescente número de pesquisas sobre o uso da nostalgia na mídia, observa-se uma lacuna específica em relação à análise de *Stranger Things* enquanto um fenômeno que transcende a mera estética retrô: trata-se de um caso em que a nostalgia é também um mecanismo de construção de identidade cultural e de mediação entre diferentes gerações.

Diante desse cenário, este estudo tem como objetivo geral analisar como *Stranger Things* utiliza a nostalgia como recurso estético e narrativo, explorando sua capacidade de conectar diferentes gerações e de criar uma identidade cultural compartilhada que dialogue entre o passado e o presente. Para isso, propõe-se a:

identificar os principais elementos nostálgicos — visuais, sonoros e narrativos — que fazem referência à década de 1980, analisando seu impacto na construção do universo ficcional da série; investigar como tais referências são mobilizadas para gerar identificação emocional e um senso de pertencimento entre públicos de diferentes faixas etárias; e, por fim, estudar como *Stranger Things* contribui para a perpetuação de um imaginário cultural dos anos 80 na cultura pop contemporânea.

Essas reflexões orientam-se pelas seguintes perguntas: de que maneira *Stranger Things* utiliza elementos dos anos 80 para criar uma experiência imersiva que reconcilia passado e presente? Como essas representações nostálgicas contribuem para a construção de uma identidade cultural contemporânea? E de que forma o passado, ao ser reconfigurado pela linguagem audiovisual, continua a moldar percepções, valores e comportamentos no presente?

Este trabalho está estruturado em três capítulos, além desta introdução e das considerações finais. O primeiro capítulo discute os principais conceitos teóricos relacionados à nostalgia, à pós-modernidade e à comunicação. O segundo capítulo apresenta a metodologia e o corpus da análise. No terceiro capítulo, são analisados os elementos nostálgicos presentes em *Stranger Things*, buscando compreender sua função estética e narrativa no contexto contemporâneo.

1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A presente monografia tem como objetivo principal investigar o fenômeno da nostalgia e sua relação com a intertextualidade no âmbito da cultura contemporânea, especialmente sob a ótica do pós-modernismo. Para isso, é fundamental estabelecer uma base teórica que permita compreender os conceitos centrais que sustentam a análise crítica do objeto em estudo, neste caso a série *Stranger Things*. Este primeiro capítulo dedica-se, portanto, a fundamentar teoricamente os conceitos-chave — nostalgia, pós-modernismo e intertextualidade —, oferecendo um panorama reflexivo e crítico sobre suas origens, manifestações e significados no contexto atual.

A nostalgia, muito além de ser um mero sentimento individual ou um fenômeno emocional passageiro, configura-se como uma construção cultural e social que reflete as complexas dinâmicas do tempo, da memória e da identidade. Nas últimas décadas, ela tem ganhado destaque em diferentes áreas do conhecimento, desde a sociologia até os estudos culturais, graças à sua capacidade de revelar as tensões entre passado e presente, entre continuidade e ruptura. A cultura contemporânea, marcada por rápidas transformações tecnológicas, pela globalização e por mudanças aceleradas nas formas de vida, torna o estudo da nostalgia particularmente relevante para compreender como as sociedades modernas lidam com a perda, o desejo e a reconstrução do passado.

O pós-modernismo, enquanto lógica cultural predominante na modernidade tardia, oferece um importante arcabouço para analisar a nostalgia como fenômeno cultural. Ele é caracterizado pela fragmentação, pela descontinuidade e pela coexistência de múltiplas temporalidades, onde o passado não é simplesmente lembrado, mas reconfigurado e ressignificado em uma incessante reciclagem de signos e imagens. Nesse sentido, o conceito de pós-modernismo dialoga diretamente com a nostalgia, pois ambos envolvem uma relação complexa com o tempo e a memória, marcando um afastamento das narrativas lineares e progressivas da modernidade clássica.

A intertextualidade, por sua vez, permite compreender como os textos culturais — sejam literários, audiovisuais ou midiáticos — dialogam entre si, construindo significados a partir da relação com outras obras e discursos. Introduzida nos estudos literários pela teórica Julia Kristeva (1967), a

intertextualidade rompe com a ideia de originalidade autoral e revela o caráter dinâmico e polifônico da produção cultural. Dessa forma, ela é uma ferramenta essencial para analisar a nostalgia na cultura contemporânea, uma vez que os discursos nostálgicos frequentemente se apoiam em referências explícitas ou implícitas a outros textos, estabelecendo uma rede complexa de sentidos.

Este capítulo pretende, então, apresentar e discutir essas três grandes áreas conceituais, destacando suas inter-relações e suas contribuições para a compreensão da cultura contemporânea. Através da revisão crítica das principais teorias e autores, serão delineados os fundamentos para a análise aprofundada que se seguirá nos capítulos posteriores, onde se explorará a aplicação prática dessas ideias na análise da série *Stranger Things*. Assim, esta fundamentação teórica configura-se como um instrumento indispensável para a construção do conhecimento e para a reflexão crítica sobre a cultura do presente.

1.1 A NOSTALGIA E SUA COMPLEXIDADE

A nostalgia, fenômeno cultural e psicológico, assume na contemporaneidade uma dimensão multifacetada que ultrapassa a simples saudade individual para se configurar como um importante conceito para compreender as dinâmicas da memória, do tempo e da identidade na modernidade e pós-modernidade. Svetlana Boym (2001) propõe uma análise aprofundada da nostalgia, destacando sua ambivalência e relevância no mundo moderno.

Segundo Boym (2001), a nostalgia nasce como um efeito colateral da modernidade, especialmente da aceleração do tempo e da percepção linear da história, que fragmentam as experiências humanas e intensificam o desejo de resgatar um passado perdido — um passado que, muitas vezes, não corresponde exatamente à realidade histórica, mas à forma como ele é imaginado. Para a autora, “nostalgia é um anseio por um lar que não existe mais ou que talvez nunca tenha existido” (2001, p. 13), indicando o caráter ilusório e ao mesmo tempo profundamente emocional desse sentimento.

Boym (2001) distingue dois modos principais de nostalgia: a nostalgia restaurativa e a nostalgia reflexiva. A nostalgia restaurativa busca literalmente reconstruir o passado, apagando as marcas do tempo e tentando recuperar uma origem perdida como se fosse possível retornar a um estado original intacto. Essa forma está frequentemente associada a discursos nacionalistas ou religiosos, que

ênfatizam símbolos fixos e identidades homogêneas, rejeitando as imperfeições da história.

Em contraposição, a nostalgia reflexiva não almeja a reconstrução literal do passado, mas se detém na distância e na reflexão sobre a perda e a fragmentação da memória. Ela é caracterizada por sua ironia, inconclusão e subjetividade, valorizando as ruínas, os afetos pessoais e a multiplicidade das experiências históricas. Boym (2001) descreve essa modalidade da seguinte forma:

A nostalgia reflexiva não finge reconstruir o lugar mítico chamado lar; ela está 'apaixonada pela distância, não pelo referente em si'. Esse tipo de narrativa nostálgica é irônica, inconclusiva e fragmentária (Boym, 2001, p. 49).

Essa distinção é fundamental para entender como a nostalgia opera como uma resposta à modernidade e sua promessa de progresso contínuo, que cria um sentimento de descontinuidade e perda. Boym argumenta que a nostalgia é, em grande medida, “uma rebelião contra a ideia moderna do tempo, do progresso e da história linear” (2001, p. 14), que confronta a aceleração e fragmentação do presente com o desejo de um passado fixo, ainda que imaginário.

Além do aspecto temporal, Boym (2001) destaca a nostalgia como uma performance cultural, uma forma de expressão que permite a construção da identidade pessoal e coletiva através da mediação da memória e do afeto. Ela não é apenas um olhar para trás, mas também uma forma de inventar o eu e o presente a partir da memória viva. Essa perspectiva amplia o conceito de nostalgia para além do mero sentimentalismo, indicando seu papel central na cultura contemporânea.

Importante ainda é a função crítica da nostalgia reflexiva, que pode servir como um ato ético e criativo. Diferentemente da nostalgia restaurativa, que tende a fixar verdades absolutas e mitos coletivos, a nostalgia reflexiva convida à escuta, à empatia e à reinterpretação da história, reconhecendo a pluralidade e a fragmentação das memórias.

Embora a distinção entre os dois tipos de nostalgia proposta por Boym (2001) seja extremamente útil para a análise cultural, ela não está isenta de críticas e limitações. Na prática, as manifestações nostálgicas frequentemente se entrelaçam, tornando difícil estabelecer fronteiras rígidas entre a nostalgia restauradora e a reflexiva. Como aponta Guffey (2006), o apelo nostálgico muitas vezes assume um

caráter ambíguo, mesclando ironia e idealização em proporções variáveis conforme o produto cultural e o contexto de recepção. Assim, a nostalgia pode operar simultaneamente como instrumento crítico e como veículo de evasão, sem que uma função anule necessariamente a outra.

Além disso, autores como Simon Reynolds (2012), ao discutir o fenômeno da retromania na cultura pop, sugerem que a recorrência excessiva ao passado pode gerar uma estagnação criativa, na qual a repetição de estilos e estéticas se sobrepõe à inovação. Isso desafia a noção de que toda nostalgia reflexiva é automaticamente produtiva ou crítica. Do ponto de vista da teoria cultural, Andreas Huyssen (2003) também propõe uma leitura cautelosa da onda de memória que caracteriza a virada do século XX para o XXI, questionando se o excesso de memória não estaria obscurecendo a ação política no presente. Essas abordagens indicam que, embora Boym (2001) ofereça uma estrutura conceitual rica, a nostalgia deve ser observada como um fenômeno complexo, situado entre a crítica e a acomodação, entre a reinvenção e a repetição.

É relevante reconhecer que a proposta de Boym (2001) se inscreve em uma perspectiva ocidental e eurocentrada da modernidade, o que exige atenção quando aplicada a contextos culturais diversos. A experiência do tempo, da memória e da história pode variar substancialmente em outras culturas, com outras relações entre tradição e modernidade, progresso e ruptura. Ainda assim, sua contribuição é fundamental para uma compreensão crítica e rica da nostalgia, que é central para a análise de fenômenos culturais atuais.

1.2 A PERSPECTIVA PÓS-MODERNA

O advento do pós-modernismo nas artes e na cultura trouxe uma transformação significativa na forma como o passado é representado, apropriado e ressignificado na contemporaneidade. Em contraste com os ideais modernos de progresso linear e verdade universal, o pós-modernismo valoriza a multiplicidade de narrativas, a fragmentação temporal e a rejeição das grandes totalidades explicativas. Nesse cenário, a nostalgia se torna um fenômeno central, como um sentimento pessoal e um dispositivo estético e discursivo recorrente em produtos culturais. Dois dos principais teóricos a analisarem esse movimento são Fredric Jameson (1997) e Linda Hutcheon (1991), cujas abordagens oferecem leituras

contrastantes, mas complementares, sobre as implicações da nostalgia na cultura pós-moderna.

Fredric Jameson, em sua obra seminal *Pós-modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio* (1997), caracteriza a época como o estágio cultural do capitalismo avançado, marcado pela intensificação da mercantilização, pela estetização da vida cotidiana e pela substituição da profundidade pela superfície. Para Jameson (1997), o que distingue o pós-modernismo do modernismo é justamente a perda da historicidade — uma crise na capacidade de situar eventos, estilos ou experiências em uma narrativa temporal coerente. Essa perda é compensada pelo que ele denomina nostalgia cultural: uma tendência a representar não o passado em si, mas os estilos do passado, por meio de uma reprodução estética que ignora seu conteúdo histórico original.

No centro dessa análise está o conceito de pastiche, que Jameson (1997), define como uma imitação vazia de estilos, desprovida de carga satírica ou crítica. “O pastiche é, como a paródia, a imitação de um estilo peculiar, mas ele carece precisamente daquele sentido do humor, daquele impulso satírico que anima a paródia.” (Jameson, 1997, p. 43). Ao contrário da paródia, que implica uma intencionalidade reflexiva, o pastiche é uma repetição “neutra”, sem subversão.

Ele funciona como uma colagem de signos reconhecíveis, oferecida ao espectador como um simulacro de autenticidade. Filmes como *Grease* (1978) ou *Forrest Gump* (1994), por exemplo, podem ser interpretados por Jameson (1997) como expressões dessa nostalgia estética: evocam os anos 1950 e 1960, mas filtram esses períodos por meio de imagens idealizadas, despolitizadas e fortemente estilizadas, voltadas mais para o consumo afetivo do que para a reflexão histórica.

Jameson (1997) argumenta que essa estética nostálgica está diretamente ligada à lógica do capitalismo tardio, que transforma tudo — inclusive o tempo — em mercadoria. O passado torna-se um “pacote de signos” disponível para apropriação e circulação cultural. Nesse sentido, a nostalgia pós-moderna não busca restaurar uma experiência histórica, mas sim oferecer uma sensação reconfortante de familiaridade em um presente cada vez mais volátil e desorientador. A evocação do passado, portanto, opera como um anestésico cultural, que mascara a complexidade do presente e dificulta a construção de alternativas críticas.

Por outro lado, Linda Hutcheon propõe uma leitura mais ambivalente da cultura pós-moderna. Em “Poética do Pós-Modernismo” (1991), ela reconhece os

traços estéticos descritos por Jameson (1997) — como a intertextualidade, a ironia e a citação —, mas rejeita a ideia de que essas estratégias estejam necessariamente desprovidas de crítica. Para Hutcheon (1991), o pós-modernismo é uma forma de “comprometimento através da distância”, que permite ironizar e homenagear simultaneamente os discursos do passado. A nostalgia, nessa perspectiva, pode ser crítica, desde que acompanhada de uma consciência histórica e de um posicionamento metadiscursivo.

O conceito-chave aqui é a paródia, entendida não como simples zombaria, mas como uma repetição transformadora que convoca o passado para desestabilizá-lo. Hutcheon (1991) defende que a paródia é inerentemente política, pois expõe os mecanismos pelos quais os discursos são construídos e naturalizados. Como ela afirma: “Em certo sentido, a paródia é uma forma pós-moderna perfeita, pois, paradoxalmente, incorpora e desafia aquilo a que parodia.” (1991, p. 28). Assim, uma obra que reencena elementos dos anos 1980, por exemplo, pode ao mesmo tempo ativar a memória afetiva do público e questionar os valores ou representações daquela época. Esse processo de “dupla consciência” — entre o reconhecimento e a crítica — caracteriza o que ela chama de nostalgia crítica.

A tensão entre pastiche e paródia revela o debate mais amplo sobre o papel da memória e da representação histórica na cultura contemporânea. Enquanto Jameson (1997) vê o pós-modernismo como um sintoma de esvaziamento temporal, Hutcheon (1991) enxerga nele uma oportunidade para pensar o passado de maneira autoconsciente e problematizadora. Essas posições não são necessariamente excludentes: na prática, muitas obras culturais oscilam entre as duas abordagens, misturando referências com graus variados de intencionalidade crítica. O próprio fenômeno da nostalgia pode coexistir com estratégias irônicas e metalinguísticas, produzindo leituras múltiplas e ambíguas.

A partir dessas formulações teóricas, torna-se possível analisar como determinadas produções midiáticas lidam com a temporalidade, a memória e o reaproveitamento estético do passado. O caso de *Stranger Things* é emblemático nesse sentido. A série da Netflix, lançada em 2016, se apropria intensamente de signos dos anos 1980 — desde trilhas sonoras e figurinos até referências cinematográficas explícitas —, operando em um limiar entre a nostalgia e a revisitação crítica. Conforme será discutido mais à frente, a leitura dessa obra à luz

das teorias de Jameson (1997) e Hutcheon (1991) permite compreender a complexidade dos modos como o passado é reinscrito na cultura pop atual: como produto, como afeto e como discurso.

1.3 A INTERTEXTUALIDADE E A PRODUÇÃO DE SENTIDO

A intertextualidade é uma categoria teórica fundamental para entender a construção de sentido nas obras culturais contemporâneas, especialmente no âmbito do audiovisual. O conceito foi introduzido por Julia Kristeva (1967) a partir dos diálogos com a teoria do discurso de Mikhail Bakhtin (1929) e transformou a maneira como compreendemos o processo criativo e interpretativo dos textos. Para Kristeva (1967), não há produção cultural original isolada; cada texto é um mosaico, uma colagem dinâmica, uma recomposição contínua de fragmentos de outros textos, discursos, estilos e linguagens. Ela afirma que:

Todo texto se constrói como um mosaico de citações¹, todo texto é absorção e transformação de um outro texto. Em vez de mostrar uma estrutura (uma lógica) e um sentido único (uma significação), o texto se dá como uma multiplicidade de códigos que se cruzam e se redimensionam entre si (Kristeva, 1974, p. 64).

Essa visão revoluciona a noção tradicional de autoria e originalidade, deslocando o centro do processo criativo do autor para o entrelaçamento dos textos e para o papel ativo do leitor, que atualiza o sentido na interação com o texto. Assim, a intertextualidade revela a dimensão social e histórica do discurso: cada texto dialoga com sua tradição e contexto, refletindo e reelaborando as linguagens culturais existentes.

O conceito de intertextualidade se aplica não apenas à literatura, mas a todas as formas artísticas e culturais, incluindo o cinema e a televisão. No campo audiovisual, a intertextualidade se manifesta de maneira rica e complexa, pois esses meios operam com múltiplos códigos simultaneamente — imagens, sons, palavras, movimentos, montagem — que evocam outros textos, estilos e gêneros, permitindo um jogo intersemiótico e interdiscursivo. Por exemplo, um simples enquadramento

¹ A citação “todo texto se constrói como um mosaico de citações” foi originalmente publicada por Julia Kristeva no artigo “*Le mot, le dialogue et le roman*” (1969), posteriormente traduzido e publicado no Brasil no livro *Semiótica: uma introdução* (Kristeva, 1974). Trata-se de uma das formulações fundacionais da teoria da intertextualidade.

de câmera pode remeter a um clássico do cinema, enquanto uma música ou figurino podem evocar um determinado período histórico ou movimento cultural. Isso amplia a experiência do espectador e torna o ato de assistir uma operação interpretativa ativa.

Silva e Mungoli (2016) destacam que a intertextualidade em produtos audiovisuais ocorre tanto de maneira explícita quanto implícita. No primeiro caso, temos citações evidentes e intencionais, como referências diretas a obras famosas, seja por meio de diálogos, cenas ou ambientações que se reconhecem. No segundo, a intertextualidade está nas estruturas narrativas, nos estilos, nas escolhas estéticas que dialogam com tradições e gêneros consolidados, mesmo sem um nome ou referência direta. É a “atmosfera” cultural e discursiva que permeia o texto e orienta sua recepção.

Além disso, Orlandi (2005) amplia o conceito de intertextualidade para o que chama de interdiscurso, que diz respeito à memória discursiva, ao saber pré-existente que fundamenta o dizer e o sentido. Para ela, o interdiscurso é uma espécie de base discursiva que permite que novos discursos surjam e se articulem. A diferença entre interdiscurso e intertexto é sutil, mas importante: enquanto o intertexto conecta um texto a outros textos específicos, o interdiscurso mobiliza um campo mais amplo de saberes e discursos socialmente construídos.

Esse entendimento é crucial para analisar como a produção audiovisual contemporânea, e em particular as séries televisivas, criam seus significados. Segundo o estudo sobre a minissérie *Amor-te amo* (2016), as relações intertextuais não ocorrem apenas na superfície da narrativa, mas também se distribuem pela construção das personagens, fotografia, figurinos e *mise-en-scène*², além do discurso dos próprios autores. Isso torna a obra um espaço aberto a múltiplas interpretações e níveis de leitura.

Um aspecto chave da intertextualidade é o papel do espectador, ou leitor-modelo, como conceitua Umberto Eco (1988). Ele diferencia o leitor de primeiro nível — que desfruta da narrativa de forma mais imediata e literal — do leitor de segundo nível, que reconhece as referências culturais e as interpretações mais profundas. Essa distinção é especialmente importante em obras que se valem de

² Expressão francesa que significa literalmente “colocação em cena” e se refere ao conjunto de elementos visuais e espaciais que compõem uma cena audiovisual, como a disposição dos atores, cenários, iluminação, figurinos, enquadramentos e movimentos de câmera.

intertextualidade complexa, como *Stranger Things*, em que há camadas de sentido destinadas a diferentes públicos. Essa multiplicidade de públicos e interpretações não fragiliza o texto; ao contrário, enriquece-o, pois amplia seu alcance e sua ressonância cultural.

Em *Stranger Things*, a intertextualidade é central para a experiência estética e afetiva. A série remete explicitamente a obras clássicas do cinema dos anos 1980, não apenas por nostalgia, mas porque essas referências estruturam a própria lógica narrativa e visual da obra. O uso de trilhas sonoras, o design de produção, a caracterização dos personagens e até mesmo a narrativa de suspense são reconfigurações que dialogam com um repertório cultural coletivo, permitindo que a série funcione como uma rede de sentidos em constante atualização.

No entanto, a intertextualidade não deve ser vista apenas como uma estratégia estética ou um recurso estilístico. Ela é uma condição fundamental da cultura pós-moderna, marcada pela reciclagem e ressignificação incessante dos discursos e símbolos. Como alerta Agger (2010), o excesso de intertextualidade pode levar à perda de perspectiva, fazendo com que as obras se tornem pastiches superficiais, sem a profundidade crítica necessária para produzir novos sentidos. Essa crítica conecta-se ao diagnóstico de pensadores como Fredric Jameson (1997), que vêem na cultura pós-moderna um predomínio do pastiche e da paródia, onde a distinção entre original e cópia se dilui.

Porém, mesmo dentro desse cenário, a intertextualidade mantém seu potencial transformador, pois possibilita um diálogo contínuo entre o passado e o presente, entre o texto e o leitor, entre as vozes sociais que permeiam a produção cultural. Ela revela que todo texto é um processo dinâmico, uma “construção relacional” em que os sentidos são negociados, reconfigurados e reinventados a cada nova leitura.

Compreender a intertextualidade é essencial para analisar o funcionamento e a recepção de obras audiovisuais contemporâneas, como *Stranger Things*. Essa perspectiva permite enxergar como as narrativas dialogam com um amplo repertório cultural, como a produção de sentido se dá em múltiplos níveis e como o público participa ativamente desse processo.

1.4 DIÁLOGO ENTRE OS AUTORES: UMA ABORDAGEM INTEGRADA

A partir da análise dos principais conceitos teóricos que sustentam esta pesquisa — a nostalgia crítica e restauradora, o pós-modernismo com sua estética da citação, e a intertextualidade como base da produção de sentido — torna-se possível estabelecer um diálogo integrador entre essas abordagens, que nos permite compreender de forma mais ampla os fenômenos culturais da contemporaneidade, especialmente no campo da cultura pop audiovisual. A articulação entre esses autores revela como as noções de memória, história e linguagem atuam em conjunto na produção simbólica da nostalgia e na fruição de narrativas midiáticas como *Stranger Things*.

Svetlana Boym (2001), ao distinguir entre nostalgia restauradora e nostalgia reflexiva, oferece um ponto de partida essencial para compreendermos como a memória é manipulada na cultura pop. Sua abordagem permite identificar dois modos distintos de se relacionar com o passado: um que busca sua reconstrução idealizada e outro que o observa com distanciamento crítico. A nostalgia restauradora tende a recair em mitificações do passado e reencenamentos que apagam as mediações históricas, enquanto a nostalgia reflexiva reconhece a distância temporal e joga com ela, promovendo uma forma de engajamento mais criativa e consciente.

Esse jogo com o passado encontra terreno fértil na lógica estética do pós-modernismo, conforme analisado por Fredric Jameson (1997). Para o autor, o pós-modernismo é marcado por uma “crise da historicidade”, na qual o passado deixa de ser um horizonte crítico para tornar-se um repositório estilístico. A cultura se apropria de signos do passado não como forma de diálogo com sua historicidade, mas como um acúmulo de imagens, estilos e formas prontas para serem remixadas. É nesse sentido que Jameson (1997) associa o pastiche — uma imitação vazia, sem propósito crítico — ao esvaziamento do sentido histórico nas expressões culturais contemporâneas.

Contudo, como argumenta Linda Hutcheon (1991), o pastiche não precisa necessariamente ser superficial: ele pode ser atravessado pela paródia e pela ironia, possibilitando leituras críticas do passado a partir de citações conscientes. A autora, portanto, propõe um deslocamento: não se trata apenas de repetir formas anteriores,

mas de reinterpretá-las por meio da intertextualidade autoconsciente, transformando-as em ferramentas de análise e questionamento.

Nesse ponto, o conceito de intertextualidade de Julia Kristeva (1967) surge como elo articulador. Ao afirmar que “todo texto se constrói como um mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto”, Kristeva (1967) rompe com a ideia de originalidade absoluta e posiciona a linguagem como um campo de forças discursivas, onde o sentido é sempre relacional. Sua teoria, ao dialogar com os pressupostos de Bakhtin (1929), compreende o texto como um lugar de encontro de múltiplas vozes e discursos sociais. A cultura pop — especialmente as narrativas audiovisuais seriadas — constitui-se nesse espaço de intersecção textual, onde a memória do espectador é constantemente ativada, seja por referências explícitas, seja por evocações implícitas. Silva & Mungiolli (2016) reforçam essa perspectiva ao analisarem a intertextualidade como um mecanismo que amplia a participação interpretativa do público, colocando o espectador em posição ativa na decodificação de sentidos e na construção da fruição crítica da narrativa.

A convergência entre nostalgia, pós-modernismo e intertextualidade revela-se, portanto, na maneira como a cultura contemporânea organiza sua relação com o passado. Ao mesmo tempo em que se apropria de elementos da memória coletiva para ressignificá-los, a cultura pop também participa de uma lógica de repetição que pode tanto criticar quanto reforçar estruturas dominantes. Nesse cenário, a memória não é apenas um acervo estático, mas um processo ativo, constantemente reconfigurado por práticas discursivas. A história deixa de ser um conjunto linear de eventos e torna-se um material narrativo, sujeito a montagens, colagens e variações estilísticas. A identidade, por sua vez, é performada dentro desse jogo simbólico, marcada por referências cruzadas, fragmentos culturais e códigos intertextuais que circulam e se reconfiguram conforme os contextos de recepção.

As implicações desse diálogo teórico são significativas para a análise da cultura pop. Ao interpretar produtos midiáticos como *Stranger Things* sob a luz desses conceitos, torna-se evidente que não se trata somente de entretenimento ou de um exercício nostálgico superficial. A série, como tantos outros produtos contemporâneos, opera uma articulação complexa entre memória, linguagem e cultura, mobilizando referências estéticas e narrativas do passado para construir

sentidos no presente. Tais produtos culturais são, ao mesmo tempo, sintoma e crítica do nosso tempo: espelham o desejo de retorno a um tempo imaginado, mas também desconstróem esse mesmo tempo ao submetê-lo ao filtro da ironia, da intertextualidade e da paródia.

A abordagem integrada desses autores permite compreender que a nostalgia, quando mediada pela intertextualidade e situada no contexto pós-moderno, transforma-se em estratégia discursiva e estética. Ela pode tanto consolidar visões idealizadas do passado quanto instigar questionamentos sobre os processos de construção da memória e da identidade. O campo da cultura pop, nesse sentido, apresenta-se como um espaço privilegiado para a observação dessas dinâmicas, nas quais a tensão entre tradição e inovação, memória e presente, continuidade e ruptura torna-se motor de criação e interpretação crítica. No próximo capítulo, a partir da base conceitual apresentada, será detalhada a metodologia adotada para a análise da série *Stranger Things*, com ênfase nos procedimentos e critérios utilizados para investigar como seus elementos estéticos, narrativos e simbólicos se articulam aos mecanismos nostálgicos discutidos até aqui.

2 METODOLOGIA

Esta pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, de natureza exploratória e descritiva, voltada à compreensão dos sentidos simbólicos e culturais mobilizados na série *Stranger Things*, especialmente no que diz respeito ao uso da nostalgia como estratégia narrativa e estética. A escolha por esse tipo de abordagem se justificou pela complexidade interpretativa do objeto de estudo, que não se presta à quantificação, mas à análise de significados, discursos e referências intertextuais que atravessam a linguagem audiovisual.

A investigação qualitativa se sustentou na premissa de que o conhecimento não é dado, mas construído a partir da interpretação de fenômenos culturais e sociais. Conforme Minayo (2001, p. 21), “a pesquisa qualitativa trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes”. Essa perspectiva se mostrou particularmente adequada para o presente estudo, uma vez que a nostalgia analisada em *Stranger Things* não é apenas uma repetição de imagens do passado, mas um fenômeno simbólico, repleto de camadas afetivas, memórias coletivas e discursos identitários que exigiram um olhar sensível e interpretativo.

Denzin e Lincoln (2006) também apontaram que, na abordagem qualitativa, “os pesquisadores estudam as coisas em seus ambientes naturais, tentando entender os fenômenos em termos dos significados que as pessoas lhes atribuem”. Embora *Stranger Things* seja uma obra de ficção, seu consumo, recepção e produção simbólica operaram dentro de um ambiente cultural compartilhado, em que referências do passado foram reinterpretadas à luz das experiências contemporâneas. Dessa forma, o estudo se alinhou à tradição qualitativa que prioriza a compreensão contextualizada dos fenômenos culturais.

O caráter exploratório da pesquisa diz respeito à proposta de aprofundar um campo ainda em desenvolvimento dentro dos estudos da comunicação: o papel da nostalgia na construção de produtos culturais midiáticos pós-modernos. Já o caráter descritivo se referiu à intenção de mapear e analisar os recursos estéticos, sonoros e narrativos que compõem o universo nostálgico da série, compreendendo como essas escolhas operam na construção de sentido e identificação com o público.

A partir dessa abordagem, a pesquisa buscou compreender como a intertextualidade e os mecanismos nostálgicos ativam memórias afetivas e

produzem reconhecimento cultural. Hutcheon (1991) já apontava que a paródia — uma das formas pelas quais o passado é reelaborado em obras contemporâneas — “não apenas repete o passado, mas o transforma em uma nova enunciação crítica”. Da mesma forma, Boym (2001) defendeu que a nostalgia, em seu viés reflexivo, não busca restaurar literalmente o passado, mas instigar uma reinterpretação dele a partir da distância crítica e afetiva que o presente impõe.

Assim, ao se apoiar em uma abordagem qualitativa, além de descrever os elementos nostálgicos em *Stranger Things*, o estudo buscou compreender seus significados culturais mais profundos. A análise interpretativa do corpus audiovisual, portanto, visou identificar as referências mobilizadas pela série e refletir sobre como essas referências produzem sentidos estéticos e emocionais que dialogam com questões contemporâneas de identidade, memória e consumo cultural.

2.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A condução deste estudo se estruturou a partir de dois procedimentos metodológicos centrais: a revisão bibliográfica e a análise de conteúdo com enfoque na intertextualidade. Ambos foram fundamentais para a construção da base teórica e para a investigação dos mecanismos narrativos, estéticos e simbólicos presentes na série *Stranger Things*, especialmente no que se refere à mobilização da nostalgia como recurso comunicacional.

Além disso, a intertextualidade foi adotada como conceito e ferramenta metodológica, alinhada à proposta de Silva e Mungioli (2016), que a compreendem como um fenômeno cultural capaz de ativar memórias afetivas, gerar reconhecimento e produzir sentido no público contemporâneo.

2.1.1 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

A revisão bibliográfica teve como objetivo construir o arcabouço teórico necessário para sustentar a análise, aprofundando os conceitos de nostalgia, estética pós-moderna, intertextualidade, memória cultural e narrativas midiáticas. Foram selecionados autores cujas contribuições são fundamentais para compreender os processos de ressignificação do passado na cultura pop contemporânea. As obras escolhidas dialogam diretamente com o objeto de estudo, permitindo uma leitura crítica da série e de seus efeitos simbólicos.

A tabela a seguir sintetiza os principais autores e temas abordados:

Tabela 1 - Autores e temas da revisão bibliográfica

Autor(a)	Temas principais	Obra de referência
Svetlana Boym	Nostalgia crítica e restauradora	<i>The Future of Nostalgia</i> (2001)
Fredric Jameson	Pós-modernismo e pastiche	Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio (1997)
Linda Hutcheon	Paródia e ironia	A poética do pós-modernismo: história, teoria e ficção (1991)
Julia Kristeva	Intertextualidade	<i>Word, Dialogue and Novel</i> (1967)
Silva & Mungioli	Intertextualidade midiática	A intertextualidade e a produção de sentido na minissérie Amorteamo (2016)

Fonte: dados organizados pela autora (2025).

2.1.2 ANÁLISE DE CONTEÚDO COM ENFOQUE INTERTEXTUAL

O segundo procedimento adotado foi a análise de conteúdo, com um recorte qualitativo e interpretativo, aplicada ao universo audiovisual de *Stranger Things*. Esse método foi escolhido por sua capacidade de examinar os significados culturais que emergem das representações midiáticas, especialmente quando articulado ao conceito de intertextualidade.

O processo de análise consistiu na identificação de referências explícitas e implícitas a elementos da cultura pop dos anos 1980, tais como filmes, séries, músicas, objetos, estéticas visuais e discursos que dialogam diretamente com esse período. Para isso, cada episódio das quatro primeiras temporadas foi observado minuciosamente, com especial atenção às cenas, trilha sonora, figurinos, ambientação, enquadramentos, roteiros e escolhas narrativas que evocam memórias culturais compartilhadas. A análise foi estruturada em três categorias principais:

- Elementos visuais: figurinos, cenários, cores, objetos de cena e design gráfico que evocam períodos específicos, sobretudo os anos 1980.

- Elementos sonoros: trilhas musicais, efeitos sonoros, músicas diegéticas e não diegéticas que resgatam referências culturais da época.
- Elementos narrativos: construção de personagens, gêneros cinematográficos evocados, arquétipos, roteiros e tramas que dialogam com produções anteriores.

Essas categorias foram definidas a partir da interlocução com os conceitos de intertextualidade (Kristeva, 1967 e Silva & Mungioli, 2016) e com os estudos sobre estética pós-moderna e cultura pop. Além disso, a análise de discurso foi utilizada como estratégia complementar, especialmente na interpretação dos sentidos simbólicos produzidos na série. Esse procedimento permitiu compreender como as escolhas narrativas e estéticas dialogam com discursos culturais contemporâneos, reforçando ou questionando determinadas visões de mundo, memórias e identidades.

2.2 CORPUS DA PESQUISA

O corpus desta pesquisa foi composto pelas quatro primeiras temporadas da série *Stranger Things*, produzida pela Netflix desde 2016. A série, criada pelos irmãos Matt e Ross Duffer, consolidou-se como um fenômeno cultural global, amplamente reconhecido por sua intensa mobilização de referências nostálgicas, especialmente das décadas de 1980 e início dos anos 1990.

A escolha desse corpus se justificou pela natureza progressiva com que a obra constrói seu universo simbólico. Ao longo das temporadas, *Stranger Things* desenvolve de forma cumulativa seus recursos estéticos, sonoros e narrativos, intensificando o uso da nostalgia como ferramenta tanto de construção narrativa quanto de engajamento afetivo com o público. Como observa Hutcheon (1991), a reapropriação do passado em produtos culturais contemporâneos não se dá de forma estática, mas dinâmica e transformadora – aspecto que se revela com clareza na evolução da série.

A progressão das temporadas evidencia uma ampliação tanto na quantidade quanto na complexidade das referências. Se na primeira temporada os elementos nostálgicos funcionam sobretudo como acenos afetivos – com referências diretas a filmes como *E.T.* (1982) e *Os Goonies* (1985) –, nas temporadas seguintes eles se tornam mais elaborados, abrangendo videogames, cultura pop, moda, trilhas

sonoras e códigos estéticos dos anos 1980. Portanto, a análise cumulativa permite mapear a recorrência das referências e compreender como a série articula esses elementos ao longo do tempo, fortalecendo seu apelo identitário e afetivo junto às audiências contemporâneas.

Analisar apenas uma temporada isolada poderia comprometer a compreensão da lógica que sustenta a obra, uma vez que as referências não estão concentradas, mas distribuídas e aprofundadas ao longo dos episódios e dos arcos narrativos. Dessa forma, tornou-se indispensável compreender a série como um todo, considerando como as camadas nostálgicas se sobrepõem e se tornam mais sofisticadas com o avanço da trama.

2.2.1 DESCRIÇÃO DO CORPUS E CONTEXTUALIZAÇÃO DAS TEMPORADAS

A série é ambientada na fictícia cidade de Hawking, Indiana, nos Estados Unidos, durante os anos 1980. Misturando ficção científica, suspense, aventura e drama adolescente, a obra acompanha um grupo de crianças, adolescentes e adultos que se deparam com fenômenos sobrenaturais ligados ao chamado “Mundo Invertido”, uma dimensão paralela que ameaça a cidade.

Tabela 2 - Contextualização das quatro temporadas

Temporada	Lançamento	Contexto narrativo	Marcos temporais e culturais
1 ^a	2016	Desaparecimento de Will Byers e surgimento de Eleven; introdução ao Mundo Invertido	Forte referência a filmes de aventura infantil, cultura nerd e jogos de RPG
2 ^a	2017	A ameaça do Devorador de Mentes se manifesta; expansão da mitologia do Mundo Invertido	Maior presença de referências à cultura pop, como fliperamas, Halloween, filmes de terror dos anos 1980 e músicas de época
3 ^a	2019	Abertura de um shopping center (Starcourt); espiões russos buscam o Mundo Invertido	Referências à cultura de consumo dos anos 1980, filmes de espionagem e blockbusters como <i>De Volta para o Futuro</i>
4 ^a	2022	Fragmentação dos personagens; surgimento	Estética mais sombria, referências ao terror

		de Vecna como novo vilão	sobrenatural e filmes como <i>A Hora do Pesadelo</i> , além da explosão de músicas como <i>Running Up That Hill</i>
--	--	--------------------------	---

Fonte: dados organizados pela autora (2025).

2.2.2 CRITÉRIOS DE SELEÇÃO DO CORPUS ANALÍTICO

A definição dos critérios de seleção do corpus analítico foi fundamental para assegurar a coerência, a profundidade e a relevância da pesquisa. A escolha das cenas, episódios e elementos analisados ocorreu a partir de parâmetros que consideram tanto o valor simbólico das referências quanto sua função dentro da narrativa.

Em primeiro lugar, priorizou-se a relevância nostálgica das cenas. Foram selecionados trechos nos quais a presença de referências culturais aos anos 1980 fosse evidente, seja por meio de objetos de cena, figurinos, trilhas sonoras, diálogos ou pela própria construção estética dos ambientes. Essas referências poderiam se manifestar de forma explícita, quando diretamente visíveis ou nomeadas, ou de maneira implícita, por meio de estilos, atmosferas e códigos culturais compartilhados.

Outro critério determinante foi a importância narrativa desses elementos nostálgicos. Não se buscou apenas mapear referências que funcionassem como ornamentos visuais ou sonoros, mas compreender de que modo essas escolhas impactam o desenvolvimento da trama, a construção dos personagens e o fortalecimento da identidade da obra. Assim, as cenas escolhidas foram aquelas em que a nostalgia exerce papel ativo na condução da história e na criação de sentidos.

Também se considerou a variedade dos elementos intertextuais mobilizados pela série. A análise contemplou referências distribuídas entre aspectos visuais (cenários, figurinos, objetos e paleta de cores), aspectos sonoros (trilhas, músicas diegéticas e não diegéticas, bem como efeitos sonoros típicos) e elementos narrativos, que abrangem desde a estrutura dos episódios até diálogos, construção de personagens e roteiros que fazem alusão a gêneros, filmes ou produções culturais anteriores.

Por fim, um aspecto relevante para a escolha do corpus foi a recorrência dos elementos nostálgicos ao longo das temporadas. Referências que aparecem de

maneira reiterada, seja no desenvolvimento dos personagens, na ambientação dos espaços ou na construção dos conflitos, foram entendidas como particularmente significativas para os objetivos da pesquisa. Isso porque sua repetição e ressignificação reforçam a estratégia de engajamento afetivo da série, bem como sua proposta estética baseada na revisitação constante do passado.

Esses critérios orientaram a seleção do material a ser analisado e garantiram que a investigação pudesse ser mais que uma simples listagem de referências, permitindo compreender de que modo a nostalgia opera como um dispositivo estruturante da série. Dessa forma, o corpus analítico se constituiu a partir de uma amostragem criteriosa, que buscou abarcar tanto a diversidade dos elementos nostálgicos quanto sua função no tecido narrativo e simbólico de *Stranger Things*.

2.3 ETAPAS DA PESQUISA

O desenvolvimento desta pesquisa foi conduzido por um percurso metodológico cuidadosamente planejado, que se estruturou de forma progressiva e interligada, a fim de garantir uma análise rigorosa e fundamentada sobre os elementos nostálgicos e intertextuais presentes na série *Stranger Things*. Cada etapa cumpriu um papel essencial na consolidação dos resultados, desde a construção do referencial teórico até a interpretação crítica do corpus.

O processo teve início com a consolidação do referencial teórico, etapa que se revelou indispensável para embasar conceitualmente a análise. A partir da seleção criteriosa de obras e autores centrais para os temas de nostalgia, pós-modernismo, intertextualidade e cultura pop, foram realizadas leituras aprofundadas e fichamentos detalhados. Esse movimento não se limitou à apropriação de definições conceituais, mas buscou compreender como essas categorias dialogam entre si e de que maneira poderiam ser aplicadas à análise da obra audiovisual escolhida. Autores como Svetlana Boym, Fredric Jameson, Linda Hutcheon, Julia Kristeva e Silva & Mungioli forneceram as bases teóricas que sustentam a reflexão proposta, permitindo compreender os fenômenos culturais sob múltiplas perspectivas.

Com o referencial devidamente estruturado, avançou-se para a etapa de mapeamento do corpus, que consistiu na imersão nas quatro primeiras temporadas de *Stranger Things*. Essa fase foi decisiva para entender como as estratégias narrativas e estéticas da série se desenvolvem de forma cumulativa ao longo do

tempo, consolidando-se como uma marca identitária da obra. A análise preliminar permitiu observar que as referências nostálgicas não se restringem a momentos isolados, mas se intensificam e se expandem, criando um universo que atravessa toda a construção narrativa.

A partir desse mapeamento inicial, tornou-se necessário selecionar os episódios e cenas mais representativos para a análise detalhada. A escolha foi orientada por critérios que consideraram a densidade e a recorrência de elementos que evocam o passado, seja por meio de referências visuais, da trilha sonora, dos diálogos ou de estruturas narrativas que remetem diretamente à cultura pop dos anos 1980. Esse recorte não teve como objetivo excluir partes da obra, e sim destacar sequências emblemáticas capazes de sintetizar a operação dos mecanismos nostálgicos e intertextuais presentes na série.

Em seguida, deu-se início à etapa de catalogação e organização dos dados, na qual cada elemento identificado foi descrito, contextualizado e classificado conforme sua natureza — visual, sonora ou narrativa. Esse processo foi fundamental para que a análise se desenvolvesse de maneira estruturada, permitindo observar padrões, recorrências e nuances que poderiam passar despercebidas em uma observação superficial. A organização criteriosa das informações viabilizou uma visão panorâmica da presença e da função da nostalgia ao longo das temporadas, ao mesmo tempo em que preservou a atenção aos detalhes específicos de cada episódio.

Superada a etapa de sistematização, a pesquisa avançou para a análise interpretativa, momento em que os dados coletados foram confrontados com o arcabouço teórico construído. Essa etapa exigiu rigor analítico e sensibilidade na leitura dos discursos culturais presentes na série. Foi necessário compreender como essas referências são mobilizadas no interior da narrativa, de que forma dialogam com a memória coletiva e como contribuem para a construção de sentidos afetivos, estéticos e culturais. Nesse ponto, os conceitos de intertextualidade, nostalgia crítica e estética pós-moderna mostraram-se fundamentais para a compreensão dos processos simbólicos que operam em *Stranger Things*.

A etapa de redação dos capítulos analíticos consolidou todo o percurso metodológico desenvolvido. A escrita do texto final buscou promover um diálogo contínuo entre teoria e análise, de modo a articular os achados da pesquisa com os questionamentos que motivaram este estudo desde sua concepção. Ao longo desse

processo, manteve-se o compromisso com uma abordagem crítica e reflexiva, capaz de situar *Stranger Things* como um fenômeno cultural que reflete, reproduz e ressignifica as dinâmicas da memória, da nostalgia e da cultura pop na contemporaneidade.

Tabela 3 - Síntese das etapas metodológicas da pesquisa

Etapas da Pesquisa	Descrição	Objetivo
1. Construção do referencial teórico	Leitura aprofundada e fichamento de obras e autores centrais sobre nostalgia, pós-modernismo, intertextualidade e cultura pop.	Embasar conceitualmente a análise, permitindo compreender fenômenos culturais sob múltiplas perspectivas.
2. Mapeamento do corpus	Imersão nas quatro primeiras temporadas de <i>Stranger Things</i> , observando estratégias narrativas, estéticas e recorrência dos elementos nostálgicos.	Entender o desenvolvimento cumulativo da narrativa e identificar padrões de nostalgia e intertextualidade.
3. Seleção de episódios e cenas representativas	Escolha das sequências com mais densidade de referências visuais, sonoras e narrativas relacionadas aos anos 1980 e à cultura pop.	Destacar momentos emblemáticos que sintetizam a operação dos mecanismos nostálgicos e intertextuais.
4. Catalogação e organização dos dados	Descrição, contextualização, e classificação dos elementos identificados em categorias: visual, sonora e narrativa.	Permitir uma análise estruturada, observando padrões e detalhes que poderiam passar despercebidos.
5. Análise interpretativa	Confronto dos dados coletados com o referencial teórico, leitura dos discursos culturais e interpretação dos sentidos afetivos e culturais.	Compreender como as referências dialogam com a memória coletiva e contribuem para a construção de significados.
6. Redação dos capítulos analíticos	Organização e escrita dos resultados, articulando teoria e análise, mantendo abordagem crítica e reflexiva.	Consolidar o percurso metodológico, demonstrando como <i>Stranger Things</i> mobiliza nostalgia e cultura pop.

Fonte: dados organizados pela autora (2025).

Cada etapa da pesquisa cumpriu um papel essencial e articulado na construção da análise. O desenvolvimento do referencial teórico, o mapeamento do corpus, a catalogação dos dados e a interpretação dos elementos foram processos que se complementaram continuamente. Esse percurso permitiu aprofundar a compreensão sobre como *Stranger Things* mobiliza referências nostálgicas e discursos culturais, gerando sentidos que dialogam diretamente com as dinâmicas da cultura contemporânea.

2.4 ASPECTOS ÉTICOS E LIMITAÇÕES DA PESQUISA

A presente pesquisa, por se configurar como uma análise qualitativa de produtos culturais amplamente divulgados e disponíveis em ambiente digital, não envolveu diretamente sujeitos humanos em sua execução. Dessa forma, não foi necessário aplicar instrumentos como termos de consentimento, nem submeter o estudo a comitês de ética em pesquisa. Ainda assim, foram adotadas medidas éticas fundamentais à condução responsável da investigação acadêmica, sobretudo no que diz respeito ao uso e à interpretação de obras culturais e às normas de citação e direitos autorais.

Todos os materiais analisados – episódios, entrevistas e artigos – foram acessados por meios legais, respeitando os direitos dos produtores, autores e distribuidores. As referências intertextuais e os trechos de obras citadas ou descritas neste trabalho foram devidamente creditados, em conformidade com as normas vigentes, preservando a integridade dos conteúdos originais. A análise interpretativa desenvolvida ao longo do estudo buscou adotar uma postura crítica, mas ética, sem juízos de valor ou avaliações morais acerca das escolhas criativas das obras analisadas. O foco esteve na compreensão dos sentidos simbólicos, estéticos e culturais que emergem da série *Stranger Things*, sem intenção de rotular ou validar comportamentos, discursos e ideologias.

Do ponto de vista metodológico, reconhece-se a subjetividade inerente à análise qualitativa. A interpretação dos dados foi conduzida a partir de um olhar teórico-crítico fundamentado em autores reconhecidos. Como toda leitura cultural, esta também está atravessada por recortes, perspectivas e escolhas que refletem tanto os limites do pesquisador quanto às possibilidades do objetivo estudado.

Entre as principais limitações do estudo, destaca-se a delimitação do corpus: foram analisadas apenas as quatro primeiras temporadas da série *Stranger Things*,

disponíveis na plataforma Netflix até o momento da pesquisa. Produtos derivados, como histórias em quadrinhos, livros licenciados e jogos, não foram incluídos, apesar de também contribuírem para o universo narrativo e expandirem as possibilidades de leitura da obra. Tal escolha se deu por questões de viabilidade e pelo foco em analisar o material audiovisual seriado como principal vetor da construção nostálgica.

Além disso, o recorte analítico privilegiou exclusivamente os mecanismos nostálgicos e intertextuais presentes na obra, não contemplando outras dimensões possíveis de investigação, como os impactos sociais e econômicos da série, as estratégias de marketing transmidial, ou ainda os discursos políticos subjacentes à narrativa. Embora relevantes, tais aspectos extrapolam os objetivos e os limites estabelecidos neste trabalho.

Por fim, reconhece-se também que, devido à densidade intertextual de *Stranger Things*, não foi possível mapear a totalidade de suas referências culturais. Optou-se por priorizar aquelas mais evidentes, recorrentes ou culturalmente relevantes para o contexto norte-americano e ocidental, tendo em vista o propósito de compreender como tais referências operam na ativação de memórias coletivas e na construção simbólica de um passado compartilhado.

3 ANÁLISE

Neste capítulo, dá-se início à etapa analítica da pesquisa, cujo foco recai sobre o uso da nostalgia como recurso estético e narrativo em *Stranger Things*. Após a construção do referencial teórico e da definição metodológica, o estudo avança agora para a investigação dos sentidos produzidos pelos elementos que compõem o universo simbólico da série – especialmente aqueles que evocam os anos 1980 e que geram identificação afetiva junto ao público.

A análise será conduzida de forma interpretativa, com base nos autores que embasaram este trabalho, respeitando a complexidade da narrativa audiovisual e o modo como ela articula a memória, cultura e linguagem. As quatro primeiras temporadas foram escolhidas por apresentarem um desenvolvimento progressivo da estética nostálgica, o que justifica a organização deste capítulo por temporadas.

Ainda que já apresentadas anteriormente, as categorias de análise (visuais, sonoras e narrativas) reaparecem agora de forma articulada ao corpus, evidenciando como objetos, figurinos, trilhas, enquadramentos, gêneros e arquétipos funcionam como pistas culturais que atravessam a série. A partir dessa estrutura, será possível observar a evolução da nostalgia em *Stranger Things* como uma linguagem que traduz os anseios, afetos e contradições de um presente que está em constante diálogo com o passado.

3.1 *STRANGER THINGS*: O INÍCIO DA NOSTALGIA

Lançada em 2016, a primeira temporada³ de *Stranger Things* apresentou ao mundo o universo misterioso, afetivo e visualmente reconhecível de Hawkins, Indiana. Situada no ano de 1983, a narrativa acompanha o desaparecimento de Will Byers e os desdobramentos desse evento na pequena cidade fictícia. O principal arco narrativo se estrutura como um suspense infantojuvenil de tons sobrenaturais, em que a busca pelo menino desencadeia o surgimento de fenômenos paranormais, experimentos governamentais secretos e criaturas de outro mundo, como o Demogorgon. A trama, no entanto, vai além de uma investigação: ela revela camadas emocionais ao expor laços de amizade, maternidade e a solidão dos “desajustados”.

³ Acesso à temporada: <https://www.netflix.com/search?q=stranger%20things&jbv=80057281>

Os personagens centrais – Mike, Dustin, Lucas, Eleven, Will, Joyce, Jonathan, Hopper e Nancy – foram construídos com base em arquétipos⁴ clássicos do cinema oitentista, e ao mesmo tempo ressignificados à luz da sensibilidade contemporânea. Enquanto as crianças protagonizam uma jornada de amizade e descoberta, os adolescentes vivenciam dilemas típicos de amadurecimento, e os adultos oscilam entre ceticismo e desespero diante do inexplicável. A presença de Eleven, uma garota com poderes telecinéticos⁵ de origem misteriosa, insere a série num campo que dialoga com filmes como *Carrie, a Estranha* (1976) e *Fogo nas Estrelas* (1984), ao mesmo tempo em que estabelece a personagem como um símbolo de alteridade e potência.

Esteticamente, a temporada estabelece o tom nostálgico que marcará toda a série. A ambientação contribui para a criação de um universo visual coerente e afetivamente carregado. Os walkie-talkies, bicicletas, fliperamas, pôsteres e a iluminação amarelada das casas suburbanas norte-americanas compõem a paisagem familiar aos que viveram ou consumiram culturalmente aquele período. O tom narrativo mescla suspense, drama e fantasia, evocando produções como *E.T.* (1982) e *Os Goonies* (1985), ao mesmo tempo em que apresenta um enredo denso, estruturado sobre o mistério e o trauma. A primeira temporada funciona, portanto, como a fundação do universo de *Stranger Things*. É nesse ponto de partida que a nostalgia se estabelece como pano de fundo estético e simbólico da narrativa.

3.1.1 ELEMENTOS VISUAIS

O potencial nostálgico da primeira temporada de *Stranger Things* se manifesta, primeiramente, por meio da identidade visual da série, que logo no início estabelece uma conexão direta com o imaginário dos anos 1980. A abertura oficial faz referência explícita ao álbum *Vortex*, de John Carpenter, ícone do gênero terror e ficção científica daquela década. A trilha sonora minimalista, carregada de sintetizadores e atmosferas tensas cria um clima de suspense, mistério e nostalgia, além de posicionar o espectador dentro de uma tradição estética consolidada.

⁴ Modelos universais de personagens, ideias ou comportamentos que se repetem em narrativas ao longo do tempo e das culturas, como o herói, o mentor ou o pária. O termo tem origem na psicologia analítica de Carl Jung e também é amplamente utilizado nos estudos de literatura e cinema.

⁵ Refere-se à habilidade de mover ou manipular objetos com a mente, sem o uso de força física ou contato direto. O termo deriva de *telekinesia* (do grego *tele*, “distância”, e *kinesis*, “movimento”).

Essa ligação entre o passado e presente é reforçado entre três pilares fundamentais: os produtos audiovisuais da época, a temporalidade em que a série está ambientada e o próprio espectador. Conforme analisa Svetlana Boym (2001), a nostalgia é um sentimento ambíguo que conjuga memória e desejo, permitindo que o público resgate e reviva referências culturais que marcaram sua experiência coletiva. Nesse sentido, a abertura de *Stranger Things* atua como uma “âncora” temporal, estabelecendo desde o primeiro instante um diálogo entre a série e as obras que a inspiraram.

Outro aspecto importante da identidade visual da série é a tipografia utilizada, claramente inspirada nas obras impressas de Stephen King – uma referência direta ao universo do horror literário dos anos 1980. Na figura 1, que apresenta a seleção de três imagens da abertura de *Stranger Things*, é possível observar como a tipografia escolhida ecoa o estilo da época. Essa escolha tipográfica reforça a ambientação temporal, enquanto intensifica o tom sombrio e misterioso da série, conectando-a com um público familiarizado com a literatura de terror daquela época. A escolha de fonte funciona como um elemento visual de intertextualidade, que remete ao universo *cult* do horror, aprofundando a imersão do espectador no clima da narrativa.

Figura 1 - Abertura de *Stranger Things* (2016)



Fonte: capturas de tela realizadas pela autora (2025).

Os pôsteres e materiais de divulgação da primeira temporada exemplificam a nostalgia de forma clara. Embora *Stranger Things* dialogue principalmente com obras da década de 1980, a composição de seus pôsteres remete também a produções mais recentes que retomam essa estética retrô, como o filme *Star Wars: O Despertar da Força* (2015). Embora lançado décadas depois da era original da franquia, este filme recorre propositalmente aos elementos visuais e narrativos da trilogia clássica, ativando uma nostalgia “retroativa” que é compartilhada pelo público contemporâneo. A utilização dessa referência no pôster de *Stranger Things*

demonstra uma dupla camada de intertextualidade: a série não apenas evoca diretamente a década, mas também dialoga com as formas atuais que a cultura pop utiliza para revisitar e reinventar esse passado.

Dessa forma, a referência a *Star Wars* (2015) não é anacrônica, mas uma escolha estratégica que reforça o universo ficcional de *Stranger Things* por meio de signos que já foram ressignificados pela cultura contemporânea. Essa ressignificação está alinhada ao conceito de pastiche, descrito por Fredric Jameson (1997) como uma forma de imitação consciente e decorativa do estilo do passado, típica da pós-modernidade. O pastiche entrelaça os elementos históricos num jogo de citações que gera novos sentidos e camadas de significado. Assim, ao remeter a uma produção recente que, por sua vez, evoca a estética clássica, *Stranger Things* cria um diálogo intertextual complexo que amplia sua capacidade de ativar a nostalgia do público. Essa articulação teórico-prática demonstra como a série utiliza a reciclagem cultural para construir uma experiência audiovisual que é, ao mesmo tempo, familiar e inovadora.

Além disso, elementos visuais que remetem à *Os Goonies* (1985) são evidentes na disposição dos personagens e nos detalhes do cenário, reforçando a conexão da série com a cultura pop dos anos 1980. Nos pôsteres, os personagens são organizados de forma que enfatiza a dinâmica de grupo típica das aventuras juvenis daquele período, com uma composição que valoriza a diversidade dos perfis e a interação entre eles, lembrando o grupo de jovens protagonistas do clássico. No cenário, elementos como as casas e suburbanas, bicicletas e objetos cotidianos — presentes em detalhes visuais — evocam a atmosfera de pequena cidade americana, cenário clássico das histórias de aventura infantil daquela época.

Esse conjunto articulado de escolhas visuais — composição dos personagens, ambientação detalhada e tipografia específica (apresentado na figura 2) — constrói um universo de sentido coeso e carregado de significado. Ele é reconhecido e valorizado pelo público, que ativa memórias afetivas e experimenta uma sensação de reencontro com um tempo e um estilo marcantes, potencializando o efeito da nostalgia crítica que sustenta a experiência estética da série.

Figura 2 - Análise de pôsteres



Fonte: material organizado pela autora a partir de pôsteres oficiais (2025).

A construção visual da primeira temporada de *Stranger Things* opera como um sistema semiótico coerente em que objetos, enquadramentos e cores funcionam como vetores de sentido capazes de convocar memórias culturais e reorientar a percepção do espectador. Tomando Kristeva (1967) como ponto de partida – para quem o texto é sempre um mosaico de citações e ecos de outros textos – a série não recria simplesmente os anos 1980; ela articula citações visuais que se cruzam entre si e com o repertório do público, produzindo significados novos a partir da sobreposição de referências. Nesse processo, o que pareceria mera reconstituição histórica transforma-se em prática intertextual: o espaço doméstico, o objeto de cena e a composição de grupo tornam-se índices atemporais e afetivos que acionam, segundo Boym (2001), formas distintas de nostalgia.

A cena do primeiro episódio, em que os amigos estão reunidos à mesa, retrata de maneira autêntica a dinâmica social típica da infância da época, evidenciando a intimidade e o cotidiano compartilhados entre as crianças. Para aqueles que nasceram na década retratada ou que vivenciaram a infância antes dos anos 2000, a imagem dos quatro meninos envolvidos em uma partida de RPG⁶ resgata a memória de uma época marcada pela simplicidade e pela liberdade da vida infantil. Mesmo para os espectadores que nunca tiveram contato direto com o

⁶ sigla para "Role-Playing Game", um tipo de jogo em que os participantes assumem papéis de personagens fictícios e colaboram na construção de narrativas, geralmente ambientadas em mundos imaginários.

jogo, o contexto social e afetivo evocado pela cena desperta atenção e identificação. Isso ocorre porque a nostalgia é um fenômeno ligado ao desejo de retornar a modos de vida do passado, especialmente a uma infância que parecia menos ameaçada pelas complexidades do mundo atual.

O jogo *Dungeons & Dragons*, lançado nos anos 1970 e consolidado como um marco da cultura pop dos anos 1980, simboliza a aventura, a criatividade e a construção coletiva de narrativas e laços sociais entre os jovens. Na série, o tabuleiro, as fichas e os dados são elementos que materializam uma cultura analógica e coletiva, conforme discutido por Silva & Mungioli (2016), que ressalta como esses objetos servem de ponte entre memórias pessoais e mitologias compartilhadas. Essa ressignificação contribui para a criação de um universo de sentido onde a experiência da infância se torna um espaço de reencontro afetivo entre a série e seu público.

Visualmente, a composição da cena, retratada na figura 3, – com os personagens próximos, cabeças inclinadas e gestos sincronizados em torno do tabuleiro – reforça o microespaço de comunhão e intimidade. A utilização de planos fechados aproxima o espectador da ação, intensificando a sensação de participação. Cinematograficamente, a cena remete a obras clássicas como *E.T.* (1982) e *Conta Comigo* (1986), onde o grupo de amigos também é retratado como um coletivo afetivo essencial para a narrativa.

Nessas primeiras cenas da série, o público é apresentado ao grupo de amigos que trazem consigo particularidades essenciais para a construção da narrativa e para a identificação afetiva com a audiência. Destaca-se, por exemplo, o uso do aparelho ortodôntico de Dustin, traço que remete diretamente a Mikey, personagem do filme *Os Goonies* (1985), também marcado por características físicas e comportamentais singulares. Além disso, a condição de Dustin, que apresenta displasia cleidocraniana – um distúrbio que afeta o desenvolvimento dos dentes permanentes e interfere na fala e mastigação – confere maior profundidade e humanidade aos personagens. Essas especificidades citadas são características marcantes e, levando em conta que os dois personagens sofrem bullying em razão delas, buscam desencadear no espectador uma reação empática.

Figura 3 - Cenas iniciais da série



Fonte: capturas de tela realizadas pela autora (2025).

A iconografia das bicicletas, nas variadas cenas em que os meninos estão pedalando de um lado para o outro em busca de resolver os mistérios, é um dos signos mais potentes da série, pois condensa a autonomia infantil e o vínculo imaginário cinematográfico dos anos 1980. Essas cenas evocam um modo de vida hoje praticamente extinto para as crianças contemporâneas, que crescem sob vigilância rigorosa e exposição precoce ao mundo das telas. Para o público que vivenciou essa época, as inúmeras cenas ativam a nostalgia ao remeter a um tempo de maior liberdade e ingenuidade frente aos perigos sociais.

Cinematograficamente, a primeira vez em que o grupo de amigos está voltando para suas casas de bicicleta estabelece um diálogo direto com a emblemática cena de *E.T.* (1982), na qual a bicicleta simboliza ascensão, fuga e transformação. Em *Stranger Things*, esse movimento não funciona apenas como um deslocamento espacial, mas também como uma transição: a passagem do conhecido para o desconhecido. A iluminação lateral, a neblina sutil e o cuidadoso tratamento de cor intensificam essa sensação liminar, conferindo à cena o caráter de rito iniciático coletivo que anuncia tanto perigo quanto aventura. Além disso, a cena reforça a conexão com o longa *Os Goonies* (1985), que narra as aventuras de um grupo de crianças em busca de descobertas e desafios, fortalecendo o espírito aventureiro e os laços de amizade que permeiam a série.

Ao longo da primeira temporada, diversos elementos visuais relacionados ao cenário são cuidadosamente selecionados para construir a ambientação temporal e cultural da narrativa. Objetos como fitas cassete, revistas, cartuchos de videogame e jogos de tabuleiro aparecem com frequência, funcionando como marcadores arquivísticos. Esses itens, além de ancorarem a série na década de 1980, evocam práticas culturais específicas daquele período, como ouviu música em fita cassete, colecionar publicações e trocar jogos entre amigos – atividades que estruturam os

laços de amizade no passado, mas que contrastam com as formas de interação atuais.

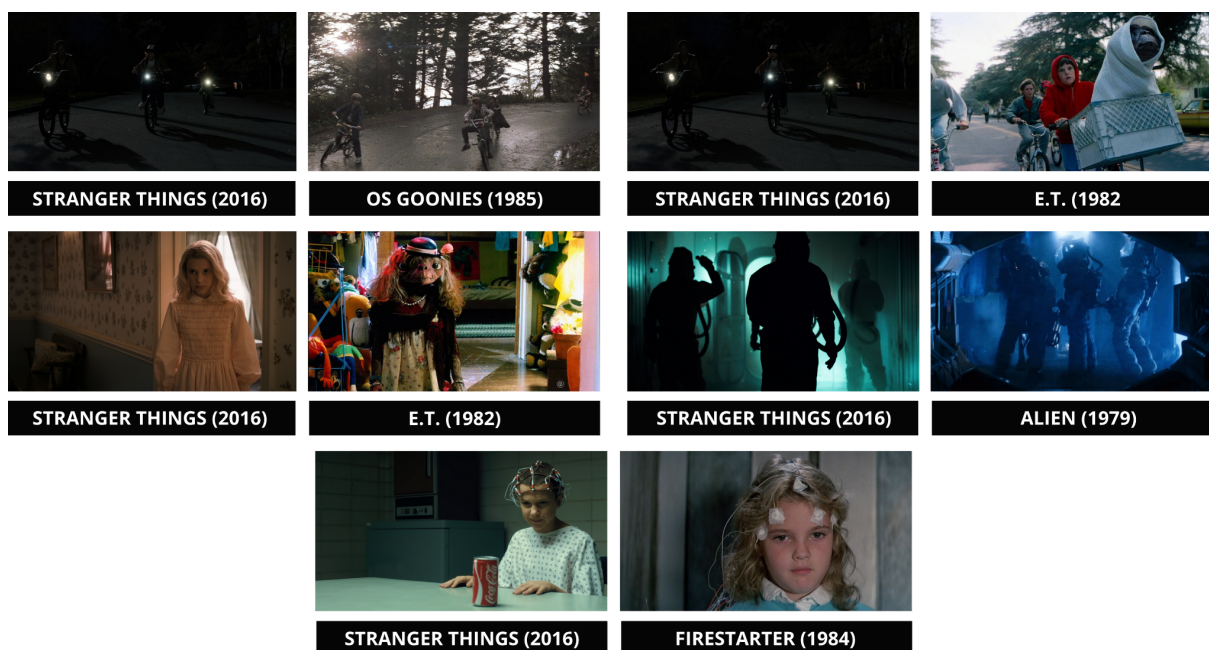
A atenção detalhada a esses objetos cria o que pode ser chamado de verossimilhança, conceito importante para a crítica cultural, que destaca a necessidade de pequenos detalhes para que uma reconstituição histórica seja percebida como legítima e autêntica pelo público. Esses elementos permitem uma leitura imediata do contexto histórico e social, ao mesmo tempo em que estabelecem um diálogo intertextual com outras obras do período, conforme apontam Hutcheon (1991) e Silva & Mungoli (2016). Por exemplo, as fitas cassete remetem não só à cultura musical dos anos 80, mas também a filmes clássicos que inseriram esse objeto em seu imaginário visual.

Um exemplo dessa construção visual é o walkie-talkie, dispositivo frequentemente utilizado pelos personagens, especialmente por Mike. Ao ser destacado em close, esse objeto transcende sua função de adereço de figurino para se tornar um índice temporal — símbolo de uma era anterior à popularização dos telefones celulares — e um elemento narrativo vital, pois serve como meio de comunicação que mantém o grupo unido em meio às adversidades.

Essa utilização remete, novamente, a sequências similares em obras clássicas dos anos 1980, como *E.T.* (1982) e *Conta Comigo* (1986), nas quais objetos tecnológicos e brinquedos são condensadores de memória afetiva infantil. Na recepção, o walkie-talkie oferece duplo efeito: para quem viveu a década, traz prazer de reconhecimento e memórias pessoais; para o público mais jovem, funciona como peça fundamental que facilita a imersão no universo ficcional sem exigir conhecimento prévio.

A comparação visual entre cenas de *Stranger Things* e clássicos do cinema dos anos 1970 e 1980 se torna evidente na figura 4, que revela de forma clara a estratégia deliberada da série em dialogar com uma rica tradição audiovisual. Imagens que evocam produções como *E.T.* (1982), *Os Goonies* (1985), *Alien* (1979) e *Firestarter* (1984) demonstram como a série não apenas homenageia essas obras, mas também reconfigura sua estética para construir uma narrativa contemporânea que reverbera tanto na nostalgia quanto na inovação. Essa prática reforça a ideia de Jameson (1997) sobre o pastiche na cultura pós-moderna: a citação não é meramente paródica, mas sim uma reconstrução que cria sentidos novos a partir do reconhecimento e da ressignificação do passado.

Figura 4 - Comparativo de *Stranger Things* (2016) e clássicos do cinema dos anos 1970 e 1980



Fonte: seleção de imagens da internet, organizada pela autora (2025).

3.1.2 ELEMENTOS SONOROS

A trilha sonora e os elementos sonoros da primeira temporada⁷ de *Stranger Things* desempenham um papel fundamental na construção da atmosfera nostálgica e na ambientação da narrativa. Esses recursos sonoros são divididos entre músicas diagéticas, que são aquelas que os próprios personagens escutam dentro da história, e as músicas não diagéticas, ou seja, a trilha sonora que acompanha as cenas, mas não é ouvida pelos personagens. A combinação desses elementos cria uma experiência audiovisual que atua como veículo de intensificação das emoções ligadas à trama.

No âmbito das músicas diagéticas, a escolha de faixas pop e rock que fizeram sucesso na década de 1980 funciona como um importante marcador temporal e cultural. O maior exemplo dessa temporada é *Should I Stay or Should I Go*, do The Clash, presente no segundo episódio. A canção funciona como um elo emocional entre os irmãos Byers, simbolizando o conflito e conexão que permeiam seu relacionamento diante do misterioso desaparecimento de Will. Ou seja, ao mesmo

⁷ As canções analisadas nesta temporada estão organizadas na playlist correspondente (ver ANEXO A).

tempo em que a escolha musical reforça o contexto histórico, também estabelece uma ponte afetiva entre o público contemporâneo e a trama.

Quanto à música não diegética, a trilha sonora composta por Kyle Dixon e Michael Stan destaca-se pelo uso predominante de sintetizadores, uma clara referência ao estilo dos anos 1980 e à obra do cineasta John Carpenter, mestre do suspense e do terror daquela época. A sonoridade eletrônica cria uma ambientação que dialoga com gêneros clássicos do suspense e da ficção científica, contribuindo para a construção da tensão e do mistério que permeiam a série. O uso desses sintetizadores provoca um sentimento ao mesmo tempo nostálgico e inquietante, posicionando o espectador em um universo que é tanto familiar quanto perturbador.

Além disso, a trilha acompanha as dinâmicas narrativas da série, alternando entre momentos de ação, suspense e drama, com composições que se adaptam a essas variações emocionais. Por exemplo, durante as cenas de perseguição ou confrontos, a música tende a ganhar ritmo mais acelerado e texturas sonoras que remetem às trilhas de filmes de ação dos anos 1980. Já em cenas de reflexão e descoberta, os sons sintetizados assumem tonalidades mais etéreas e introspectivas, reforçando a carga emocional e a sensação de isolamento dos personagens. Com isso, é possível perceber que os elementos sonoros da primeira temporada da obra são cuidadosamente elaborados para dialogar com o espectador em múltiplos níveis – temporal, afetivo e estético. A alternância entre músicas diegéticas e não diegéticas, reforça a complexidade da série como produto cultural que se vale da nostalgia para contar uma história que, ao mesmo tempo, é antiga e contemporânea.

3.1.3 ELEMENTOS NARRATIVOS

A primeira temporada do objeto de estudo constrói sua narrativa a partir de uma fusão cuidadosa de gêneros que marcaram o cinema e a televisão da década de 1980. Essa mescla de referências não se limita a reproduzir fórmulas do passado: a série combina convenções narrativas reconhecíveis como uma abordagem contemporânea, equilibrando a nostalgia e a renovação. Entre os arquétipos mais evidentes está o grupo de amigos formado por Mike, Dustin, Lucas e Will, cuja dinâmica se relaciona diretamente com obras como *Os Goonies* (1985) e *Conta Comigo* (1986). A amizade entre eles é marcada pela lealdade, pelo enfrentamento de perigos e pela superação de conflitos internos.

Mike Wheeler assume o papel de herói relutante, guiado mais por empatia e coragem moral do que por habilidades físicas, enquanto Dustin Henderson desempenha o papel de mediador do grupo, usando o humor e lógica para manter a coesão. Lucas Sinclair, por sua vez, é a voz do ceticismo e da prudência, representando a resistência inicial à presença de Onze. A figura materna protetora encontra expressão em Joyce Byers, interpretada por Winona Ryder, cuja determinação em encontrar o filho desaparecido transcende a incredulidade das autoridades e da comunidade. Sua jornada dialoga com arquétipos de resiliência presentes no cinema de suspense e terror dos anos 1980, como Ellen Ripley, de *Alien* (1979), que enfrenta perigos extremos para proteger os sobreviventes, e Diane Freeling, de *Poltergeist* (1982), que enfrenta forças sobrenaturais para proteger e resgatar a filha. Em contrapartida, o xerife Jim Hopper representa a figura paterna ambivalente: inicialmente descrente e desmotivado, ele se transforma em aliado, incorporando o papel do guardião que enfrenta o desconhecido.

A estrutura dos episódios segue um ritmo que combina o mistério gradual do thriller investigativo com o dinamismo das aventuras juvenis. As narrativas paralelas convergem para um mesmo núcleo central, criando tensão crescente até a resolução, no último episódio. Esse modelo, amplamente utilizado no cinema da época, é revitalizado pela série ao inserir diálogos rápidos, que mesclam inocência infantil e ironia, e por investir em referências intertextuais sutis e explícitas.

A presença de Onze (Millie Bobby Brown) introduz o elemento fantástico de forma gradual, evitando explicações imediatas e reforçando o suspense. Sua relação com os demais personagens articula a dimensão emocional da narrativa, representando simultaneamente a vulnerabilidade e o poder. Ao mesmo tempo, figuras como Nancy Wheeler, Steve Harrington e Jonathan Byers incorporam o drama adolescente com tintas de *slasher movies*⁸, equilibrando romance, conflito e perigo iminente.

A primeira temporada de *Stranger Things* constrói um mosaico narrativo que, embora ancorado na memória afetiva dos anos 1980, dialoga com sensibilidades contemporâneas. Os arquétipos clássicos são revisitados e, em alguns casos, subvertidos, enquanto a intertextualidade funciona como homenagem e ferramenta

⁸ Popularizado a partir da década de 1970, especialmente em produções como *Halloween* (1978) e *Sexta-Feira 13* (1980), o termo refere-se a um subgênero dos filmes de terror caracterizado pela presença de um assassino que persegue e mata suas vítimas. O formato costuma seguir uma fórmula narrativa que inclui um grupo de personagens jovens em um ambiente isolado.

para criar camadas adicionais de sentido. O resultado é uma história que se mantém familiar, mas nunca previsível.

3.1.4 SISTEMATIZAÇÃO DOS RESULTADOS EM *STRANGER THINGS* 1

Quadro 1 - Elementos nostálgicos identificados na primeira temporada

Categoria de análise	Resultados identificados
Elementos visuais	• Referências cinematográficas e iconográficas dos anos 1970 e 1980 • Abertura inspirada em John Carpenter • Tipografia que remete aos livros de Stephen King • Pôsteres e composições que dialogam com <i>Os Goonies</i> (1985), <i>Alien</i> (1979), <i>Firestarter</i> (1984) e <i>Star Wars</i> (2015) • Objetos nostálgicos como fitas cassete, revistas, bicicletas e jogos • Uso de pastiche (Jameson, 1997) e intertextualidade (Kristeva, 1967) como construção do mosaico cultural da série
Elementos sonoros	• Combinação de músicas diegéticas e não diegéticas • Trilha sintetizada • <i>Should I Stay or Should I Go</i> como elo emocional entre personagens e marcador temporal • Música usada para reforçar tensão, mistério e afeto infantil
Elementos narrativos	• Revisitação de arquétipos clássicos dos anos 1980: grupo de amigos, mãe resiliente, herói relutante, cético, mediador e guardião • Introdução gradual do elemento fantástico por meio de Eleven • Mistura entre <i>thriller</i> investigativo, aventura juvenil e drama adolescente

Fonte: dados organizados pela autora (2025).

3.2 *STRANGER THINGS* 2

A segunda temporada⁹ de *Stranger Things*, lançada em 2017, dá continuidade aos acontecimentos de Hawkins após o retorno de Will Byers do Mundo Invertido. O arco narrativo central concentra-se nas consequências de sua experiência traumática, que se manifesta em visões e convulsões relacionadas à presença de uma nova ameaça: o Monstro das Sombras. Esse inimigo amplifica a dimensão do

⁹ Acesso à temporada: <https://www.netflix.com/search?q=stranger%20things&jbv=80057281>

perigo, transformando o que antes era uma ameaça localizada em uma força capaz de afetar toda a cidade.

Entre os novos personagens que se somam à trama, destacam-se Max Mayfield e seu irmão Billy Hargrove, que introduzem novos conflitos no grupo dos protagonistas, e Kali Prasad, apresentada no episódio “A Irmã Perdida”, cuja ligação com Eleven expande a narrativa para além de Hawkins e sugere a existência de outras crianças com habilidades especiais. Esses acréscimos narrativos complexificam as dinâmicas de amizade, rivalidade e pertencimento já explorada na primeira temporada.

Em relação ao tom, a série adquire uma atmosfera mais sombria, refletindo a intensificação dos perigos enfrentados. A ambientação mantém a forte estética oitentista, mas ganha camadas adicionais por meio de referências ainda mais explícitas a filmes de terror e ficção científica. O clima de nostalgia permanece como fio condutor, mas evolui para dialogar com o amadurecimento dos personagens, marcando um distanciamento da inocência inicial e aproximando a narrativa de temas ligados à perda da infância e ao enfrentamento de traumas.

3.2.1 ELEMENTOS VISUAIS

A segunda temporada consolida a lógica visual que a série havia instaurado, mas desloca o foco do “maravilhamento” infantil para uma atmosfera mais sombria e industrial. Isso aparece na direção de arte (locações, adereços e texturas) e no figurino, ambos rigorosamente ancorados em 1984: televisões de tubo, VHS, walkie-talkies, fliperamas lotados, lojas de conveniência com embalagens da época e letreiros neon. Esse pano de fundo funciona como uma linguagem que situa imediatamente o espectador e, ao mesmo tempo, comenta a passagem da infância para o risco – o “reconhecível” dos anos 1980 é constantemente pressionado por um sobrenatural que se torna mais orgânico e invasivo.

O cinema da década se infiltrou de forma recorrente. O *Exterminador do Futuro* (1984) surge como referência chave em diferentes episódios, seja no letreiro do cinema de Hawkins, seja em um comercial de televisão assistido por Eleven, coincidindo com sua estreia apenas dois dias antes dos acontecimentos narrados, como evidencia a figura 5, que ilustra essa referência na segunda temporada. Mais do que uma citação direta, há uma apropriação formal do cinema de ação da década. A entrada de Eleven no clímax do episódio nove, *O portal*, é construída com

travellings¹⁰ assertivos e cortes rápidos que remetem ao estilo de James Cameron, conferindo peso e grandiosidade à sua chegada para fechar o portal. Já a luta entre Billy e Steve, no episódio oito, *O Devorador de Mentes*, é coreografada com fisicalidade típica de um *set-piece*¹¹ oitentista, mobilizando enquadramentos que ressaltam o choque dos corpos e a tensão crescente na casa dos Wheeler. Essas escolhas descolam a temporada para um registro visual mais próximo da aventura e da ação, sem abandonar o horror que lhe é constitutivo.

Figura 5 - Referência ao filme *Exterminador do Futuro* (1984) na segunda temporada



Fonte: captura de tela realizada pela autora (2025).

Esse diálogo entre memória cultural se intensifica no segundo episódio, *Gostosura ou travessura, aberração*, quando o Halloween oferece uma plataforma visual para a cultura pop. As fantasias de *Caça-Fantasmas* (1984) – com macacões, patches, *proton packs* improvisados – funcionam como um duplo gesto: por um lado, buscam despertar um reconhecimento imediato no espectador ativando a nostalgia; por outro, situam os protagonistas como crianças que ainda performam heróis fictícios para enfrentar um mal que, ironicamente, não é mais jogo, mas ameaça concreta, como mostra a figura 6. O humor da fotografia de turma contrasta com a crescente gravidade do enredo, sintetizando a tensão entre o lúdico e o perigo concreto.

¹⁰ Movimento de câmera em que ela se desloca fisicamente pelo espaço, acompanhando ou se aproximando/recuando da cena.

¹¹ Sequência construída de forma coreografada e autônoma dentro de um filme ou série, geralmente marcada por grande impacto visual, intensidade ou ação elaborada.

Figura 6 - Intertextualidade com o filme *Caça-Fantasmas* (1984)



Fonte: captura de tela realizada pela autora (2025).

A ambientação também trabalha nessa dualidade. O fliperama introduzido no capítulo um, chamado *Mad Max*, é exemplar: máquinas como *Dig Dug* não aparecem apenas como adereços, mas como metáforas visuais para disputas de território e pertencimento. O placar “MADMAX” anuncia a chegada da nova personagem ao mesmo tempo em que transforma a competição em narrativa. A paleta saturada das telas, os letreiros piscantes e o ruído característico das máquinas constroem um espaço de sociabilidade tipicamente oitentista, onde status e identidades são medidos por performance lúdica.

Em contraponto, o Laboratório de Hawkins acentua o viés institucional e frio, com corredores longos, luz clínica e sinalizações funcionais que evocam a estética do sci-fi da época. As sequências com trajes de proteção usados em situações de risco químico, biológico, radiológico ou nuclear e lança-chamas aproximam a *mise-en-scène* do repertório de horror científico oitentista, lembrando *The Thing* (1982), e reforçam o contraste entre o espaço “limpo” da tecnologia e a biologia invasiva do Mundo Invertido.

Visualmente, a invasão orgânica desloca o terror de fora para dentro. Os demodogs, mesmo produzidos em CGI, são desenhados com texturas úmidas, membranosas e brilhantes que remetem diretamente aos efeitos práticos do cinema de monstros dos anos 1980. O subsolo de Hawkins se converte em uma topografia

orgânica feita de raízes, fungos, teias e gosma negra, onde a materialidade do medo encontra uma expressão visual quase tátil. Essa atmosfera encontra seu ápice no mosaico de desenhos de Will, que, colados em paredes e pisos – no capítulo cinco e nos seguintes –, transformam o trauma em cartografia. O mapa montado revela o avanço da ameaça e a sobreposição do espaço cotidiano por um tecido grotesco, arterial, que corrói a normalidade.

O figurino, por sua vez, é um elemento eloquente na tradução visual das identidades. O primeiro quadro da figura 7 apresenta Eleven, que vive sua ruptura estética em *A irmã perdida* (episódio sete), adotando cabelo engomado, jaqueta bomber, calça escura, coturno e delineador pesado, em uma clara inscrição no estilo punk urbano. Essa “armadura” marca um rito de passagem, traduzindo seu movimento em direção à autonomia e independência. Max, ao contrário, é apresentada de forma casual: skate, jeans surrado, jaquetas utilitárias e moletom em camadas, visualizando sua independência e sua posição de *outsider* do grupo – ou seja, alguém que permanece à margem das dinâmicas do grupo e das normas sociais, reforçando seu caráter autônomo e singular dentro da narrativa.

Figura 7 - Figurinos dos personagens (da esquerda para a direita, conforme texto)



Fonte: seleção de imagens da internet, organizada pela autora (2025).

Billy encarna o estereótipo do antagonista adolescente da década: mullet, jaqueta jeans, Camaro reluzente, colares e cintos de fivela, compondo uma figura que mistura ameaça sexual e social. Nancy e Steve, em contraste, oscilam entre o preppy (estilo associado a jovens de classe média-alta típicas dos Estados Unidos nos anos 1980) e o casual, enquanto Hopper e Joyce, com flanelas e botas ou malhas, camisetas e casacos confortáveis, reforçam arquétipos distintos, seja no pragmatismo operário, seja no cotidiano doméstico.

Essa lógica culmina no baile que acontece no episódio nove, que representa o ápice da nostalgia visualizada. A direção de arte investe em uma composição com balões coloridos, guirlandas metálicas, iluminação difusa em tons pastel e trajes típicos da época, que recriam de forma convincente a memória coletiva dos bailes escolares. O figurino de cada personagem reforça sua trajetória: Mike e Eleven, agora mais próximos e reconciliados, aparecem em roupas que evidenciam maturidade adolescente, enquanto os pares dançantes e os detalhes sutis nos vestidos e paletós evocam padrões de moda juvenil da época.

No entanto, essa catarse visual é imediatamente tensionada pela presença ameaçadora do Devorador de Mentes, mostrada no plano final através do reflexo no Mundo Invertido. A justaposição do conforto do baile com a iminência do perigo cria uma ambivalência que é marca registrada da série. A mise-en-scène aqui atua de forma estratégica, já que o espaço familiar da escola é transformado em um palco de tensão, utilizando ângulos, luzes e cores para reforçar simultaneamente a intimidade do momento e a ameaça externa. A estética do passado, permeada por elementos de conforto, diversão e socialização, é constantemente sobreposta por elementos de horror e incerteza, criando uma experiência audiovisual rica, que permite ao público vivenciar simultaneamente familiaridade e inquietação, identificação e tensão.

3.2.2 ELEMENTOS SONOROS

A segunda temporada de *Stranger Things* utiliza um repertório diegético de 25 músicas pertencentes ao universo pop dos anos 1980. Assim como na temporada anterior, as músicas funcionam como forma de ambientação histórica e, sobretudo, como escultura dramática que orienta leituras de cenas e traços de personagens. Ao longo desta seção, a análise se detém nas faixas que mais interferem no sentido das cenas e na leitura dos personagens, sem perder de vista que todo o conjunto reforça a memória cultural do período.

Logo no início do segundo episódio, a versão instrumental de *Caça-Fantasmas* funciona como chave de reconhecimento e, ao mesmo tempo, como comentário irônico sobre o enredo. A escolha instrumental evita a literalidade da letra e privilegia a textura sonora associada ao filme de 1984, encaixando-se na diegese como som ambiente típico de festa escolar. Esse timbre funciona como memória de ícone audiovisual, acionando um reconhecimento instantâneo que liga o presente ficcional a uma memória cultural compartilhada. A

cena simultaneamente representa a infância e denuncia a presença de um mal que se alastra para além da brincadeira. A canção, assim, opera duplamente: ela sustenta a ambientação festiva e modulada pela câmera e, ao mesmo tempo, é um comentário sobre o enredo – garotos que interpretam caçadores do sobrenatural enquanto uma ameaça genuinamente fantasmática atravessa Hawkings.

Ainda no mesmo episódio, *Islands in the Stream*, de Kenny Rogers e Dolly Parton, surge na dança de Bob e Joyce. O contraste entre o afeto doméstico, o humor leve e a tensão crescente da temporada se destaca pela presença de um hit que já liderou as paradas musicais. A faixa ajuda a desenhar Bob como um sujeito de gostos conservadores e de um ideal doméstico, ao passo que expõe a vulnerabilidade de Joyce, que encontra naquele momento um intervalo do caos. O uso da música aqui funciona como marcador temporada da época e como lente para leitura das relações: o par, em meio à crise, ainda recorre a um repertório de conforto que denuncia, porém, a complexidade afetiva do momento.

No quarto episódio, chamado de *Will, o sábio*, a canção *This Is Radio Clash*, do The Clash, acompanha a saída de Jonathan e Nancy rumo ao laboratório. O tom urgente e a batida marcada da música reforçam a tensão da cena, enquanto o ethos contestador, que se refere à postura de rebeldia, crítica social e inconformismo típica do punk e dos pós-punk, dá à cena um caráter de desafio às normas e autoridades. O uso da música conecta a temporada à primeira, mas agora desloca a rebeldia do quarto dos Byers para uma ação mais pública e de enfrentamento. O “rádio” no título reforça ainda a ideia de comunicação e resistência, refletida na forma como a série utiliza aparelhos analógicos e mídias da época. Dramaticamente, a faixa costura a passagem do amadorismo aventureiro para uma investigação com risco político, afinando a leitura dos personagens como “repórteres” de um segredo de Estado.

Enquanto isso, no episódio sete, centrado em Eleven, *Runaway*, do Bon Jovi, acompanha a fuga da personagem da casa de Hopper. Em vez de funcionar apenas como marcador de época, a canção é comentário direto da ação: a figura da jovem que abandona o lar para afirmar a própria vontade. A textura de rock de rádio e o refrão sobre a “fugitiva” dão sequência à uma camada de autonomia que dialoga com a transformação visual da personagem nessa etapa da temporada. Trata-se de um exemplo clássico de música diegética que impulsiona a ação futura, reforçando o arco identitário do personagem e escrevendo sua decisão no imaginário de independência juvenil dos anos 1980.

No desfecho da temporada, durante o baile de inverno retratado no capítulo nove, *O portal*, a música “*Every Breath You Take*”, do The Police, embala a cena. A leitura imediata é romântica – iluminando o reencontro entre Mike e Eleven –, porém a letra, associada historicamente a uma visão de vigilância possessiva, adiciona uma ambiguidade inquietante ao momento de doçura. A canção potencializa a carga emocional da sequência e, simultaneamente, anuncia a sombra que se aproxima: o plano final revela o Devorador de Mentes no Mundo Invertido, reposicionando o baile como um instante precário. A trilha, assim, produz o efeito característico da série: nostalgia reconfortante comprometida por uma presença sombra que não se dissipa.

Além das faixas, os conjuntos sonoros não diegéticos sustentam a coesão estética da temporada. Os efeitos do Demodog espalhados ao longo dos episódios, por exemplo, constroem uma paleta de rugidos úmidos, respirações cavernosas, patas que raspam e impactos com graves e reverberação em corredores, túneis e galpões. Esse conjunto remete ao cinema de criatura dos anos 1980 e funciona como assinatura acústica do perigo, não apenas para assustar, mas para espacializar a ameaça. Paralelamente, os rádios e fitas cassete espalhados pela temporada funcionam como marcadores de época e como recursos narrativos.

Estalos de sintonização em FM, chiado de fita, cliques mecânicos de play/stop e vazamentos de músicas em ambientes domésticos e carros compõem um paisagismo acústico cotidiano. Esse ruído tecnológico analógico situa imediatamente o espectador em 1984 e reforça a ideia de que a cultura circula por meios físicos, audíveis e imperfeitos. Em cenas de deslocamento e preparação, essas fontes sonoras “comuns” atuam como cola temporal entre sequências, mantendo a década presente mesmo quando não há canções de destaque em primeiro plano.

As canções analisadas nesta temporada estão organizadas na *playlist* correspondente (ver ANEXO B).

3.2.3 ELEMENTOS NARRATIVOS

Durante a segunda temporada, a construção narrativa da série intensifica seu diálogo com o cinema dos anos 1980, utilizando referências como elementos que moldam o desenvolvimento da trama. Em *Caça-Fantasmas* (1984), por exemplo, a escolha dos meninos em se fantasiarem para o Halloween insere-se em uma lógica de apropriação cultural da época, refletindo a fascinação infantil pela cultura pop. A decisão dos personagens não é casual, pois conecta a comédia sobrenatural do

filme ao contexto da série, na qual o humor e a amizade coexistem com forças paranormais. Além disso, o comentário de Lucas Sinclair sobre o “Dia do Julgamento”, durante o primeiro episódio, reforça essa ponte intertextual, estabelecendo uma camada de ironia narrativa que antecipa o clima de ameaça do *Devorador de Mentes* em episódios posteriores.

O comentário de Lucas merece atenção porque revela como *Stranger Things* utiliza pequenas inserções narrativas para criar paralelos simbólicos entre a cultura pop e os acontecimentos da trama. No contexto de *Caça-Fantasmas* (1984), a menção ao apocalipse possui um tom cômico, já que o filme equilibra o sobrenatural com o humor. Entretanto, quando transposta para a série, essa mesma expressão assume um caráter premonitório, no qual a cidade inteira é ameaçada por forças invisíveis e incontrolláveis. Essa apropriação narrativa transforma uma piada em elemento de antecipação dramática, reforçando a habilidade dos criadores da série em ressignificar referências para construir tensão e preparar o espectador para os desdobramentos da temporada.

Outro exemplo é a presença de Sean Astin (intérprete de Bob Newby) no elenco, que carrega consigo o peso simbólico de sua atuação como Mikey Walsh em *Os Goonies* (1985). O próprio arco de Bob, com sua ingenuidade e otimismo, remete diretamente à atmosfera de aventura do filme, no qual as crianças se lançam em uma jornada sem supervisão adulta, regidas apenas pelo vínculo de amizade. Essa conexão ganha ainda mais relevância no quinto episódio, quando Bob ajuda Joyce a decifrar o mapa subterrâneo elaborado por Will – momento que ecoa a tradição da caça ao tesouro presente no filme, agora reconfigurada na série.

No segundo quadro da figura 8, pode-se observar Sean Astin interpretando Bob Newby em *Stranger Things*. Para os espectadores que cresceram assistindo *Os Goonies* (1985), a presença de Sean Astin em *Stranger Things* carrega uma carga afetiva especial. Mesmo que a associação não seja explicitamente ressaltada pela narrativa, o simples reconhecimento do ator já desperta um sentimento de familiaridade e cumplicidade, funcionando como uma recompensa para quem viveu intensamente a cultura cinematográfica dos anos 1980. Essa identificação, ainda que sutil, fortalece o elo nostálgico da série com seu público, que encontra prazer em revisitar rostos, atmosferas e valores de uma época marcante. Assim, Bob Newby ultrapassa o papel de personagem coadjuvante para tornar-se também um

ponto de conexão emocional, capaz de provocar uma memória compartilhada entre gerações.

Figura 8 - Sean Astin em *Os Goonies* (1985) e *Stranger Things* (2019)



Fonte: seleção de imagens da internet, organizada pela autora (2025).

Além dessas referências evidentes, a temporada trabalha outros elementos narrativos que reforçam sua densidade textual. A chegada de Max e seu irmão Billy no primeiro episódio introduz um arquétipo clássico da década. Ela representa a figura da “nova integrante outsider”, que desafia as dinâmicas internas do grupo. Com isso, a personagem funciona como um catalisador de conflitos, ao mesmo tempo em que amplia o repertório de representatividade feminina dentro da narrativa juvenil. Esse recurso amplia a noção de que a série não apenas cita o passado, mas o reencena e experimenta suas formas narrativas.

Portanto, a segunda temporada de *Stranger Things* articula referências cinematográficas e televisivas que transcendem o simples pastiche. Cada inserção, seja uma fantasia de Halloween ou um ator associado à aventura juvenil, contribui para o aprofundamento temático da série, reforçando a ideia de que a nostalgia funciona como motor narrativo. Esses elementos constituem uma ligação entre passado e presente, no qual os espectadores são convidados a reconhecer padrões familiares enquanto vivenciam novas formas de suspense, amizade e conflito.

3.2.4 SISTEMATIZAÇÃO DOS RESULTADOS EM *STRANGER THINGS 2*

Quadro 2 - Elementos nostálgicos identificados na segunda temporada

Categoria de análise	Resultados identificados
Elementos visuais	• Introdução dos fliperamas • Televisões de tubo, VHS, <i>walki-talkies</i>, lojas de conveniência e letreiros neon • Fantasia dos <i>Caça-Fantasmas</i> (1984) no Halloween como gesto nostálgico e comentário narrativo • Figurinos com cores vibrantes e típicos da época • Baile escolar com estética norte-americana da década
Elementos sonoros	• Trilha sintetizada reforçando a tensão e nostalgia • Canções pop e rock como marcadores de época • Paisagem sonora mais sombria, alinhada ao horror dos anos 1980
Elementos narrativos	• Influência de Stephen King (telecinese, crianças especiais, ameaça difusa) • Expansão do trauma de Will • Grupo infantil dividido em subtramas • Introdução da Max como figura outsider que renova a dinâmica do grupo • Arco de Eleven estruturado como jornada de identidade e pertencimento • Narrativa que combina aventura juvenil, terror e drama familiar

Fonte: dados organizados pela autora (2025).

3.3 *STRANGER THINGS 3*

A terceira temporada¹² de *Stranger Things* (2019) marca um ponto de virada na narrativa da série, ao mesmo tempo em que amplia seu escopo temático e visual. Ambientada no verão de 1985, a trama central acompanha o amadurecimento do grupo de protagonistas em meio a novas dinâmicas de amizade, relacionamentos amorosos e conflitos familiares, enquanto uma ameaça ainda maior se infiltra silenciosamente em Hawkins: o retorno do Devorador de Mentes. O arco narrativo principal se divide entre a investigação sobre atividades suspeitas ligadas a uma base secreta russa e a luta contra a entidade que utiliza corpos humanos como

¹² Acesso à temporada: <https://www.netflix.com/search?q=stranger%20things&jbv=80057281>

hospedeiros, resultando em cenas de horror corporal que intensificam o clima de tensão.

Entre os novos elementos, destacam-se personagens como Robin Buckley, colega de Steve Harrington na sorveteria Scoops Ahoy, cuja participação acrescenta humor e perspicácia às investigações. Além dela, Erica Sinclair, irmã de Lucas, ganha destaque nesta temporada, revelando sua personalidade afiada e assumindo papel fundamental na descoberta dos segredos escondidos no subsolo do shopping. Essas inserções renovam o dinamismo do grupo e ampliam as possibilidades narrativas.

Outro destaque é o Starcourt Mall, que se consolida como símbolo central da temporada. O shopping representa tanto o auge do consumismo norte-americano dos anos 1980 quanto a transformação do espaço social de Hawkins, que agora se afasta da simplicidade interiorana para assumir um aspecto de modernidade. Em contraste com a atmosfera mais sombria e intimista da segunda temporada, a terceira aposta em uma estética vibrante e colorida, equilibrando a nostalgia da cultura pop com um horror mais explícito.

3.3.1 ELEMENTOS VISUAIS

O Starcourt Mall, centro das atividades na terceira temporada de *Stranger Things*, é uma recriação meticulosa do ambiente urbano dos anos 1980, repleto de logotipos e marcas que definiram a estética da época (figura 9). A presença de marcas como The Gap, Claire's, JCPenney, Sam Goody, RadioShack, Orange Julius, New Coke, Baskin-Robbins e Burger King transforma o shopping em uma cápsula cultural, na qual o público revê a moda, o consumo e os hábitos sociais dos anos 80, enquanto os logotipos agem como personagens silenciosos que enriquecem a narrativa.

Para quem viveu a década, essas referências despertam memórias concretas de uma era pré-digital, em que os shoppings eram centros de socialização, lazer e consumo. Já para os espectadores contemporâneos, o Starcourt Mall oferece uma janela para o passado, permitindo experimentar a cultura da época por meio de cores vibrantes, designs chamativos e ícones reconhecíveis.

Figura 9 - Logotipos presentes no Starcourt Mall



Fonte: capturas de tela realizadas pela autora (2025).

Ao longo desta temporada, a produção da série trabalha com o reconhecimento e o estranhamento crítico. Isso fica evidente nas variadas alusões a *Alien* (1979) que apareceram no sexto episódio, chamado *E Pluribus Unum*. A criatura que prende Nancy remete claramente ao “facehugger”, enquanto o Esfolador de Mentes, tecido de carne e vísceras, lembra a biomecânica de H. R. Giger. A opção por um horror viçoso (membranas, secreções e matéria orgânica) traz para o centro um medo recorrente no cinema de 1980: a perda do controle do corpo. Para os espectadores mais velhos, a textura desses monstros convoca um repertório de efeitos práticos e terror corporal que marcou a época; para o público atual, habituado a um CGI, o “nojento” assume papel de choque e autenticidade, reintroduzindo um tipo de medo mais físico, menos abstrato.

No episódio seguinte, *De Volta para o Futuro* (1985), lançado justamente na mesma semana em que se ambienta a terceira temporada, aparece como um ponto de encontro narrativo. Como mostra a figura 10, Steve, Robin, Dustin e Erica Sinclair assistem ao filme enquanto se escondem dos russos no cinema, e a escolha não parece casual. Logo depois, a ação se transfere para o estacionamento do Starcourt Mall, espaço que relembra a energia juvenil do clássico de Robert Zemeckis – carros velozes, néons recortando a noite e o cinema como ponto de encontro. É nesse mesmo estacionamento que a série convoca outra memória audiovisual, porém agora um pouco mais sombria: *Christine* (1983). O momento em que um carro “ganha vida” no interior do shopping, apresentado na figura 11, evoca o fantasma criado por Stephen King e dirigido por John Carpenter, mas ressignifica sua ameaça.

O automóvel, objeto de desejo e consumo dos anos 1980, torna-se predador dentro de um templo do consumo. Se em *De Volta para o Futuro* (1985) o carro representava aventura e liberdade, aqui ele representa risco e descontrole. O jogo entre as duas referências evidencia como *Stranger Things* revisita o passado não apenas para reproduzir ícones, mas para comentar criticamente as tensões da

cultura. Aquilo que impulsionava o sonho americano pode, em outra perspectiva, revelar-se força devoradora.

Figura 10 - Seleção de cenas que citam *De Volta para o Futuro* (1985)



Fonte: capturas de tela realizadas pela autora (2025).

Figura 11 - Intertextualidade entre a série e a obra de Stephen King



Fonte: seleção de imagens da internet, organizada pela autora (2025).

O diálogo com *Picardias Estudantis* (1982) aparece em vários momentos da terceira temporada, influenciando tanto os lugares quanto os personagens. O Starcourt Mall funciona como o centro das interações adolescentes, mostrando flertes, pequenas rivalidades e encontros, assim como no fim de John Hughes. O uniforme de marinheiro da Scoops Ahoy, usado por Steve e Robin, lembra de forma divertida o visual dos jovens que trabalhavam em lojas nos anos 1980, inspirado no personagem de Judge Reinhold, dá leveza à rotina do personagem na série.

A sequência de Billy à beira da piscina, de sunga vermelha e em câmera lenta ao som de *Moving in Stereo*, do The Cars, é uma referência direta à famosa cena de Phoebe Cates no filme (retratada no segundo quadro da figura 12). A inversão do olhar masculino clássico transforma a cena em um comentário crítico sobre sexualização adolescente e papéis de gênero. Enquanto espectadores familiarizados com o filme reconhecem a intertextualidade, aqueles que não viveram a década recebem uma aula visual do *sex appeal teen* no anos 1980 e de como *Stranger Things* reinterpreta esses códigos com ironia e consciência de gênero.

Figura 12 - Comparativo de cena entre *Stranger Things* (2019) e *Picardias Estudantis* (1982)



STRANGER THINGS (2019)



PICARDIAS ESTUDANTIS (1982)

Fonte: seleção de imagens da internet, organizada pela autora (2025).

Nesta temporada, a trama da série adiciona mais uma camada de referência nostalgia e crítica ao cenário visual. Por trás das vitrines coloridas e cheias de vida, o shopping esconde um bunker soviético de corredores frios e metal escovado. A iconografia da Guerra Fria (vermelho, concreto e com simetria rígida) contrasta fortemente com o algodão-doce cromático do Starcourt. Quem viveu os anos 1980 reconhece a paranoia difusa daquele contexto; quem assiste, mas não viveu a época, lê nessa duplicidade um comentário atual sobre militarização e a promessa vazia do consumo como redenção.

Assim como nas temporadas anteriores, os figurinos ajudam a recriar a atmosfera da época e expõem a identidade dos personagens e suas mudanças ao longo da narrativa. A cena em que Eleven experimenta roupas no shopping (*Capítulo dois: O caso dos Ratos*), traduz como o consumo e a identidade estavam profundamente conectados naquela década. Padrões geométricos, cores primárias, ombreiras discretas e meias listradas compõem um retrato completo dos visuais dos anos 1980. Elementos esses que, décadas depois, retornam em brechós e releituras *fast-fashion*¹³.

Já o Scoops Ahoy, com sua tipografia em *cartoon* e seus uniformes azul-marinho e branco, com chapéus de marinheiro, transforma o trabalho adolescente em espetáculo visual, mostrando como as funções cotidianas na loja se

¹³ Modelo de produção e consumo de moda baseado em lançamentos rápidos e constantes, que reproduzem tendências de passarela em peças de baixo custo e curta durabilidade.

tornam performances sociais. O contraste entre a leveza do atendimento ao cliente e a tensão de Steve e Robin investigando segredos soviéticos entre casquinhas e milkshakes cria humor, ao mesmo tempo em que reforça a justaposição entre inocência juvenil e ameaças adultas na série.

No epílogo da temporada, após o clímax da batalha contra o Esfolador de Mentes, Robin e Steve procuram um emprego na videolocadora de Hawkings. A loja funciona como uma cápsula do tempo em que vemos cartazes de filmes, prateleiras cheias de fitas VHS e estandes de papelão com imagens de filmes. Para quem cresceu frequentando videolocadoras, a cena remete ao prazer de escolher um filme, ler a contracapa e discutir opções com amigos. Em contrapartida, para os que conhecem o cinema através dos catálogos digitais, ela mostra outro ritmo de consumo cultural.

Dentro da locadora, os cartazes e as fitas, evidenciados nos quadros da figura 13, ajudam a construir essa imersão. É possível ver pôsteres de *Uma Escola Muito Especial - Para Garotas* (1984), *O Panaca* (1979), *Vidas Sem Rumo* (1983) e do filme de terror *Alone in the Dark* (1982), estrelado por Jack Palance e Martin Lendau, que simbolizam uma geração de atores clássicos do cinema de terror e suspense. As prateleiras também exibem VHS de *Mr. Mom: Dona de Casa por Acaso* (1983), *Uma Mistura Especial* (1982), *Clube dos Cafajestes* (1978), *Trocando as Bolas* (1983) e *Mad Max* (1979). Matt e Ross Duffer preencheram o espaço com cartazes, recortes de papelão e fitas de seus filmes favoritos, incluindo *Gatinhas e Gatões* (1986), *Scarface* (1983) e *Chamas de Vingança* (1984).

Figura 13 - Seleção de cenas que referenciam diferentes filmes da época



Fonte: capturas de tela realizadas pela autora (2025).

3.3.2 ELEMENTOS SONOROS

Os elementos sonoros da terceira temporada intensificam o diálogo entre a narrativa e a cultura pop dos anos 1980, especialmente pela inserção estratégica de músicas icônicas da época. Ao contrário das temporadas anteriores, em que o uso

de canções funcionava majoritariamente como ambientação e reforço de época, aqui as músicas assumem papel ativo na cena, modulando emoções e criando contrastes que ampliam o efeito dramático ou cômico.

Logo nas primeiras cenas do episódio um (*Está me ouvindo, Suzie?*), surge a música *Neutron Dance*, das The Pointer Sisters, que retrata os personagens em situações cotidianas, como Steve trabalhando Scoops Ahoy e a cidade circulando em torno do novo shopping. Enquanto isso, a câmera costura imagens que situam o espectador no clima ensolarado, energético e despreocupado do início da temporada. É uma espécie de “cartão-postal” que estabelece o tom leve e vibrante do verão antes de a ameaça do Mundo Invertido voltar à narrativa.

Ou seja, a música está ali para criar um retrato coletivo da juventude e do consumo naquela época. O que gera a nostalgia é justamente essa lembrança de normalidade que contrasta com a complexidade do presente. O ritmo frenético das The Pointer Sisters é como uma viagem no tempo que remete a um período de diversão, amizade e encontros físicos em espaços públicos (como o Starcourt Mall) estruturam a vida social, em contraste com os dias atuais, muito mais mediados por telas e por um imaginário digital.

Outro exemplo está em *Material Girl*, de Madonna, utilizada no segundo capítulo para marcar a atmosfera de consumismo, moda e superficialidade que atravessa a juventude retratada no Starcourt Mall. A canção tornou-se símbolo dos jovens profissionais urbanos dos anos 1980, que viam no sucesso financeiro, nas marcas de luxo e na ascensão social um ideal de vida. Esse imaginário dialoga diretamente com o cenário do shopping, que funciona como vitrine de desejos e como templo do capitalismo nascente.

Também no segundo episódio, a música *Cold as Ice* é utilizada para retratar uma das cenas de maior tensão adolescente da narrativa. O momento ocorre quando Eleven descobre as mentiras de Mike e decide terminar com ele na frente dos amigos, demonstrando um distanciamento repentino que surpreende tanto os personagens quanto o público. A letra, marcada por metáforas de frieza e dureza emocional, sublinha a atitude firme de Eleven, funcionando quase como uma trilha irônica que traduz em termos pop aquilo que a personagem sente.

Cold as Ice, além de situar a história com um hit de 1977, funciona como comentário da própria cena. Quando Eleven termina com Mike na frente dos amigos, a música ajuda a mostrar a frieza dela de forma clara e até um pouco irônica. Nos

anos 1980, músicas assim eram tocadas para todo mundo ouvir, criando lembranças compartilhadas; hoje, cada pessoa ouve música de forma mais personalizada, em playlists. Por isso, a série usa a faixa para fazer tanto quem viveu a época quanto quem chegou depois sentir a emoção da cena, transformando a nostalgia musical em parte da narrativa.

No último episódio da temporada, Suzie e Dustin cantam *Never Ending Story* durante a batalha final contra o Devorador de Mentes. A escolha da música cria um momento de respiro em meio à tensão, trazendo leveza e humor para uma cena apocalíptica. Ao colocar uma canção infantil em meio à destruição e ao perigo, a série mistura elementos épicos e cotidianos. Esse contraste reforça a identidade única de *Stranger Things*, que combina horror, aventura e referências culturais de forma inesperada.

As canções analisadas nesta temporada estão organizadas na *playlist* correspondente (ver ANEXO C).

3.3.3 ELEMENTOS NARRATIVOS

A influência de Stephen King continua se manifestando claramente na estrutura narrativa de *Stranger Things* 3. A temporada mantém a lógica de um grupo infantil enfrentando forças sobrenaturais em uma cidade pequena cheia de segredos, como vemos em obras de King como *It, A Coisa* (1986) e *Firestarter* (1984). Essa fórmula cria tensão e suspense, mas a série adapta o terror para um tom mais leve, acessível ao público jovem e familiar, transformando o medo em aventura. Para os espectadores que viveram os anos 1980, esse estilo ressoa com a experiência de ler ou assistir filmes de terror em grupo, enquanto para públicos atuais, ele reforça valores de amizade, coragem e coletividade, mostrando que mesmo ameaças extraordinárias podem ser enfrentadas juntas.

Além disso, a série usa a intertextualidade como recurso narrativo, incorporando referências diretas a livros e filmes de King, como *Christine* (1983). A fusão de elementos clássicos com a leveza permite que o público compreenda os arquétipos: Eleven como herói relutante, o grupo de amigos como outsiders unidos pela amizade, e a cidade como personagem, carregada de segredos e mistérios. Assim, *Stranger Things* reinterpreta o legado de King, mostrando que o terror pode ser divertido, educativo e emocionalmente significativo para diferentes gerações.

A terceira temporada também dialoga com o cinema de ação dos anos 1980, especialmente através do personagem Hopper. Na batalha final do Starcourt Mall, o xerife assume características de herói musculoso e violento, claramente inspirado em *Rambo* (1982). Essa apropriação visual, representada nos dois primeiros quadros da figura 14, funciona tanto como homenagem quanto como ironia. O arquétipo de “macho indestrutível” é revisitado e questionado ao ser inserido em uma narrativa que combina ação com humor, relações familiares e drama adolescente.

Além do aspecto visual, a narrativa utiliza esses elementos de ação para aumentar o suspense e a intensidade das cenas, mostrando que a coragem e o esforço individual ainda têm impacto mesmo quando inseridos em conflitos coletivos. A abordagem mistura ação exagerada com realismo emocional, equilibrando a expectativa de espetáculo e a densidade narrativa. Dessa forma, o cinema de ação oitentista é reinterpretado de maneira que dialogue com a experiência contemporânea, transformando a nostalgia em comentário sobre masculinidade, proteção e responsabilidade.

Nessa temporada, o público conhece o vilão Grigori, um soldado soviético e assassino da KGB enviado para os Estados Unidos para proteger uma instalação secreta. Ele funciona como referência direta ao T-800 de *O Exterminador do Futuro* (1984), incorporando fisicalidade implacável, movimentos mecânicos e ausência de empatia. A comparação não é literal, já que Grigori é humano. Seu comportamento rígido e preciso remete à máquina de Schwarzenegger, reforçando a caricatura da ameaça soviética da época e simbolizando o medo do inimigo externo e a paranóia da Guerra Fria. A referência evoca a memória da iconografia de filmes de ação e ficção científica, com vilões quase inumanos que desafiam os heróis. Em contrapartida, para o público contemporâneo, representa uma leitura crítica sobre militarização e o corpo instrumentalizado como arma, trazendo discussões sobre controle, vigilância e poder político.

Enquanto isso, os arcos de Nancy-Jonathan e Eleven-Mike remetem ao cinema adolescente de John Hughes, com foco em amadurecimento, conflitos familiares e primeiros romances. O diálogo com Hughes permeia o tom, os diálogos e a construção de personagens. As interações entre adolescentes são estilizadas para criar empatia e identificação, mostrando que mesmo em contextos extraordinários, experiências emocionais permanecem centrais. Essa camada de

romance e humor prepara o terreno para a centralidade do espaço que organiza todas as tensões da narrativa: o Starcourt Mall. O shopping, enquanto espaço narrativo, integra ação, romance, terror e crítica social em um só lugar.

Figura 14 - Intertextualidade como recurso narrativo em filmes da década de 1980



Fonte: seleção de imagens da internet, organizada pela autora (2025).

O Starcourt Mall funciona como personagem narrativo, concentrando ação, cultura e crítica social. Como espaço de lazer, consumo e trabalho, simboliza a ascensão do capitalismo e o consumismo coletivo dos anos 1980. Narrativamente, o shopping integra todas as camadas da temporada: terror, ação, romance e humor coexistem no mesmo espaço. A batalha final contra o Devorador de Mentes ocorre ali, transformando o Starcourt em metáfora do capitalismo que devora a comunidade, paralelamente à ameaça sobrenatural. Como núcleo narrativo, o shopping conecta nostalgia, crítica social e desenvolvimento dos personagens, tornando-se referência central tanto para a análise estética quanto para a compreensão da história.

Stranger Things 3 mostra como elementos narrativos podem funcionar em múltiplos níveis: como homenagem à cultura pop dos anos 1980, como estrutura de suspense e ação, e como crítica social sobre relações humanas, consumo e poder. Cada referência, seja King ou Hughes, é incorporada de maneira que a nostalgia não se limita a compor o cenário, mas atua como ferramenta de narrativa que enriquece os conflitos e dilemas.

3.3.4 SISTEMATIZAÇÃO DOS RESULTADOS EM *STRANGER THINGS* 3

Quadro 3 - Elementos nostálgicos identificados na terceira temporada

Categoria de análise	Resultados identificados
Elementos visuais	• Starcourt Mall como ícone de consumo dos anos 1980 • Presença de marcas clássicas (Gap, Claire's, New Coke e Burger King) • Shopping como símbolo de mudança social em Hawkins • Horror visual inspirado em <i>Alien</i> (1979) e H. R. Giger • Corpo monstruoso como metáfora de descontrole • Influências de <i>De Volta para o Futuro</i> (1985), <i>Christine</i> (1983) e <i>Picardias Estudantis</i> (1982) • Contraste "shopping x bunker soviético" • Figurinos com padrões e cores da década • Videolocadora, cartazes e VHS como objetos nostálgicos
Elementos sonoros	• Trilha pop usada de forma ativa e narrativa • Faixas que contextualizam: <i>Neutron Dance</i>, <i>Material Girl</i>, <i>Cold as Ice</i> e <i>Never Ending Story</i> • Música como ponte geracional
Elementos narrativos	• Influências de Stephen King (crianças x ameaça sobrenatural) • Hopper com estética <i>Rambo</i> (1982) • Grigori como referência ao T-800 • Estrutura adolescente ao estilo John Hughes • Starcourt Mall como "personagem" da narrativa • Nostalgia usada como crítica ao consumo e às tensões sociais

Fonte: dados organizados pela autora (2025).

3.4 *STRANGER THINGS* 4

A quarta temporada¹⁴ de *Stranger Things* marca uma expansão significativa do universo da série, trazendo um arco narrativo mais sombrio e fragmentado em diferentes núcleos. O enredo principal gira em torno da ameaça de Vecna, uma entidade sobrenatural ligada diretamente ao Mundo Invertido, que ataca suas vítimas por meio de traumas e fragilidades psicológicas. Esse antagonista redefine o nível de perigo da série, elevando a tensão e estabelecendo conexões profundas com eventos das temporadas anteriores.

¹⁴ Acesso à temporada: <https://www.netflix.com/search?q=stranger%20things&jbv=80057281>

Entre os novos personagens, destacam-se Eddie Mundon, líder do *Hellfire Club* e peça central para o desenvolvimento de um dos arcos dramáticos mais marcantes da temporada, e Argyle, o alívio cômico que acompanha Jonathan em sua nova fase longe de Hawkins. O surgimento do Vecna, por sua vez, introduz um conflito mais psicológico e existencial, diferente da ameaça física dos Demogorgons ou da manipulação coletiva do Devorador de Mentes.

Em comparação à *Stranger Things* 3, que explorava o brilho colorido e a cultura de consumo dos anos 1980 com ambientações como o shopping, a quarta temporada se volta a uma estética mais obscura e madura, evocando o horror psicológico e visual inspirado em filmes de terror clássicos. A série adota um tom mais adulto, com cenas de violência mais intensas e temas como luto, isolamento, memórias traumáticas e a luta contra monstros interiores.

Essa mudança reflete também na evolução da ambientação: Hawkins continua sendo o centro da narrativa, mas a temporada se expande para a Califórnia e para a prisão russa, criando múltiplos cenários que ampliam a escala da trama. Essa fragmentação geográfica reforça tanto a sensação de distanciamento entre os personagens quanto a ideia de que a ameaça do Mundo Invertido deixou de ser localizada, tornando-se global.

3.4.1 ELEMENTOS VISUAIS

Um dos pontos que mais tornam a quarta temporada de *Stranger Things* nostálgica é a maneira como os figurinos e os elementos de cena recriam não só a estética dos anos 1980, mas também a sensação de viver naquela época. Um exemplos – representado na figura 15 – é a cena em que Eleven é humilhada no ringue de patinação durante o segundo capítulo. De imediato, essa série remete ao clássico *Carrie, a Estranha* (1976, adaptação do livro de Stephen King), em que a protagonista, também uma adolescente com poderes telecinéticos, é alvo do bullying cruel dos colegas. No filme, Carrie é coroada rainha do baile, apenas para ser publicamente humilhada com um balde de sangue de porco derramado sobre ela.

A cena se tornou símbolo do medo adolescente de ser exposto diante de todos. Quando *Stranger Things* recria esse momento, trocando o sangue pelo milk-shake, não é só uma reencenação: é uma forma de reativar no espectador a memória desse cinema que marcou gerações. O choque que o público sente ao ver Eleven chorando no chão não se dá somente pela crueldade da cena, mas pela

lembração de que já viram esse sofrimento antes no cinema, o que reforça a sensação de nostalgia.

Figura 15 - *Stranger Things* (2022) x *Carrie, a Estranha* (1976)



Fonte: capturas de tela realizadas pela autora (2025).

A cena morte de Chrissy Cunningham, apresentada na figura 16, no primeiro episódio da temporada, segue a mesma lógica. Quando a líder de torcida entra em transe e é brutalmente assassinada, é impossível não lembrar de *A Hora do Pesadelo* (1984), em que Freddy Krueger ataca suas vítimas nos sonhos, distorcendo os corpos e transformando o sono em pesadelo mortal. A semelhança – o transe, a levitação, a distorção dos ossos – dialoga diretamente com a estética dos filmes do diretor de cinema Wes Craven. Mais do que uma piscadela para os fãs de terror, a cena desperta uma linguagem típica dos anos 1980, quando o terror explorava o medo juvenil de estar indefeso, sem o controle da própria mente ou corpo.

Para o público contemporâneo, essa escolha gera um misto de reconhecimento e desconforto. Reconhecimento porque o espectador é levado de volta a um estilo de horror muito característico daquela década, e desconforto porque a mesma estética ainda fala de angústias bem contemporâneas, como ansiedade, crises psicológicas e a sensação de impotência diante da realidade.

A sequência em que Max levita no capítulo quatro (*Querido Billy*) também tem raízes nesse imaginário. A inspiração vem de *It – A Coisa* (2017), outro clássico baseado em Stephen King, em que o palhaço Pennywise retorna a cada 27 anos para atacar crianças. A estrutura cíclica do mal, o sádico prazer em brincar com as vítimas e o uso de uma casa como território do medo são pontos que aproximam *Vecna* do palhaço demoníaco. Na inspiração, os adolescentes enfrentam um terror

que volta a cada geração, como uma maldição que nunca se quebra. Em *Stranger Things*, Max se torna alvo dessa mesma lógica: ela sabe que o ataque é inevitável, mas encontra uma saída no apego emocional à música, no caso, *Running Up That Hill*, que a ancora à vida.

Figura 16 - Seleção de cenas em que o Vecna está agindo



Fonte: capturas de tela realizadas pela autora (2025).

A Casa dos Creel, apresentada em diferentes capítulos da temporada, marca um ponto de virada dentro da estética de *Stranger Things*. Até então, os cenários funcionavam mais como espaços de passagem — escolas, florestas e o laboratório eram importantes, mas não carregavam, sozinhos, o peso de um enigma central. Já na quarta temporada, temos a primeira casa mal-assombrada propriamente dita, um espaço que concentra tanto o mistério da trama quanto a chave para entender o passado de Vecna/Henry Creel. Inspirada em clássicos como *A Assombração da Casa da Colina* (1963), a mansão surge com todos os elementos do gótico tradicional: janelas que parecem observar, corredores sufocantes, paredes que escondem segredos.

Ao atualizar esse arquétipo, a série dialoga com duas camadas de público: para quem cresceu assistindo ao terror gótico, a casa aciona memórias visuais de décadas anteriores; já para espectadores atuais, o espaço funciona como metáfora de traumas e memórias que aprisionam, traduzindo para o presente um imaginário antigo. A nostalgia, portanto, não se reduz ao prazer de reconhecer a estética da mansão decadente, mas se amplia ao resgatar a sensação de que certos lugares carregam consigo um peso emocional impossível de escapar. A Casa dos Creel não é apenas o cenário da temporada, mas um personagem que guarda nas paredes tanto os horrores do passado quanto as ameaças que ainda assombram o presente.

Desde a primeira temporada, a série já chamava atenção pelo cuidado com figurinos e cenários, que ajudavam a transportar o espectador para os anos 1980. No entanto, havia uma simplicidade maior. Roupas básicas que marcaram estereótipos, como o nerd de camisa polo, o atleta com jaqueta e a “esquisita” com visual deslocado. Essa escolha era eficaz para apresentar os personagens e situar a trama, mas ainda trabalhava a nostalgia de forma mais imediata, apostando no reconhecimento rápido de cores, cortes e objetos de época.

Em contrapartida, na quarta temporada, essa construção visual ganha outra profundidade. Os figurinos, além de definirem estilos, revelam transformações internas, como a transição de Eleven para roupas mais comuns em sua tentativa de se adaptar, ou o contraste entre o estilo extravagante e rebelde de Eddie Munson e a rigidez visual dos militares soviéticos. Da mesma forma, os cenários deixam de ser apenas reconstituições de época e se tornam metáforas narrativas: o shopping da terceira temporada já havia ensaiado isso, mas é na Casa dos Creel que vemos o espaço se transformar em personagem. A nostalgia, portanto, deixa de ser apenas uma homenagem ao passado e se torna um recurso para aprofundar os sentidos da história, mostrando como os medos, os sonhos e as imagens daquela década continuam a ecoar no imaginário cultural de hoje.

3.4.2 ELEMENTOS SONOROS

Desde a primeira temporada, a trilha sonora de *Stranger Things* mesclava sintetizadores atmosféricos que remetem diretamente ao cinema de ficção científica e terror dos anos 1980 com músicas pop que ajudam a situar o espectador no tempo. No entanto, a quarta temporada dá um salto nesse aspecto, já que os sons deixam de ser um pano de fundo ou uma estratégia de ambientação e passam a funcionar como elementos centrais da narrativa. Esse amadurecimento fica evidente tanto na escolha das músicas, como também na forma como elas ganham vida dentro da história e se tornam determinantes para o destino dos personagens.

O exemplo mais evidente é *Running Up That Hill*, de Kate Bush. Lançada em 1985, a canção originalmente falava sobre o desejo de trocar de lugar com o outro em uma relação, quase como um pacto de compreensão mútua. Na série, porém, a música é ressignificada quando se transforma no elo que mantém a personagem Max ligada à vida, protegendo-a do transe mortal imposto por Vecna. A cena de sua fuga ao som da faixa, no *Capítulo Quatro: Querido Billy*, é considerada uma das

mais marcantes de toda a série. O impacto da cena foi tão grande que a canção voltou às paradas mundiais, 37 anos após o lançamento, chegando ao topo do Spotify Global, segundo a Cable News Network (CNN). De acordo com a Billboard, *Running Up That Hill* registrou um aumento de 8.700% nas reproduções globais em comparação ao dia anterior à estreia da quarta temporada. É um exemplo de como a série não só revive o passado, mas o reinventa, mostrando que a nostalgia funciona como um elo entre tempos diferentes, tal como aponta Boym (2001), ao lembrar que o poder da memória cultural está justamente em reativar significados antigos em novos contextos.

Outros exemplos musicais também reforçam essa ideia. *Separate Ways (Worlds Apart)*, do Journey, aparece em uma versão remixada com sintetizadores já no material de divulgação e, depois, no oitavo capítulo da temporada. A canção, lançada originalmente em 1983, fala sobre separação e distância, mas também sobre a esperança de reencontro. Esse duplo sentido se conecta diretamente com a situação dos personagens, que na quarta temporada se encontram espalhados em diferentes lugares (Hawkins, Califórnia e Rússia) e precisam enfrentar desafios sem estarem juntos.

Ao trazer essa faixa de volta, além de despertar a atmosfera da época, a série também transforma a letra em um comentário emocional sobre a trama: a dor da ruptura, a solidão de cada grupo, e, ao mesmo tempo, a expectativa de que a união será restabelecida. Diferente das primeiras temporadas, em que músicas como *Should I Stay or Should I Go*, da banda The Clash, surgiram em situações mais cotidianas e íntimas, aqui a trilha assume um papel quase narrativo, ampliando a carga dramática e fazendo da nostalgia não apenas uma lembrança, mas uma ferramenta de construção do enredo.

As trilhas não diegéticas também acompanham a evolução. Enquanto *Stranger Things 1* soava mais próxima das aventuras adolescentes, com sintetizadores que lembravam John Carpenter e um clima de ficção científica inocente, *Stranger Things 4* mergulha de vez no horror. Os sons se tornam mais densos, cheios de reverberações e graves que lembram os filmes de terror psicológico dos anos 1980, como *A Hora do Pesadelo* (1984). Até os silêncios são usados de forma estratégica: na cena de Chrissy sendo atacada, por exemplo, os sons se alternam entre o ambiente onírico e o mundo real, criando uma tensão que reforça a ideia de que os limites entre realidade e pesadelo estão sendo corroídos.

Essa sofisticação sonora mostra como a série amadureceu ao longo das temporadas, deixando para trás um terror mais lúdico e se aproximando de um mais sombrio e adulto.

Além disso, os efeitos sonoros produzidos ao longo de toda a temporada ganham um destaque especial. O som dos relógios de Vecna, com seu eco metálico e profundo, tornou-se uma assinatura da temporada, funcionando como prenúncio da morte. Esse detalhe não é gratuito: remete tanto à ideia de contagem regressiva, presente em muitos filmes de suspense, quanto à inevitabilidade do destino, um tema recorrente no horror clássico. Há também ecos de arcades e jogos eletrônicos, que reforçam a ligação da série com o imaginário cultural dos anos 1980.

As músicas pop, que antes funcionavam apenas como marcadores temporais dos anos 1980, agora participam ativamente da narrativa: não apenas evocam uma época, mas interferem diretamente no destino dos personagens, como acontece com Max. Esse deslocamento é importante porque mostra que a nostalgia sonora não é mais só um recurso de reconhecimento cultural, mas uma forma de construir drama e emoção. Ao ouvir Kate Bush ou Journey, o público revive o passado, enquanto também se conecta ao presente da história.

As canções analisadas nesta temporada estão organizadas na *playlist* correspondente (ver ANEXO D).

3.4.3 ELEMENTOS NARRATIVOS

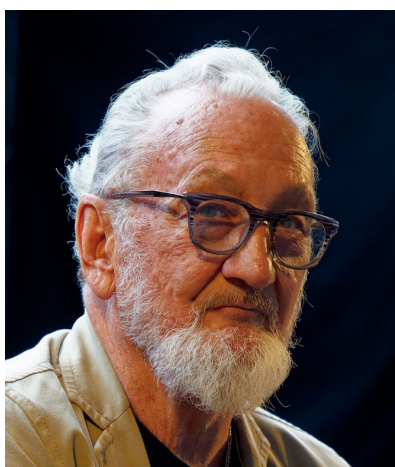
A quarta temporada de *Stranger Things* marcou um divisor de águas dentro da narrativa da série. Desde a estreia em 2016, a trama sempre apresentou mistérios que mantinham o público intrigado. O que era o Mundo Invertido? Quem realmente estava por trás das criaturas? De onde vinham os poderes de Eleven? Nas primeiras temporadas, essas perguntas funcionaram como motores de enredo, mas sempre ficaram em aberto, alimentando mais dúvidas do que respostas. Já na última temporada lançada, pela primeira vez, o espectador pôde ver a história em um panorama completo. O arco de Vecna revelou a origem das ameaças, conectou os experimentos do laboratório de Hawkins ao Mundo Invertido e deu sentido a eventos que vinham se acumulando desde o início. O que antes era uma “colcha de retalhos”, com a temporada, se encaixou de forma mais coesa, oferecendo a sensação de compreensão total. Essa mudança narrativa, além de satisfazer a

curiosidade do público, também aplicou um tom mais sombrio e consistente na trama, elevando a série a outro patamar.

A própria atmosfera acompanha essa evolução. Se na primeira temporada havia uma combinação entre aventura infantil e suspense, na quarta os tons leves desaparecem, dando lugar a um terror psicológico. As mortes são mais brutais, as ameaças mais assustadoras e os personagens, conforme foram crescendo, mais marcados por traumas. Essa transformação narrativa mostra como a série amadureceu junto com seu público: crianças curiosas viraram adolescentes que enfrentam dilemas de identidade, perda e sacrifício. A nostalgia continua presente, mas agora ela vai além do divertimento e carrega o peso de revisitar medos antigos, como o bullying, a exclusão social e a violência cultural dos anos 1980.

A introdução de Victor Creel, interpretado por Robert Englund, presente no primeiro quadro da figura 17, marca um momento importante na construção da narrativa da temporada. Para os fãs mais jovens, ele pode parecer apenas um personagem enigmático, um homem preso por crimes brutais. Mas para quem conhece o cinema de terror, a escolha de elenco é um presente carregado de intertextualidade: Englund foi o inesquecível Freddy Krueger em *A Hora do Pesadelo* (1984). A presença dele na série é um lembrete vivo de como o horror dos anos 1980 molda a narrativa de *Stranger Things*. A cena em que Robin e Nancy o visitam em Pennhurst ecoa diretamente os filmes de Krueger, em que o medo e o trauma têm mais poder do que a violência física.

Figura 17 - Robert Englund em *A hora do Pesadelo* (1984) e *Stranger Things* (2022)



ROBERT ENGLUND (ATOR)



FREDDY KRUEGER (1984)

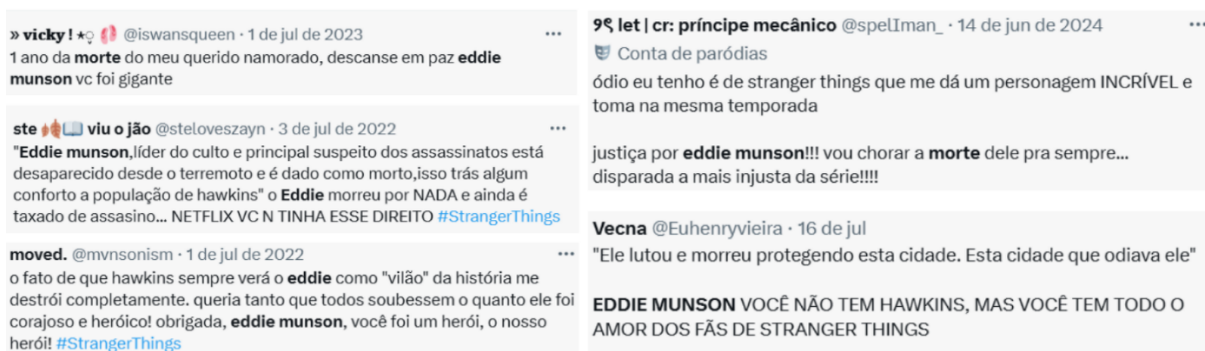


VICTOR CREEL (2022)

Fonte: seleção de imagens da internet, organizada pela autora (2025).

E se Victor Creel conecta a série às memórias sombrias do cinema, Eddie Munson foi o personagem que conectou o público de forma emocional como nenhum havia feito até então. Líder do *Hellfire Club* e fã de heavy metal, Eddie representava todos aqueles que, na década de 1980, foram marginalizados por seus gostos culturais. Como demonstra Jeffrey S. Victor, sociólogo e um dos principais pesquisadores sobre pânico moral¹⁵, em *Satanic Panic: The Creation of a Contemporary Legend* (1994), práticas como jogar Dungeons & Dragons ou ouvir heavy metal foram frequentemente associadas ao satanismo, alimentando o medo moral e a discriminação. *Stranger Things* recupera essa memória social para mostrar como estereótipos culturais podem gerar perseguições injustas. Sua cena final, tocando *Master of Puppets* no Mundo Invertido é um gesto de resistência, transformando uma música considerada “perigosa” em símbolo de heroísmo. O público sentiu esse impacto de forma devastadora. Como mostra a figura abaixo, sua morte provocou uma comoção imediata, com milhares de fãs lamentando nas redes sociais.

Figura 18 - Seleção de tweets reativos sobre a morte de Eddie Munson



Fonte: capturas de tela realizadas pela autora (2025).

Stranger Things 4 não foi somente mais uma etapa da história, e sim o ponto de virada que reuniu todas as peças espalhadas desde o início. Ao revelar a origem do Mundo Invertido, dar sentido aos poderes de Eleven e apresentar Vecna como força motriz por trás dos horrores de Hawkins, a série fechou um ciclo narrativo que vinha se construindo há anos. Essa clareza, que contrasta com o caráter enigmático das primeiras temporadas, foi acompanhada de um tom muito mais sombrio, adulto e psicológico. O que antes soava como aventura nostálgica agora se transformou

¹⁵ Fenômeno social em que um grupo, prática ou produto cultural passa a ser visto como uma ameaça aos valores, à ordem social ou à moralidade vigente.

em uma experiência de terror emocional, com mortes brutais, traumas expostos e dilemas mais profundos para os personagens.

Embora a quarta temporada intensifique a densidade emocional da narrativa e reforce o uso de referências culturais dos anos 1980 como eixo estruturante da estética da série, esse mesmo movimento expõe também os limites do modelo nostálgico de *Stranger Things*. À medida que o enredo amplia sua escala e dramaticidade, a série revela uma dependência cada vez maior de padrões narrativos clássicos, especialmente aqueles que reproduzem arquétipos heróicos, estruturas melodramáticas e convenções típicas do cinema juvenil dessa década. Essa insistência em revisitar modelos do passado, ainda que sob o filtro contemporâneo, reduz parte do potencial inovador da narrativa e evidencia tensões entre homenagem e repetição.

Nesse contexto, a construção do arco de Eddie Munson torna-se particularmente emblemática. O personagem surge carregado de referências ao imaginário metaleiro dos anos 1980 e ao estereótipo do jovem *outsider* carismático. Entretanto, apesar de seu impacto emocional imediato e de sua forte recepção pelo público, Eddie é inserido em uma trajetória estruturalmente limitada. Sua função narrativa converge rapidamente para o papel de herói sacrificial, cumprindo uma lógica já recorrente em *Stranger Things*: personagens introduzidos como figuras nostálgicas que ganham destaque momentâneo, mas permanecem circunscritos a arcos fechados, raramente afetando o desenvolvimento de longo prazo da história.

Assim, a morte de Eddie, ainda que potente em termos dramáticos, revela mais sobre a mecânica interna da série do que sobre o próprio personagem. Sua eliminação reafirma a tendência da obra de utilizar figuras profundamente referenciadas como dispositivos emocionais e não como agentes do enredo. Esse processo evidencia uma tensão estrutural: a mesma nostalgia que sustenta a força estética de *Stranger Things* também delimita seus caminhos narrativos, criando um ciclo em que o passado é constantemente atualizado, mas pouco questionado ou reinventado.

Consequentemente, a quarta temporada reforça que a nostalgia funciona simultaneamente como potência e limite. Se por um lado ela proporciona reconhecimento, afeto e densidade simbólica, por outro, restringe a série a um repertório que privilegia a repetição estilística em detrimento de avanços narrativos mais ousados. Esse equilíbrio instável entre inovação e dependência do passado se

torna central para compreender não apenas a estética de *Stranger Things*, mas também os mecanismos contemporâneos de produção cultural que articulam a nostalgia como estratégia comunicacional dominante.

3.4.4 SISTEMATIZAÇÃO DOS RESULTADOS EM *STRANGER THINGS* 4

Quadro 4 - Elementos nostálgicos identificados na terceira temporada

Categoria de análise	Resultados identificados
Elementos visuais	• <i>Carrie, a Estranha</i> (1976): cena da humilhação da Eleven • <i>A Hora do Pesadelo</i> (1984): morte da Chrissy e ataques de Vecna • <i>It – A Coisa</i> (2017): paralelos na levitação da Max • Figurinos revelando evolução emocional dos personagens • Ampliação de ambientes refletindo o distanciamento dos personagens
Elementos sonoros	• <i>Running Up That Hill</i> como elemento narrativo central • Canção retomando relevância global • <i>Separate Ways (Worlds Apart)</i> conectando o tema da separação dos personagens • Trilha eletrônica mais sombria inspirada no horror dos anos 1980 • Efeito sonoro do relógio de Vecna como assinatura da temporada e prenúncio de morte • Influências de arcades e sons característicos da cultura pop norte-americana da época
Elementos narrativos	• Explicação da origem do Mundo Invertido e conexão dos eventos desde a primeira temporada • Transição do terror adolescente para um horror psicológico adulto • Introdução de temas como luto, isolamento, traumas e violência cultural dos anos 1980 • Victor Creel interpretado por Robert Englund • Eddie Munson como símbolo do pânico moral da década • Limitação narrativa na abordagem do caso Eddie • Persistência de um padrão que serve mais como suporte estético do que como reflexão aprofundada sobre o contexto histórico

Fonte: dados organizados pela autora (2025).

3.4.5 RESULTADOS

Ao final da análise das quatro temporadas, foi possível identificar padrões e recorrências que estruturam o modo como a nostalgia opera na série. Esses resultados foram sistematizados no Quadro 5, apresentado a seguir.

Quadro 5 - Síntese dos resultados na análise de *Stranger Things*

Categoria de análise	Resultados
Elementos visuais	• Estética oitentista constante em todas as temporadas • Aumento da complexidade das referências visuais • Objetos e cenários como âncoras temporais recorrentes • Uso contínuo de pastiche e intertextualidade visual • Alternância entre nostalgia celebratória e crítica
Elementos sonoros	• Sintetizadores como marca identitária da série • Músicas pop diegéticas atreladas à narrativa • Expansão do uso emocional da música • Sonoridade como reforço afetivo e temporal
Elementos narrativos	• Arquétipos juvenis e adultos ressignificados • Mistura de gêneros (aventura, sci-fi e horror) • Intertextualidade crescente ao longo das temporadas • Nostalgia como crítica e não apenas homenagem • Limites de aprofundamento crítico em temas inspirados em eventos reais
Função da nostalgia em <i>Stranger Things</i>	• Constrói identidade estética na narrativa • Estrutura o modo como a história é contada • Ativa a memória afetiva do público • As músicas e as tradições da década reforçam vínculos emocionais e reconhecimento que ampliam o impacto dramático da obra • Serve como crítica cultural e comentário social • Revela tensões entre afeto e crítica, evidenciando momentos em que a série complexifica o passado, mas também outros em que simplifica fenômenos socioculturais

Fonte: dados organizados pela autora (2025)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo compreender de que maneira a série *Stranger Things* mobiliza elementos da estética nostálgica para promover uma reconciliação simbólica entre o passado e o presente na cultura pop contemporânea. A partir da revisão teórica e da análise qualitativa dos aspectos visuais, sonoros e narrativos, foi possível observar que a nostalgia constitui um recurso discursivo e estético que reflete as dinâmicas culturais e comunicacionais do tempo presente.

Ao retomar autores como Svetlana Boym (2001), Fredric Jameson (1997) e Linda Hutcheon (1991), a pesquisa demonstrou que *Stranger Things* exemplifica um tipo de nostalgia que transita entre a reflexão crítica e a reencenação estilizada do passado. A série dialoga constantemente com o repertório cultural dos anos 1980 – por meio de intertextualidades, pastiches e referências musicais – mas o faz a partir de uma lógica contemporânea, marcada pela estética e pela mediação tecnológica. Dessa forma, a obra funciona como um espelho da pós-modernidade, em que o passado é reeditado e consumido como signo cultural.

Os resultados indicam que a nostalgia em *Stranger Things* não se limita ao saudosismo. Ela atua como uma linguagem de reconciliação entre gerações, oferecendo aos espectadores mais jovens uma forma de acesso simbólico a uma época que não viveram, enquanto evoca nos mais velhos um sentimento de familiaridade e pertencimento. Ao mesmo tempo, a série evidencia limites: certos temas inspirados em fenômenos sociais e culturais reais, como o pânico moral, são dramatizados ou simplificados, mostrando que a nostalgia também pode servir para enfatizar a fantasia sobre a complexidade histórica.

Apesar das contribuições teóricas e interpretativas apresentadas, este estudo possui limitações relacionadas à delimitação do corpus e ao recorte temporal adotado, restrito às quatro primeiras temporadas da série. Embora tenha sido possível analisar de forma detalhada os mecanismos nostálgicos e intertextuais na construção da narrativa, a exclusão de temporadas posteriores, produtos derivados e diferentes formatos de mídia limita a abrangência das conclusões. Pesquisas futuras poderiam ampliar o debate investigando a recepção do público em distintas faixas etárias e contextos culturais, e examinando como a série influencia outras produções midiáticas nostálgicas. Tais investigações contribuiriam para compreender

de maneira mais completa a dinâmica entre nostalgia, consumo cultural e estratégias de engajamento audiovisual contemporâneo.

Conclui-se, portanto, que a estética nostálgica em *Stranger Things* confirma a vitalidade da memória na cultura contemporânea e evidencia a capacidade da comunicação audiovisual de articular o passado e o presente em narrativas que emocionam, questionam e reinterpretam a experiência coletiva do tempo, embora nem sempre aprofunde criticamente todos os fenômenos sociais que evoca.

REFERÊNCIAS

AGGER, Gunhild. **A intertextualidade revisitada: diálogos e negociações nos estudos de mídia**. In: RIBEIRO, Ana P. G.; SACRAMENTO, Igor. Mikhail Bakhtin: linguagem, cultura e mídia. São Carlos: Pedro & João Ed., 2010.

BOYM, Svetlana. **The Future of Nostalgia**. Nova Iorque: Basic Books, 2001.

DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

ECO, Umberto. **Lector in fabula**. São Paulo: Perspectiva, 1988.

GUFFEY, Elizabeth E. **Retro: The culture of revival**. Londres: Reaktion Books, 2006.

HUTCHEON, Linda. **A poética do pós-modernismo: história, teoria e ficção**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1991.

HUYSEN, Andreas. **Present pasts: Urban palimpsests and the politics of memory**. Stanford: Stanford University Press, 2003.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática, 1997.

KRISTEVA, Julia. **Word, Dialogue, and Novel**. Nova Iorque: Cornell University Press, 1967.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo: Hucitec Editora, 2001.

ORLANDI, Eni P. **Análise de discurso: princípios e procedimentos**. Campinas: Pontes, 2005, 6ªed.

REYNOLDS, Simon. **Retromania: Pop culture's addiction to its own past**. Nova Iorque: Faber & Faber, 2012.

SILVA, Anderson Lopes da; MUNGIOLI, Maria Cristina Palma. A intertextualidade e a produção de sentido na minissérie Amorteamo. In: **Cinema, Arte e Narrativas Emergentes**. Rosario: UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario, 2016.

ANEXOS

ANEXO A - Playlist de Stranger Things 1

Link para acesso à playlist utilizada na análise da primeira temporada.

Disponível em: <https://open.spotify.com/playlist/5ZVdi40MUP5bhrluhhf7Aj>

ANEXO B - Playlist de Stranger Things 2

Link para acesso à playlist utilizada na análise da segunda temporada.

Disponível em: <https://open.spotify.com/playlist/0agje5wLlw8BUX8YYtC2s6>

ANEXO C - Playlist de Stranger Things 3

Link para acesso à playlist utilizada na análise da terceira temporada.

Disponível em: <https://open.spotify.com/playlist/5NzmU50DiqsNzPEaZAzz0o>

ANEXO D - Playlist de Stranger Things 4

Link para acesso à playlist utilizada na análise da quarta temporada.

Disponível em: <https://open.spotify.com/playlist/0UMEdC0nYm0kjxsKisSPfB>