



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO**

JÉSSICA MARIA BRASILEIRO DE FIGUEIREDO

**HAWKINS E O MUNDO INVERTIDO:
ANÁLISE DOS MUNDOS POSSÍVEIS DE *STRANGER THINGS***

**JOÃO PESSOA
2018**

JÉSSICA MARIA BRASILEIRO DE FIGUEIREDO

**HAWKINS E O MUNDO INVERTIDO:
ANÁLISE DOS MUNDOS POSSÍVEIS DE *STRANGER THINGS***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, do Centro de Comunicação, Turismo e Artes, da Universidade Federal da Paraíba, para o exame de Defesa, sob orientação do professor Marcel Vieira Barreto Silva, na linha de pesquisa Culturas Midiáticas Audiovisuais.

Linha de Pesquisa: Culturas Midiáticas Audiovisuais.

Orientador: Prof. Dr. Marcel Vieira Barreto Silva

**JOÃO PESSOA
2018**

Catálogo na publicação Seção de Catalogação e Classificação

F471h Figueiredo, Jessica Maria Brasileiro de.
HAWKINS E O MUNDO INVERTIDO: ANÁLISE DOS MUNDOS
POSSÍVEIS DE STRANGER THINGS / Jessica Maria Brasileiro
de Figueiredo. - João Pessoa, 2018.
99 f. : il.

Orientação: Marcel Vieira Barreto Silva.
Dissertação (Mestrado) - UFPB/PPGCOM.

1. mundos possíveis. 2. netflix. 3. series de TV. 4.
narrativa seriada. I. Silva, Marcel Vieira Barreto. II.
Título.

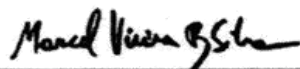
UFPB/BC

JOÃO PESSOA

2018

JÉSSICA MARIA BRASILEIRO DE FIGUEIREDO

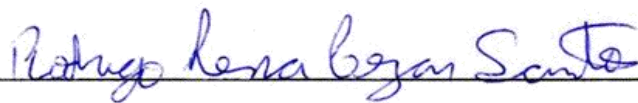
BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Marcel Vieira Barreto Silva

Programa de Pós-Graduação em Comunicação – Universidade Federal da Paraíba

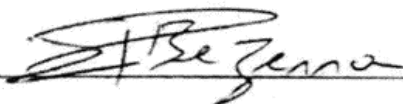
Orientador/a



Prof. Dr. Rodrigo Lessa Cezar Santos

Faculdade Ruy Barbosa Wyden

Examinador/a



Prof. Dr. Ed Porto Bezerra

Programa de Pós-Graduação em Comunicação – Universidade Federal da Paraíba

Examinador/a Interno/a

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente à minha mãe, por me dar todo suporte necessário para persistir nessa trajetória.

Ao Prof. Dr. Marcel Vieira Barreto Silva, pelo incomensurável apoio. Agradeço profundamente por me acompanhar ao longo dessa jornada desde a graduação, por estar presente nos meus estudos sempre com excelentes referências e dar norte às minhas pesquisas.

Agradeço a todos os professores que me acompanharam nesta jornada, os que participaram da Qualificação, bem como aqueles que ajudaram, direta ou indiretamente, a formular o objeto traçado neste trabalho.

Por fim, agradeço a todos os amigos da turma de Mestrado e às pessoas queridas da minha vida que, de alguma forma, me deram suporte emocional para a produção deste trabalho.

“(...) “o que aconteceria se o mundo real não fosse semelhante a si mesmo, isto é, se a sua própria estrutura fosse diferente”? ”

(Umberto Eco)

“The Vale of Shadows is a dimension that is a dark reflection or echo of our world. It is a place of decay and death. It is right next to you and you don't even see it.”

(Dustin Henderson)

RESUMO

Esta dissertação tem o objetivo de analisar os dois *mundos atuais textuais* apresentados na série *Stranger Things*. Para tal, foram realizadas revisões da literatura acerca das noções de mundos possíveis abordados na filosofia e nos estudos literários, dos conceitos de *mundo atual textual* sustentados pela autora Marie-Laure Ryan (1991), além de uma análise descritiva das articulações narrativas e visuais, que apontam para a presença destes dois mundos. Partimos do pressuposto de que o Mundo Invertido se constitui como um segundo mundo na história, existindo em paralelo com a cidade onde se passa a série, *Hawkins*, onde os personagens moram. A descoberta deste segundo mundo é guiada pelas investigações que os próprios personagens desenvolvem, ao tentarem descobrir o paradeiro do garoto Will Byers, desaparecido no início da série. Sendo assim, cada nova descoberta feita sobre o sumiço do garoto, revela aspectos da existência de um mundo paralelo, que mais tarde é denominado de Mundo Invertido. Para analisar este processo, nos ancoramos nos estudos de Aristóteles (1959) sobre reconhecimento numa fábula de ficção. A partir desta articulação, foi possível observar de que forma os personagens passam do desconhecido para o conhecido, e identificar os aspectos do Mundo Invertido que são apresentados ao longo da série. O *corpus* deste trabalho foi composto pelos oito episódios que compõem a primeira temporada do seriado (Netflix, 2016). A análise foi realizada em torno de dois processos: a) descrição das articulações narrativas da série, considerando o desenvolvimento de atos e arcos, o que proporciona uma verificação detalhada da estrutura serial desta produção; b) descrição de sequências de cenas, ilustradas por frames, para evidenciar os momentos que os personagens descobrem aspectos sobre o Mundo Invertido. Esta última análise é realizada com aporte metodológico nos estudos de Jeremy Butler (2009) sobre estilo da televisão. Os resultados obtidos evidenciam a presença destes dois mundos em *Stranger Things*, os quais são denominamos neste trabalho de dois *mundos atuais textuais*, e indicam uma mudança na percepção dos personagens sobre o seu próprio mundo familiar, a partir do entendimento completo de que há um Mundo Invertido no universo desta ficção.

Palavras-chave: mundos possíveis, narrativa seriada, séries de televisão, *Stranger Things*

ABSTRACT

This dissertation aims to analyze the two textual worlds presented in the series *Stranger Things*. To that end, literature reviews were carried out on the notions of possible worlds covered in philosophy and literary studies, from the textual actual world concepts supported by the author Marie-Laure Ryan (1991), as well as a descriptive analysis of the narrative and visual articulations, which point to the presence of these two worlds. We start with the assumption that the Upside Down is a second world in history, existing in parallel with the city where the series happens, Hawkins, where the characters live. The discovery of this second world is guided by the investigations that the own personages develops, when trying to discover the whereabouts of the boy Will Byers, disappeared at the beginning of the series. Thus, each new discovery made about the disappearance of the boy reveals aspects of the existence of a parallel world, which is later called Upside Down. To analyze this process, we anchor ourselves in the studies of Aristotle (1959) on recognition in a fable of fiction. From this articulation, it was possible to observe how the characters pass from the unknown to the known, and identify the aspects of the Upside Down that are presented throughout the series. The *corpus* of this work was composed by the eight episodes that compose the first season of the series (Netflix, 2016). The analysis was carried out around two processes: a) description of the narrative articulations of the series, considering the development of acts and arcs, which provides a detailed verification of the serial structure of this production; b) description of sequences of scenes, illustrated by frames, to evidence the moments when the characters discover aspects about the Upside Down. This last analysis is carried out with contributions in the studies of Jeremy Butler (2009) on television style. The results obtained evidenced the presence of these two worlds in *Stranger Things*, which are called in this work two textual actual worlds, and indicate a change in the perception of the characters about their own familiar world, from the complete understanding that there is an Upside Down world in the universe of this fiction.

Keywords: possible worlds, series narrative, TV series, *Stranger Things*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Sequência de Hopper e Mr. Clark conversando na floresta.....	41
Figura 2: Lucas, Mike e Dustin discutindo.....	42
Figura 3: Eleven na floresta.....	43
Figura 4: Eleven reconhecendo Will no porta-retrato.	48
Figura 5: Sequência de Eleven mostrando onde Will está.	49
Figura 6: Eleven na banheira	50
Figura 7: Eleven desintegrando o monstro e desaparecendo.....	51
Figura 8: Esquema de mundos de Ryan	66
Figura 9: Cientista fugindo no laboratório	71
Figura 10: Will Byers sendo capturado	72
Figura 11: Hopper descrevendo Hawkins	73
Figura 12: Portal no laboratório	74
Figura 13: Eleven usando seus poderes telecinéticos.....	74
Figura 14: Eleven aparecendo na floresta à noite.....	75
Figura 15: Joyce se assusta com forma monstruosa crescendo na parede.....	77
Figura 16: Figura do Demogorgon crescendo na parede.....	77
Figura 17: Piscina no Mundo Invertido	78
Figura 18: Barb na piscina da casa de Steve	78
Figura 19: Joyce pinta o alfabeto na parede	79
Figura 20: Will através da parede da casa de Joyce	80
Figura 21: Os garotos e Eleven tentando se conectar com Will na rádio da escola	81
Figura 22: Dustin compara o Mundo Invertido com Vale das Sombras de <i>Dungeons & Dragons</i>	81
Figura 23: Mr Clarke explicando a teoria da pulga e do acrobata.....	83
Figura 24: O portal pode nos engolir.....	84
Figura 25: Eleven assumindo que é o monstro.....	85
Figura 26: Eleven no tanque de isolamento customizado	86
Figura 27: Hopper e Joyce no Mundo Invertido	87
Figura 28: Jonathan, Nancy e Steve lutado contra um Demogorgon	88
Figura 29: Modelo ilustrativo dos dois mundos de <i>Stranger Things</i>	90

LISTA DE TABELA

Tabela 1: Tempo de duração do teaser e de cada ato, nos oito episódios da primeira temporada de Stranger Things, 2016.....	47
---	----

LISTA DE ABREVIATURAS

A referência à temporada e aos episódios funcionará a partir do modelo (Temporada x Episódio). Exemplo: 1x01 quer dizer primeira temporada, primeiro episódio.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
FANTASIA E FICÇÃO CIENTÍFICA EM <i>STRANGER THINGS</i>	16
O ENREDO DE <i>STRANGER THINGS</i>	17
A ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO	19
CAPÍTULO 1. CONTEXTO MIDIÁTICO DE <i>STRANGER THINGS</i>	22
1.1 CONSUMO DE SÉRIES NA ATUALIDADE: EXIBIÇÃO DOS SERIADOS NA NETFLIX.	22
1.2 ASPECTOS DE NOSTALGIA EM <i>STRANGER THINGS</i>	25
1.3 REFERÊNCIAS INTERTEXTUAIS QUE MOLDAM A NARRATIVA	27
1.4 <i>STRANGER THINGS</i> E AS TEORIAS CIENTÍFICAS DO PROJETO MONTAUK	28
1.5 PARA ALÉM DAS TEORIAS CIENTÍFICAS.....	32
CAPÍTULO 2: ANÁLISE DA ESTRUTURA NARRATIVA DE <i>STRANGER THINGS</i>	38
2.1 ESTRUTURA NARRATIVA CLÁSSICA.....	38
2.2 UNICIDADE NARRATIVA: ELEMENTOS QUE DÃO COERÊNCIA.....	40
2.3 ESTRUTURA DE ATOS E PONTOS DE VIRADA	44
2.4 OS ATOS DE <i>STRANGER THINGS</i>	46
2.5 OS ARCOS DA SÉRIE	51
CAPÍTULO 3: <i>STRANGER THINGS</i> E AS TEORIAS DOS MUNDOS POSSÍVEIS....	56
3.1 MIMETISMO: PARA ALÉM DA REPRESENTAÇÃO.....	56
3.2 MULTIPLICIDADE DE MUNDOS POSSÍVEIS	57
3.3 SEMÂNTICA DOS MUNDOS POSSÍVEIS.....	59
3.4 MUNDOS POSSÍVEIS NAS NARRATIVAS FICCIONAIS.....	61
3.5 AS CARACTERÍSTICAS DOS MUNDOS POSSÍVEIS NA FICÇÃO	63
3.6 O MUNDO ATUAL TEXTUAL E OS MUNDOS POSSÍVEIS.....	65
CAPÍTULO 4: ANÁLISE DESCRITIVA DOS DOIS MUNDOS DE <i>STRANGER THINGS</i>	69

4.1 METODOLOGIA DE ANÁLISE	69
4.2 A DESCOBERTA DO MUNDO INVERTIDO	71
4.3 A EXPLICAÇÃO CIENTÍFICA DO MUNDO INVERTIDO.....	82
4.4 OS DOIS <i>MUNDOS ATUAIS TEXTUAIS</i> DE <i>STRANGER THINGS</i>.....	88
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	93
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	97

INTRODUÇÃO

Esta dissertação originou-se do interesse em observar de que maneira a série *Stranger Things* se propõe a apresentar dois mundos paralelos e, não obstante, espelhados. A pesquisa partiu de uma percepção particular acerca deste espelhamento, verificado em especial nos espaços onde a ação da série se desenvolve, ou seja, o lugar físico da história se apresenta como duas dimensões paralelas e espelhadas.

Para dar aporte metodológico à esta percepção e desenvolver a pesquisa, nos aproximamos dos conceitos de mundos possíveis, afunilando em seguida para a abordagem destes mundos na teoria literária. Nosso ponto inicial foram os estudos da autora Marie-Laure Ryan, que nas publicações de artigos e no livro “Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory” (1991), nos apresentou a base dos conceitos de mundos possíveis e iluminou caminhos para realizar a análise do objeto proposto nesta dissertação.

Neste livro, a autora apresenta uma série de filósofos e diversas correntes que colocam os mundos possíveis em diferentes perspectivas. Esta leitura foi essencial para entendermos a origem e natureza dos mundos possíveis, portanto, também foi importante trazer estas abordagens para esta pesquisa, como forma de contextualizar o tema abordado. Em seguida, buscamos ampliar a compreensão dos mundos no campo da ficção, e isto nos levou aos estudos de teóricos literários como Thomas Pavel (1986), Umberto Eco (1989), Lubomir Doležal (1998) e, claro, Ryan (1991).

Com as compreensões de mundos possíveis na literatura devidamente realizadas, chegamos no conceito de *mundo atual textual*, proposto pela autora francesa (RYAN, From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological Pluralism in Physics, Narratology, and Narrative, 2006) e que serve de base para realizar a análise do problema proposto nesta dissertação. Este conceito deriva das noções de mundos possíveis propostas por Umberto Eco em diversas de suas publicações, como *Sobre Espelhos e Outros Ensaio* (1989) e *Lector In Fabula* (2011).

O autor compreende o domínio semântico de uma narrativa como um conjunto complexo de mundos possíveis, expostos em diferentes esferas. De acordo com Eco (2011), há pelo menos três mundos possíveis projetados numa obra de ficção: o mundo possível imaginado e criado pelo autor (que, ao reunidos, escritos e publicados, resultam na obra); os mundos possíveis imaginados, acreditados, desejados pelos personagens da história; e os mundos imaginados, acreditados e desejados pelo leitor/espectador.

Dentro desta perspectiva, observamos que antes mesmo de a obra existir em seu nível semântico e material, seja como livro, filme ou série, o mundo possível já existia, na imaginação do autor. O mesmo ocorre com os leitores: ao longo da leitura, vamos prevendo ou imaginando o que irá acontecer na narrativa, ou seja, construindo mundos possíveis nossos em relação ao universo da narrativa. Há ainda os mundos possíveis preteridos pelos personagens, que vão sendo contestados ou confirmados de acordo com os acontecimentos delineados na história.

Ao seguir esta concepção de múltiplos mundos possíveis se efetuando numa única obra de ficção, Marie-Laure Ryan (1991, p. 25) desenvolve um modelo de análise baseado na noção de que uma narrativa não é apenas um mundo particular, mas projeta um universo semântico, onde o centro é o *mundo atual textual*. A autora compreende que o mundo narrativo é organizado a partir de um sistema modal, no qual os fatores externos dispostos pelo autor da obra, fazem o papel do *mundo atual textual* – traduzido do inglês “*textual actual world (TAW)*”.

Ao redor deste TAW, encontra-se outros pequenos mundos, habitados por cada personagem, e que contém a representação deles acerca do mundo onde vivem e dos outros personagens. Portanto, os mundos dos personagens são compostos do que acontece no lugar onde vivem, somado ao que acontece com eles mesmos e com os outros personagens.

As representações dos personagens acerca do mundo ao seu redor se baseiam nos seus desejos, necessidades, obrigações, além dos planos e objetivos que eles traçam ao longo da narrativa, em consonância com o que vai acontecendo no mundo. Estes planos e objetivos, segundo a autora, dão impulso para os personagens tomarem decisões e agirem em determinadas situações. Sonhos e fantasias também fazem parte destes sistemas próprios dos personagens.

Diante desta explicação, podemos concluir que uma obra de ficção pode ser considerada, em si, um mundo possível. Entretanto, também é possível identificar outros mundos possíveis projetados dentro da história, como os mundos possíveis do autor, do leitor e dos personagens (ECO, 2011). Seguindo esta concepção, Ryan propõe que o mundo físico onde os personagens habitam e transitam, o lugar onde as situações ocorrem, seja denominado de *mundo atual textual*. Este lugar pode ser uma cidade, um país, um planeta ou um lugar imaginário.

Mesmo sendo imaginário ou, como a própria autora relata, impossível (RYAN, From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological Pluralism in Physics, Narratology, and Narrative, 2006), este lugar deve ser estruturado e operar de acordo com algumas regras básicas. Estas regras podem ser verossímeis às leis naturais do mundo que vivemos, como por exemplo: um mundo imaginário pode ter a mesma gravidade que a Terra, sendo assim, os indivíduos

deste mundo caminham da mesma maneira que os humanos. Ou mesmo as regras podem ser sociais, baseadas nas interações humanas que temos aqui, como por exemplo: num mundo imaginário, os indivíduos se apaixonam.

Portanto, podemos compreender que, em *Stranger Things*, o *mundo atual textual* familiar dos personagens seria a cidade onde a história se passa, no caso, Hawkins. Porém, a partir do momento em que os personagens descobrem a existência do Mundo Invertido e começam a vê-lo como um lugar possível de ser acessado, a narrativa nos apresenta um segundo *mundo atual textual*. O objetivo desta dissertação foi justamente verificar como se dá a existência destes dois *mundos atuais textuais* em *Stranger Things*, estes dois espaços nos quais os personagens podem transitar e habitar, ainda que temporariamente.

Além desta percepção de um segundo mundo na narrativa, também identificamos que estas duas dimensões são estruturalmente semelhantes, com exceção da atmosfera do Mundo Invertido, sempre sombria e tóxica, além dos seres que o habitam, neste caso os chamados Demogorgons. Como relatamos antes, nossa proposta inicial era compreender esta percepção de espelhamento na história e, com os estudos realizados, identificamos esta noção na estrutura física dos dois mundos.

FANTASIA E FICÇÃO CIENTÍFICA EM *STRANGER THINGS*

Os estudos de mundos possíveis foram proveitosos para guiar o caminho desta análise acerca das diferenciações e denominações dos mundos numa narrativa. Igualmente fundamentais foram as revisões bibliográficas acerca dos gêneros narrativos, em especial as noções de fantasia explanadas por Todorov (1981) e as concepções sobre as obras de ficção científica, propostos por Umberto Eco (1989) e Ciro Cardoso (2006). Estes estudos nos trouxeram mais clareza nas definições dos gêneros com os quais a série dos irmãos Duffer trabalha, e também forneceram embasamento para mostrar as possibilidades que uma narrativa de ficção científica pode alcançar.

O próprio caso de *Stranger Things* merece destaque nesta questão, pois trata-se de uma narrativa que mescla fantasia com ficção científica. A história desenvolvida nos apresenta criaturas fantásticas que não existem na nossa realidade, ao mesmo tempo que cria um mundo alternativo cuja existência se evidencia com base em teorias científicas discutidas e, de certa forma, comprovadas empiricamente – como vai abordar o cosmólogo Tegmark (2003). Assim, todas as situações apresentadas, por mais absurdas que pareçam, trazem um embasamento

teórico, alguma explicação científica baseada em estudos realizados por físicos, biólogos, estudiosos, pessoas reais do nosso mundo.

A série também se inspirou em projetos experimentais para desenvolver sua narrativa, tal como o Projeto Montauk, realizados de 1940 até meados dos anos 1980, durante a Guerra Fria, nos Estados Unidos. Este projeto realizava experimentos com humanos com o intuito de criar armas de guerra contra os soviéticos. Inclusive, antes de se chamar *Stranger Things*, o nome da série seria Montauk, justamente inspirado neste projeto. No segundo capítulo desta dissertação, abordaremos mais detalhes das semelhanças entre a série e este projeto experimental.

Com o intuito de observar esta abordagem científica que a série utiliza no seu desenvolvimento, trouxemos para esta dissertação também algumas elucidações sobre a Interpretação de Muitos Mundos (1973) e outras hipóteses que versam sobre a existência de múltiplas realidades e universos paralelos, no campo de estudos da física quântica. Buscamos esta abordagem para demonstrar de que forma a ficção científica se apropria destes estudos para desenvolver suas narrativas, e utilizamos *Stranger Things* como modelo de exemplo.

Outro ponto observado diz respeito ao quanto as narrativas podem influenciar no desenvolvimento dos estudos – ou seja, até que ponto as histórias de ficção científica, ao projetarem uma realidade futurística ou criarem mundos alternativos, podem abrir um leque de possibilidades que estimulam discussões e análises a serem realizadas em diversos campos de pesquisa, não só nas áreas de tecnologia ou de física, química e biologia, mas também nas ciências sociais e na comunicação.

Entretanto, só é possível compreender a amplitude que uma narrativa de ficção pode alcançar, as discussões que ela pode trazer para a sociedade, se soubermos do que se trata a história e conheceremos a fundo o seu funcionamento narrativo. Este projeto se propõe a fazer esta análise em busca de ampliar esta compreensão.

O ENREDO DE *STRANGER THINGS*

Stranger Things é uma série de televisão americana, criada, escrita, dirigida e produzida pelos irmãos Matt e Ross Duffer, com co-produção de por Shawn Levy e Dan Cohen, distribuída pela Netflix. A produção estreou na plataforma em 15 de julho de 2016 e até o momento desta dissertação, está com duas temporadas. A primeira temporada, selecionada

como *corpus* desta pesquisa, conta com oito episódios, e cada um tem em média 50 minutos de duração.

A série se passa no ano de 1983 e os acontecimentos ocorrem numa pequena cidade dos Estados Unidos chamada Hawkins. A história começa a partir do momento que Will Byers, um garoto de 12 anos, desaparece misteriosamente. A família e a polícia começam a procurar por respostas e, ao longo das investigações, vão descobrindo situações estranhas acerca de um laboratório de energia presente na cidade. Eles descobrem que um grupo de cientistas está realizando experimentos secretos do governo neste laboratório.

Enquanto isso, os garotos Mike, Dustin e Lucas, amigos do menino desaparecido, iniciam suas próprias investigações, que os levam ao encontro com uma garota com poderes telecinéticos. Todas as buscas e investigações levam a descoberta de que os experimentos no laboratório, realizados em especial com esta garota, chamada Eleven, abriram um portal para um mundo paralelo. Este lugar ganha o nome de Mundo Invertido (*Upside Down*). Com a abertura do portal, sai criaturas aterrorizantes, batizada de Demogorgons. Ao longo da história, os personagens descobrem que foi uma destas criaturas que capturou Will e segue ameaçando a todos na cidade.

Ao recrutarem Eleven para casa de Mike e inserirem a garota no seu grupo, os amigos de Will desenvolvem uma investigação que dará no reconhecimento deste Mundo Invertido e na compreensão de que o garoto desaparecido está preso neste lugar. Mesmo preso, Will consegue encontrar maneiras de se comunicar com sua mãe, Joyce Byers, em casa, através de interferências sonoras e elétricas. Esta comunicação faz a mulher acreditar que o seu filho está vivo e insiste que o chefe de polícia Jim Hopper continue com a investigação.

No curso da narrativa, todos os personagens se envolvem na busca pelo paradeiro do menino, inclusive o seu irmão Jonathan e Nancy, irmã de Mike, um dos amigos de Will. Juntos, eles conseguem perceber que a criatura que sequestrou o garoto não é do nosso mundo, e traçam um plano para exterminá-la. Isto acontece também porque a criatura capturou e matou Barbara, a melhor amiga de Nancy.

A primeira temporada da série chega ao fim quando Hopper e Joyce conseguem recuperar o menino do Mundo Invertido e trazê-lo de volta para casa. Entretanto, o final da série mostra que a ameaça na cidade continua à espreita e, de alguma maneira, parece ainda ter um tipo de sobrevida dentro do garoto. Esta pista deixada ao final da série ganha um desenvolvimento mais complexo na segunda temporada, a qual, no caso desta dissertação, não foi contemplada.

Decidimos restringir o *corpus* desta dissertação para a primeira temporada da série, pois é nesta que há o descobrimento dos personagens em relação ao Mundo Invertido. Esta descoberta dos personagens é a chave que utilizamos na análise para realizar a verificação deste Mundo como um segundo *mundo atual textual* (RYAN, Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory, 1991) na narrativa. Uma vez que, na segunda temporada, não há mais o que descobrir em relação à estrutura física do Mundo Invertido, optamos por nos ater à primeira temporada da série.

A ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

O primeiro capítulo deste trabalho traz uma contextualização sobre *Stranger Things* e todos os elementos que cerceiam o lançamento da série. Abordamos sobre a sua transmissão através da plataforma streaming Netflix, a recepção da série pelos críticos e pela mídia em geral, além das premiações recebidas pela produção em eventos como o Emmy Awards.

Além destes aspectos midiáticos, também observamos as articulações presentes na narrativa, como os elementos nostálgicos que marcam o desenrolar da história e acabaram também, de certo modo, influenciando na recepção do público com a série. Outra questão abordada foram as inserções intertextuais, como por exemplo cenas trazidas de filmes que, ao serem colocadas como parte do desenrolar narrativo da série, promovem um diálogo imagético entre a série e outras produções audiovisuais da década de 1980.

Abordamos ainda sobre as teorias científicas nas quais a série se sustenta, além das teorias da conspiração que serviram de inspiração para o delinear narrativo da produção. Buscamos ressaltar alguns detalhes do Projeto Montauk, destacando sua conexão com outros experimentos de mesma natureza, e como isto é retratado na série. Explanamos algumas teorias da física e mecânica quântica que são abordadas ao longo da série, especialmente relacionadas a universos paralelos.

O primeiro capítulo então encerra demonstrando as diferenciações de gêneros narrativos, tomando como base os relatos feitos por Todorov (1981) em relação aos gêneros de fantasia, do maravilhoso e do estranho. Em seguida, com apoio das análises de Ciro Cardoso (2006), verificamos as especificidades do gênero de ficção científica, e buscamos esclarecer que *Stranger Things* faz conexões com uma variedade de elementos que fazem parte de todos os gêneros mencionados.

O segundo capítulo faz um detalhamento minucioso da estrutura narrativa desta produção seriada. Começamos fazendo uma revisão bibliográfica de como se organiza a estrutura clássica de uma narrativa de ficção, trazendo os conceitos de Aristóteles (1959), em especial as explicações do filósofo sobre a tragédia e a epopeia.

Conduzimos então as análises para a contemporaneidade e abordamos os conceitos de unidade ou coerência narrativa, tomando como base os estudos de Thompson (2003). Descrevemos alguns exemplos de como esta coerência narrativa está presente em *Stranger Things*, e então fazemos uma análise dos atos e pontos de virada da série. Utilizamos a definição proposta por Newman (2006) para examinar como se organiza a estrutura de atos de *Stranger Things*. Esta definição sustenta o estudo e nos permite fazer uma discriminação dos atos numa tabela e também a descrição deles ao longo do texto.

Em seguida, analisamos como o arco da série se desenvolve e se expande ao longo da temporada, e como estes estão atrelados às atitudes dos personagens. Realizar este panorama narrativo permite uma observação mais minuciosa de como se organiza a estrutura narrativa de *Stranger Things*, possibilitando uma melhor análise do problema proposto.

O terceiro capítulo expõe as teorias dos mundos possíveis e suas diferentes abordagens na filosofia, na lógica modal e na teoria literária. Trazemos para este capítulo as noções de como os mundos possíveis são constituídos dentro de um domínio semântico, as condições e contrapartes factuais existentes que sustentam os mundos, além das perspectivas propostas por filósofos como Kripke e Lewis.

Em seguida, direcionamos estas explicações para o campo da ficção, destacando os estudos de mundos possíveis na teoria da literatura, especialmente em abordagens realizadas por Umberto Eco (1989), Marie-Laure Ryan (1992) e Doležel (1998). Relatamos como os conceitos dos autores estão conectados, descrevemos as características dos mundos possíveis na ficção, e explicamos o conceito de Ryan que caracteriza o *mundo atual textual* de uma narrativa de ficção.

O quarto e último capítulo desenvolve uma análise descritiva dos dois mundos presentes em *Stranger Things*. Começamos apresentando a metodologia usada para realizar o estudo, revisamos a questão da estrutura narrativa abordada anteriormente, e ressaltamos também uma verificação do estilo da série, identificando os elementos visuais da produção, com base nos estudos de Butler (2009).

Seguimos então para a descrição de como acontece a descoberta do Mundo Invertido na perspectiva dos personagens, ou seja, como os acontecimentos na história guiam para o descobrimento deste segundo mundo. Fazemos uma descrição de cenas da série utilizando

prints de frame específicos. Damos um destaque especial às teorias científicas que embasam e justificam o surgimento do Mundo Invertido na narrativa e por fim, relacionamos a análise descritiva com os conceitos de Ryan sobre *mundo atual textual*.

CAPÍTULO 1. CONTEXTO MIDIÁTICO DE *STRANGER THINGS*

1.1 CONSUMO DE SÉRIES NA ATUALIDADE: EXIBIÇÃO DOS SERIADOS NA NETFLIX.

Uma das principais transformações que a tecnologia de vídeo sob demanda trouxe para a indústria televisiva, foi permitir que o espectador faça seu próprio horário e escolha o que quer assistir, no tempo que lhe for conveniente. Embora já fosse possível assistir programas de TV dessa maneira desde a época dos videocassetes e DVDs (Mittel, 2012), as plataformas digitais facilitaram o acesso e o consumo tanto dos conteúdos exibidos na televisão, como as ficções produzidas para os sites da internet, incluindo os títulos seriados.

De acordo com a pesquisadora Camila Saccomori (2015), todas as pontas do mercado audiovisual estão sendo afetadas por esta e outras evoluções tecnológicas, que alteram os modos de produção, distribuição e consumo televisivo. No Brasil, mesmo com a TV de fluxo operando como modelo de transmissão dominante, o cenário “é de ampliação das formas de produção e consumo audiovisual” (SILVA, 2014).

Os dispositivos móveis e a internet impulsionam a circulação de séries em nível global, através de plataformas que podem ser acessadas a qualquer momento pelos usuários. Este processo coloca em cheque modos tradicionais de se relacionar com a TV, pois com isso o espectador não depende mais de uma grade para assistir os programas. Como observam Rossini e Renner (2015, p. 5): “O poder de decisão da programação pelo espectador através do serviço *on demand* inaugura uma nova autonomia na experiência audiovisual, simplificada na lógica do conteúdo “tudo o que você puder assistir”.

Outra característica deste serviço é a disponibilização de temporadas completas das séries. Isto permite que muitos assinantes assistam mais de um episódio em sequência, sem interrupção de comerciais. Como relata Saccomori:

Qualquer coisa a qualquer hora em qualquer lugar: propostas como a da Netflix, que oferece um catálogo virtual de bilhões de horas de conteúdo audiovisual, transforma a experiência de consumo de seriados disponibilizando títulos antigos e novos aos seus assinantes, dando a possibilidade de total controle ao usuário sobre qual produto assistir, em que tempo e em diversos dispositivos tecnológicos, seja na sala da TV (outrora o grande eletrodoméstico da casa), seja nas telas móveis que acompanham o ser digital (SACCOMORI, 2015, p. 54).

Este contexto de evoluções tecnológicas age a favor das produções seriadas, pois oferece mais espaço no mercado para que novas séries sejam exibidas e conquistem público, além de estreitar relações entre a produção dos títulos e os espectadores finais. Neste cenário, empresas como Hulu, Amazon Prime e Netflix ganham destaque, pois além de oferecem o serviço *on demand*, também atuam como produtora e detentora dos direitos de distribuição de alguns títulos.

A Netflix em particular simplifica os *modos operandis* tradicionais que geralmente envolvem a produção de uma série. Para começar, a empresa não interfere no conteúdo: os executivos recebem o roteiro e vão direto para a etapa de produção, pulando o longo processo de avaliação e desenvolvimento, em que a série tem que se adaptar aos critérios do estúdio e/ou da emissora para ser exibida (CARVALHO, 2014). Encurtando processos dessa maneira, a Netflix ganha tempo e consegue investir numa maior quantidade e diversidade de séries, mantendo seu catálogo em constante atualização.

Fundada em 1997 na Califórnia, a Netflix começou como uma locadora virtual, na qual o cliente pagava um valor por cada DVD que alugava e um frete para recebê-los em casa. Em 2000, a empresa criou um sistema de assinatura em que o cliente podia solicitar três ou mais filmes, sem prazo estipulado para devolvê-los ou pagar qualquer taxa extra. Cinco anos depois, a empresa tinha 45 mil títulos disponíveis em seu acervo e despachava um milhão de DVDs diariamente. Mesmo com o sucesso de assinaturas, Reed Hastings, chefe executivo da empresa, se preparava para lançar um serviço de download de filmes pela internet ao final de 2005 (THE ECONOMIST, 2005).

Em 2011, a compra e o envio de DVDs nos Estados Unidos caía progressivamente, enquanto que as vendas digitais, os serviços de assinatura mensal e *streaming*¹ só aumentavam (PECKHAM, 2011). Este cenário permitiu que a Netflix expandisse os horizontes da sua plataforma digital e lançasse o serviço em outros países. Assim, entre 2010 e 2015, a Netflix ficou disponível no Canadá, América Latina, América Central, Reino Unido, Irlanda, Austrália, Nova Zelândia, Japão e China. Em 2018, a Netflix chega a 190 países, disponibilizando filmes, séries e programas diversos de várias emissoras de televisão e produzindo séries e filmes originais, financiados pela própria empresa (O GLOBO, 2018).

A disponibilidade de títulos de outras emissoras na plataforma da Netflix opera mediante o procedimento chamado *syndication*, na qual a empresa licencia os direitos de exibição das suas séries originais para outras emissoras. Este acordo permite que séries de uma

¹ Tecnologia de transmissão de vídeo instantânea pela internet.

emissora sejam reprisadas em outros canais. Também possibilita que as produções sejam veiculadas internacionalmente, seja em outras emissoras ou via distribuição online – neste caso, na plataforma da Netflix (Araújo, 2017).

Portanto, quando a empresa californiana fecha negócio com emissoras de TV, as séries são lançadas na plataforma com algum tempo de atraso, que varia dependendo do contrato – como acontece com *Grey's Anatomy*, *Scandal*, *How To Get Away With Murder* e outras. Neste caso, a Netflix apenas distribui a série em alguns países, dependendo dos acordos negociados. Muitas vezes, alguns títulos disponíveis na Netflix americana não chegam à Netflix brasileira; tudo depende de como a empresa negocia com o estúdio ou com a emissora (FURQUIM, 2017).

Uma terceira estratégia utilizada pela Netflix mescla esses dois processos. A empresa atua como distribuidora internacional da série e libera os episódios seguindo o calendário de exibição da emissora de TV, ou seja, semanalmente. Assim, os episódios são exibidos na TV e depois são liberados na Netflix, como *Shadowhunters* e *Better Call Saul* (FINCO, 2016).

A série que abordamos neste trabalho é uma produção original da Netflix, portanto, não passa por esses processos e negociações. Criada, escrita e dirigida pelos irmãos Matt e Ross Duffer, *Stranger Things* é distribuída apenas pela Netflix, e estreou na plataforma em 15 de julho de 2016. Os oito episódios da primeira temporada foram liberados de uma vez, logo produzindo um grande alvoroço nas redes sociais e sites de mídia.

De acordo com o *Business Insider*, em média 8.2 milhões de pessoas assistiram *Stranger Things* nos primeiros 16 dias de seu lançamento (MCALONE, 2016). Dados da companhia *ListenFirst* mostraram que em três semanas após a estreia, a série gerou mais engajamento e interesse nas mídias sociais do que qualquer outro novo lançamento da Netflix naquele mês (DeSantis, 2016).

A recepção de *Stranger Things* também gerou *buzz* no Brasil. O primeiro episódio do seriado chegou a ser exibido no canal SBT, em um espaço de uma hora comprado pelo serviço de streaming Netflix (O Estado de São Paulo, 2017). A segunda temporada da obra dos irmãos Duffer estreou em outubro de 2017 e rendeu uma visita da atriz Millie Bobby Brown ao Brasil (ABDALLA, 2017).

Stranger Things também foi indicada para diversas categorias em festivais de cinema e da televisão. Para o Emmy Awards, a série recebeu 18 indicações, entre elas Melhor Drama. Em 2017, o elenco da série ganhou o Screen Actors Guild (SAG), na categoria Melhor Elenco de Série Dramática. Em 2018, a série também recebeu premiações do MTV Movie & TV Award, Nickelodeon Kids' Choice Award, NAACP Image Award e Critics' Choice Television Award.

Algumas características fizeram com que *Stranger Things* se destacasse entre as produções originais da Netflix. A primeira delas que podemos citar diz respeito a nostalgia. Este sentimento, geralmente referido à saudade de um lugar familiar, como veremos a seguir, está presente em diversas produções audiovisuais da atualidade e é uma parte fundamental no desenvolvimento da série dos irmãos Duffer.

Esta característica chamou atenção de fãs e jornalistas, que rapidamente publicaram análises, reportagens e até vídeos (Zanetti, 2016) demonstrando os filmes referenciados na série. Mais do que fazer apenas citações, a série reinterpreta cenas clássicas de muitos filmes dos anos 1980, especialmente os do gênero *sci-fi*, integrando estes filmes à sua própria narrativa.

A questão do gênero também é algo que merece ser abordado quando procuramos analisar *Stranger Things*. Segundo Crespo (2016), a série pode ser considerada uma mistura de ficção científica com fantasia e terror. Estas três categorias merecem ser avaliadas com cautela, pois embora estejam relacionadas, há diferenças sutis entre elas. Mais adiante, vamos explicar brevemente sobre as relações entre fantasia, terror e ficção científica, mostrando suas individualidades.

O tema de gênero também está relacionado às teorias da conspiração e fenômenos paranormais, quesito amplamente abordado em narrativas especialmente de ficção científica. Estas características guiam a narrativa de *Stranger Things*, fazem parte da história da série desde seu primeiro episódio, e adiciona mais uma camada possível de ser analisada em estudos de diversas áreas. Nos próximos tópicos, esta questão será abordada com mais detalhes.

1.2 ASPECTOS DE NOSTALGIA EM *STRANGER THINGS*

A nostalgia é um elemento intrínseco na temática da série dos irmãos Duffer. A produção faz uma retomada a diversos elementos do cinema dos anos 1980. O uso da palavra nostalgia, como forma de analisar a estética de um filme ou de uma série de televisão, é uma prática recente. Na verdade, verificando o seu significado, nostalgia designa um sentimento.

Como observam Castellano e Meimaridis (2017), a palavra nostalgia está associada a uma dor ou sofrimento causado pela saudade ou afastamento de um lugar habitual, um meio familiar, como saudade de casa ou da pátria. Com o passar dos anos, o uso e significado desse termo foi se expandindo, deixando de se referir a um sentimento negativo (como a dor de ter

deixado um lugar), para conotar algo “potencialmente bom, ligado à rememoração ou recuperação de um passado mais ou menos distante”.

Percebemos então uma grande proliferação de obras audiovisuais retratando décadas ou momentos histórico-culturais do passado, como *Mad Man* (AMC, 2007-2015) e *The Get Down* (Netflix, 2016-2018), além de adaptações e releituras de produções antigas, como os lançamentos de *The X Files* (Fox, 1993-2002), que ganhou seis novos episódios após ficar 13 anos sem exibição, e *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991), retomado com 18 episódios depois de mais de 20 anos fora do ar (CASTELLANO & Meimaridis, 2017).

Neste contexto, é possível percebermos que as produções nostálgicas da televisão não só tematizam uma época histórica, mostrando situações vividas tempos atrás, mas retomam um passado que está próximo, algo “possível de ser lembrado pelo espectador como parte de sua própria memória afetiva”, como relatam as autoras (2017). Portanto, mesmo séries que não abordam situações históricas são consideradas nostálgicas por trazerem elementos característicos de uma época passada, retomando seu ambiente, cenários, figurinos e relações interpessoais.

Stranger Things não traz uma representação fidedigna de todos os aspectos da vida cotidiana nos anos 1980. Entretanto, retoma um período no passado que foi vivenciado por muitos, e faz isso através de filmes oitentistas, especialmente do gênero terror e ficção científica. *Stranger Things* faz diversas referências a filmes como *Alien – o Oitavo Passageiro* (1979), de Ridley Scott; *Viagens Alucinantes* (1980), de Ken Russell; e *Os Goonies* (1985), de Richard Donner; *Contatos de Terceiro Grau* (1977) e *E.T. – O Extraterrestre* (1982) ambos de Steven Spielberg.

Tais homenagens não surgem na série como simples cópias de cenas ou citações. Como observou o jornalista VanDerWerff (2016), *Stranger Things* resgata os sentimentos dos espectadores, fazendo eles sentirem algo semelhante ao que sentiam quando assistiam aos filmes naquela época. “Assim, o show não usa as referências como um atalho para contar histórias, mas como um caminho para as emoções que você deve sentir em certos pontos ao longo da história”².

Para o jornalista Hank Stuever (2017), a nostalgia dos anos 1980 é o que alimenta a essência da série, portanto, está presente no enredo, no cenário e nos personagens. Ela está representada em mínimos e caprichosos detalhes que são mostrados na série, desde o estilo de

² Do original: Thus, the show doesn’t really use its references as a shortcut for storytelling, but as a shortcut for the emotions you should be feeling at certain points throughout the story.

fonte da animação de abertura até o relógio Swatch usado por um dos personagens, marcando a hora e o dia exatos daquele período (STUEVER, 2017).

Este trabalho não visa dar profundidade aos recursos de nostalgia utilizados por *Stranger Things*. Entretanto, mencionar este aspecto é importante, pois os elementos de outros filmes retratados na série ajudam a formular sua temática geral. Além disso, a inserção destas referências molda a narrativa, pois como citamos antes, a série não apenas faz apenas menções de outros filmes, e sim reinterpreta cenas completas, inserindo-as em sua história. Trata-se de uma operação intertextual, cujo funcionamento veremos a seguir com mais detalhes.

1.3 REFERÊNCIAS INTERTEXTUAIS QUE MOLDAM A NARRATIVA

Na sua amplitude, uma obra artística narrativa representa “uma cadeia de artifícios de expressão que devem ser atualizados pelo destinatário” (ECO, *Lector In Fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos*, 2011). Sendo assim, uma obra apresenta fatos a serem aceitos, considerados como verdade naquele mundo narrativo, e outros elementos que expandem as interpretações acerca da obra, a partir da bagagem do destinatário (a pessoa que lê, assiste, ouve).

Stranger Things, portanto, reforça a expansão dessas interpretações ao colocar na sua narrativa referências aos filmes dos anos 1980, reconstruindo à sua maneira, momentos marcantes das obras homenageadas. Por fazer essas alusões e muitas vezes repetir enquadramentos, cenários e aspectos narrativos, a série articula signos visuais que corroboram com a intertextualidade.

Embora este seja um recurso próprio da literatura, é possível analisar tal recurso em obras audiovisuais, principalmente se considerarmos o texto como algo além de um construto estritamente linguístico. De acordo com Furtado e Vieira (2017), um texto é uma junção de vários aspectos cognitivos e sociais capazes de “semiotizar” o mundo e incorporar meios para produzir sentidos. Há, portanto, uma forte integração entre os textos verbais e não-verbais, entre o material verbal e as imagens, cores, sons e movimentos, que criam ação, ampliando os sentidos e significados da obra enunciada. Esta integração pode ser conferida em obras audiovisuais.

A intertextualidade diz respeito a relação entre textos, ou seja, à influência que um exerce sobre o outro. Trata-se de um processo em que um texto faz referência a um ou outros textos anteriores. Essas referências podem aparecer como forma de paródia, paráfrases,

epígrafe, citações ou alusões; de maneira implícita ou explícita. Em obras audiovisuais, essas relações intertextuais ocorrem como forma de produzir determinados efeitos de sentido, direcionando o público a construir interpretações subjetivas do que está sendo mostrado no vídeo (Mozdzinski, 2009).

Trata-se de um diálogo imagético entre obras, em que a memória tem importância fundamental na experiência cognitiva do espectador, pois possibilita “o retorno de temas e figuras do passado” (FURTADO & VIEIRA, 2017), além de trazer elementos e recursos apresentados sob forma de paráfrases, citações ou remissões.

Observar a intertextualidade a partir desse prisma, redimensiona o seu estudo e permite compreender as relações entre textos de diferentes formatos (escritos, pintura, vídeo), salientando os fenômenos esclarecidos pela imagem visual (não verbal) que antes só podiam ser explicados através da linguística (CAVALCANTE & FILHO, 2010). Também permite ampliar a comunicação estabelecida entre os diversos textos, percebendo a inter-relação entre as diversas linguagens referenciadas em uma obra audiovisual.

Com as observações propostas, percebemos a inserção de elementos de diversos filmes da década de 1980 em *Stranger Things* promove não só um efeito de nostalgia nos espectadores, o que garante o seu lugar de destaque entre as muitas produções televisivas que também utilizam tais recursos para cativar público.

A série também faz sua narrativa com base em diversas cenas e momentos específicos dos filmes citados, ou seja, molda sua estética a partir das imagens vistas nas outras obras. Este aspecto amplia as possibilidades de interpretação e análise da série, dentro dos campos da comunicação, do cinema, da linguística e de outras áreas.

Também não abordaremos este aspecto da intertextualidade com grande aprofundamento, visto que não se trata do objetivo deste trabalho. Sendo assim, a menção serve para contextualizar os aspectos da série que vão além do favoritismo midiático ou ainda da simples comparação entre a série e os diversos filmes. Com isto posto, seguimos adiante para observar brevemente sobre as questões científicas abordadas em *Stranger Things*.

1.4 STRANGER THINGS E AS TEORIAS CIENTÍFICAS DO PROJETO MONTAUK

Outro aspecto que *Stranger Things* retrata diz respeito às teorias de conspiração. Fenômenos paranormais, existência de seres alienígenas, projetos governamentais secretos e testes realizados em pessoas para se tornarem armas de guerra, eram confabulações comuns de

ocorrerem na década e também de serem representadas no cinema e na literatura. Antes de se intitular *Stranger Things*, a série receberia o nome de Montauk, inspirado no projeto experimental de mesmo nome, que fazia testes em humanos, lidava com viagens no tempo e tecnologias alienígenas (WHITE, 2017).

Num documento escrito pelos irmãos Duffer para vender a série aos estudos de televisão, a produção é intitulada Montauk. Este documento chama-se “bíblia da série”³, e se trata de uma publicação preliminar, primeiramente utilizada no *pitch* da série – ou seja, no momento que os diretores vão vender a série para os canais de TV. Posteriormente, este documento é atualizado e ajuda os roteiristas a entenderem melhor sobre o universo da narrativa, os personagens, a temática, e outros detalhes que sustentam a composição do seriado.

Esta bíblia desenvolve um panorama geral de como será o desenvolvimento da série, abordando questões narrativas e estéticas. Nas primeiras páginas, por exemplo, os autores definem a série como uma fábula épica de ficção científica e horror, com duração de oito horas. Estas oito horas são divididas em oito capítulos, formando a primeira temporada da série. Além das questões técnicas, a bíblia também explica a teoria da conspiração do projeto Montauk e como este show se inspira nela para se desenvolver.

Tal conspiração se inicia na Segunda Guerra Mundial, em 1942, quando a Força Aérea instala uma base de campo no ponto mais oriental de Long Island. A base recebe o nome de Montauk e tem como objetivo inicial proteger a América de uma possível invasão alemã. A base, que já era enorme, se expande ainda mais durante a Guerra Fria. Um radar de longa distância é instalado e se torna o foco principal de vigilância dos soviéticos. É então que neste tempo, a base passa a conduzir uma série de experimentos ultrassecretos. Este projeto recebe o nome de *The Montauk Project*.

O projeto Montauk envolveu os desenvolvimentos mais revolucionários da ciência. Não se sabe ao certo o que estes experimentos trouxeram, mas as possibilidades vão do estranho ao maravilhoso. Contato com alienígenas... viagens temporais... telepatia... dimensões alternadas... monstros mutantes... dizem que aconteceu nesta base (DUFFER & DUFFER, 2017)⁴.

³ Em inglês, este documento recebe os possíveis nomes de: *story bible*, *show bible*, *series bible*, ou *pitch bible*.

⁴ Do original: The Montauk Project involved the most cutting-edge development in Science. No one knows for sure what these experiments entailed, but the chatter runs a gamut of the weird and wonderful. Alien contact... time travel... telepathy... alternate dimensions... mutante monsters... you name it, someone claims it happened at this base.

Segundo Jacques F. Vallée (1994), um dos poucos estudiosos a dar atenção a este assunto, as histórias sobre o projeto iniciaram com Preston Nichols, parapsicólogo e engenheiro elétrico, autor de diversos livros que compõem a série *The Montauk Project* (NICHOLS & MOON, 1992). Nos livros, Nichols descreve testes realizados em humanos e outros experimentos envolvendo viagem temporal, teletransporte, controle da mente e contato com vida alienígena. Vallée (1994) repara que o projeto Montauk pode ter sido uma extensão da Experiência Filadélfia, projeto naval militar desenvolvido nos anos 1940 para realizar testes desta mesma categoria. A veracidade desses acontecimentos e projetos ainda hoje é contestada, portanto, tanto a Experiência Filadélfia como o Montauk se tornaram teorias da conspiração ou lendas urbanas.

Stranger Things também insere na sua narrativa teorias da física e mecânica quântica, especialmente aquelas relacionadas aos universos paralelos. Embora seja um tema extremamente especulativo, físicos e teóricos como Erwin Schrödinger (1887-1961), Hugh Everett (1930-1982), Bryce DeWitt (1923-2004) e David Deutsch (1953-Presente) expandiram os estudos sobre as hipóteses e suas aplicações na física e na filosofia. Uma que podemos destacar neste projeto é a Interpretação De Muitos Mundos, inicialmente proposta por Everett na sua dissertação (1956), e posteriormente revisitada por Bryce DeWitt (1973).

Esta hipótese sugere que, para além do nosso universo, devem ter outros tantos, em estados idênticos aos nossos, coexistindo em paralelo, ao mesmo tempo. Estes universos, entretanto, nunca podem ser acessados. De acordo com DeWitt (1973), a realidade como um todo funcionaria em apenas um estado. Este estado nunca entraria em colapso, e sim “se decompunha naturalmente em vetores ortogonais, refletindo uma divisão contínua do universo em uma multidão de mundos inobserváveis, mas igualmente reais, em cada um dos quais cada boa medida produziu um resultado definitivo e na maioria dos quais as estatísticas quânticas conhecem” (WHEELER, DeWitt, COOPER, VAN VECHTEN, & GRAHAM, 1973).

A origem da conjectura se deu por volta de 1900, quando físicos iniciavam pesquisas em mecânica quântica, que estuda o mundo infinitesimal, ou seja, o comportamento de objetos nanoscópicos. Considerar a existência de duas ou mais realidades se deu a partir da dificuldade dos físicos em estudar a matéria quântica, que apresenta sinais tanto de movimento de partículas como de ondas, ao mesmo tempo. Este estado dual da matéria também é chamado de Princípio da Incerteza de Heisenberg (HUP), o qual afirma que a observação perturba alguns dos estados possíveis que a matéria pode assumir. Sendo assim, uma partícula pode existir em dois ou mais estados diferentes ao mesmo tempo, mas quando é observada, ela se mostra em apenas um estado (RABELLO, 2015).

Dessa forma, todas as outras versões daquela partícula são dadas como inexistentes para quem a observa. O que Everett (1956) e DeWitt (1973) propõem é que essas outras versões não vistas pelo observador, não desaparecem ou morrem – elas continuam existindo, porém em universos paralelos, que existem ao mesmo tempo do nosso, só que de maneira independente e inacessível. Todos esses universos existiriam ao mesmo tempo e estariam contidos num descomunal e infinito “multiverso” (Versignassi, 2017). Em partes, a interpretação de muitos mundos supõe que o universo faz diversas cópias de si mesmo, para dar conta de todas as possibilidades de estado que uma matéria pode assumir.

As ideias de universos paralelos e muitos mundos ainda são controversas, pesquisadores e cientistas acreditam serem absurdas. Entretanto, o tema vem ganhando popularidade em jornais e livros da área, sendo estudado de forma mais consensual entre os cientistas, como explica o cosmólogo Max Tegmark (2003). No artigo publicado na *Scientific American*, ele provoca a reflexão: “existe uma cópia de você lendo este artigo? Uma pessoa exatamente igual a você, vivendo num planeta idêntico à Terra, num sistema solar igual a este? A vida dessa pessoa pode ter sido igual à sua em todos os aspectos – até agora, ou seja, quando a sua decisão de ler adiante sinaliza que as duas vidas estão divergindo”⁵.

Segundo o cosmólogo, observações astronômicas já defendem a ideia da existência de múltiplas realidades existindo em paralelo com a nossa, galáxias gêmeas localizadas a distancias descomunais. O pesquisador relata que no espaço infinito, há um número também infinito de planetas inabitados, incluindo infinitas pessoas com a mesma aparência, nome e memórias que você, que vive todas as possíveis permutações de suas escolhas de vida. Esta seria a maneira mais simples de identificar um universo paralelo (TEGMARK, 2003).

Podemos identificar representações dessas concepções em diversas obras artísticas. Na literatura de ficção científica, por exemplo, a existência de universos paralelos, viagens no tempo e hiperespaços é simbolizada desde 1910, com o romance *The Big Time* de Fritz Leiber (1962). Nesta obra, uma guerra ocorre em dois futuros alternativos, e cada lado manipula a história de um jeito, com o objetivo de criar uma linha temporal que resulte no seu próprio mundo (JORDISON, 2008).

Há décadas, o cinema também se apropria de estudos científicos para desenvolver narrativas, como acontece em filmes como *O dia em que a Terra parou* (1951), *2001: Uma*

⁵ Do original: Is there another copy of you reading this article, deciding to put it aside without finishing this sentence while you are reading on? A person living on a planet called Earth, with misty mountains, fertile fields and sprawling cities, in a solar system with eight other planets. The life of this person has been identical to yours in every respect – until now, that is, when your decision to read on signals that your two lives are diverging.

Odisseia no Espaço (1968), além dos mais recentes Gravidade (2013), Interestelar (2014) e A Chegada (2016). Não é possível dizer ao certo o quanto os estudos de ciência e tecnologia foram inspirações para as obras, ou mesmo se o contrário ocorreu, em que foram realizados mais estudos nessas áreas após o lançamento das ficções.

É difícil avaliar quanto da noção de ciência e tecnologia que as pessoas têm não foi adquirido de filmes de ficção científica como estes, integrantes de um gênero que já abordou, de forma visionária, temas tão diversos quanto a astronáutica ou a clonagem. Embora não exista um consenso entre os pesquisadores da área sobre o potencial educativo e de divulgação de ciência, ele existe e não é nada desprezível. (SUPPIA, 2006)

É possível verificar a apropriação destes estudos e das teorias da mecânica quântica em *Stranger Things*. A série se apropria dessas concepções no seu desenvolvimento, inserindo na atmosfera da história conceitos embasados e estudos científicos considerados empíricos (TEGMARK, 2003), o que enriquece e expande as interpretações acerca da série.

Tais teorias científicas surgem em momentos importantes do enredo, quando ocorre alguma descoberta que muda a percepção dos personagens e, conseqüentemente, o rumo da narrativa. Um exemplo que podemos citar acontece quando descobrimos a existência de um segundo mundo, e a possibilidade de chegar até ele através do portal – o que indica a articulação da série com as teorias dos mundos paralelos.

Estes estudos também surgem como citações, feitas pelos próprios personagens, como é o caso da Interpretação de Muitos Mundos, citadas por Mr. Clarke no quinto episódio. O professor utiliza esta teoria para explicar aos garotos sobre a possibilidade de vários universos coexistirem ao mesmo tempo. Este capítulo também retrata uma teoria chamada de “A pulga e o acrobata”, que se assemelha às teorias que abordam viagens temporais e interestelares. No quarto capítulo desta dissertação, trataremos com mais detalhes sobre as articulações científicas feitas neste episódio.

1.5 PARA ALÉM DAS TEORIAS CIENTÍFICAS

Para abordarmos sobre os gêneros que singularizam *Stranger Things*, precisamos a princípio compreender suas definições. Quando definimos o gênero de uma obra como drama, comédia, ação ou fantasia, estamos identificando elementos desta produção que se assemelham a outras obras de mesma categoria. Ao mesmo tempo, cada obra tem suas particularidades que a diferenciam das outras, tornando-a única.

Como observa Todorov (1981, p. 11), “toda teoria dos gêneros se apoia em uma concepção da obra, em uma imagem desta que contém, por uma parte, um certo número de propriedades abstratas, e por outra, leis que regem o sistema de relações dessas propriedades”. Sendo assim, uma obra pode pertencer a diferentes categorias de gênero, mas estas categorias devem estar relacionadas em algum nível – como o caso da fantasia e da ficção científica.

Para o autor, o fantástico das obras artísticas, em especial os textos literários, se apresenta quando um acontecimento extraordinário viola as leis naturais do mundo familiar apresentado. Uma obra artística fantástica contém elementos extraordinários dos quais não há explicação lógica ou racional para existirem. Estes elementos, por sua vez, são inseridos no mundo que conhecemos. Quando isto ocorre, Todorov (1981, p. 15) diz haver duas soluções possíveis: trata-se de uma “ilusão dos sentidos”, e as leis do nosso mundo familiar seguem o que são; ou o acontecimento de fato se produziu, faz parte da realidade, então a realidade apresentada é regida por leis desconhecidas.

Diante disto, percebemos que o conceito de fantástico se situa numa fronteira entre o real e o imaginário. O autor relata que é possível explicar estes fenômenos estranhos por tipos de causas naturais ou sobrenaturais. “A possibilidade de vacilar entre ambas cria o efeito fantástico” (1981, p. 16). Sendo assim, narrativas fantásticas são aquelas que introduzem na vida normal, no mundo como conhecemos, elementos (seres, indivíduos ou acontecimentos) de natureza impossível, inimaginável, inexplicável e misteriosa. A inserção destas propriedades implica a existência de um *mundo natural* e um *mundo sobrenatural*, além do intercâmbio entre os dois.

Há diversas maneiras de perceber o extraordinário numa obra fantástica, e esta percepção passa por diversos níveis, que vão desde o que é exibido no texto (seja escrito num livro ou apresentado em tela, num filme ou série de TV), até a interpretação do leitor. Ocorre ainda a interpretação do personagem diante do que ele mesmo experimenta. Uma vez dentro da história fantástica, pode ocorrer de o personagem nem sempre acreditar que o que vê é uma ilusão – ou seja, ele pode por vezes acreditar que o que vivenciou é real. Esta ambiguidade reforça a categoria do fantástico.

No caso da série de TV estudada neste trabalho, os elementos sobrenaturais são exibidos claramente para o espectador e para os personagens. Sabemos desde o começo que uma criatura está capturando humanos na cidade, embora não identifiquemos todas as características desta criatura inicialmente. Ao longo da narrativa, espectador e personagens vão reconhecendo os aspectos deste ser, verificando o ambiente que ele vive, e compreendendo que não se trata somente de uma criatura em específico, mas um mundo inteiro povoado por seres

extraordinários que ameaçam o mundo familiar dos personagens. A dúvida acontece com uma personagem específica, Joyce Byers, quando os personagens passam a questionar sua sanidade quando ela diz e acredita que consegue falar com o filho através das luzes e da parede de casa.

Todorov (1981, p. 25) observa que o fantástico se situa entre dois outros gêneros maiores: o maravilhoso e o estranho. Segundo o autor, a fantasia de uma obra pode surgir em determinados momentos e esvanecer. Já nestes dois outros gêneros, a partir da análise dos elementos da obra, define-se se ela é do maravilhoso ou do estranho. A diferença destes dois gêneros está nos elementos inseridos na narrativa.

De acordo com o autor, no maravilhoso, os feitos sobrenaturais ocorrem na narrativa independente da reação que provocam nos personagens. Neste caso, uma invasão alienígena numa cidade pode provocar diversos desastres naturais e, obviamente, isto provocará reações nos personagens. Entretanto, trata-se de um elemento externo que é inserido no mundo da história, e os personagens interagem com este elemento.

Já o estranho está encarregado de descrever situações que provocam certas emoções, em particular, o medo. Trata-se de histórias que se relacionam unicamente com os sentimentos dos personagens e, por conseguinte, dos leitores/espectadores. Relatam acontecimentos que podem naturalmente serem explicados pelas leis naturais do nosso mundo, mas que ainda assim são inquietantes, perturbam personagens e leitores/espectadores. Seriam exemplos de histórias do gênero estranho, aquelas em que os personagens ouvem vozes, sentem presenças estranhas, passam por situações sombrias, ou vivenciam situações massacrantes. Um exemplo citado por Todorov é o conto *A Queda da Casa Usher*, de Edgar Allan Poe.

Com estas análises, verificamos como é tênue a fronteira entre as definições dos gêneros fantástico, maravilhoso e estranho. De maneira sucinta, podemos observar que o fantástico aborda a presença de elementos extraordinários numa narrativa, de maneira geral; o maravilhoso dispõe estes elementos no mundo da história; e o estranho insere estas propriedades dentro dos personagens, colocando-os em situações com o intuito de provocar certos sentimentos (neles e nos leitores/espectadores). Obviamente que não devemos reduzir os gêneros a somente estes aspectos, mas examinando desta forma verificamos como eles estão entrelaçados.

Portanto, é possível dizer que histórias de fantasmas são do gênero estranho, entretanto, fantasmas são entidades extraordinárias inseridas numa narrativa. A depender da maneira como a história é contada, observamos se a presença dos fantasmas funciona unicamente para provocar medo nos personagens (neste caso, a narrativa se concentra nesta articulação, se categorizando como do gênero estranho) ou como uma força ameaçadora no qual os

personagens precisam interagir, se defender e lutar contra (neste caso, a obra estaria mais próxima do gênero do maravilhoso).

Diante destas argumentações, observamos que o gênero fantástico abrange uma perspectiva ampla, ao mesmo tempo evanescente, enquanto que o maravilhoso e o estranho formam categorias mais definidas. Neste contexto, a ficção científica se encontraria inserida dentro desta amplitude do fantástico, porém tendo características próprias que a singularizam como uma terceira categoria. De acordo com Cardoso (2006), nas histórias de *sci-fi*, os elementos aparentemente sobrenaturais são explicados através de teorias científicas reais, problematizações e estudos realizados por pesquisadores de diversas áreas como Física, Química, Biologia e Astronomia.

(...) a racionalidade, o realismo, a busca de apoio em alguma teoria que não pareça descabelada, com exploração das implicações do que for postulado: eis aí pontos que diferenciam a ficção científica, por exemplo, do horror ou do maravilhoso, dentro do conjunto maior que constitui o gênero fantástico (Cardoso, 2006, p. 19).

De acordo com o autor, tais histórias geralmente abordam sobre viagens temporais e ambientes insólitos. Há sempre uma força maior, manipuladora, capaz de influenciar a vida dos indivíduos na narrativa, seja esta força representada por um ser específico (alienígenas, por exemplo), um vírus, um desastre natural ou questões relacionadas à invasão de privacidade e transformações sociais possivelmente provocadas pela evolução tecnológica, como ocorre na série *Black Mirror* (2011–2018).

Cardoso (2006, p. 19) relata que esses ambientes são utilizados como campo de experimentação para explorar efeitos materiais e psicológicos provocados por essa força manipuladora. Para o pesquisador, “a ficção científica, ao falar do futuro ou transferir-se a ambientes e situações estranhos, age como campo de prova para novas ideias”, explorando situações adversas imaginadas pelos autores a partir de questões como “o que aconteceria se” ou “como seria o mundo se tal fato acontecesse”.

(...) o futuro como cenário da ação, ou ambientes insólitos ficcionais, são, mais frequentemente, instrumentos para explorar aspectos do presente social especulativamente, o que significa, entre outras coisas, empreender tal exploração mediante o emprego de metáforas e tomar como ponto de partida, com frequência, atitudes como perguntar ‘o que aconteceria se’ (...) (Cardoso, 2006, p. 19).

Embora os elementos extraordinários das histórias de *sci-fi* sejam explicados por teorias científicas, podemos identificar que em diversas obras artísticas, especialmente no cinema e na televisão, as características fantásticas do maravilhoso prevalecem. Mesmo com as explicações teóricas embasando ou justificando a causa para aqueles eventos extraordinários estarem acontecendo, a narrativa se direciona para a presença deste elemento no mundo, quais transformações ocorrem no mundo a partir dessa inserção, além da interação dos personagens em relação ao elemento.

Por exemplo, numa história em que há a invasão de uma criatura desconhecida que viola as leis da nossa natureza, como o caso de *Stranger Things*, a narrativa focaliza na maneira como os personagens lidam com esta criatura, com o intuito de recuperar um personagem capturado no início da série. Ao longo da história, outros elementos extraordinários vão sendo inseridos e as investigações dos personagens levam à descoberta de um segundo mundo sobrenatural, entretanto, a narrativa continua concentrada em mostrar como os personagens lidam com estas situações.

Não queremos, com estas explicações, inserir *Stranger Things* em uma ou outra categoria, engessando a narrativa em alguns aspectos específicos. Percebemos que, embora traga diversos aspectos semelhantes, a série não se limita alguns gêneros específicos. Na verdade, é possível observar que *Stranger Things* faz conexões com uma variedade de elementos e desenvolve uma narrativa rica de significados, capaz de ser abordada sob diferentes perspectivas, em vários campos de estudos. Na comunicação e neste trabalho em particular, optamos por fazer esta breve explicação dos temas que influenciam a composição da série, para situar o leitor e demonstrar as possibilidades que esta ficção pode englobar.

Trouxemos os estudos da cosmologia e as explicações de universos paralelos para este trabalho, pois eles agregam às análises teóricas que serão abordadas nos próximos capítulos. As análises de Max Tegmark (2003) servem como referência para explicar as noções de universos paralelos, mas estas concepções não ficam limitadas à física e mecânica quântica. No campo da filosofia e da lógica, estes universos paralelos também são considerados, porém em perspectivas diferentes, mais próximas do universo semântico da linguagem.

Com efeito, a pesquisadora Marie-Laure Ryan (2006) faz uma articulação entre as teorias do cosmólogo com suas pesquisas em narratologia e teoria literária, dando mais profundidade aos conceitos de mundos possíveis, os quais serão usados neste trabalho para analisar a narrativa de *Stranger Things*. Nos capítulos seguintes, buscamos esclarecer e explicitar os conceitos de mundos possíveis, mostrando suas afinidades com a filosofia e com as narrativas ficcionais.

Antes de enveredarmos por este caminho, faremos uma estruturação da narrativa de *Stranger Things*. Vamos nos concentrar na primeira temporada da série e buscar entender como se compõe sua estrutura de atos e arcos nos episódios e na temporada. Ao analisar o começo, desenvolvimento e conclusão dos atos e arcos narrativos, temos um apanhado geral do esqueleto que sustenta a série. Com este esqueleto em mãos, torna-se possível fazer a análise da apresentação dos dois mundos propostos em *Stranger Things*, quais são suas características, e observar de que forma eles são reconhecidos pelo espectador e pelo personagem no desenrolar da história.

CAPÍTULO 2: ANÁLISE DA ESTRUTURA NARRATIVA DE *STRANGER THINGS*

2.1 ESTRUTURA NARRATIVA CLÁSSICA

A estrutura narrativa clássica, fundamentada por Aristóteles (1959), ainda hoje serve de modelo para o desenvolvimento de qualquer história de ficção. O filósofo (p. 38) define a tragédia como uma fábula que represente uma ação grave e produza a catarse de emoções de pena e temor. Esta história, por natureza, “tem um enredo e um desfecho”. Todos os fatos que apresentam o que há de ordinário sobre a natureza da história compõe o enredo.

Portanto, o enredo é tudo o que acontece na história antes de haver uma mudança repentina para a ventura ou infortúnio. O desfecho, então, seria o que acontece após essa mudança até o final da história. Uma tragédia pode ser simples ou complexa. O que difere entre a simplicidade e complexidade das narrativas é a presença de três elementos: peripécia, reconhecimento e ações de desgraça. Neste ponto, podemos ressaltar o significado desses elementos na narrativa, de acordo com Aristóteles (1959, p. 30).

Peripécia “é uma reviravolta das ações em sentido contrário”, ou seja, um ponto de virada que força os personagens a seguirem um caminho diferente ou tomarem uma atitude não planejada. Reconhecimento “é a mudança do desenvolvimento ao conhecimento, ou à amizade, ao ódio, das pessoas marcadas para a ventura ou desdita”; podemos também dizer que reconhecimento ocorre quando um personagem descobre um elemento importante na história e todos os acontecimentos se transformam a partir desta ocasião. Ações de desgraça são aquelas que “produzem destruição ou sofrimento, como mortes em cena, dores cruciantes, ferimentos e ocorrências desses gêneros”.

Na tragédia, segundo Aristóteles (1959, p. 46), os acontecimentos acontecem de forma sucessiva, organizada em torno de uma ação inteira, com começo, meio e fim. Portanto, um fato é contado após o outro, seguindo uma linha de tempo linear dentro da história. Na tragédia, é preciso que se tenha uma visão global do começo, meio e fim, que se dará num tempo específico. Tragédias que contêm todos os elementos citados anteriormente são consideradas complexas.

Narrativa semelhante à tragédia seria a epopeia, que deve trazer a mesma estrutura de enredo e desfecho, contendo na sua composição peripécias, reconhecimentos e desgraças. A diferença fica por encargo da extensão, uma vez que a epopeia pode ter duração ilimitada. Ao se dividir em vários episódios breves, a epopeia se alonga e nela não se determina um fim.

Devido a esse prolongamento, na epopeia é possível desenvolver cenas que acontecem simultaneamente, num mesmo intervalo de tempo.

Para alongamento da extensão, a epopeia goza duma vantagem especial: enquanto na tragédia não cabe representar muitas partes como realizadas ao mesmo tempo, senão apenas a parte em cena, que os atores estão desempenhando, na epopeia, por se tratar duma narrativa, é possível representar muitas partes como simultâneas; sendo pertinentes essas partes, engrossa-se o volume do poema (ARISTÓTELES, 1959, p. 47).

Esta organização narrativa continua presente em muitas produções atuais. Entretanto, com as mudanças na maneira de contar uma história, seja por meio audiovisual ou literário, essa estrutura foi sendo modificada. Percebemos que hoje as produções ficcionais geralmente são compostas por um mosaico complexo de cenas que ocorrem em diferentes espaços de tempo, com alguns eventos ocorrendo ao mesmo tempo em lugares diferentes de uma cidade, ou até mesmo eventos ocorrendo em tempos diferentes, seja no futuro, no passado ou no presente diegético da história.

Percebemos isso em *Stranger Things*. Embora um episódio mostre os eventos acontecendo numa passagem de tempo linear, como de um dia para a noite ou da madrugada para a manhã, muitas situações ocorrem na mesma hora. Os personagens se dividem em grupos e diversas ações acontecem em paralelo. Com os efeitos de montagem e organização característicos do cinema e do audiovisual, a narrativa se desenvolve de maneira flexível.

Mesmo seguindo uma linearidade temporal variada, toda narrativa de ficção se sustenta em pilares de construção originários dos conceitos abordados por Aristóteles (1959). Esses conceitos, com o passar do tempo, se tornaram normas, e passaram a ser adaptadas às mais diversas mídias para contar histórias. Portanto, narrativas de ficção, contadas no cinema, nos livros, na televisão ou em outras plataformas, se desenvolvem a partir de um conjunto de normas que dão unicidade à história, tornando-a agradável e facilmente compreensível.

Seguindo este raciocínio, podemos destacar três articulações essenciais para elaborar uma história de ficção: a unicidade ou coerência da narrativa; a estrutura de atos e pontos de virada; e o desenvolvimento dos arcos. A seguir, buscaremos detalhar o funcionamento dessas três estruturas e como elas estão presentes em *Stranger Things*.

2.2 UNICIDADE NARRATIVA: ELEMENTOS QUE DÃO COERÊNCIA

A narrativa de uma ficção deve apresentar coerência e unicidade na sua composição. Segundo Thompson (2003), numa narrativa unificada, uma causa deve levar a um efeito e este efeito deve se tornar uma causa, assim por diante. Não significa que este ciclo deve acontecer imediatamente – ao contrário, um dos principais elementos que faz a história avançar, são as “pontas soltas”, ou seja, as causas que não foram resolvidas logo em seguida após serem apresentadas. Estas pontas soltas são essenciais para provocar a imersão do espectador e criar suspense em vários momentos da narrativa.

De modo geral, todas as causas que compõem uma narrativa devem acontecer por algum motivo. Isto significa inserir informações no início da história que serão utilizadas num momento futuro (THOMPSON, 2003). Boa parte das vezes, estas informações aparecem como algo que faz parte das características dos personagens. Trata-se de um elemento que reforça a identidade do personagem, mas também será usado para provocar uma ação que mudará, ainda que minimamente, o curso da história, ou seja, ação que provocará um ponto de virada.

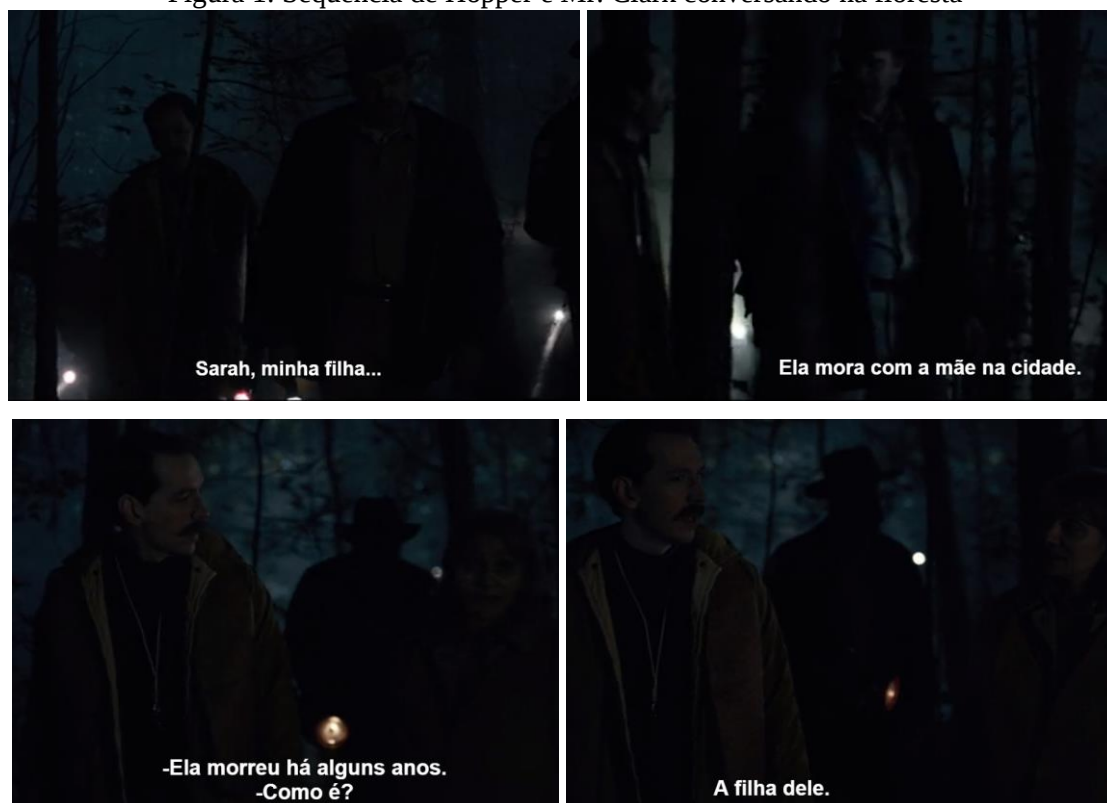
Como exemplo, podemos ilustrar a maneira como Hopper se envolve na busca pelo garoto desaparecido, Will Byers. O policial começa com uma perspectiva desleixada e descrente, para em seguida ter um envolvimento emocional. Percebemos essa transição acontecer logo no primeiro episódio (1x01): inicialmente, o policial duvida da mãe de Will, Joyce Byers, reforçando que crimes como aquele não acontecem em Hawkins, ressaltando a tranquilidade da cidade. Ela insiste para que ele comece as investigações. Depois de falar com os amigos de Will na escola, encontrar a bicicleta do garoto perdida na floresta e inspecionar a casa de Joyce, inclusive sentindo uma presença estranha no casebre ao lado da casa dela, Hopper então monta uma equipe de investigação, convidando todos os moradores a procurarem por Will. Aqui, trinta minutos do episódio se passaram.

O mais importante a ser observado nesta transição é a preocupação de Hopper em relação ao sumiço do garoto. De início, ele procura Will por conta própria, apenas com a ajuda dos seus colegas policiais, em todos os lugares possíveis da cidade e não encontra. Quando o episódio vai se aproximando do fim, vemos que seu envolvimento ultrapassa a simples investigação criminal. Tal percepção fica nítida na cena (Figura 1) em que todos os moradores estão na floresta, à noite, clamando por Will, e Hopper conversa com o professor de ciências Mr. Clarke.

Numa cena escura, Mr. Clarke comenta sobre Will ser um garoto inteligente, gostar de ciências, e Hopper fala como a sua filha também era “entendida” sobre as galáxias, universos.

Mr. Clarke então pergunta em qual ano a filha dele está e Hopper fala que ela mora na cidade com a mãe, então se afasta. Neste momento, uma moradora da cidade se aproxima do professor e revela a verdade: a filha de Hopper morreu alguns anos atrás. Aqui, descobrimos a justificativa que embasa todas as atitudes de Hopper em encontrar Will. O policial compartilha do mesmo sentimento de Joyce: a perda de um filho.

Figura 1: Sequência de Hopper e Mr. Clarke conversando na floresta



Este tipo de justificativa, inserida no primeiro episódio da série, demonstra aspectos importantes que dão coerência à narrativa e, ao mesmo tempo, convidam o espectador a descobrir mais sobre a morte da filha de Hopper e os motivos que justificam seu envolvimento com o desaparecimento de Will Byers.

Thompson (2003) define que é possível reparar em como o personagem age e se comporta na narrativa assim que ele entra em cena. Segundo a autora (p. 23), todos os personagens trazem um conjunto de atributos, e a primeira impressão desses atributos deve durar ao longo da história. Os personagens devem agir em coerência com seus aspectos. Caso eles façam algo que contrarie quem são, alguma explicação deve ser dada mais cedo ou mais tarde. "Assim que o personagem aparece, ou até mesmo antes de vê-los, eles serão designados

a um conjunto de traços, e nossas primeiras impressões sobre estes traços vão durar ao longo do filme; isto é, os personagens agem consistentemente”⁶.

Podemos reparar na apresentação dessas características fixas no personagem Lucas, que reage a tudo com irritação e agressividade. Quando Hopper chama os garotos na diretoria da escola para falar do desaparecimento de Will (Figura 2), Lucas e Dustin entram numa discussão sobre o nome da floresta que cerceia a cidade. Esta cena simples e curta deixa claro os traços da personalidade deles: Lucas, agressivo; Dustin, contestador e curioso; Mike, passivo.

Figura 2: Lucas, Mike e Dustin discutindo.



A coerência de uma narrativa também é dada pela causalidade linear na transição de cenas, ou seja, na maneira como a transição de uma cena para outra é feita de modo que não deixe o espectador desorientado. “Um corte pode nos transportar instantaneamente de uma cena para um novo espaço contendo uma ação que envolve diferentes personagens, tomada lugar num outro tempo”⁷ (THOMPSON, 2003, p. 23).

Uma forma simples de fazer essas transições é a partir de diálogos – a fala de um personagem prepara para o que irá acontecer na cena seguinte. Por exemplo, quando Dr. Brenner e seus funcionários veem o portal aberto no Laboratório de Hawkins (1x01), perguntam a ele sobre uma garota. Ele responde: “Ela não deve ter ido longe”. A cena seguinte mostra Eleven na floresta (Figura 3).

⁶ Do original: As soon as the characters appear, or even before we see them, they will be assigned a set of definite traits, and our first impressions of those traits will last through the film; that is, the characters act consistently.

⁷ Do original: A cut can transport us instantly from one scene to a new space containing an action involving different characters, taking place at a different time.

Figura 3: Eleven na floresta.



Relações temporais, compromissos, prazos, marcação de encontros para datas futuras, também dão unidade à narrativa da mesma maneira que constroem suspense e capturam a atenção do espectador para algo que irá acontecer posteriormente (THOMPSON, 2003). Quando um personagem coloca a realização de algo para uma data futura, ou marca um encontro com alguém para a próxima semana, está nos dando a impressão da passagem de tempo na diegese da narrativa. A passagem do tempo também se dá visualmente, em cenas gravadas de manhã, à tarde e à noite; ou retratam um tempo passado, como nos *flashbacks*.

Em 1x01, conseguimos identificar este elemento em vários momentos: Na escola, pela manhã, Steve e Nancy combinam de se encontrar mais tarde para estudar. O encontro dos dois acontece à noite, quando Steve aparece de surpresa na janela do quarto da garota. Também neste episódio há um *flashback* com Joyce e Will no Castelo Byers, uma cabana feita de galhos e tecidos velhos, em que o garoto costumava se isolar. Há ainda a passagem de tempo natural de um dia, começando com a noite anterior (que Will desaparece) até a noite do dia seguinte, com os policiais e os moradores clamando pelo garoto na floresta, e Lucas, Dustin e Mike encontrando Eleven também na floresta.

É interessante observar esses aspectos que dão coesão à narrativa para perceber as diferentes estratégias e elementos usados na história, para passar sensação de passagem de tempo, conexão entre uma cena e outra, além de apresentação dos personagens e arcos que serão explorados na história ao longo da temporada. Como relata Aristóteles (1959, p. 38): “As fábulas, quer tradicionais, quer inventadas, cabe ao poeta mesmo esboçá-las em linhas gerais e depois dividi-las em episódios e desenvolvê-las”. Atentar para a unicidade da narrativa permite perceber os elementos que dão serialidade a ela.

Independente da mídia, uma história deve seguir certas estruturas, e mesmo aquelas que tentam se desviar desses padrões clássicos, são compostas por três seções: o começo, que introduz uma complicação na vida do personagem; o meio, que apresenta uma série de

revoluções e descobertas, levando a história para frente; e o fim, que há a resolução dos conflitos, geralmente através de uma reviravolta afortunada para o personagem (THOMPSON, 2003). Esta organização divide a história em atos. Em cada ato, há o desenvolvimento narrativo dos personagens, que são chamados de arcos. A seguir, veremos com mais detalhes esta articulação em *Stranger Things*.

2.3 ESTRUTURA DE ATOS E PONTOS DE VIRADA

A estrutura narrativa de uma ficção seriada da televisão se assemelha com a dos filmes, porém adapta elementos para o ritmo e as sistematizações da televisão. Diferente de filmes, que têm em média 140 minutos completos para contar uma história, na televisão, os programas são interrompidos por comerciais e arquitetados de tal forma que leve em consideração a grade da emissora. Dessa maneira, o tempo destinado à ação dramática fica reduzido e compartimentado, e a narrativa passa a ser organizada em função dos *breaks* e dos horários de exibição.

Assim, ao final de cada ato, deve haver uma forte e poderosa ação dramática, algo importante que terá desenvolvimento no ato seguinte – que virá após o comercial. De acordo com Madeline Dimaggio (1990), conforme citado por Thompson (2003), séries com episódios de até uma hora geralmente são divididos em quatro atos, cada um contendo uma crise ou clímax próprio.

O clímax mais importante da história, ou seja, o *cliffhanger*, é inserido ao final do segundo ato. Séries com episódios de meia hora, como a maioria dos sitcoms, também seguem essa estrutura, mas são divididas em dois atos. O *cliffhanger*, nesse caso, aparece ao final do primeiro ato. Essa estruturação é organizada com base nos *breaks* que ocorrem nos canais de TV tradicionais. Em consonância, Sydensticker (2012) observa:

O corpo principal do episódio é interrompido por um ou dois intervalos comerciais, dividindo-se em dois ou três atos. De forma geral, imediatamente antes do corte para cada intervalo, um ato deve terminar com um “gancho” mais ou menos importante para atrair os telespectadores de volta ao programa depois dos comerciais. Quando o ato seguinte inicia, depois do intervalo comercial, esse novo ato usualmente começa com um dos personagens recapitulando rapidamente o que aconteceu na história para reorientar os telespectadores.

Segundo Michael Z. Newman (2006), neste modelo tradicional, cada episódio resolve algumas questões, deixando pontas soltas a serem desenvolvidas nos próximos. A história

começa, se desenvolve e encerra em uma emissão, tendo um desenho particular e conclusivo. Nesses casos, o espectador pode assistir qualquer episódio e conseguirá compreender a história sem grandes dificuldades.

Arcos mais longos podem se sustentar nessas séries, paralelos ao “caso da semana” e geralmente focados nos personagens, mas não há grande exploração desses arcos a ponto de desorientar o espectador descompromissado. “A trama ocorre seguindo uma unidade total, mas o telespectador não depende tanto dos episódios anteriores para entender um episódio isolado” (Pinheiro, Barth, & Nunes, 2016).

À esta categoria, Felipe Muanis dá o nome de séries procedurais, e observa que “a composição do universo narrativo em que se desenvolve a história possui uma estrutura mais ou menos fixa, girando em torno dos mesmos personagens centrais e situações possíveis, seguindo um processo complexo de repetição e renovação” (MUANIS, 2014).

Tipicamente, algumas questões permanecem sem resposta episódio após episódio, porém, elas não são o tipo de questão que obstrui a clareza da narrativa. Questões centrais que determinam as consequências dos acontecimentos principais de um episódio podem ser postergadas por um final inacabado para causar suspense e ser tão logo respondidas no começo do episódio seguinte (...), por outro lado, questões menos centrais podem ser postergadas por muito mais tempo (NEWMAN, 2006)⁸.

Em outros formatos, várias linhas são apresentadas e vão se entrelaçando, construindo uma só narrativa que permeia toda temporada (NEWMAN, 2006). Neste caso, o desenho da narrativa é pensado levando em consideração a temporada, portanto, cada episódio traz um novo desenvolvimento para a trama geral da série.

A história vai tomando forma ao longo do tempo e por conta disso, “exige que o telespectador seja fiel ao programa e acompanhe todos os episódios, pois nem tudo é resolvido ou explicado numa única exibição” (Pinheiro, Barth, & Nunes, 2016, p. 122). Muanis denomina este formato de séries capitulares e descreve: “Os programas de trama horizontal são, brevemente, aqueles que possuem uma história narrativa durante todo o arco de temporada e que a perda de um ou outro episódio pode causar desconforto e falta de entendimento do contexto geral da série” (MUANIS, 2014, p. 3).

⁸ Do original: Most typically, certain questions go unanswered for episode after episode, but they are not the kind of questions that obstruct narrative clarity. Highly focused questions that determine the outcome of the main events of a particular episode may be deferred by a cliffhanger and promptly answered in the beginning of the next episode (...), but less focused questions can be deferred long-term.

Em séries de televisão onde não há interrupções comerciais, os atos são articulados com mais flexibilidade, a depender da narrativa. Thompson (2003, p. 51) atenta que a estrutura “não é abandonada ou radicalmente alterada”⁹. Estas produções têm o tempo a seu favor: transmitidas sem interrupções, podem ter um andamento mais fluído, prolongado, sem depender de ações emocionantes ao final de cada ato. Com isso, a duração dos atos pode ser diferente de um episódio para outro. Também é possível criar episódios de três até seis atos, dependendo do desenvolvimento da série.

A estrutura de atos confere uma impressão de simetria à narrativa, garantindo um senso de progressão e continuidade narrativa. Tal composição garante que novas premissas dramáticas e obstáculos sejam introduzidos, permitindo a ascensão e queda da ação narrativa, crucial para bons enredos televisivos (THOMPSON, 2003).

Pontos de virada regulares também dão variedade à história, assegurando que a ação não envolva simplesmente um personagem esforçando-se para conquistar um objetivo e encontrando uma série de obstáculos semelhantes. Em resumo, a estrutura de atos garante um equilíbrio narrativo fundamental para o desenvolvimento de qualquer ficção.

2.4 OS ATOS DE *STRANGER THINGS*

Dentro das considerações abordadas, definimos *Stranger Things* como uma série capitular, pois trata-se de uma história que se desenvolve com o passar do tempo e o espectador precisa acompanhar os episódios anteriores para compreender o que acontece em seguida. A definição de atos de Newman (2006, p. 13) relata o seguinte: “os dramas televisivos apresentam o problema no primeiro ato e finaliza-o com uma surpresa. Os personagens reagem às complicações causadas por esta surpresa no segundo ato, lidam com o problema no terceiro ato e os resolvem no quarto ato”¹⁰.

Segundo Goldberg e Rabkin (2003), no primeiro ato, somos introduzidos aos personagens, conflitos e o que está em jogo na história. No segundo ato, o herói (ou os heróis) tentam resolver o conflito apresentado, porém novos obstáculos surgem, o que leva a história para um caminho inesperado.

⁹ Do original: The act structure is somewhat more flexible in programs which there's no commercial interruption, but is not abandoned or radically altered.

¹⁰ Do original: Television dramas introduce problems in the first act and end it with a surprise. Characters respond to complications caused by this surprise in the second act, see the stakes raised in the third act, and resolve the problems in the fourth act.

O terceiro ato apresenta os heróis reagindo à esta surpresa ou novo obstáculo, agindo de acordo para manter a situação sob controle, até o momento que descobrem que estão errados e a situação é bem pior do que eles imaginaram. No quarto ato, os heróis encontram uma solução para resolver o problema ou superar o obstáculo exposto até aquele momento e resolvem o conflito inicial.

Embora esta seja uma estrutura comum em muitos dramas televisivos, reparamos que *Stranger Things* não segue essa sequência de atos engessada em sua narrativa. Em todos os episódios, há um problema a ser resolvido, entretanto, esta questão está mais ligada ao problema inicial apresentado no primeiro episódio da série. Assim, cada episódio traz novos desenvolvimentos relacionados a este elemento serial principal, como se adicionasse novas camadas de história que vão se entrelaçando até chegar ao final da temporada – e, com ela, a resolução deste problema inicial.

Além de ter uma estrutura narrativa de atos mais flexível, *Stranger Things* também segue uma estrutura de tempo variável. Cada episódio tem duração diferente, com os *teasers* de tempos distintos. O episódio piloto tem 48 minutos, o segundo tem 55min, o terceiro 51min, o quarto 50min, o quinto 52min, o sexto 46min, o sétimo 42min e o último capítulo conta com 54min. Na Tabela 1, logo abaixo, podemos conferir a duração de cada ato narrativo (excetuando o tempo dos créditos finais e da abertura) e verificar a flexibilidade da narrativa seriada.

Tabela 1: Tempo de duração do teaser e de cada ato, nos oito episódios da primeira temporada de *Stranger Things*, 2016

Episódios	Teaser	Ato 1	Ato 2	Ato 3	Ato 4
01	8:21	9:65	15:25	12:04	
02	4:73	15:51	11:75	9:04	11:02
03	2:03	15:12	10:97	12:29	7:87
04	7:81	11:12	18:09	11:03	
05	8:10	9:10	11:03	10:22	8:02
06	2:27	14:74	16:26	10:97	
07	5:09	15:95	14:55	3:31	
08	9:45	14:56	13:21	7:17	7:83

Fonte: A autora

A organização de atos do primeiro capítulo também ilustra essa maneira variável de desenvolver uma narrativa seriada. O 1x01 tem um *teaser* de 8:21min, que introduz o problema geral da série: o desaparecimento de Will Byers. Há a trilha de abertura e então começamos o primeiro ato, que dá partida à busca por Will e às descobertas acerca do monstro que o capturou.

Como relata Thompson (2003), o segundo ato traz um elemento surpresa, algo importante que criará suspense, geralmente dividindo o episódio em antes deste ocorrido e depois. Neste episódio, o elemento surpresa do segundo ato é apresentado quando Dr. Brenner vê o portal no Laboratório e comenta sobre Eleven, que aparece na floresta logo na cena seguinte (Figura 3: Eleven na floresta.).

O terceiro ato do 1x01 acontece quando todos os personagens ficam sabendo do sumiço de Will e decidem fazer algo em relação a isso. Neste caso, alguns eventos mostram essa reação dos personagens em relação ao problema: Hopper conta para os amigos de Will sobre o desaparecimento do garoto; e, após perceber uma presença estranha na casa dos fundos de Joyce, pede aos colegas policiais para montar uma equipe de busca com os moradores da cidade.

O quarto ato representa a resolução ou encaminhamento do problema apresentado no início e coloca uma linha narrativa a ser explorada no próximo episódio. Aos 36min deste episódio, todos da cidade já estão sabendo do sumiço de Will e participam da busca pelo garoto na floresta, à noite, na chuva. A linha narrativa a ser explorada posteriormente surge ao final da série, com os amigos de Will encontrando Eleven na floresta.

Já no segundo episódio (1x02), o primeiro ato mostra os personagens reagindo aos acontecimentos surpreendentes que se sucederam no primeiro episódio. A surpresa característica do segundo ato acontece quando Eleven reconhece o rosto de Will numa fotografia dos amigos, no quarto de Mike (Figura 4).

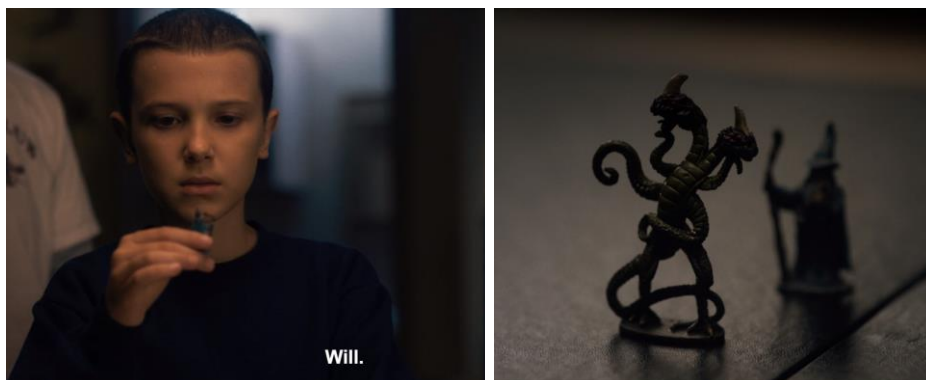
Figura 4: Eleven reconhecendo Will no porta-retrato.



Neste caso, podemos observar que não se trata de uma reviravolta extrema e surpreendente, mas é uma informação que muda a percepção dos personagens sobre a garota e que será reutilizada mais adiante, quando Mike explica para os amigos que a menina reconheceu Will. Esta mesma cena também serve de gancho para a resolução prévia apresentada ao final

do episódio, quando Eleven mostra onde Will está, usando o tabuleiro de RPG dos garotos (Figura 5).

Figura 5: Sequência de Eleven mostrando onde Will está.



Neste episódio, o terceiro ato inicia com Nancy fazendo planos com a amiga Barb para ir à festa na casa de Steve. Esse é um tipo de situação comum que move a história para frente e demarca a passagem de tempo: as meninas fazem planos para algo que irá acontecer no futuro e também apontam para uma situação importante, que influenciará na narrativa e na maneira como Nancy irá lidar com os próximos fatos no decorrer da história. O quarto ato inicia com Jonathan chegando na floresta próximo da casa de Steve, assistindo de longe eles beberem e tomarem banho de piscina, e finaliza com um grande ponto de virada, que é a captura de Barb pelo monstro Demogorgon.

Percebemos como a série faz um desenvolvimento narrativo quase didático, inserindo minutos antes desta sequência, a cena em que Eleven mostra aos meninos onde Will está (do lado invertido do tabuleiro) e nomeia o monstro usando o personagem do jogo, Demogorgon. No teaser do terceiro episódio (1x03), a cena de Barb no Mundo Invertido, gritando por Nancy, se prolonga até a garota ser capturada pelo monstro.

Esta conexão de episódios, em que uma situação começa em um episódio e continua do ponto exato onde parou no capítulo seguinte, se repete do 1x04 ao 1x05, e do 1x05 ao 1x06. O sétimo episódio (1x07) de *Stranger Things* é o mais curto de toda a série e apresenta sua premissa nos minutos iniciais: Dr. Brenner e os cientistas perseguindo Eleven. Trata-se de um episódio em que pontas soltas são resolvidas (Lucas pede desculpas a Eleven e faz as pazes com Mike) e os personagens se juntam num só lugar: a escola de Hawkins (Figura 6).

Figura 6: Eleven na banheira



O último episódio de *Stranger Things* tem um *teaser* de 9:42min e mostra Joyce e Hopper, depois de fazerem um acordo com o pessoal do Laboratório, acessando o Mundo Invertido para procurar Will. No primeiro ato, vemos Nancy, Jonathan e Steve derrotando o monstro na casa de Joyce. As duas sequências (do *teaser* e do primeiro ato) se desenvolvem paralelamente e, num certo momento, se conectam – quando Joyce e Hopper andam pela casa no Mundo Invertido, as lâmpadas coloridas colocadas por ela se acendem na casa, chamando atenção de Jonathan.

Na escola, os garotos apenas esperam o retorno dos adultos. Enquanto aguardam, acontece uma aproximação afetuosa entre Mike e Eleven. Esta aproximação nutre o romance entre eles dois e deixa pistas para que esta trama seja desenvolvida na segunda temporada. A calma dá lugar à ação quando Dr. Brenner e seus funcionários chegam na escola e cercam todos os lugares à procura de Eleven.

Os garotos conseguem fugir, até que são encurralados pelos cientistas. Eleven, com seus poderes, faz os funcionários sangrarem pelos olhos, atraindo mais um Demogorgon (à esta altura, a série já deixou claro que há vários Demogorgons no Mundo Invertido). O monstro então ataca Dr. Brenner, os garotos conseguem fugir para uma sala de aula, o monstro vem atrás e num enfrentamento com Eleven, eles se desintegram em cinzas, marcando o final do ato e resolução da trama da garota com os amigos de Will (Figura 7).

Figura 7: Eleven desintegrando o monstro e desaparecendo



Enquanto acontece essa fuga e o confronto de Eleven com o Demogorgon, no Mundo Invertido, Hopper e Joyce enfim encontram Will e conseguem trazê-lo de volta com vida para o mundo real. Nesta sequência, a questão principal da série chega a um fim e os personagens estão a salvo. Os quinze minutos restantes do episódio mostram um retorno à estabilidade da vida de antes, só que diferente – e a mensagem de que as ameaças do Mundo Invertido continuam presente, dessa vez, dentro de Will.

Stranger Things finaliza resolvendo todas as premissas propostas no início da série, compondo uma narrativa redonda em sua estrutura, ainda que deixe algumas tramas a serem exploradas na segunda temporada. Identificamos na Tabela 1 como a organização dos atos nesta série apresenta flexibilidade. Verificamos as divisões de atos dos episódios e observamos sua estrutura narrativa. Fazer esta análise permite uma melhor compreensão da série e nos permite enxergá-la num panorama mais claro de construção narrativa.

2.5 OS ARCOS DA SÉRIE

A organização da narrativa em atos está diretamente atrelada ao desenvolvimento do arco da série. De acordo com Linda Aronson (2000), o arco de uma série é composto por um elemento serial apresentado no primeiro episódio, que se expande por toda a temporada e envolve a vida privada dos personagens regulares, particularmente com o desenvolvimento emocional e mudanças de cada um. O episódio final traz um clímax de suspense que resolve este arco principal.

Segundo Thompson (2003), o que vai determinar o tempo de cada ato e a quantidade deles no episódio são as tramas a serem articuladas para que a história se desenvolva. Em

narrativas tradicionais, há uma trama principal (A), que coloca o protagonista em confronto com uma situação e faz com que ele questione sua opinião, e duas tramas paralelas (B e C), que envolvem os amigos ou familiares do protagonista agindo em relação à situação principal do episódio.

Nas produções de múltiplas tramas, uma ou duas linhas narrativas são resolvidas num episódio, enquanto que outras cinco ou seis tramas prosseguem através dos episódios, algumas se concluindo rapidamente, outras lentamente. Segundo Sônia Rodrigues (2014, p. 72), “as tramas paralelas vão se multiplicando e funcionam como elementos de suspense, como ganchos que, ao mesmo tempo, desviam do módulo principal, mas aguçam a curiosidade a respeito das possíveis relações entre um enredo e o(s) outro(s)”. A relação entre as tramas principais e paralelas permite que a série ganhe complexidade, aumentando o interesse do espectador em descobrir tanto a relação entre um arco e outro, como o desenvolvimento e resolução de cada um deles.

De acordo com Michael Z. Newman (2006, p. 13), o recurso que melhor assegura o comprometimento de um espectador com a narrativa é o arco do personagem, ou seja, as tramas desenvolvidas em função da maneira como o personagem lida com as ocorrências da narrativa. O autor explica que, “apesar de cada episódio, temporada e série poderem ter sua própria forma e unidade, a história de cada personagem pode ser individualizada e desenvolvida como um arco que liga o personagem a outros elementos da narrativa e inclusive a outros personagens”¹¹.

Portanto, os personagens são os principais condutores das tramas e que fazem a história andar para frente, conectando acontecimentos de episódios anteriores com as ocorrências atuais ou novas informações inseridas no enredo da história. “Arcos se prolongam por muitos episódios, temporada ou pela série inteira. Contemplam várias fases da vida dos personagens, mostram seu crescimento e transformação”¹² (NEWMAN, 2006, p. 7).

Todas as tramas que percorrem *Stranger Things* são apresentadas no primeiro episódio, em diferentes ritmos e níveis de relevância. O arco do policial Hopper é o primeiro a iniciar, ter um momento de crise e chegar num ponto conclusivo, ainda que previamente. Nos episódios seguintes, este arco continua a ser explorado, entretanto, a justificativa inicial permanece a

¹¹ Do original: although each episode, sweeps period, season, and series may have its own shape and unity, each character's story can be individuated, spatialized as an arc overlapping all of these and all of the other characters' arcs.

¹² Do original: Character arcs may stretch across many episodes, seasons, and the entirety of a series. The shape of the largest character arcs are those of the life span, with its progression from youth to adulthood, innocence to experience.

mesma, ou seja, o motivo que estimula Hopper a dar continuidade às investigações do paradeiro de Will não altera.

Já o arco dos amigos de Will se tornará o principal da temporada a partir do segundo episódio, especialmente por conta da relação que eles desenvolvem com Eleven. Ao encontrar a garota na floresta, ao final do primeiro episódio, Mike mantém ela escondida no porão de casa, começando uma segunda trama de romance entre ele e a garota telecinética (a primeira é de Steve, Nancy e Jonathan). Este grupo de personagem será o responsável criar e resolver problemas na história, fazendo-a caminhar para o final revelador, que conecta este arco com o dos cientistas do Laboratório.

De acordo com Michael Z. Newman (2006, p. 8), “(...) um arco é desenvolvido episódio após episódio com poucas linhas de diálogo ou cenas o suficiente para conduzir o enredo adiante”¹³. Portanto, as cenas que ocupam menos tempo e espaço nos primeiros episódios, são as que mais levarão tempo para serem resolvidas na narrativa como um todo – como acontece com o arco de Dr. Brenner e os cientistas tentando recuperar Eleven. Esta trama surge em poucas cenas nos primeiros episódios da série, para então tomar mais tempo e espaço na narrativa a partir dos três últimos episódios.

Dez personagens guiam as tramas de *Stranger Things*, os quais podemos dividir em grupos: a mãe de Will, Joyce Byers e o chefe de polícia Jim Hopper; os amigos Mike, Dustin e Lucas e a garota telecinética Eleven; Nancy (irmã de Mike), seu namorado Steve e Jonathan, irmão de Will; por fim Dr. Brenner e os cientistas do laboratório. Além destes, outros personagens secundários atuam, contextualizando situações.

É o caso, por exemplo, dos pais de Mike; dos funcionários que trabalham com Dr. Brenner no Laboratório; e dos garotos da escola que fazem *bullying* com os meninos. Podemos ainda direcionar um olhar especial para o professor de ciências Mr. Clark. Ele tem atuação fundamental no embasamento científico que a série apresenta para justificar a existência do Mundo Invertido; além de participar indiretamente do experimento realizado com Eleven, na piscina de plástico, com o objetivo de encontrar Will.

Cada episódio têm um desenvolvimento particular de tramas guiadas pelos personagens, as quais podem ser nomeadas como A, B, C, dependendo da sua estrutura. De acordo com Thompson (2003), a história principal daquele episódio é a trama A, e as subtramas são B, C, D, assim em diante.

¹³ Do original: many an arc is strung along episode after episode with a few lines of dialogue or a scene or two that just barely pushes it forward.

Segundo Rodrigues (2014), em um episódio, a trama principal se desenvolve a partir do desejo do protagonista (ou protagonistas). A segunda trama, ou seja, a trama B, está ligada a alguma relação amorosa, como a conquista ou cultivo de um amor. A trama C é uma mais secundária e geralmente apresenta adversários e aliados. Em um ato, todas as tramas devem ser apresentadas, num número menor ou maior de cenas, dependendo do episódio.

Embora cada episódio traga uma organização de tramas diferente, todas as tramas estão relacionadas com ao menos um ou dois grupos de personagens. Por ser uma história de múltiplos arcos e personagens, em *Stranger Things*, várias tramas se entrelaçam. Portanto, um episódio contém tramas A, B, C e outros contam com trama A, B, C, D. Não cabe a nós, neste trabalho, identificar quantas tramas são desenvolvidas em cada episódio, mas sim perceber quais personagens estão relacionados com cada trama.

Portanto, com as definições abordadas, podemos identificar que: A trama principal (A) é guiada por Joyce e Hopper. A trama B, que envolve uma relação amorosa, de início é guiada por Steve e Nancy, até se tornar uma espécie de triângulo amoroso, com a aproximação de Nancy com Jonathan. A trama C é guiada por Dustin, Lucas, Mike e Eleven, que juntos seguem numa busca particular para encontrar Will. Dentro dessa também acontece uma aproximação amorosa entre Mike e Eleven.

A série então insere uma trama a mais (D), que acompanha a intromissão secreta dos cientistas na vida dos personagens (instalando escutas nos telefones, se passando por funcionários do governo, etc), que culmina na perseguição de Dr. Brenner por Eleven, além de todas as complicações derivadas da abertura do portal no Laboratório.

Percebemos então que *Stranger Things* traz algumas estruturas clássicas de desenvolvimento narrativo, porém se mostra flexível e inovadora, fugindo do padrão das séries de televisão comerciais. A narrativa se desenvolve num panorama maleável, em que os episódios têm a duração variada, e seguem estruturas diversificadas de teaser, atos e conclusão.

Podemos observar alguns recursos já muito explorados em outras séries de televisão comercial, como a presença de *cliffhangers* ao final dos episódios – e a mesma cena iniciando no capítulo seguinte. Entretanto, essas articulações permitem que a série desenvolva um efeito de cadência na narrativa, mantendo a atenção do espectador ao mesmo tempo que faculta uma sensação de continuidade e organização sequencial da história seriada.

Desenvolver este panorama geral da série nos permite ter uma noção da sua estrutura narrativa e principais articulações entre atos, arcos e personagens. Observar este esqueleto nos permite ter uma visão mais prática de como a série se equilibra, verificando seus desenvolvimentos narrativos. Esta análise facilita nossa compreensão sobre a composição

narrativa de *Stranger Things* e nos permite analisar os mundos textuais da narrativa, que faremos no capítulo a seguir.

CAPÍTULO 3: *STRANGER THINGS* E AS TEORIAS DOS MUNDOS POSSÍVEIS

3.1 MIMESE: PARA ALÉM DA REPRESENTAÇÃO

“Imitar é natural ao homem desde a infância (...) e todos têm prazer em imitar”. A sentença escrita por Aristóteles em *Arte Poética* (1959, p. 21), reforça a tendência natural do ser humano em criar histórias que imitam a vida. O filósofo atesta que a imitação é feita por personagens em ação. Esta ação, por sua vez, existe a partir de duas causas: ideias e caráter, as quais são atribuídas à história em si e aos personagens. “Está na fábula a imitação da ação. Chamo fábula a reunião das ações; caráter, aquilo segundo o quê dizemos terem tais ou tais qualidades as figuras em ação; ideias, os termos que empregam para argumentar ou para manifestar o que pensam” (ARISTÓTELES, 1959, p. 25).

Se está na fábula a imitação das ações, da vida, da felicidade, da desventura; está no poeta o papel de desenvolver tais imitações em um ato narrativo. Portanto, o poeta assim se denomina não somente por criar poesia em versos, mas, em virtude da sua capacidade de imitação (mimética), também por ser capaz de criar fábulas narrativas. De acordo com o Aristóteles (1959), uma fábula de comédia imita pessoas inferiores, defeitos ou feiuras, porém sem ressaltar a dor, sofrimento ou destruição. A tragédia, por sua vez, traz o relato não narrado de uma grave situação, que tem certa extensão, a qual inspira emoções de pena e temor.

A finalidade é o que mais importa numa tragédia; é a ação da fábula que determina sua finalidade. Esta reunião de ações que compõem a fábula e, conseqüentemente, formulam a tragédia, vão além de simples cópias das ações da vida real. Na verdade, “a obra do poeta não consiste em contar o que aconteceu, mas sim coisas as quais podiam acontecer, possíveis no ponto de vista da verossimilhança ou da necessidade” (ARISTÓTELES, 1959, p. 28). Tais obras trazem em seu próprio corpo semântico características distintivas, capazes de produzir sentido, provocar fascínio e acrescentar outros significados aos objetos e ao mundo que nos cerca.

O objeto da imitação, porém, não é apenas uma ação completa, mas casos de inspirar temor e pena, e estas emoções são tanto mais fortes quando, decorrendo uns dos outros, são, não obstante, fatos inesperados, pois assim terão mais aspecto de maravilha do que se brotassem do acaso e da sorte; com efeito, mesmo dentre os fortuitos, despertam a maior admiração os que aparentam ocorrer, por assim dizer, de propósito (ARISTÓTELES, 1959, p. 29).

Podemos dizer então que as obras de ficção trazem características da realidade que experimentamos, porém vão além do simples relato de fatos particulares da vida, se tornando verdadeiros meios de fascínio. Uma fábula bem construída é capaz de provocar emoções, sentimentos e até reações físicas. Uma fábula é capaz de envolver o espectador ou leitor cognitivamente, com ações que ocorrem num mundo particular, povoado por indivíduos dotados de características semelhantes às da nossa personalidade. É possível dizer, ainda, que as obras de ficção se espelham no mundo real, em seus objetos e sujeitos, ao mesmo tempo que usa isto como referencial para construir seu próprio mundo.

3.2 MULTIPLICIDADE DE MUNDOS POSSÍVEIS

O pensamento filosófico que serviu de base para o desenvolvimento dos mundos possíveis nasce do conceito de Mônada, desenvolvido por Gottfried Wilhelm Leibniz (1646-1716). Mônada significa unidade indivisível e foi utilizado por Leibniz para indicar a existência de uma partícula mínima e unitária, espécie de *força viva* que constitui o fundamento último da realidade – mais amplamente entendido como “alma”. A Mônada seria o elemento que daria sentido ao real, uma substância natureza espiritual – um tipo de energia capaz de tornar viva e operante as leis físicas da natureza.

O esforço de Leibniz em criar esse conceito se dava em procurar entender a verdadeira natureza dos fenômenos da vida na Terra. O filósofo contrariava a ideia mecanicista e materialista do mundo, dizendo que a simples descrição dos fenômenos não era suficiente para explicar a razão da existência dos seres. Assim, o pensador acreditava que para além dos átomos e moléculas que fazem nosso mundo, outras infinitas unidades devem existir, ainda mais infinitesimais e desmaterializadas.

Dada a existência dessa força espiritual, o filósofo determina que ela opera em conjunto com a materialidade dos seres, impulsionando forças para que a vida aconteça. Mas ela não seria vazia: nela está também todo o universo. Partindo do pressuposto que tudo no universo pode ser percebido e apetecido por esse átomo de substância, como também pelas moléculas que formam a materialidade da vida, Leibniz considerava que a Mônada seria como um espelho, trazendo em si o mundo da mesma forma que o reflete.

Ademais, toda substância é como um mundo completo e como um espelho de Deus, ou melhor, de todo o universo, expresso por cada uma à sua maneira, quase como uma mesma cidade é representada diversamente conforme as diferentes situações daquele que a olha. Assim, de certo modo, o universo é multiplicado tantas vezes quantas substâncias houver, e a glória de Deus

igualmente multiplicada por todas essas representações de sua obra completamente diferentes. Pode-se até dizer que toda substância traz de certa maneira o caráter da sabedoria infinita e da onipotência de Deus e imita-o quanto pode (LEIBNIZ, 2004, p. 18).

O conceito leibniziano fundamenta que um número infinito de mundos possíveis existe na mente de Deus, mas apenas um dele é real ou atual, este que vivemos. Portanto, dentre os infinitos mundos possíveis de existirem, vivemos no melhor deles, entregue a nós pela força divina de Deus. Cabe a nós neste momento nos distanciarmos de qualquer conceituação sobre Deus e outros aspectos relacionados à espiritualidade e religião, para nos aproximar da ideia espelhamento do mundo e da multiplicidade de universos proposta por Leibniz.

Se cada Mônada traz em si todo o universo, há, portanto, infinitos mundos operando em conjunto, desde os níveis subatômicos até os humanos. Seguindo o pensamento do filósofo, entendemos que o universo é composto por essa pluralidade de mundos, possíveis de existirem em cada um e, ao mesmo tempo, compondo o todo. Portanto, a realidade seria essa somatória de mundos, criados a partir da perspectiva de cada indivíduo e ao mesmo tempo existindo dentro de todos eles, em cada mínima partícula da natureza.

Da mesma forma que as partículas espelham o mundo que vivemos, este mundo também serve de modelo para os mundos possíveis. Porém, nestes outros mundos, é importante que as mesmas leis e regras do mundo atual também existam e sejam verdadeiras. Por exemplo, se existir um mundo possível onde as leis da geometria existem, a soma dos ângulos internos de um triângulo resulta em 180° , impreterivelmente. Logo, o mundo atual que vivemos é composto por leis rígidas que servem de modelo para outros mundos em que estas leis também existam. (PRIMO, 2009).

Os estudos de Leibniz se ampliam e oferecem compreensões diferentes acerca da realidade que nos cerca e das origens do nosso universo. São conceitos abordados em diferentes áreas da filosofia e se aproximam das análises de ficções por trazerem conceitos sobre verdade dos fatos, possibilidades e necessidades dos indivíduos numa determinada situação. Entretanto, não é válido para esta dissertação ramificar as explanações para este caminho, pois nosso objetivo nesta seção é mostrar brevemente como se deu a origem primeira dos conceitos de mundos possíveis.

3.3 SEMÂNTICA DOS MUNDOS POSSÍVEIS

Para além do conceito de Mônada, as noções de mundos possíveis passaram a ser entendidas na filosofia como metáforas usadas para descrever um domínio semântico projetado por um texto; bem como nos conceitos de modalidade usados para descrever as várias possibilidades de existência de objetos, estados e eventos que compõem o domínio semântico. Como relata a autora Marie-Laure Ryan (1991), mundos possíveis seriam exercícios mentais semânticos, feitos a partir da experiência de cada indivíduo com o mundo que vive.

Cada vez que confabulamos sobre a maneira distinta que o mundo poderia ter sido, é dito haver um mundo possível diferente, mesmo que este mundo exista apenas nas ideias. Neste contexto, a realidade seria composta por essa relação entre o mundo que vivemos e os muitos mundos possíveis criados a partir de suposições do que poderia acontecer ou ter acontecido.

Estes mundos possíveis são dados em declarações tais como “Se Napoleão não tivesse conquistado a Rússia seu reinado teria sobrevivido outros vinte anos”. Haveria, portanto, a necessidade de haver um mundo real/atual servindo de referência para a criação desses outros mundos possíveis. Este mundo real/atual é o mundo que nós, humanos, vivemos.

A autora Maria-Laure Ryan (1991) explica que o propósito de criar essas suposições contrafactuais do mundo não se resume à simples criação de mundos possíveis aleatórios. Há um objetivo por trás, que é o de argumentar sobre a validade de um evento, considerando as possibilidades, comparando situações que poderiam ter acontecido com o que de fato ocorreu.

Segundo a autora, observar os pontos contrafactuais dos eventos demonstra a capacidade de aceitar ou negar a verdade universal de uma sentença, e isso nos dá um método conveniente para analisar a validade do que é narrado num universo semântico. Esta mesma noção nos permite analisar a veracidade dos acontecimentos em narrativas ficcionais.

A autora cita em seu trabalho, filósofos que desde os anos 1960, ampliaram os conceitos de mundos possíveis para aplicação nos campos da lógica modal. Dentre eles, Saul Kripke (1963) recebe destaque por ter proposto um modelo semântico semelhante a um universo, um sistema de mundos, chamado de *M-model*.

Neste sistema, Kripke define que há um grupo de mundos possíveis (K), um mundo atual (G) e a relação entre os dois (R). Para que os mundos K possam existir, estes devem estabelecer relações de possibilidade (ou acessibilidade) com o mundo atual (G). Esta acessibilidade distancia ou aproxima o mundo possível deste mundo atual, que pode ser considerado como o mundo que vivemos. Segundo Kripke (1963), leis naturais que são verdadeiras no nosso mundo, também devem ser no mundo possível.

De acordo com Lewis (1968, p. 114), os mundos possíveis são contrafactos semânticos do mundo atual, criados a partir deste exercício mental de confabulações. Segundo o filósofo, estes contrafactos descrevem situações e têm elementos semelhantes ao mundo atual, porém jamais são idênticos, uma vez que apenas eu estou aqui, neste momento, agora. “De fato podemos dizer, falando casualmente, que sua contraparte é você em outros mundos, e ela e você são o mesmo; mas esta semelhança nada mais é que a identidade literal da semelhança entre você hoje e você amanhã”¹⁴.

Em consonância, o filósofo Nicholas Rescher (1973) define que o mundo atual existe de forma independente, autônoma. Todos os outros mundos possíveis são produtos de um processo intelectual, gerado a partir da atividade humana de conceber, imaginar, predizer, supor e criar hipóteses. Há, portanto, a necessidade de haver sempre um mundo atual servindo de referência para a criação desses outros mundos possíveis.

Vale ressaltar que há diferença entre o mundo atual e a realidade em si, o que poderíamos considerar de mundo real. O mundo atual é aquele em que o indivíduo está em ato, ou seja, aquele em que nós nos situamos neste momento. Diante disto, existe a hipótese de que tanto os mundos possíveis quanto o mundo atual sejam igualmente reais, ou seja, façam parte da nossa realidade. Portanto, a realidade seria um espectro mais amplo dos mundos, capaz de abranger o que existe concretamente e o que existe subjetivamente em cada indivíduo (PRIMO, 2009).

Um exemplo que podemos relatar para tornar esta diferenciação mais clara seria observar que, ao longo de nossa vida, projetamos cenários e situações que podem acontecer conosco. Por exemplo: imaginamos como será nossa vida ao começar um novo curso, um trabalho, ou até mesmo ao conhecermos alguém. Estas ponderações acerca do futuro se enquadram na realidade, mas não podem ser consideradas como parte do mundo atual. O mesmo acontece com as obras de ficção, que fazem parte do mundo real, mas não do mundo atual. “Assim, a linguagem dos mundos possíveis satisfaz a nossa intuição na pretensão de englobar tudo que poderia acontecer em um só sistema” (PRIMO, 2009, p. 65).

Mais uma vez, reduzimos nossas análises sobre os mundos possíveis e seus sistemas na lógica modal, para esta breve explanação, uma vez que esta não é a proposta do trabalho. Portanto, abreviamos as elucidações aqui propostas como forma de demonstrar os diversos campos que os conceitos de mundos possíveis podem ser aplicados. Com as considerações feitas, seguimos adiante para compreender a relação destes mundos nas narrativas de ficção.

¹⁴ Do original: Indeed we might say, speaking casually, that your counterparts are you in other worlds, that they and you are the same; but this sameness is no more a literal identity than the sameness between you today and you tomorrow.

3.4 MUNDOS POSSÍVEIS NAS NARRATIVAS FICCIONAIS

O conceito de mundos possíveis foi adaptado da filosofia e da lógica modal, para as teorias literárias, com os estudos e trabalhos de Lewis (1968), e utilizado por teóricos como Thomas Pavel (1986), Umberto Eco (1989), Marie-Laure Ryan (1992), Lubomir Doležel (1998), entre outros. Para o campo da literatura e das artes, é positivo contar diversas concepções de mundos possíveis. Uma vez que não há uma doutrina ortodoxa que prevaleça, os mundos possíveis criados nas histórias de ficção deixam de ser simples metáforas, para se tornarem reivindicações dos modelos modais e assim terem existência ontológica independente. Desta maneira, histórias de ficção passam a ter existência autêntica e particular. Tais histórias se tornam em si universos possíveis, criados por um texto narrativo, que opera em consonância com o mundo atual e compõe o conjunto de visões que formulam a realidade da maneira como experimentamos.

Um universo ficcional seria capaz de assimilar fatos que não aconteceram, mas que poderiam ter ocorrido caso o mundo tivesse sido diferente. Ao criar uma história, o ficcionista está também imaginando um mundo possível baseado na realidade que vive, mesmo que o mundo criado opere em leis completamente diferentes das nossas. O mesmo acontece com o leitor quando, no processo de fruição, imagina um mundo ficcional como algo mais próximo do mundo que ele vive, mas é capaz de mudar sua concepção quando o texto demanda – ou seja, quando o texto descreve lugares ou situações extraordinárias e fantasiosas (LEWIS, 1978). Mesmo em séries e filmes, quando o mundo apresentado nas imagens é diferente do nosso, o espectador procura aproximar aquele mundo com o que ele vive.

Thomas Pavel (1986) relata que ao criar um mundo possível, a história de ficção estabelece com o leitor/espectador um *novo mundo atual* no qual impõe suas próprias leis e regras, definindo um particular horizonte de possibilidades. Para imergir neste *novo mundo atual*, o leitor adota uma perspectiva diferente, passando a questionar-se sobre o que existe e o que não existe naquele mundo enunciado.

Segundo Lubomír Doležel (1998), o ficcionista cria um mundo com ambiente específico e um número determinado de indivíduos, sendo instituído pela poiese ficcional, capaz de engajar imaginativamente o apreciador. Tais mundos seriam espaços lógicos regidos por regras próprias, sendo assim entidades independentes compostas por materialidade semiótica, ao mesmo tempo presentes no imaginário de cada apreciador.

Portanto, mundos ficcionais têm existência ontológica e independente. Como observa Doležel (1998), não podemos encontrar o príncipe Hamlet no nosso mundo, mas ele é uma

“pessoa possível”, que existe num mundo alternativo, o mundo ficcional da peça de Shakespeare. Dessa maneira, o nome “Hamlet” não é vazio de referência nem se conecta a uma pessoa específica; se refere a um indivíduo de um mundo ficcional. O autor nota que todas as entidades de ficção têm a mesma natureza ontológica, existindo a partir de uma coesão entre “pessoas reais” e “personagens fictícios”.

Para aceitar as informações passadas pela história e entrar no mundo ficcional, o leitor/espectador altera seu sistema de credulidade. A alteração neste sistema também pode ser compreendida como “suspensão da descrença” ou “suspensão da realidade cotidiana”. Eco (1994) observa que todo leitor, ao lidar com uma obra de ficção, precisa aceitar um “acordo ficcional”, ou seja, deve ter em mente que o que está sendo narrado é uma história imaginária, mas isso não o deve impedi-lo de acreditar naquele mundo, ou ainda pensar que o autor está contando mentiras. “Aceitamos o acordo ficcional e fingimos que o que é narrado de fato aconteceu” (p. 81).

De acordo com Rodrigues (2014), essa suspensão de descrença foi incorporada na nossa vida desde as histórias infantis, que começam com “No tempo em que os bichos falavam...” até os desenhos animados que dão vida a formas diversas ou colocam animais para conversar com seus donos e terem opinião própria. Ela relata que “para existirem mortos-vivos, zumbis, mortos de olhos azuis, esses personagens precisam estar na televisão, nos livros ou em HQ” (p. 29).

Embora essa suspensão de descrença permita que o autor crie mundos completamente diferentes do nosso, estes universos ficcionais devem ter correlações com o mundo atual, em algum nível. Segundo Eco (1994, p. 83), “suspendemos nossa descrença em relação a algumas coisas e não a outras”. Portanto, mesmo em universos que contradizem todas as leis naturais e físicas do nosso planeta, deve haver similaridades, sendo estas estruturais ou psicológicas.

Portanto, os mundos possíveis construídos assemelham ao mundo real em aspectos que vão além da estrutura física. Um mundo possível pode criar relação de acessibilidade com o mundo atual a partir de eventos históricos, como em fábulas que reproduzem momentos históricos do passado, ou ainda narrativas que inserem personagens da Idade Média na contemporaneidade moderna. Sendo assim, o que torna um mundo possível da ficção credível é a sua semelhança não só com leis naturais do nosso mundo, mas também com fatos que ocorreram na nossa sociedade ao longo das décadas.

3.5 AS CARACTERÍSTICAS DOS MUNDOS POSSÍVEIS NA FICÇÃO

Um mundo ficcional pode retratar cenários de uma época, vestimentas, comportamentos, recriando um universo baseado na realidade passada. O mesmo ocorre em histórias de ficção científica, por exemplo, que criam mundos possíveis a partir da projeção de como será a sociedade no futuro. Nessas fábulas, a estrutura física dos mundos pode ser modificada, uma vez que não temos referência de como será o futuro.

Nesses casos, o mundo ficcional cria relação de semelhança com o atual a partir do processo mental dos personagens – ou seja, mesmo num mundo povoado por elefantes falantes, conseguimos nos relacionar com suas personalidades, pois de alguma maneira elas se assemelham com os indivíduos com quem vivenciamos no mundo atual (RYAN, *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, 1991).

Ryan (1992) define ainda que a necessidade de todos os mundos possíveis semânticos precisarem, de alguma maneira, se assemelhar ao mundo real, pode ser um obstáculo para a literatura, já que neste campo muitos mundos ficcionais projetam o impossível como algo possível, como acontece nos textos absurdos e versos *nonsenses*.

Podemos ampliar essa percepção para o campo das narrativas audiovisuais. Filmes e séries de TV criam diversas histórias cujos mundos estão muito distantes do mundo atual, da realidade como conhecemos, e mesmo assim somos capazes de imergir neles. Histórias de fantasia, ficção científica, horror e terror, são alguns exemplos que corroboram esta ideia e podem ser identificadas a partir dessa aproximação ou distanciamento do mundo real.

Seguindo essa interpretação, trabalhos ficcionais podem ser classificados de acordo com a possibilidade de certos eventos acontecerem ou não no mundo atual. (...) Gêneros seriam definidos na base do número de relações de acessibilidade conectando o mundo ficcional com a representação cultural predominante no mundo atual (RYAN, *Possible Worlds in Recent Literary Theory*, 1992, p. 536).¹⁵

Embora a ficção científica crie mundos paralelos extremamente diferentes do nosso, a sua relação com as pesquisas científicas e sua pretensão em projetar no futuro os avanços das tecnologias, permite que as histórias deste gênero incitem discussões pertinentes sobre diversos aspectos que permeiam nossa sociedade contemporânea.

¹⁵ Do original: Following this interpretation, fictional works can be classified according to whether or not the events they relate could conceivably occur in AW. (...) Genres will be defined on the basis of the number of accessibility relations linking Fictional World to the culturally predominant representation of Actual World.

Segundo o autor Ciro Cardoso (2006), é papel da ficção científica fazer comentários implícitos sobre a sociedade contemporânea, explorando os efeitos que qualquer nova tecnologia possa vir a ter, sejam consequências estruturais, materiais ou psicológicas. Como relata o autor, o embasamento científico que as ficções abordam nas histórias garante uma “seriedade explicativa” a eventos como viagem no tempo, universos paralelos, seres alienígenas, dimensões temporais, entre outros.

Ryan (2006) observa que numa narrativa de ficção científica que traz pouca ou nenhuma semelhança com o mundo que vivemos, mesmo assim existem regras e leis deontológicas capazes de orientar as atitudes dos personagens; de determinar o que é obrigatório e proibido; um sistema de valores que considera o que é bom, mal ou indiferente; e um sistema epistêmico que diferencia conhecimento concreto de crenças ou ignorância.

Em narrativas que propõem um maior distanciamento entre o mundo atual e o mundo possível, são esses sistemas que dão coesão à história e permitem a imersão do espectador, ainda que aquele mundo possível da ficção contrarie todas as leis naturais da nossa realidade.

Umberto Eco (1989) também reforça a capacidade da ficção científica em criar realidades paralelas, e não só cria-las, mas construir universos em que os personagens são capazes de viajar do seu mundo familiar à este mundo desconhecido, e vice-versa.

Este autor amplia as concepções de mundos possíveis ao compreender que o domínio semântico da narrativa não se resume a apenas um mundo possível, mas um universo composto por constelações de mundos possíveis. Estes mundos existiriam dentro da mesma perspectiva das confabulações de “E se...”, citadas anteriormente.

Num trabalho mais atual, Eco (2011) relata que, numa fábula, o mundo descrito pelo autor no texto (o mundo da narrativa) é um mundo possível. Entretanto, todos os mundos projetados, imaginados, acreditados e desejados pelos indivíduos da história, também constituem mundos possíveis. Além destes, os mundos criados pelo leitor quando prevê ou imagina o que irá acontecer na narrativa, também podem ser considerados mundos possíveis.

Este ponto de vista proposto por Eco (2011) amplia o campo semântico das narrativas, na medida em que individualiza esses mundos e cria essa constelação de correlações entre personagens, lugares e eventos. Sendo assim, as histórias de ficção se tornam universos, em que há vários mundos em órbita e uma sucessão de eventos ocorrendo, provocando mudanças e transformações em todos estes mundos.

O autor reforça ainda que todos estes mundos propostos não são, de nenhuma forma, vazios de propriedades e significados. Na verdade, todos os mundos possíveis de uma fábula são mobiliados por estruturas e habitados por indivíduos vários. Sendo assim,

(...) um mundo consiste em um conjunto de *indivíduos* dotados de *propriedades*. Visto que algumas dessas propriedades ou predicados são *ações*, um mundo possível pode ser visto também como um *curso de eventos*. Dado que este curso de eventos não é real, mas absolutamente possível, ele deve depender dos *comportamentos proposicionais* de alguém, que o afirma, nele acredita, com ele sonha, deseja-o, o prevê, etc. (ECO, *Lector In Fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos*, 2011, p. 109).

O autor relata que todo mundo narrativo é um construto cultural, ou seja, tem o mundo real como referência para sua criação e também se reduz a um tipo de texto ou atividade narrativa para existir. A partir do momento que um contador desenvolve uma história, seja ela falada, escrita ou gravada em vídeo, está reduzindo aquele mundo a um construto semiótico, de maneira que possa compará-lo com a nossa realidade e com outros mundos narrativos.

Em vista disso, observamos que numa narrativa ficcional, há a presença de um mundo narrativo textual, que se apresenta na materialidade da história – seja num livro, num filme, ou em episódios de uma série. Não se trata de afirmar que todo livro constitui um mundo possível, mas de observar que o universo criado naquela narrativa, ao ser apresentado como um construto cultural e semiótico, constitui em si mesmo um mundo possível (ECO, *Lector In Fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos*, 2011).

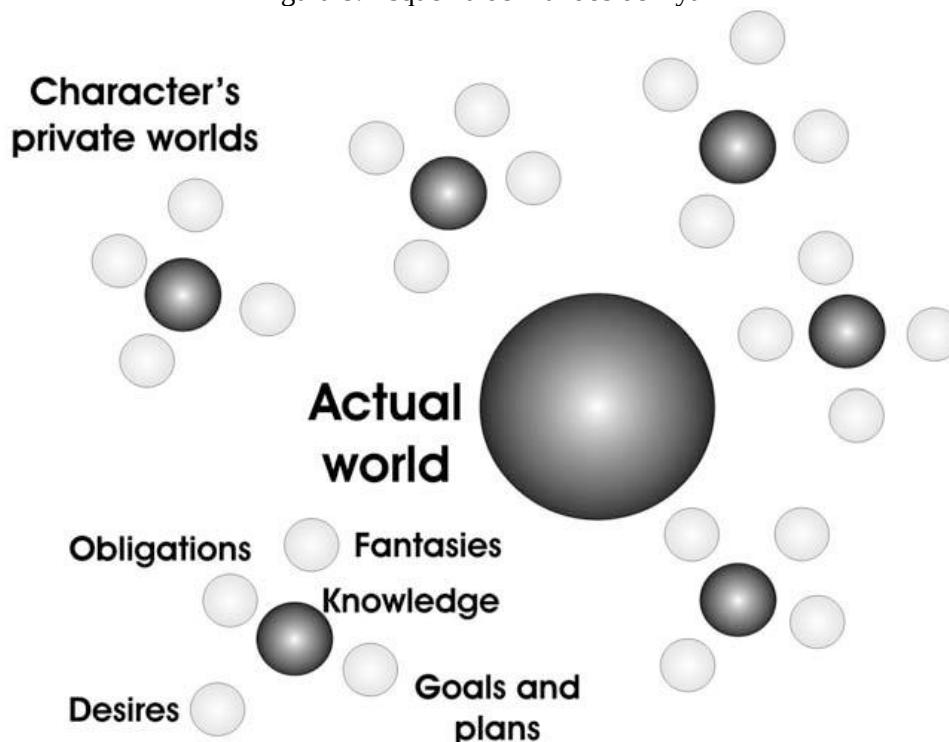
3.6 O MUNDO ATUAL TEXTUAL E OS MUNDOS POSSÍVEIS

Com base nas noções propostas por Eco (2011), a autora francesa Marie-Laure Ryan (2006) desenvolveu um esquema capaz de ilustrar essa diversidade e quantidade de mundos possíveis numa narrativa. Segundo ela, o mundo estrutural e físico que os personagens habitam constitui o *mundo atual textual*¹⁶. Este seria o mundo narrado pelo autor. No caso dos filmes e séries, este mundo seria aquele que nos é apresentado na tela. Na órbita deste mundo, estão situados outros mundos, que seriam os mundos privados de cada personagem.

O mundo de cada personagem espelha o *mundo atual textual* nas suas perspectivas individuais, mas também traz em si necessidades, obrigações e percepções. As representações dos personagens em seus próprios mundos não são completas e se baseiam no que eles vivenciaram na história, de acordo com os eventos que ocorrem no *mundo atual textual* e da maneira como eles reagem a estas situações.

¹⁶ Do original: Textual actual world (TAW).

Figura 8: Esquema de mundos de Ryan



Neste contexto, podemos supor que os mundos possíveis dos personagens seriam vazios de indivíduos e propriedades, sendo apenas o mundo atual do texto um lugar “mobiliado” como ressalta Eco (2011). Entretanto, uma vez que os mundos de obrigações, desejos e fantasias dos personagens estão relacionados com o que acontece no universo da história, podemos entender que estes mundos são espelhos do *mundo atual textual*, portanto são igualmente dotados de propriedades.

Uma vez que todos os mundos possíveis do universo ficcional estão interconectados e espelham uns aos outros, um acontecimento externo, ou a tomada de atitude de algum personagem, afeta todos os outros. Esses eventos podem ser colocados pelo autor no *mundo atual textual* como algo que os personagens não previam que acontecesse (como uma catástrofe), ou em situações que um personagem faz algo que afeta outro e assim sucessivamente, criando um efeito dominó que por fim transforma a percepção de todos os indivíduos e muda o curso da narrativa por completo, sem perspectiva de retorno.

Em *Stranger Things*, ambos casos ocorrem. O desaparecimento de Will no episódio piloto seria o primeiro evento que os personagens não previam que acontecesse, inserido no mundo da série. Neste mesmo âmbito, podemos citar: o encontro dos amigos de Will com Eleven na floresta (1x02), o rapto de Barbara pelo monstro (1x03), o corpo falso de Will

encontrado no lago (1x04), e outras situações em primeira instância sem justificativa, mas que terão explicação mais tarde e trarão consequências para o rumo da história.

As atitudes dos personagens também geram novas ocorrências que vão conduzindo o caminho até um descobrimento fatal que mudará a trama da série, num evento em cascata. Um exemplo disso acontece após a morte de Barbara na piscina da casa de Steve, namorado de Nancy (1x03). Quando Nancy resolve voltar à casa do namorado, à procura da amiga, ela percebe uma presença rondando a floresta daquela área (1x04).

No dia seguinte, ela é chamada na escola para conversar com os policiais da cidade, acompanhada de sua mãe. Os policiais dizem que visitaram a área e não viram nenhum urso, Nancy fala que não sabia exatamente se era um urso, mas uma forma estranha. A garota termina falando para os policiais e para a mãe, neste encontro, sobre a noite que dormiu com Steve.

Anteriormente, Steve e os amigos descobrem que Jonathan tirou as fotografias e confrontam o garoto no pátio da escola. Esse confronto termina com Steve quebrando a câmera de Jonathan no chão e os amigos rasgando as fotografias dele. Ao assistir a cena, Nancy vê uma foto de Barb na piscina e recolhe os restos.

Quando volta para casa, após a conversa com os policiais, Nancy discute com a mãe e se tranca no quarto. Neste momento, a garota pega os restos da foto de Jonathan e remonta. É neste momento que ela reconhece o monstro que viu na floresta. Mais tarde, ela resolve ir atrás de Jonathan na tentativa de descobrir o que é aquilo. Aqui, começa uma sucessão de eventos que vão desencadear em Nancy e Jonathan descobrindo mais um portal para o Mundo Invertido na floresta, e eles formulando um plano para matar o monstro.

No desenrolar da história, a distância dos mundos dos personagens para o *mundo atual textual* se flexibiliza e flutua. Os personagens passeiam no *mundo atual textual* e entre os mundos dos outros personagens, até que eventos ocorrem que coloca um (ou alguns) desses sistemas em conflito.

Para Ryan (1992), o motor operante que mantém a narrativa ativa, é a capacidade dos personagens em resolver conflitos e retomar a estabilidade do *mundo*, como acontece na série: estava tudo normal em Hawkins até Will desaparecer; ao final da série, quando Will é recuperado, tudo também volta ao normal, mesmo que este estado traga diferenças ao que iniciou a história, especialmente em relação ao próprio Will.

A autora ressalta que em nenhum momento os conflitos se encerram – eles apenas perdem sua potência de transformação, retomando a estabilidade do mundo. Entretanto, o papel dos personagens continua sendo o de resolver esses eventos conflitantes e voltar às suas vidas normais.

Identificar como todos estes mundos (textuais e possíveis) se apresentam numa narrativa ficcional, seja na perspectiva dos personagens ou dos leitores, talvez seja improdutivo, uma vez que não podemos decifrar as conjecturas feitas por cada personagem diante da situação que ocorre na narrativa, tampouco prever a imaginação do leitor/espectador ao desfrutar esta série.

Entretanto, vemos que narrativas de ficção científica criam realidades paralelas, mundos distintos que coexistem, seja na mesma dimensão espaço-temporal ou em condições distintas. Diante das concepções acerca da liberdade narrativa da ficção científica, percebemos que a série *Stranger Things* cria um mundo paralelo, situado no mesmo espaço-tempo, porém “do outro lado”, do lado “invertido”.

Ao conectar esta percepção das realidades paralelas, com as noções de mundos possíveis abordadas por Ryan, é possível perceber que *Stranger Things* cria em sua narrativa dois *mundos atuais textuais*: Hawkins e o Mundo Invertido.

Em face disto, o próximo capítulo irá abordar em quais momentos o Mundo Invertido surge na narrativa, de que maneira suas características vão sendo apresentadas ao longo da história e quais elementos definem ambos mundos ao final da temporada. A proposta é fazer um trabalho descritivo, analisando os momentos em que o segundo mundo é apresentado e também verificando suas características e semelhanças com Hawkins, o mundo familiar dos personagens.

CAPÍTULO 4: ANÁLISE DESCRITIVA DOS DOIS MUNDOS DE *STRANGER THINGS*

4.1 METODOLOGIA DE ANÁLISE

A literatura de fantasia traz diversas histórias que supõem a existência de uma realidade alternativa, um mundo paralelo ao que vivemos. Alice no País das Maravilhas, Crônicas de Nárnia e outras obras clássicas mostram não só a existência de um segundo universo paralelo, mas a possibilidade de visitar este lugar, com os personagens geralmente recebendo um chamado para a aventura.

Na ficção científica, como aborda Eco (1989), as realidades paralelas são apresentadas sempre com base na extrapolação de estudos científicos, criando situações que poderiam acontecer caso certas tecnologias avançassem de tal modo capaz de transformar estruturalmente o mundo que habitamos. Estas histórias também criam situações que poderiam acontecer caso o nosso planeta recebesse eventuais visitas de vida alienígena, ou ainda se certos experimentos poderiam facultar poderes telecinéticos e capacidades extraordinárias em pessoas.

Diante desta liberdade, a ficção científica é capaz de desenvolver as mais diversas histórias e mesclar sua narrativa com aspectos de outros gêneros, como fantasia, terror, horror. É o caso da série *Stranger Things*, que aborda sobre experimentos científicos e retrata a presença de seres fantásticos, vivendo num mundo paralelo, e ainda um portal que possibilita a entrada neste lugar.

Como se dá a existência deste segundo mundo nesta série? De que maneira os personagens reconhecem o Mundo Invertido, e quais características singularizam este mundo? Neste capítulo, vamos dissertar sobre estas questões, utilizando as noções abordadas nos capítulos anteriores, além dos conceitos de mundos possíveis e de *mundo atual textual* discursado por Marie-Laure Ryan (2006).

Para realizar este estudo, é fundamental também recorrermos a ferramentas metodológicas que nos possibilitem observar os aspectos narrativos e estilísticos da série. No quesito narrativa, já analisamos anteriormente a estrutura de *Stranger Things*, verificando como se articulam seus atos, arcos e função dos personagens. Este material nos permite avaliar com maior clareza a organização narrativa da série.

Em relação ao estilo, faremos uma análise dos elementos visuais apresentados durante a série. Utilizaremos os estudos de Jeremy Butler (2009) como referência para realizar uma descrição de frames específicos, evidenciando momentos em que os personagens começam a

descobrir aspectos sobre o Mundo Invertido. Ao seguir estes métodos e produzir esta análise descritiva, identificamos como os dois mundos surgem em *Stranger Things* e quais são suas características.

De acordo com Butler (2009, p.3), os estudos midiáticos devem utilizar métodos para descrever o que Bordwell chama de “superfície perceptível¹⁷” de um programa de TV ou de um filme. Estes métodos facilitam a compreensão, interpretação e avaliação do fenômeno que está sendo descrito e analisado no estudo.

É a partir da descrição do que acontece em tela que se desenvolve uma análise interpretativa, uma avaliação estilística do programa e também verifica a importância de a série utilizar certos elementos para reforçar seu estilo ou um gênero específico. Segundo Butler (2009), para debater sobre um programa de TV ou filme, deve-se primeiramente descrevê-lo, utilizando de preferência recursos semióticos.

Esta descrição deve ser feita observando as cenas frame por frame, e descrever com palavras o que acontece em cada uma das imagens. Butler relata que, ao realizar este processo, autores como John Fiske e John Hartley perceberam que há alguns “códigos estéticos” perceptíveis em todos os filmes analisados – como um conjunto de elementos estilísticos convencionais.

Ainda hoje, é possível perceber estes elementos convencionais em diversas séries de televisão. Estes conjuntos servem como uma forma de reforçar o gênero daquelas séries, por exemplo: uma série de médicos sempre terá cenas dentro de um hospital ou numa sala de consulta; uma série de terror sempre terá cenas em que aparece uma criatura ameaçadora, assim por diante.

Embora estes elementos sejam fundamentais para a composição dos programas audiovisuais, a análise não deve se restringir a apenas citar os aspectos técnicos presentes em cada cena. Como observa Butler (2009, p. 4), “a descrição estilística, portanto, não é somente a descrição das técnicas nas cenas individuais. Do contrário, trata-se de posicionar estas técnicas em contextos mais amplos¹⁸”.

De acordo com o autor, a experiência do audiovisual é dada a partir de imagens em movimento, apresentadas num certo tempo, somada à efeitos de sonoplastia e trilha sonora. As ferramentas semióticas, por exemplo, servem como métodos para analisar as imagens, porém é

¹⁷ Do original: perceptual surface.

¹⁸ Do original: Stylistic description, thus, is not just a description of techniques in individual shots. Rather, it is always a matter of placing those techniques in broader contexts.

apenas uma demonstração aproximada da experiência completa que um produto audiovisual é capaz de promover num espectador.

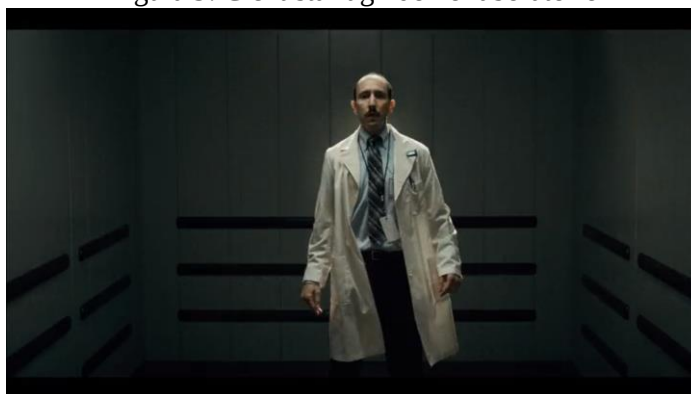
No caso deste trabalho, identificamos os frames dos episódios da primeira temporada da série para verificar como os personagens reconhecem o Mundo Invertido ao longo da história. Utilizamos a descrição de alguns frames para esclarecer os momentos específicos em que ocorre esse reconhecimento dos personagens e também para ilustrar as características do Mundo Invertido.

4.2 A DESCOBERTA DO MUNDO INVERTIDO

Identificar o mundo de uma narrativa audiovisual começa logo nos primeiros momentos, uma vez que é a partir desta apresentação visual que aquele universo é exibido ao espectador. Portanto, somos inseridos no mundo de *Stranger Things* mesmo antes de qualquer personagem entrar em cena. Trata-se do título informando data, ano, cidade, estado: 6 de novembro, 1983, Hawkins, Indiana. A presença deste título nos insere no contexto e, conseqüentemente, no universo da série.

O episódio então começa com um *teaser* de oito minutos, dividido em duas partes. Na primeira, uma cena rápida que provoca tensão e sentido de alerta (Figura 9: Cientista fugindo no laboratórioFigura 9): um cientista desesperado corre pelos corredores de um laboratório, fugindo com medo. As luzes do corredor piscam. O cientista entra no elevador e aperta várias vezes o botão para as portas fecharem. O silêncio aumenta a tensão da cena, as luzes piscam incessantemente, surge um som aterrorizante no fundo e ele olha para cima. Algo captura o cientista de cima, as portas do elevador se fecham enquanto ouvimos seus gritos misturados à trilha sonora.

Figura 9: Cientista fugindo no laboratório



Este primeiro momento traz para o início da história algo que será descoberto ao final, mas que nos cria expectativa e curiosidade para descobrir por que o cientista estava fugindo e o que o capturou. A cena seguinte desenvolve uma sequência mais longa, nos inserindo no mundo familiar dos personagens que teremos mais aproximação e intimidade ao longo da série: Mike, Dustin, Lucas e Will. A cena mostra os garotos jogando RPG no porão.

Depois de encerrarem a partida, eles se despedem de Mike, que fica em casa, e voltam aos seus destinos pedalando. Neste caminho, Will fica por último e na volta para casa, sozinho de bicicleta na rua, sente a presença de uma criatura ameaçadora. O garoto foge o mais rápido possível, chega em casa, tenta se esconder numa casinha nos fundos, pega uma arma, até que percebe que a presença está atrás dele e enfim é capturado.

Neste *teaser* de oito minutos, como vimos no capítulo de estrutura narrativa, somos apresentados à principal ameaça da série (ainda desconhecida até então) e aos personagens mais relevantes da história. Esta articulação nos contextualiza com o ambiente apresentado (ou seja, o mundo textual da narrativa) e com o curso de eventos que guiará a história para frente, neste caso, o sumiço de Will que ocorre ao final do *teaser* (Figura 10). É a partir do sumiço do garoto que ocorre o desenlace de todos os eventos seguintes e, com ele, a descoberta do Mundo Invertido e os seres que o habitam.

Figura 10: Will Byers sendo capturado

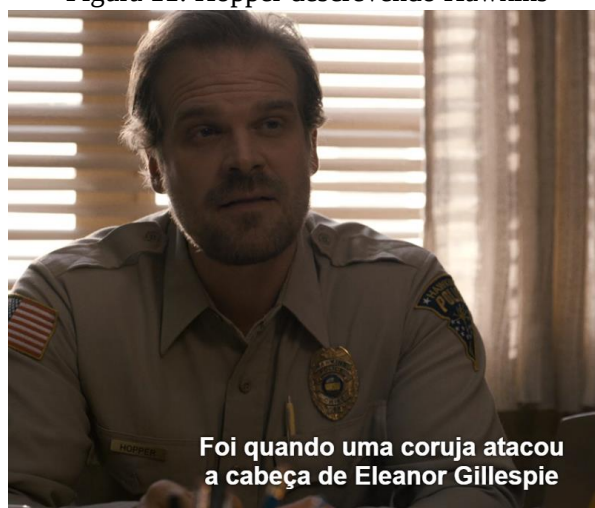


O primeiro ato deste episódio inicia logo após a trilha de abertura e apresenta sutilmente os ambientes que compõem o *mundo atual textual* de *Stranger Things*. Vemos a casa de Joyce e Jonathan, mãe e irmão de Will. Vemos a casa de Jim Hopper, o chefe de polícia que irá guiar toda a investigação do paradeiro do garoto. Também somos ambientados com a escola que os

garotos estudam, além da relação de Nancy (irmã de Mike) com Barb, sua amiga, e Steve, seu namorado, ambas apresentadas na instituição de ensino.

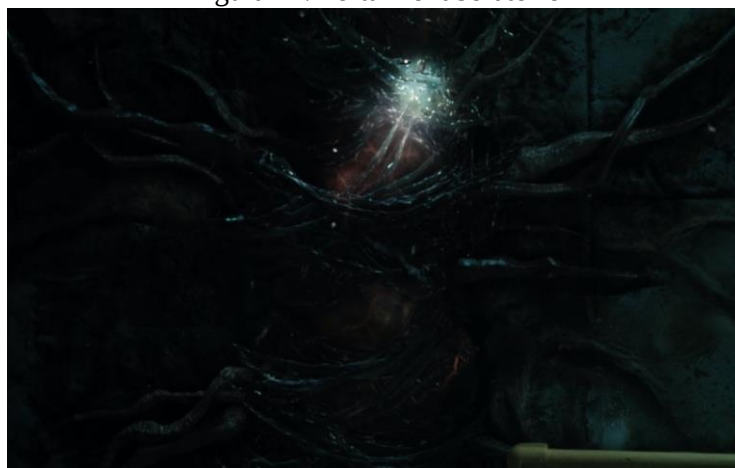
Tais cenários e situações mostram a estrutura física de Hawkins e nos ambienta com a sua atmosfera, ou seja, mostra que é uma cidade pequena, aparentemente tranquila. Esta noção é pedagogicamente descrita numa das principais cenas do episódio, quando Joyce vai relatar para Hopper sobre o sumiço do seu filho na delegacia. Num momento do diálogo entre eles, Hopper relata que nos quatro anos que trabalhou na cidade, o caso mais grave foi de uma coruja atacando a cabeça de uma mulher, por achar que o cabelo dela era um ninho (Figura 11). Ou seja, poucas linhas que descrevem a tranquilidade da cidade.

Figura 11: Hopper descrevendo Hawkins



Já também neste primeiro capítulo, começa a aparecer para o espectador a ideia de um lugar de onde possa ter vindo a criatura que capturou o cientista e Will. A cena que traz esta contextualização acontece quando Dr. Brenner vê o portal dentro do laboratório (Figura 12). O cientista pergunta se foi dali que o monstro veio e pergunta sobre uma garota. Dr. Brenner responde que ela não deve ter ido para muito longe.

Figura 12: Portal no laboratório

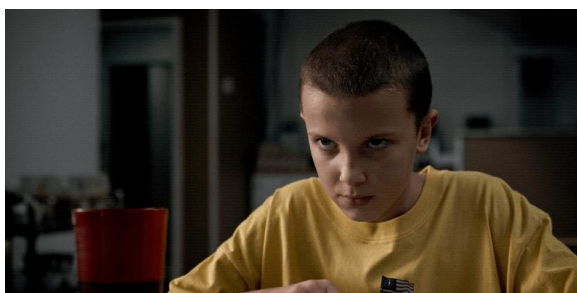


Na cena seguinte, aparece na floresta uma garota de cabelo raspado e rosto sujo, vestindo uma camisola. É uma pista entregue ao espectador que demonstra alguma relação que esta garota tem com o portal no laboratório e Dr. Brenner. A garota encontra uma lanchonete, entra no lugar escondida, come umas batatas fritas, e acaba sendo pega por Benny, o dono do lugar.

Mais tarde, vemos Benny tentando se comunicar com a garota, fazendo perguntas a ela, mas ela não parece saber responder a nenhuma. É quando ele vê uma tatuagem no seu braço com o número 11. Ele pergunta sobre a tatuagem, ela não sabe responder, fica amedrontada, até que aponta para si mesma. Benny pergunta se aquele é o nome dela e ela confirma com a cabeça. Trata-se de mais uma cena que antecipa ao espectador detalhes sobre a garota, antes mesmo de ela chegar a conhecer qualquer outro personagem principal da série.

Algum tempo depois, Benny fala ao telefone com o Serviço Social para vir pegar a garota. O homem está mais afastado e vemos a garota sozinha, terminando seu lanche. Um ventilador com barulho alto está a rodar na lanchonete. A garota foca sua atenção no ventilador (Figura 13) e, num segundo, faz o equipamento parar de girar. Mais informações para o espectador: a garota é capaz de mover objetos com a mente.

Figura 13: Eleven usando seus poderes telecinéticos



Quando o Serviço Social visita a lanchonete de Benny, descobrimos que a mulher é na verdade uma das cientistas do laboratório disfarçada, querendo pegar Eleven. A garota vê esta mulher e outros homens armados entrarem na lanchonete e matarem o Benny, então sai correndo do lugar e se perde de vista dos cientistas.

O episódio então segue sua sequência dando destaque ao chefe de polícia Jim Hopper iniciando a investigação por Will. Após visitar a casa de Joyce e sentir uma presença estranha no casebre ao lado da casa dela, o policial monta uma equipe de busca. À noite, vários moradores se juntam para procurar Will na floresta que fica próxima da cidade.

Nesta mesma noite, mesmo sendo aconselhados a não saírem de casa por seus pais, Mike, Dustin e Lucas também saem pela floresta em busca do amigo. Começa a cair uma tempestade e no meio da noite, eles se deparam com a garota de cabelo raspado, ou seja, Eleven (Figura 14). Este é o primeiro momento que um dos grupos principais de personagens da série se encontra com o elemento surpresa do episódio, embora ele já fosse conhecido pelo espectador.

Figura 14: Eleven aparecendo na floresta à noite



Assim como acontece com a criatura maligna que captura o cientista e Will no *teaser*, também conhecemos as características de Eleven antes de os personagens a conhecerem. Nesta sequência de cenas descritas, podemos observar aspectos sobre a sua identidade, como: ela está fugindo dos cientistas do laboratório; ela é capaz de mover objetos com a mente. Ao encontrar com a menina na floresta, os garotos não sabem nada sobre ela, tanto que no *teaser* do segundo episódio, eles fazem diversas perguntas à garota para entender quem é ela, de onde veio e o que estava fazendo na floresta, no meio da noite, na chuva.

Começamos então a compreender os elementos que fazem parte deste mundo, não só a estrutura física da cidade, mas também os personagens e as situações que ali acontecem, pois isto também compõe as propriedades do universo narrativo. O segundo capítulo nos aproxima

da história de Eleven, mostrando *flashbacks* dos testes que faziam com a garota no laboratório, além de aprofundar a relação da garota com Mike, com quem criará confiança até o final desta primeira temporada.

Segundo Aristóteles (1959, p. 30), “o reconhecimento, como a palavra mesma indica, é a mudança do desconhecimento ao conhecimento, ou à amizade, ou ao ódio, das pessoas marcadas para a ventura ou desdita”. Portanto, quando um fato que era desconhecido passa a ser conhecido, seja pelos personagens, pelo espectador ou por ambos, ocorre um momento de virada na narrativa.

Como abordamos no capítulo sobre estrutura narrativa, o momento principal do segundo episódio acontece quando Eleven reconhece Will numa fotografia, no quarto de Mike. Este momento é importante para personagens e espectadores, pois evidencia claramente que a garota conhece Will, portanto, pode estar de alguma maneira relacionada ao sumiço do menino.

Além da aproximação de Mike com Eleven e o contexto apresentado em relação à garota, este episódio também apresenta elementos que nos familiarizam com as ameaças que circundam Hawkins. Alguns exemplos que podemos mencionar são: a ligação estranha que queima o telefone da casa de Joyce, situação que acontece ao final do primeiro episódio e terá desenvolvimento neste segundo capítulo. Hopper encontrando o seu amigo Benny morto na lanchonete, e sua desconfiança começando a crescer em relação à investigação de Will. E a festa na piscina da casa de Steve, que termina com Barb sendo capturada pelo monstro e Jonathan fotografando o momento escondido na floresta.

É também no segundo episódio que há o reconhecimento da criatura que capturou Will. Isto acontece quando, no porão com os garotos, Eleven vira o tabuleiro ao contrário, pega o boneco de RPG usado por Will, coloca no tabuleiro, depois coloca ao lado de Will, o boneco que simboliza o Demogorgon¹⁹. Esta sequência de cenas ocorre em paralelo com a festa particular na casa de Steve, e também com as interferências da criatura na casa de Joyce. Esta sequência começa com as luzes piscando descontroladas, o que deixa Joyce com medo e ao mesmo tempo curiosa.

A mulher diz que sente o filho dentro de casa e consegue se comunicar com ele através das luzes. Em seguida, o rádio começa a tocar sozinho a música que Will ouvia com o irmão, “Should I stay or should I go”, do The Clash. De repente, tudo se apaga e uma forma monstruosa se estica por dentro da parede, como se a parede fosse feita de plástico (Figura 15 e 16). Joyce corre para fora da casa, entra no carro, desesperada de medo.

¹⁹ Descrevemos esta cena no segundo capítulo da dissertação.

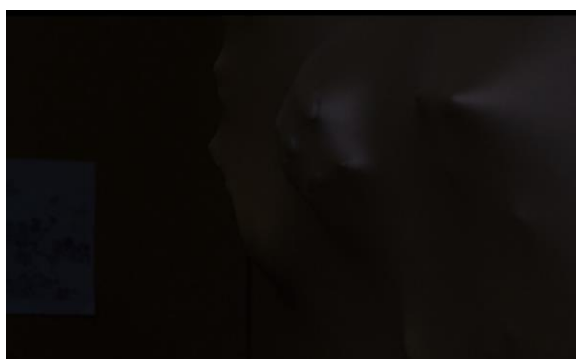
Mas a música dentro da casa volta a tocar, e ela, acreditando que pode falar com o filho e salvá-lo, retorna para dentro de casa. O episódio então dá continuidade mostrando Barb sentada na piscina, sozinha, depois de ser deixada de lado por sua amiga. Da floresta, Jonathan tira fotos da garota, e ao se distrair com a câmera, não percebe a criatura capturar Barb em um milésimo de segundo.

Ao observar cenas como esta, percebemos que a ameaça, de início, se apresenta aos personagens quando eles estão sozinhos. Isto facilita a compreensão do espectador em relação à criatura ameaçadora, mas ao mesmo tempo prejudica a situação dos personagens, o que favorece os conflitos da narrativa e faz a história seguir em frente para solucionar estes ganchos de suspense.

Figura 15: Joyce se assusta com forma monstruosa crescendo na parede



Figura 16: Figura do Demogorgon crescendo na parede



Percebemos que os dois primeiros episódios da série já nos ambientam com a cidade, os personagens e vão apresentando parcimoniosamente o ingresso das criaturas extraordinárias e assustadoras, além da noção de um mundo paralelo, que mais tarde será denominado de “Mundo Invertido” (no original, “Upside Down”).

A estética deste lugar aparece pela primeira vez para o espectador no *teaser* do terceiro capítulo, quando vemos Barb no fundo da piscina da casa de Steve, tentando fugir do monstro, sem sucesso. Neste momento, percebemos que o lugar para onde o monstro leva as pessoas tem estrutura física semelhante à Hawkins. Percebemos isso quando Barb tenta sair da piscina e vemos uma estrutura de terraço similar à da casa de Steve (Figuras Figura 17 e 18).

Figura 17: Piscina no Mundo Invertido



Figura 18: Barb na piscina da casa de Steve



Neste terceiro capítulo, as inserções dos seres fantásticos do Mundo Invertido em Hawkins aumentam consideravelmente. É nele que percebemos a conexão entre as criaturas, Eleven e os experimentos feitos no laboratório. Uma das sequências que exemplificam esta conexão acontece quando Hopper vai fazer uma visita ao laboratório e pergunta sobre as câmeras de segurança, na noite da tempestade. Eles assistem um vídeo que contém uma parte que claramente foi cortada pelos cientistas. Quando saem do laboratório, Hopper comenta com os policiais de que os cientistas estejam escondendo alguma coisa.

É também neste episódio que o comportamento de Nancy começa a mudar em relação ao que está acontecendo naquele mundo. Após perceber que sua amiga estava desaparecida, a

garota decide voltar nos fundos da casa de Steve, e percebe o monstro rondando por ali²⁰. Este momento transforma sua percepção sobre as coisas que estão acontecendo e seu objetivo, que antes era ser namorada do Steve, passa a entrar em consonância com o objetivo dos outros personagens: encontrar Will e sua amiga, além de matar o Demogorgon.

Este capítulo também cria uma situação delicada para Joyce que, ao ver que consegue se comunicar com o seu filho pelas luzes, compra dezenas de caixas de luzes de Natal para colocar na sua casa. Uma vez que tomamos consciência da existência de um mundo sombrio (semelhante à Hawkins), e vemos a passagem para ele, é possível que o espectador deduza que Will esteja preso neste lugar, então consideramos acreditar que o garoto de fato está conversando com a mãe através das luzes. Portanto, ao final deste episódio, Joyce desenha um alfabeto na parede, para que o menino fale com ela forma mais clara, indo além das respostas “sim” ou “não” (Figura 19).

Figura 19: Joyce pinta o alfabeto na parede



Para confundir as situações e criar ainda mais tensão na série, o terceiro episódio finaliza com policiais encontrando um corpo muito semelhante ao corpo de Will, morto, no lago. Este reconhecimento vai trazer mais uma “mudança de fortuna” (ARISTÓTELES, 1959) no curso da narrativa, dificultando o caminho dos personagens em atingir o objetivo principal da série.

O encontro deste corpo também coloca os personagens em questionamento sobre a sanidade de Joyce. No capítulo anterior, explicamos sobre o *mundo atual textual* e os mundos possíveis de cada personagem (RYAN, From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological Pluralism in Physics, Narratology, and Narrative, 2006), que espelham o universo textual da narrativa. Quando um evento importante ocorre no mundo, alterações acontecem não

²⁰ Também descrevemos este momento do episódio no Capítulo 2.

só neste universo geral, mas também nas propriedades (necessidades, obrigações e percepções) que sustentam os mundos possíveis dos personagens.

Portanto, quando os policiais encontram o corpo morto de Will, as impressões dos outros personagens começam a mudar – eles começam a aceitar que, de fato, Will está morto. Este acontecimento também transforma as impressões que Jonathan, seu pai Lonnie e Hopper têm sobre Joyce. Eles passam a vê-la como uma pessoa alucinada, que está enlouquecendo. Mas a mulher insiste que o filho está vivo e que consegue se comunicar com ele através das luzes, em casa. Os personagens só passam a acreditar em Joyce quando Hopper descobre que o corpo de Will, encontrado no lago, era falso.

O quarto episódio inicia com mais uma comprovação do Mundo Invertido: Eleven prova para Mike que Will está vivo usando o walkie-talkie. Ela é capaz de sintonizar até ouvi-lo cantar baixinho a música “*Should I stay or Should I Go*”. Depois de insistir com os amigos que a garota conseguia encontrar Will, Mike insiste que a levem para um rádio mais potente. É quando eles levam Eleven disfarçada para a escola e usam o rádio amador da sala de ciências.

Enquanto essa cena se desenvolve, Joyce, sozinha em casa, percebe as luzes começando a piscar com rapidez, dando sinal de urgência. Num momento, ela escuta a voz do filho através da parede. No mesmo instante, Mike, Dustin, Lucas e Eleven também conseguem ouvir o amigo através do rádio.

Então vemos duas cenas acontecendo ao mesmo tempo: a mãe falando com o filho em casa, através da parede (Figura 20); e os garotos na estação de rádio, ouvindo o que Will está dizendo para a mãe (

Figura 21). Ele descreve o lugar onde está, dizendo: “É como em casa..., mas escuro e vazio”. Trata-se de uma cena em que uma informação surpreendente se revela ao mesmo tempo para personagens e para o espectador.

Figura 20: Will através da parede da casa de Joyce

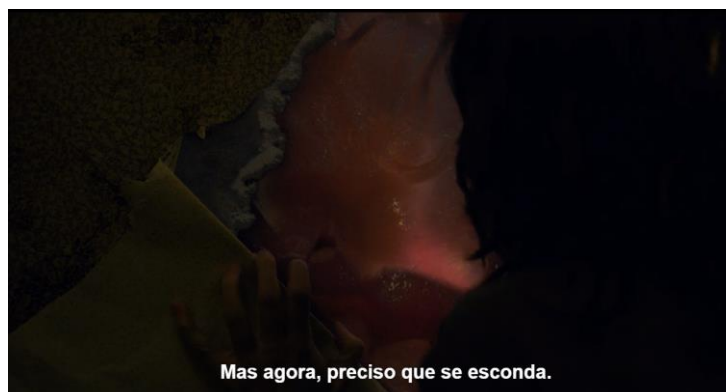


Figura 21: Os garotos e Eleven tentando se conectar com Will na rádio da escola



O quinto episódio vai mostrar os garotos confabulando sobre a descrição que Will dá sobre o lugar onde está. Eles ficam revisando as palavras do amigo e tentando achar uma referência. Então, num momento, Eleven solta as palavras “*Upside Down*”, ou seja, “Mundo Invertido”, revelando aos garotos o nome do lugar. Esta identificação confirma a existência de uma dimensão alternativa em *Stranger Things*, o segundo *mundo atual textual*.

Os garotos chegam à essa conclusão fazendo uma comparação com o Vale das Sombras do *Dungeons & Dragons*, definido como um lugar que é espelho do mundo real, só que sombrio. Nas palavras de Dustin: “(...) uma dimensão que é um reflexo sombrio ou um eco do nosso mundo. É um lugar de decadência e morte. Um plano fora de fase. Um lugar de monstros. Está bem ao seu lado e você não pode ver” (Figura 22).

Figura 22: Dustin compara o Mundo Invertido com Vale das Sombras de *Dungeons & Dragons*



Enquanto os garotos estão no porão confabulando sobre a existência do Mundo Invertido, o policial Hopper está entrando no Laboratório de Energia da cidade e encontrando pela primeira vez, o portal que dá acesso a este mundo – provavelmente o primeiro lugar por onde os monstros escaparam. Aqui, espectadores e personagens compreendem com clareza do que se trata o mistério da série e chegam num ponto sem volta da narrativa, em que as situações ocorridas transformaram completamente a maneira dos personagens encararem a realidade.

Este é o momento da série no qual se evidencia que o Mundo Invertido na verdade é uma Hawkins invertida, um lugar que tem a mesma estrutura da cidade, porém assustador e habitado por criaturas aterrorizantes. É quase como se este submundo fosse um espelho, porém com reflexo contrário, capaz de refletir o terror escondido naquela pequena cidade americana. Os capítulos seguintes vão reforçar a ideia deste Mundo Invertido e mostrar as tentativas dos personagens em encontrar onde Will está neste lugar e de trazê-lo de volta para casa.

4.3 A EXPLICAÇÃO CIENTÍFICA DO MUNDO INVERTIDO

O quinto episódio apresenta, dentre diversas questões abordadas na série, uma possível explicação teórico-científica para a existência do Mundo Invertido. No primeiro capítulo desta dissertação, abordamos brevemente sobre as hipóteses científicas de universos paralelos e como isto é retratado em *Stranger Things*. Este episódio faz essa aproximação de maneira mais evidente e pedagógica, no momento que Mr. Clarke, professor de ciências, fala aos garotos sobre a teoria da “A pulga e o acrobata”.

Nosso objetivo neste capítulo não é verificar a verossimilhança da série com a teoria. Anteriormente, vimos que uma narrativa de ficção científica e fantasia, tem certa “liberdade” para criar histórias sem a necessidade de comprovar efetivamente todos os detalhes de uma

teoria científica. O objetivo deste trabalho é descrever como se dá a existência do Mundo Invertido e suas semelhanças com o mundo real dos personagens.

Portanto, entrar na discussão se a série se apropriou verdadeiramente das hipóteses de universos paralelos ou não, é algo dispensável. Com isso, partimos para a análise da cena em que o professor explica aos garotos a teoria de “A pulga e o acrobata”, no intuito de observar como esta analogia oferece meios de compreensão aos personagens e ao espectador, para entender a relação entre o Mundo Invertido e Hawkins.

Mesmo sabendo que o corpo de Will era falso, Hopper de início compartilha esta informação apenas com Joyce. Sendo assim, é realizado na cidade um funeral para enterrar o corpo falso do garoto. Nesta cerimônia, os principais grupos de personagens estão reunidos: os amigos de Will, Joyce e Hopper, além de Jonathan e Nancy. Nesta cerimônia, duas situações importantes ocorrem.

A primeira acontece quando Nancy e Jonathan se encontram e falam sobre o monstro que o garoto fotografou. Depois de ver a imagem, voltar à casa de Steve e sentir uma presença estranha, Nancy decide investigar melhor sobre isso. Assim, no fim da cerimônia, a garota conversa com Jonathan sobre a tentativa de ir atrás do monstro na floresta, o que acontecerá ao final deste capítulo. O rapaz aceita a ideia e adiciona um desejo: matá-lo.

O segundo evento importante acontece quando os garotos Mike, Dustin e Lucas conversam com Mr. Clarke sobre a possibilidade de existir uma dimensão alternativa. O professor então explica a teoria de “A Pulga e o Acrobata”. O professor começa explicando da existência dos universos paralelos, infinitas variações do nosso mundo coexistindo ao mesmo tempo. Os garotos então apressam a conversa e pedem que ele explique, na teoria, como fazer para acessar estes outros universos.

Então Mr. Clarke descreve a teoria, explicando: numa corda bamba há um acrobata e uma pulga. O acrobata pode mover-se para frente e para trás. A pulga, no caso, pode viajar ao lado da corda e até embaixo dela, no lado invertido. Nesta teoria, nós humanos somos o acrobata, então não podemos chegar ao lado invertido. Para acontecer isso, deve criar uma massiva quantidade de energia que abra uma fenda no espaço-tempo e crie uma passagem entre as duas dimensões (Figura 23: Mr Clarke explicando a teoria da pulga e do acrobata).

Figura 23: Mr Clarke explicando a teoria da pulga e do acrobata



Com esta cena, percebemos que esta analogia amplia e dá uma base científica para a compreensão do Mundo Invertido como um lugar que está intrinsicamente ligado a Hawkins e, mais ainda, que pode estar em interseção com a cidade e o mundo que aqueles personagens vivem. Esta noção é apresentada sutilmente quando Mike pergunta ao professor “e se o portal já existisse?”, e Mr. Clarke responde que se existisse, alteraria gravidade, campo magnético, o meio ambiente, podendo até “engolir” o mundo por completo (Figura 24).

Figura 24: O portal pode nos engolir



Mais tarde neste mesmo episódio, vemos Nancy e Jonathan procurarem pelo monstro na floresta e encontrarem mais um pequeno portal, que se forma numa das árvores. A garota entra pelo portal e o cenário que vê é idêntico ao lugar onde estava. Este momento comprova mais um indício de que o Mundo Invertido é como um espelho de Hawkins, sendo que sombrio e habitado pelos Demogorgons.

No Mundo Invertido, a garota observa o monstro comendo um animal. Ao tentar se afastar, acaba pisando num galho e chamando atenção da criatura, que corre atrás dela. Nancy começa a clamar por Jonathan, que escuta a voz dela na floresta em Hawkins. É neste momento

que ele percebe o portal aberto na árvore e pede para ela seguir a voz dele. Ao seguir a voz de Jonathan, a garota consegue sair pelo mesmo portal, logo para ver ele se fechando e desaparecendo na árvore da floresta.

O fato de Jonathan ouvir a voz da garota na floresta onde ele está, em Hawkins, demonstra que, de fato, os dois mundos estão conectados, como se fossem duas dimensões operando no mesmo espaço-tempo. Já a abertura do portal na floresta comprova que a passagem de um mundo para outro pode acontecer de outras maneiras, não somente através do portal que existe no laboratório.

Os episódios seguintes reforçam a ideia de que o Mundo Invertido não surgiu inadvertidamente. Na verdade, o acesso para este mundo só foi possível a partir dos experimentos realizados no laboratório por Dr. Brenner com Eleven. O capítulo seis contextualiza esta questão introduzindo a personagem Terry Ives.

Esta mulher aparece pela primeira vez na temporada quando Hopper visita a biblioteca para pesquisar sobre notícias acerca de Dr. Brenner e dos experimentos realizados pelo cientista. O chefe de polícia descobre informações valiosas sobre isto. Mais tarde, ele faz uma visita furtiva ao laboratório, e lá encontra o portal para o Mundo Invertido. Hopper então é capturado pelos cientistas e acorda no dia seguinte, em casa, ainda meio desnortado. Em seguida, Hopper vai falar para Joyce sobre o que descobriu nos jornais e o que viu no laboratório, e verificando as investigações, eles chegam à Terry Ives.

O chefe de polícia e a mãe de Will fazem uma visita à casa da mulher, mas quem atende é a irmã. Terry Ives, na verdade, está paralisada – não responde a estímulos externos, não se alimenta direito, apenas sobrevive vegetando em frente à televisão. A irmã toma conta dela.

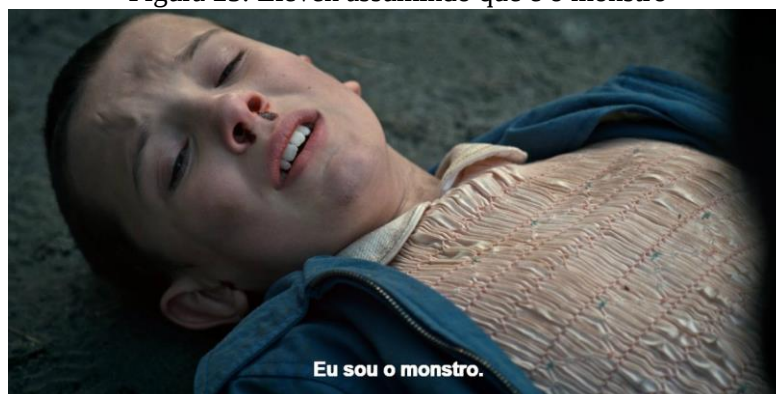
Ao conversar com Hopper e Joyce, a irmã explica que Terry participava do Projeto MKUltra – um programa ilegal e clandestino, feito pela CIA, que realizava experiências em seres humanos com o objetivo de obter controle da mente a partir do uso de drogas e procedimentos interrogatórios e tortura (THE NEW YORK TIMES, 1977).

Na época, Terry era jovem e estava grávida. A irmã confirma que Terry perdeu a criança aos três meses de gravidez e que a sua filha tinha “habilidades especiais”. Enquanto conta esta história, a cena é dividida com vários flashes mostrando momentos de Eleven usando seus poderes no laboratório e na lanchonete onde apareceu pela primeira vez. Estas interrupções comprovam ao espectador que a filha de Terry é Eleven e que ela foi capturada pelos cientistas para realizar estes experimentos e, mais tarde, se tornar uma arma contra os comunistas.

A inserção desta informação na narrativa evidencia a razão pela qual Dr. Brenner e os cientistas estão a todo momento correndo atrás de Eleven. Também contextualiza o fato de a

própria Eleven assumir para os garotos que abriu o portal e dizer que é o monstro Demogorgon, sequência que acontece minutos mais tarde neste episódio.

Figura 25: Eleven assumindo que é o monstro



Uma vez que personagens e espectadores estão contextualizados com todas as situações que estão acontecendo em Hawkins, os dois últimos episódios se encarregam de concluir pontas soltas e criar caminhos para que o objetivo da série seja alcançado: encontrar Will e trazê-lo de volta para casa.

O sétimo episódio, por sua vez, desenvolve uma forma de chegar a este objetivo utilizando os poderes de Eleven. Depois de pedir ao Mr. Clarke instruções sobre como montar um tanque de isolamento, como já tinha sido utilizado por Eleven no laboratório para “treinar” seus poderes, os personagens se juntam na quadra da escola para organizar a banheira e permitir que Eleven encontre Will (Figura 26: Eleven no tanque de isolamento customizado).

Figura 26: Eleven no tanque de isolamento customizado



Este episódio demarca visualmente a ideia de que, além do Mundo Invertido, existe este espaço vazio, do qual apenas Eleven tem acesso. Neste espaço, a garota consegue transmitir

informações que captura de outras partes do mundo, para o lugar onde ela se encontra. No início da temporada, vemos a menina transmitir, através dos rádios do laboratório, um homem alemão falando palavras aleatórias, como se participasse de algum teste ou experimento. Neste caso, a menina consegue acessar o Mundo Invertido e encontrar Barb, a amiga de Nancy, morta; e Will, dormindo na sua casa customizada na floresta, ainda sobrevivendo.

Não podemos compreender este espaço visitado por Eleven como um terceiro *mundo atual textual* na série, uma vez que o espaço não tem elementos físicos (cenários, ruas, avenidas) e nem é habitado por indivíduos. Como vimos anteriormente, estes são dois elementos cruciais para a existência de um mundo possível. Portanto, trata-se de um lugar vazio que a garota é capaz de acessar para transmitir informações ou entrar em contato com pessoas e criaturas que estão em outros lugares do universo narrativo.

Quando identificamos o Mundo Invertido como um segundo mundo, que faz parte deste universo narrativo, também podemos considerar que as criaturas que habitam este mundo podem ser conectadas por Eleven. Sendo assim, a garota consegue encontrar Will, ver onde ele está e falar com ele. Ela também encontra o corpo de Barb, morto.

O capítulo final se encarrega de nos mostrar mais detalhes da estrutura física do Mundo Invertido e esclarecer que, embora os personagens tentem a todo custo derrotar o monstro, a ameaça continua rondando Hawkins e os perigos vão se estender para as próximas temporadas. A sutil fronteira entre os dois mundos também é evidenciada neste episódio, confirmando que este segundo mundo sombrio é de fato um espelho de Hawkins.

A estrutura do Mundo Invertido se torna evidente para personagens e espectadores no momento que Hopper e Joyce, depois de fazerem um acordo com os cientistas, vestem roupas de proteção e passam pelo portal, acessando o lugar. Eles caminham pelas ruas do Mundo Invertido e tudo é exatamente como a cidade, porém sombrio, com uma atmosfera asquerosa, escura, cheia de raízes e gosmas por toda parte, como mostra a Figura 27.

Figura 27: Hopper e Joyce no Mundo Invertido



A sutil fronteira entre os dois mundos também se evidencia neste episódio, reforçando a proposta de que as duas realidades estariam num possível cruzamento. Esta percepção fica clara no momento que Jonathan e Nancy estão na casa de Joyce, preparando armadilhas para pegar o monstro.

Num momento durante esta preparação, eles recebem a visita inesperada de Steve, que após ter brigado com Jonathan alguns momentos antes, ainda estava com o rosto machucado. O cheiro de sangue do rosto de Steve atrai o monstro e eles começam a perceber interferências nas luzes de natal montada pela mãe.

Ao caminharem pela casa seguindo as luzes, os três seguem até o quarto de Will, mas o monstro não aparece. Alguns momentos depois, quando Steve está prestes a ir embora, o monstro retorna e eles lutam, até que conseguem exterminar o Demogorgon, prendendo-o numa armadilha e queimando-o com gasolina (Figura 28).

Figura 28: Jonathan, Nancy e Steve lutado contra um Demogorgon



Com o Demogorgon exterminado, a calma se instala na casa, mas logo em seguida Jonathan percebe uma presença familiar e vê as luzes piscando novamente. Nancy pergunta a

ele se é o monstro de novo, mas o garoto responde que não. Trata-se de Hopper e Joyce procurando pelo filho, na casa, do lado invertido.

Depois de resgatar Will do Mundo Invertido e cuidar para que ele se recupere, acontece uma elipse para um mês depois, mostrando as famílias reunidas para a ceia de Natal e tudo voltando à uma possível estabilidade na cidade de Hawkins.

Embora mostre este retorno, cenas finais deixam claro que ameaça ainda está à espreita. Ou seja, embora tenham recuperado Will, o portal para o Mundo Invertido continua aberto e os monstros podem voltar a acessar Hawkins. Além disso, uma cena final de Will no banheiro mostra que talvez o monstro não abandonou o garoto por completo.

4.4 OS DOIS MUNDOS ATUAIS TEXTUAIS DE *STRANGER THINGS*

Diante das descrições apresentadas, verificamos a possibilidade de realizar a análise proposta neste trabalho tomando como base os conceitos de mundos possíveis descritos no terceiro capítulo, em específico o conceito de *mundo atual textual* de Marie-Laure Ryan (2006).

Ao perceber as sequências de cenas que apresentam e definem a cidade de Hawkins, e analisar os momentos que os personagens descobrem detalhes sobre a natureza do Mundo Invertido, identificamos estes como sendo os dois mundos criados na série *Stranger Things*.

De acordo com a análise da autora, o *mundo atual textual* é constituído pelo lugar físico e estrutural onde os personagens habitam. Ao trazer esta concepção para a nossa análise, percebemos que há personagens habitando Hawkins e há seres também povoando o Mundo Invertido.

A verificação do *Upside Down* como um segundo *mundo atual textual*, além da estrutura de Hawkins que nos é familiar, se evidencia na progressão de acontecimentos da narrativa. Ocorre um fato que desencadeia uma série de interpretações e reações nos personagens. Estas reações provocam outras situações, que geram mais reações, e assim por diante. Novas ocorrências externas também aparecem no universo da narrativa, sem que aquilo tenha sido provocado por um ou outro personagem. Os personagens agem perante estas situações, e têm suas próprias ideias sobre o que é o mundo que o cerca e como operar nele.

O que *Stranger Things* propõe é uma duplicação deste mundo textual da narrativa. De início, a série coloca um mote principal dramático – o desaparecimento de Will – capaz de guiar a busca que envolve família, amigos, moradores, polícia e cientistas. Mas, por trás desta faceta

de investigação, a narrativa insere a descoberta de um mundo desconhecido, habitado por seres assustadores que são os que estão provocando as mortes na cidade.

A descoberta deste mundo acontece de forma gradual na série. A partir da sequência de fatos – como o desaparecimento do garoto, a morte de Barb, o aparecimento de Eleven, entre outras ocorrências que a série coloca para demonstrar a imersão dos seres e as problemáticas naturais causadas pela abertura do portal –, os personagens recebem novas informações e verificam sua veracidade, para então procurar maneiras de agir diante das situações.

Ao vivenciarem situações, tomarem conhecimento de fatos e concatenar ideias, os personagens passam a verificar a existência do segundo mundo. Esta verificação acontece gradativamente, primeiro com a invasão dos seres em Hawkins e mais tarde, com a visita dos personagens ao Mundo Invertido. É somente quando alguns personagens visitam o lugar e conseguem voltar para Hawkins, que a narrativa se destina para um caminho sem volta.

É neste ponto que os personagens aceitam a existência deste segundo mundo e também percebem suas estruturas físicas, ou seja, como o Mundo Invertido é semelhante à cidade. Um momento marcante ocorre quando Will fala para a mãe, através da parede, e também para os amigos, através do Heatkit da escola, que o lugar onde ele está parece com sua casa, sendo que frio, escuro e gelado.

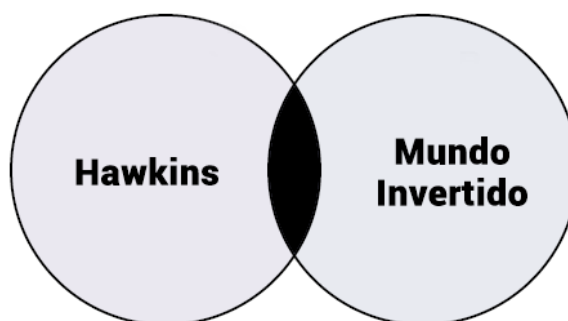
Com as análises realizadas, podemos considerar que o Mundo Invertido já existe desde o começo da narrativa. Entretanto, é a partir das descobertas feitas pelos personagens, que a existência do Mundo se evidencia na narrativa. Como abordamos anteriormente, segundo Aristóteles (1959), o reconhecimento é um momento de mudança de estado na narrativa, em que os personagens saem do desconhecido para o conhecido.

Portanto, todas as informações captadas pelos personagens, além dos fatos externos que acontecem no mundo estrutural (morte de Barb, encontro do suposto corpo de Will no rio), promovem este reconhecimento e fazem os personagens verificarem a existência do Mundo Invertido como algo que faz parte do seu universo. Para o espectador, a descoberta deste lugar sombrio como espelho de Hawkins acontece anteriormente, sendo a morte de Barb a cena mais explícita.

Se o *mundo atual textual* definido por Ryan (2006) é um lugar físico onde os personagens habitam, podemos verificar que o Mundo Invertido se trata de um segundo *mundo atual textual* na narrativa de *Stranger Things*. Verificamos esta relação ao vermos que um personagem familiar (Will) habita o Mundo Invertido por certo tempo e também que outros personagens (Nancy, Hopper, Joyce) adentram neste mundo, portanto, fazem parte dele, nem que seja por alguns momentos.

Além de coexistirem na mesma dimensão espaço-temporal, há uma possibilidade de os mundos estarem se fundindo. Em alguns momentos, a narrativa dá sinais de que estes dois mundos estão se cruzando, como se fossem dois conjuntos numa interseção. Para ilustrar esta concepção de dois mundos paralelos, espelhados e em cruzamento, desenvolvemos o diagrama da Figura 29.

Figura 29: modelo ilustrativo dos dois mundos de *Stranger Things*



Fonte: a autora

Os momentos que os personagens passam no Mundo Invertido são suficientes para verificarmos como sua estrutura física é semelhante a Hawkins, ou seja, espelha os mesmos lugares, casas, instituições e territórios da cidade. A diferença mostra-se na atmosfera do ambiente, sempre lúgubre, tóxica, encoberta por raízes, além dos seres sombrios que habitam este lugar.

Além de ser um lugar possível de ser acessado fisicamente, o Mundo Invertido passa a se tornar referência para os personagens nas interpretações que eles têm sobre o universo da narrativa. Ou seja, a visão dos personagens sobre o próprio universo que vivem, se modifica a partir do reconhecimento deste segundo mundo.

Um exemplo que podemos citar desta mudança psicológica dos personagens sobre o mundo que os cerca, acontece com a personagem Joyce. Ela, na verdade, é uma das principais a representar uma rachadura na superfície perfeitamente construída de Hawkins, cidade onde supostamente nada de grave acontece.

Em diversos momentos, a mulher é vista por moradores como louca: os policiais colegas de Hopper fazem piadas sobre ela, a vizinha tenta se aproximar e fica impressionada com as luzes na sua casa. O seu ex-marido quer convencê-la de que suas percepções são alucinações e até mesmo seu filho Jonathan duvida da sua sanidade. É preciso que os personagens encontrem o portal para o Mundo Invertido ou tenham algum confronto com o monstro, para que a “loucura” de Joyce seja levada a sério.

Sendo assim, em *Stranger Things*, enquanto a busca por Will acontece, tramas paralelas se desenvolvem e trazem à tona acontecimentos que retratam uma diversidade de questões humanas sombrias, como abandono familiar, abuso, violência, *bullying*, depressão, esquizofrenia, entre muitos outros.

Esta articulação faz com que a série não se resuma a somente uma aventura de fantasia, mas ilustre também conflitos psicológicos característicos do ser humano. Na bíblia (DUFFER & DUFFER, 2017) escrita para os roteiristas da série, é relatado estas características humanas de *Stranger Things*:

O show também apresentará proeminente ainda outro tipo de horror: o da humanidade. Os terrores sobrenaturais desencadeados em nossa cidade, de certa forma, personificarão o mal que existe sob a fachada perfeita desta pequena cidade. Abuso, divórcio, violência, crueldade, abuso de substâncias, depressão, morte ... nossos personagens irão lutar com a escuridão da condição humana²¹.

Explorar estes aspectos da narrativa é importante para fazer transcender as interpretações sobre a história, compreendendo sentidos além do que é exposto em tela ou contado na narrativa. Também nos permite compreender as possíveis analogias criadas pela narrativa da série para evidenciar estes conflitos psicológicos, através de uma história que mescla ficção científica e fantasia.

Portanto, nosso objetivo com esta dissertação foi investigar como ocorre a existência do Mundo Invertido na narrativa de *Stranger Things*. Com as análises, pudemos perceber de que maneira os personagens reconhecem o Mundo Invertido como um lugar e quais são as características deste Mundo.

Observamos estas articulações na narrativa e no estilo da série, e verificamos que os dois mundos na verdade se apresentam como um espelho do outro – sendo que o Mundo Invertido mostra um reflexo sombrio de Hawkins. Ao inserir no seu universo um mundo espelhado, portanto idêntico em estrutura, porém sombrio e com criaturas perigosas, a série também destaca nuances subjetivas, ressaltando as questões psicológicas e sociais por trás dos atos dos personagens.

²¹ Do original: The show will also prominently feature yet another type of horror: the human kind. The supernatural terrors unleashed on our town will in certain ways personify the evil that exists beneath the perfect façade of this small town. Abuse, divorce, violence, cruelty, substance abuse, depression, death... our characters will struggle with the darkness of the human condition.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação buscou analisar como são evidenciados os dois mundos paralelos em *Stranger Things*, dentro da perspectiva das noções de mundos possíveis e, especificamente, de acordo com o conceito de *mundo atual textual* proposto por Marie-Laure Ryan (1991). Para fazer este estudo, foi necessário realizar revisões bibliográficas acerca de diversos aspectos, relacionados tanto às questões de gênero narrativo, quanto aos estudos de mundos possíveis na filosofia, na lógica e na literatura.

Embora tenhamos utilizado estudos que se declinam primordialmente sobre ficções literárias, foi possível adaptar estes conceitos para a análise de um produto audiovisual – e, mais do que isso, para uma produção seriada audiovisual televisiva, exibida numa plataforma de vídeo sob demanda, a Netflix. Foi possível realizar esta análise e trazer estes conceitos da teoria da literatura para o campo do audiovisual utilizando ferramentas metodológicas e semânticas, que nos permitiram analisar a estrutura narrativa da série, fazer uma descrição dos frames e das sequências de cenas da série.

Iniciamos a dissertação fazendo uma contextualização dos aspectos midiáticos que compõem a série além da narrativa, como a sua exibição na Netflix e a receptividade do público em relação ao seu lançamento, além dos prêmios indicados e vencidos. Desenvolvemos então uma breve explanação sobre as características da nostalgia, utilizadas em diversas produções atuais, e identificamos como isso está presente em *Stranger Things*.

A partir desta questão da nostalgia, observamos os elementos intertextuais presentes na série e como eles influenciam na composição da narrativa – ou seja, como a série insere, ao seu próprio modo, cenas de filmes oitentistas de maneira que estas cenas são capazes de se moldar à história como se pertencessem a ela. *Stranger Things* não apenas faz citações dos filmes, as cenas são inseridas como parte da história e terminam compondo a série como um todo, como se construíssem uma colcha de retalhos a partir das diversas referências apresentadas pela série.

Com este panorama introduzido, passamos para a discussão sobre os gêneros narrativos identificados na série. Nesta parte, buscamos explorar os conceitos de fantasia aplicados por Todorov, que nos foram bastante úteis para esclarecer detalhes em relação à esta categoria e às outras que estão relacionadas, como o maravilhoso e o estranho.

Destes conceitos, construímos uma base de compreensão que nos levaram a entender melhor o funcionamento das ficções científicas em geral, e para tal observamos os aspectos que compõem boa parte das histórias deste gênero. Alguns dos que destacamos foram a presença

de um ser ou tecnologia que ameaça os personagens, e ainda o desenvolvimento de mundos paralelos, além da possibilidade de viajar de um lugar para o outro.

O segundo capítulo foi destinado a utilizar métodos que pudessem mostrar como é desenvolvida a construção narrativa da série. Fizemos uma revisão de conceitos trazidos desde Aristóteles para identificar aspectos relacionados à construção clássica de uma narrativa, para em seguida observar como estas articulações ainda estão presentes nas histórias da atualidade. Em seguida, destacamos três aspectos fundamentais para compreender o desenvolvimento de uma narrativa seriada: unicidade narrativa, tempo dos atos e delinear dos arcos.

Observamos como a unicidade narrativa é capaz de conectar uma cena a outra e criar uma sensação de coesão numa história, além de passar uma percepção mais nítida de passagem de tempo e de sequência de acontecimentos. Adiante, identificamos como o tempo dos atos pode determinar o formato de uma série e influenciar até mesmo no seu gênero. Percebemos o tempo dos atos de *Stranger Things* e como isto faz desta série uma produção que não segue a linha comercial das séries comerciais de televisão.

Em seguida, observamos o desenrolar dos arcos narrativos e como eles são guiados pelos personagens. Uma maneira que fizemos de fazer esta verificação foi identificar que os personagens, nesta série, se dividem em grupos com objetivos em comum – portanto, são estes grupos que lideram o desenvolvimento dos arcos narrativos de *Stranger Things*. Embora ajam sempre em conjunto, cada personagem age de acordo com a sua própria percepção diante dos acontecimentos da história, e leva a narrativa à conclusão final do objetivo determinado no início: resgatar Will Byers.

No terceiro capítulo, fazemos uma apresentação das principais teorias e conceitos abordados nos estudos de mundos possíveis. As noções que optamos por explicar nesta dissertação têm origem na filosofia de Leibniz, mas foi adaptada para diferentes campos de estudos, entre eles, a análise dos mundos possíveis nas ficções. Os principais alicerces que guiaram e iluminaram os caminhos desta pesquisa, foram os estudos de Umberto Eco e Marie-Laure Ryan. Os conceitos abordados por estes autores permitiram um entendimento mais esclarecido do que são os mundos possíveis e como eles podem ser verificados nas histórias, sejam estas literárias ou audiovisuais.

Optamos por trazer estes conceitos de mundos possíveis da filosofia para a análise da série *Stranger Things*, primeiramente por perceber a presença dos dois mundos na narrativa da série. Em busca de ferramentas que pudessem efetuar esta análise, encontramos as noções de mundos possíveis na ficção e, em especial, o conceito de *mundo atual textual* da autora Ryan. Outra questão motivadora foi a percepção de como a ficção científica é interessada em

desenvolver histórias que versam sobre múltiplos mundos ou universos paralelos, além da possibilidade de cruzar de um mundo para o outro, geralmente oferecida nas histórias deste gênero.

O que diferencia as teorias explanadas sobre mundos possíveis do conceito de *mundo atual textual* abordado por Ryan, é que este propõe que numa narrativa de ficção, o lugar onde os personagens habitam é constituído como o mundo atual onde os personagens vivenciam os acontecimentos da história. Trata-se do mundo físico descrito pelo autor da história, no caso de um texto literário, e o lugar apresentado na série como a cidade ou país ou mundo onde os personagens vivem. Assim, apenas o autor pode inserir novos elementos neste mundo.

Como vimos nas explicações deste capítulo, o mundo atual é aquele que “eu estou, aqui e agora” (LEWIS, 1978), portanto, o lugar onde os personagens estão. Sendo assim, em *Stranger Things*, o mundo atual textual familiar dos personagens seria a cidade de Hawkins, onde todos os fatos se desenvolvem. Entretanto, uma vez que os personagens conseguem acessar o Mundo Invertido, este também se torna um *mundo atual textual* onde eles podem habitar. Com esta perspectiva, observamos que em *Stranger Things* há dois *mundos atuais textuais*.

Além do interesse despertado em entender o surgimento do Mundo Invertido em *Stranger Things*, também buscamos com esta dissertação compreender de que forma esta descoberta transforma a percepção dos personagens sobre o universo onde vivem. Esta consciência dos personagens promove mudanças na compreensão deles sobre o lugar onde moram, fazendo-os entender o Mundo Invertido como um tipo de universo paralelo. Mais ainda, em diversos momentos da narrativa, fica claro que este segundo mundo está entrando em interseção com Hawkins, como se pudessem fosse, em algum momento, se fundir.

Outra característica que despertou interesse em desenvolver esta análise, foi perceber que a estrutura física do Mundo Invertido se apresenta como um reflexo de Hawkins, ou seja, o segundo mundo é extremamente semelhante à cidade – diferenciando-se apenas em relação à atmosfera, sempre tóxica e lúgubre, e às criaturas que habitam este lado invertido. Esta percepção do Mundo Invertido como um espelho da cidade foi um grande motivador para o desenvolvimento desta pesquisa e também permite que haja outras interpretações acerca da relevância do *Upside Down* na narrativa.

Como vimos na dissertação, inserir um mundo alternativo que coexiste em relação ao mundo familiar dos personagens, é algo comum nas narrativas de ficção científica. Em *Stranger Things*, o segundo mundo não só é praticamente idêntico à cidade, mas se apresenta como um

lugar assustador, com criaturas ameaçadoras. A ideia de que há um reflexo invertido na cidade possibilita interpretações que vão além da verificação e descrição da estrutura física do mundo.

A presença deste reflexo invertido dá margem para uma análise psicológica da série, buscando compreender o que este lugar sombrio representa na narrativa. Ao final desta dissertação, abordamos brevemente sobre esta questão, ressaltando por exemplo a bíblia da série, documento escrito pelos autores que serve para guiar os roteiristas ao longo da sua produção.

Nesta bíblia, é descrito que a presença do Mundo Invertido na série ilustra os diversos conflitos psicológicos, sociais e humanos que ocorrem naquela cidade, mas que acabam ficando encobertos, escondidos dentro da imagem de uma cidade tranquila e harmoniosa. A própria investigação de Will faz com que os personagens descortinem uma série de casos criminais, como os experimentos realizados no laboratório com Eleven, além do controle que os cientistas assumem em diversos setores funcionais da cidade (energia elétrica, IML, escola etc.).

Realizar esta breve percepção sobre a representação subjetiva do Mundo Invertido na narrativa, observando como isto se desdobra dentro do prisma dos conflitos psicológicos e sociais, direciona para um estudo possível de ser desenvolvido numa pesquisa futura. Trata-se de um assunto que merece uma observação mais detalhada, capaz de trazer mais uma perspectiva diferente de análise da interpretação não só no campo da comunicação, como em outras abordagens, próximas da psicologia e sociologia.

Em suma, esta dissertação buscou compreender como se evidencia o Mundo Invertido na série *Stranger Things*, quais suas características e semelhanças deste Mundo com Hawkins; de que maneira o descobrimento deste lugar modifica a percepção dos personagens em relação ao mundo que vivem, e quais representações subjetivas a inserção deste mundo traz para a narrativa. Ao nos apoiarmos no conceito apresentado pela autora Ryan, foi possível identificar que há na série dois *mundos atuais textuais*, e é possível caracterizá-los desta forma pois em ambos os mundos, os personagens podem adentrar, visitar, e, mesmo em circunstâncias precárias, sobreviver.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABDALLA, S. (2017). *Eleven, de Stranger Things, conquista Curitiba durante o Geek City*. Acesso em 27 de abr de 2018, disponível em Gazeta do Povo: <https://guia.gazetadopovo.com.br/materias/Eleven-de-Stranger-Things-conquista-Curitiba-durante-o-Geek-City/>
- Araújo, J. E. (set./dez. de 2017). NO BUSINESS LIKE SHOW BUSINESS: Uma Cartografia dos sistemas de distribuição de séries televisivas nos Estados Unidos. *Revista Geminis*, 8(3), 113-135.
- ARISTÓTELES. (1959). *Poética*. (A. Carvalho, Trad.) São Paulo: Difusão Européia do Livro.
- ARONSON, L. (2000). *Television Writing, The Ground Rules of Series, Serials and Sitcom*. Australia: Australian Film Television and Radio School.
- BUTLER, J. (2009). *Television Style* (1ª ed.). New York: Taylor & Francis.
- Cardoso, C. F. (outubro de 2006). Ficção científica, percepção e ontologia: e se o mundo não passasse de algo simulado? *História, Ciências, Saúde – Manguinhos*, 13, 17-37.
- CARVALHO, J. (2014). *Como o Netflix baterá a marca de US\$ 100 milhões de lucro*. Acesso em 20 de dez de 2017, disponível em Revista Exame: <https://exame.abril.com.br/negocios/como-o-netflix-batera-a-marca-de-us-100-milhoes-de-lucro/>
- CASTELLANO, M., & Meimaridis, M. (jan/abr de 2017). Produção Televisiva e Instrumentalização da nostalgia: o caso Netflix. *Revista Geminis*, 8(1).
- CAVALCANTE, M. M., & FILHO, V. C. (2010). Revisitando o Estatuto do Texto. *Revista do GELNE*, 12(2).
- CRESPO, I. (2016). *'Stranger Things', aventuras nostálgicas e sobrenaturais*. Acesso em 09 de mai de 2018, disponível em El País Brasil: https://brasil.elpais.com/brasil/2016/07/18/cultura/1468834854_699412.html
- DeSantis, N. (2016). *'Stranger Things' Is Scaring Up More Buzz Than Any Other New Netflix Series, And It's Getting Bigger*. Acesso em 17 de dez de 2017, disponível em FORBES: <https://www.forbes.com/sites/nickdesantis/2016/08/11/in-just-three-weeks-stranger-things-scared-up-more-online-buzz-than-any-other-new-netflix-series/#4a8c76484280>
- DOLEŽEL, L. (1998). Possible Worlds of Fiction and History. *New Literary History*, 29(4).
- DUFFER, M., & DUFFER, R. (2017). *Montauk - An epic tale of sci-fi horror*.
- ECO, U. (1989). *Sobre Espelhos e Outros Ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- ECO, U. (1994). *Seis Passeios Pelos Bosques Da Ficção*. São Paulo: Companhia das Letras.
- ECO, U. (2011). *Lector In Fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos* (2ª ed.). São Paulo: Perspectiva.
- FINCO, N. (2016). *Segunda temporada de "Better call Saul" estreia no Netflix nesta terça-feira*. Acesso em 31 de jan de 2018, disponível em ÉPOCA:

<http://epoca.globo.com/vida/nina-selfie/noticia/2016/02/segunda-temporada-de-better-call-saul-estreia-no-netflix-nesta-terca-feira.html>

- FURQUIM, F. (2017). *Quais são as séries (realmente) originais do Netflix?* Acesso em 17 de dez de 2017, disponível em VEJA: <https://veja.abril.com.br/blog/temporadas/quais-sao-as-series-realmente-originais-do-netflix/>
- FURTADO, V. R., & VIEIRA, G. D. (jan./jun. de 2017). Intertextualidade Imagética Em *Stranger Things* E E.T. – O Extraterrestre. *Letras em Revista*, 08(1).
- Goldberg, L., & Rabkin, W. (2003). *Successful Television Writing*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- JORDISON, S. (2008). *Fritz Leiber, master of Shakespearean sci-fi*. Acesso em 27 de abril de 2018, disponível em The Guardian: <https://www.theguardian.com/books/booksblog/2008/apr/07/fritzeleibermasterofshakesp>
- Kripke, S. A. (1963). Semantical Considerations on Modal Logic. *Acta Philosophica Fennica*(16), 83-94.
- LEIBNIZ, G. (2004). *Discurso da Metafísica e Outros Textos* (1ª ed.). São Paulo: Martin Fontes.
- LEWIS, D. (janeiro de 1978). Truth In Fiction. *American Philosophical Quarterly*, 15(1).
- Lewis, D. K. (Mar de 1968). Counterpart Theory and Quantified Modal Logic. *The Journal of Philosophy*, 65(5), 113-126.
- MCALONE, N. (2016). *Millions of people have already watched 'Stranger Things,' and it's one of Netflix's biggest hits*. Acesso em 17 de dez de 2017, disponível em Business Insider: <http://www.businessinsider.com/stranger-things-netflix-ratings-2016-8>
- Mittel, J. (jan/jun de 2012). Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. *Revista Matrizes*, 5(2), 29-52.
- Mozdzinski, L. P. (2009). A intertextualidade no videoclipe: uma abordagem discursiva e imagéticocognitiva. *Contemporânea*, 7(2).
- MUANIS, F. (2014). *Seminário IX: Série Ficcional Procedural*. Acesso em 28 de jul de 2017, disponível em Televisão em Revista: <http://tvemrevistauff.blogspot.com.br/2014/11/seminario-ix-serie-ficcional-procedural.html>
- NEWMAN, M. Z. (2006). From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative. *The Velvet Light Trap*, 58(1), 16-28.
- NICHOLS, P. B., & MOON, P. (1992). *The Montauk Project: Experiments in Time*. New York: Sky Books.
- O Estado de São Paulo. (2017). *'Bagulhos Sinistros'? SBT vai transmitir primeiro episódio de 'Stranger Things'*. Acesso em 27 de abril de 2018, disponível em Estadão: <http://emails.estadao.com.br/noticias/tv,sbt-vai-transmitir-primeiro-episodio-de-stranger-things,70002058661>

- O GLOBO. (2018). *Netflix começa a operar em mais de 190 países*. Acesso em 31 de jan de 2018, disponível em O Globo: <https://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/netflix-comeca-operar-em-mais-de-190-paises-18420932>
- Pavel, T. (1986). *Fictional Worlds*. Cambridge: Harvard University Press.
- PECKHAM, M. (2011). *DVD Sales Plunge in U.S., Digital Sales On the Rise*. Acesso em 30 de jan de 2018, disponível em Time: <http://techland.time.com/2011/05/04/dvd-sales-plunge-in-u-s-digital-sales-on-the-rise>
- Pinheiro, C. M., Barth, M., & Nunes, R. (maio/ago de 2016). Televisão e Serialidade: Formatos, Distribuição e Consumo. *Cadernos de Comunicação*, 20(2).
- PRIMO, G. A. (2009). A linguagem dos mundos possíveis. *Revista Eletrônica de Pesquisa na Graduação em Filosofia*, 2(2), 63-71.
- RABELLO, L. (2015). *Universos Paralelos: A Teoria dos Muitos Mundos*. Acesso em 31 de jan de 2018, disponível em Mistérios do Mundo: <https://misteriosdomundo.org/universos-paralelos-a-teoria-dos-muitos-mundos/>
- Rodrigues, S. (2014). *Como escrever séries: Roteiro a partir dos maiores sucessos da TV* (1ª ed.). São Paulo: Editora Aleph.
- RODRIGUES, S. (2014). *Como Escrever Séries: Roteiro a partir dos maiores sucessos da TV*. São Paulo: Aleph.
- ROSSINI, M. d., & RENNER, A. G. (2015). Nova cultura visual? Netflix e a mudança no processo de produção, distribuição e consumo do audiovisual. *XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*, (pp. 1-13). Rio de Janeiro.
- RYAN, M.-L. (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Indiana: University Bloomington & Indianapolis Press.
- RYAN, M.-L. (1992). Possible Worlds in Recent Literary Theory. *Penn State University Press*, 26(4), 528-553.
- RYAN, M.-L. (1992). Possible Worlds in Recent Literary Theory. *Penn State University Press*, 26(4), 528-553.
- RYAN, M.-L. (2006). From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological Pluralism in Physics, Narratology, and Narrative. *Poetics Today*, 27(4).
- SACCOMORI, C. (abril de 2015). Qualquer coisa a qualquer hora em qualquer lugar: as novas experiências de consumo de seriados via Netflix. *Revista Temática*, XI(04).
- SILVA, M. V. (jun de 2014). Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. *Galaxia*(27), 241-252.
- STUEVER, H. (2017). *It's the era of the homage and the satisfying 'Stranger Things' is the prototype*. Acesso em 26 de abr de 2018, disponível em The Washington Post: <https://www.washingtonpost.com/entertainment/tv/its-the-era-of-the-homage-and-the-satisfying-stranger-things-is-the-prototype/2017/10/24/5107>

- SUPPIA, A. L. (2006). A DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA CONTIDA NOS FILMES DE FICÇÃO CIENTÍFICA. *Ciência e Cultura*, 58(1).
- Sydensticker, I. (2012). Taxonomia das séries audiovisuais: uma contribuição de roteirista. Em G. BORGES, V. GOSCIOLA, & G. A. SOBRINHO, *Televisão: Formas Audiovisuais de Ficção e de Documentário* (Vol. II, pp. 131-141). São Paulo.
- TEGMARK, M. (Maio de 2003). Parallel Universes. *Scientific American*, 288(5).
- THE ECONOMIST. (2005). *Movies to Go: Can Netflix's Reed Hastings succeed in the battle to deliver movies online?* Acesso em 30 de jan de 2018, disponível em The Economist: <http://www.economist.com/node/4149765>
- THE NEW YORK TIMES. (1977). *Mind-Control Studies Had Origins in Trial of Mindszenty*. Acesso em 25 de jun de 2018, disponível em THE NEW YORK TIMES: <https://www.nytimes.com/1977/08/02/archives/mindcontrol-studies-had-origins-in-trial-of-mindszenty.html>
- THOMPSON, K. (2003). *Storytelling in film and television*. Cambridge: Harvard University Press.
- TODOROV, T. (1981). *Introdução à Literatura Fantástica* (2ª ed.). México: Editions du Seuil.
- VALLÉE, J. F. (1994). Anatomy of a Hoax: The Philadelphia Experiment Fifty Years Later. *Journal of Scientific Exploration*, 8(1), 47-71.
- VANDERWERFF, T. (2016). *Stranger Things doesn't just reference '80s movies. It captures how it feels to watch them*. Acesso em 30 de jan de 2018, disponível em Vox: <http://www.vox.com/2016/8/2/12328900/>
- Versignassi, A. (2017). *Stranger Things: tem mais ciência real por trás do “Mundo Invertido” do que parece*. Acesso em 31 de jan de 2018, disponível em Revista Superinteressante: <https://super.abril.com.br/blog/alexandre-versignassi/stranger-things-tem-mais-ciencia-real-por-tras-do-mundo-invertido-do-que-parece/>
- WHEELER, J., DeWitt, B. S., COOPER, L., VAN VECHTEN, D., & GRAHAM, N. (1973). *The Many- Worlds Interpretation of Quantum Mechanics*. Princeton: Princeton University Press.
- WHITE, M. C. (2017). *'Stranger Things' Fans: Here's How to Overload on Conspiracy Theories While Binge-Watching the Show*. Acesso em 31 de jan de 2018, disponível em TIME: <http://time.com/money/4999338/stranger-things-true-story-conspiracy-theories-book-movie-toys/>
- Zanetti, L. (2016). *Vídeo reúne e compara todas as referências cinematográficas feitas por Stranger Things*. Acesso em 17 de jan de 2018, disponível em AdoroCinema.