

# As várias nostalgias de Stranger Things

## Silvio Antonio Luiz Anaz

Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Pós-doutorado em Meios e Processos Audiovisuais na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP). Pesquisador visitante na School of the Arts, Media, Performance & Design da York University. Pesquisador do grupo Comunicação e Criação em Mídias, da PUC-SP.  
E-mail: silvioanaz@alumni.usp.br

**Resumo:** Um dos fatores do êxito de Stranger Things é o mosaico de referências nostálgicas que ela traz, especialmente em relação aos anos 1980, como tem sido apresentado em estudos que analisam a série televisiva. Este artigo faz uma revisão desses estudos para mostrar a amplitude alcançada pelo uso do recurso à nostalgia no processo de criação da série. O resultado mostra como as diferentes abordagens nostálgicas identificadas nos estudos convergem em dois pontos: na recriação romantizada da década de 1980 e num tributo aos primórdios da chamada cultura geek.

**Palavras-chave:** Stranger Things, nostalgia, cultura geek, processo de criação, narrativa complexa.

## Las varias nostalgias de Stranger Things

**Resumen:** Uno de los factores del éxito de la serie de TV Stranger Things es su mosaico de referencias nostálgicas, especialmente en relación a los años 1980, como muestran los estudios que analizan la serie de TV. Este artículo hace una revisión de los estudios para mostrar la amplitud alcanzada por el uso del recurso de la nostalgia en el proceso de creación de la serie. El resultado muestra como diferentes enfoques nostálgicos identificados en los estudios convergen en dos puntos: en la recreación romántica de la década de 1980 y en un homenaje a los primordios de la llamada cultura geek.

**Palabras-clave:** Stranger Things; nostalgia; cultura geek; proceso creativo; narrativa complexa.

## The several nostalgias of Stranger Things

**Abstract:** One of the elements of the success of the TV series Stranger Things is the mosaic of nostalgic references, especially in relation to the 1980's, as demonstrated in the essays that analyze the TV series. This paper reviews those essays to introduce the full scope reached by the use of nostalgia as a resource in the creative process of the TV series. The results show how different perspectives about nostalgia identified in these essays converge in two points: in an idealist recreation of the 1980's and in the tribute for the origin of the so-called geek culture.

**Keywords:** Stranger Things, nostalgia, geek culture, the creative process, complex narrative.

<sup>1</sup> A medição de demanda nos Estados Unidos, feita pela Parrot Analytics (2022), mostra que, no primeiro mês após a estreia da quarta temporada, Stranger Things teve uma demanda 166,6 vezes maior que a demanda média do mercado de séries televisivas, o que a coloca no restrito universo de 0,2% de séries com demandas excepcionais. A quarta temporada de Stranger Things tornou-a a série em streaming mais vista na história de medições da Nielsen. Na primeira semana de exibição (30 de maio a 5 de junho de 2022), a série registrou 7,2 bilhões de minutos assistidos (Hailu, 2022). Segundo dados da Netflix, a quarta temporada de Stranger Things tornou a série a mais popular em língua inglesa do catálogo da produtora (Porter, 2022).

<sup>2</sup> Dados demográficos da FlixPatrol (2020-2024), obtidos a partir dos perfis do público no Facebook, mostram que a audiência global de Stranger Things é composta por 57% de mulheres e 43% de homens. Quanto à geração, 47% pertencem à chamada geração Z, 40% à geração Y (Millennials), 10% à geração X e 3% à geração baby boomer.

<sup>3</sup> O nome inicialmente proposto à série, Montauk, faz referência a uma base da Força Aérea norte-americana em Long Island.

Stranger Things (Netflix, 2016-2022) é um dos seriados de maior sucesso de público<sup>1</sup> na chamada nova era de ouro da televisão, período iniciado no final dos anos 1990 e caracterizado principalmente, segundo Mittell (2015, 2012), pela produção de séries com narrativas complexas, roteiros intrincados, orçamentos e recursos equivalentes aos das grandes produções cinematográficas (do elenco aos diretores, dos cenários e figurinos aos efeitos visuais) e pela originalidade conceitual (Dunleavy, 2018). Chamadas também de narrativas cinematográficas longas (Kallas, 2016), muitas das séries desse período apresentam, por conta da interatividade possibilitada pela Internet, alto grau de engajamento do público (Jenkins, 2008).

Dados demográficos indicam que 87% da audiência de Stranger Things pertence às chamadas gerações Y ou Millennials (nascidos entre 1981 e 1996) e Z (nascidos entre 1997 e 2010) e os 13% restantes são oriundos da geração baby boomer (nascidos entre 1946 e 1964) e da geração X (nascidos entre 1965 e 1980)<sup>2</sup>. Enquanto uma pequena parte da audiência global da série vivenciou a época em que foram lançadas as obras às quais ela remete, a grande maioria conheceu essas produções quando elas já estavam consagradas, tendo uma experiência com os anos 1980 e a cultura da época sem vivenciar aquele momento diretamente.

Uma das características evidentes de Stranger Things é a colagem de elementos e citações de autores e produções culturais bem-sucedidas dos anos 1980. Tal intenção fica clara já na bíblia apresentada à Netflix, em que os criadores do seriado, os irmãos Matt e Ross Duffer, propõem que a série seja um tributo a diretores e autores como Steven Spielberg e Stephen King:

Montauk é um conto de ficção científica e horror com oito horas de duração. Tendo como cenário Long Island em 1980 e inspirado nos clássicos sobrenaturais daquela época, exploramos as encruzilhadas onde o ordinário encontra o extraordinário. A sensação de medo e fascinação de Elliot ao aproximar-se de um galpão envolto em neblina em E.T... o medo e a impotência que consome o chefe de polícia Brody enquanto ele vê um garoto e seu bote serem arrastados para o fundo do mar por um monstro nunca visto, em Tubarão... a chuveirante televisão em Poltergeist... o horror de um palhaço bizarro em It... a amizade e a aventura em Conta Comigo. Emocional, cinematográfica e enraizada nos personagens, Montauk é uma declaração de amor à era de ouro de Steven Spielberg e Stephen King – um casamento do drama humano com o medo sobrenatural (Montauk, n. d., tradução nossa).<sup>3</sup>

A trama de Stranger Things acontece em suas quatro temporadas iniciais (2016-2022) no período diegético de 1983 a 1986, com as ações transcorrendo principalmente na fictícia cidade de Hawkins, em Indiana (EUA). A estória é centrada nas aventuras de um grupo de adolescentes, tendo entre eles uma garota com poderes telecinéticos, para evitar que criaturas monstruosas de um universo paralelo sombrio, denominado de mundo invertido (upside down), tragam as trevas para o mundo normal e o dominem. A trama mistura os gêneros de horror, ficção científica e suspense e explora o tema da conspiração governamental, tendo como pano de fundo a Guerra Fria, em que um projeto secreto com experimentos psíquicos acaba por levar a abertura acidental de portais entre dois mundos. A ambientação dos anos 1980 nos Estados Unidos é feita de forma meticulosa, dos figurinos aos cenários, dos produtos de consumo à trilha sonora, criando uma atmosfera povoada de reminiscências nostálgicas ao público familiarizado com a produção cultural norte-americana da época.

Para entender como a série explora o sentimento nostálgico da audiência, é preciso antes uma breve reflexão sobre o conceito de nostalgia. Em *The Future of Nostalgia* (2002), Svetlana Boym desenvolve uma arqueologia do conceito de nostalgia, desde a sua primeira aparição como um termo médico no século 17, para se referir a uma suposta doença curável de desejo de voltar para casa, até as reflexões críticas contemporâneas que abordam a nostalgia nas dimensões psicológica, antropológica, econômica e política. Apesar de sua concepção moderna começar a ser definida no campo da medicina, Boym (2002) ressalta que a ideia de nostalgia está presente desde as mitologias ancestrais, principalmente com o sentido de desejo de retornar ao lar, ao que é familiar, como o expresso pelo

personagem Ulisses na obra *A Odisseia*, atribuída a Homero e escrita por volta do século 7 a.C (Boym, 2002).

A concepção de nostalgia que predomina contemporaneamente é construída essencialmente a partir da produção artística e cultural do Romantismo no século 19 e com as origens da cultura de massa, transformando-se da ideia inicial de doença para a de “comemoração ritual da juventude, primaveras, danças e oportunidades perdidas” (Boym, 2002, p. 16). Com os avanços tecnológicos que permitem à produção cultural contemporânea, especialmente a audiovisual, reconstruir qualquer visão do passado, amplia-se a possibilidade de se experimentar o sentimento nostálgico. Nesse aspecto, como afirma Boym (2017, p. 156): “A nostalgia reaparece inevitavelmente como um mecanismo de defesa em um tempo de mudanças históricas drásticas e ritmos acelerados de vida. Mas esse mecanismo de defesa tem seus próprios efeitos colaterais”.

Boym defende a ideia de que a nostalgia é o anseio por um tempo diferente, geralmente o da infância, visto pelo indivíduo nostálgico como um tempo mítico: “A nostalgia moderna é o luto pela impossibilidade do retorno mítico, pela perda de um ‘mundo encantado’ com limites e valores claros” (Boym, 2017, p. 158). Além disso, Boym (2002) destaca que, apesar da melancolia ser um sentimento intimamente associado à nostalgia, enquanto aquela está confinada ao plano da consciência individual, a nostalgia é sobre a relação da biografia individual com a biografia dos grupos sociais ou nações, isto é, ela se situa na conexão entre as memórias individuais e as coletivas.

Assim, o sentimento nostálgico se manifesta quando da restauração ainda que efêmera de uma situação espaço-temporal entendida como saudosa, que foi vivenciada pelo indivíduo de forma direta, compondo suas memórias individuais, ou de forma indireta, sendo parte das memórias familiares ou de outros grupos sociais com ele compartilhadas.

O anseio do público por um tempo diferente, por um tempo mítico, enfatizado por Boym, tem sido explorado nos produtos da cultura popular contemporânea que buscam criar na audiência um desejo geralmente melancólico por um lugar e um tempo no passado em que há uma afeição por bens tangíveis ou intangíveis, por atividades e pelo imaginário de uma era que já não está mais ao alcance ou que sequer existiu da forma como é nostálgicamente imaginada.

Há uma longa tradição na produção de obras cinematográficas e séries de TV que recorrem à nostalgia como componente de suas estratégias e recursos narrativos. *Stranger Things* insere-se nessa tradição à medida que busca estimular na audiência um sentimento que traz de volta momentaneamente um mundo que já não existe mais: o da década de 1980 nos Estados Unidos e nas sociedades influenciadas pela cultura popular norte-americana.

A forma como *Stranger Things* apela ao sentimento nostálgico da audiência foi objeto de seis artigos acadêmicos publicados em periódicos científicos entre 2017 e 2022 (Quadro 1). Os critérios que definiram a busca pelos artigos aqui selecionados foram: 1. artigos em português, espanhol ou inglês; 2. publicados em periódicos com peer-review; 3. publicados em periódicos de acesso aberto (open access); 4. publicados no período de 2017 a 2022; 5. cujos títulos e resumos contivessem duas ou mais das seguintes palavras-chave: “*Stranger Things*”, “nostalgia”, “série de TV”, “TV series”, “anos 1980”, “años 1980”, “1980’s”; e 6. localizados nas bases do Scielo, do JStor e do Google Acadêmico<sup>4</sup>.

<sup>4</sup> As buscas realizadas no período de 25 a 30 de outubro de 2023 resultaram num total de 38 documentos em português, espanhol ou inglês, sendo que 6 são artigos publicados em periódicos com peer-review e acesso aberto. Os 32 restantes foram excluídos por serem artigos publicados em anais de congressos, encontros ou simpósios ou em periódicos de acesso restrito ou por serem monografias, dissertações, teses e capítulos de livro.

## Quadro 1

## Artigos acadêmicos sobre nostalgia em Stranger Things

Estudo	Autor(es)	Artigo	Objetivo
1	Bressan & Lessa	Old is cool: nostalgia “oitentista” e a memória do público jovem sobre a série Stranger Things da Netflix	Investigar a popularidade da série entre um público que não vivenciou os anos 80, analisando como a memória e a nostalgia criadas por elementos da década de 1980 podem proporcionar satisfação e prazer aos jovens que assistem à série.
2	Landrum	Nostalgia, Fantasy, and Loss: Stranger Things and the Digital Gothic	Buscar entender, a partir da perspectiva psicanalítica (Lacan) e da estética gótica, os modos pelos quais Stranger Things representa o potencial de perda enquanto algo nostálgico.
3	Li	Reconstructing the '80s Man: Nostalgic Masculinities in Stranger Things	Analisar de que forma a série oferece oportunidades para uma reflexão crítica sobre os ideais tradicionais de gênero, revisando principalmente os padrões da masculinidade na produção audiovisual mainstream dos anos 1980.
4	McCarthy	Remember Things: Consumerism, Nostalgia, and Geek Culture in Stranger Things	Analisar o arquétipo geek na mídia, a cultura geek na prática, teorias sobre nostalgia e a primeira temporada de Stranger Things para refletir sobre como o consumismo se situa na intersecção entre cultura geek e nostalgia na mediação sobre o passado dos anos 1980.
5	Richardson & Romero	Familiar Things: Stranger Things, Adolescence and Nostalgia	Analisar como os aspectos psicológicos da nostalgia contribuem para o sucesso de Stranger Things.
6	Wildermuth.	Trauma and Nostalgia: Youth and the Darkness of Quality in Stranger Things	Investigar como Stranger Things, como exemplo de produção televisiva de qualidade contemporânea, simultaneamente abriga e desafia a nostalgia do passado com sua generalizante visão sombria da infância suburbana dos anos 1980.

Nota: Elaboração própria (2024).

Os achados desses estudos revelam que a nostalgia se manifesta em Stranger Things em diferentes perspectivas: estéticas, psicológicas, antropológicas e mercadológicas (Quadro 2).

## Quadro 2

## Principais conclusões dos estudos sobre nostalgia em Stranger Things

Estudo	Principais conclusões em relação à nostalgia na série
1	- elementos nostálgicos que remetem aos anos 1980 são prazerosos à medida que trazem memórias afetivas coletivas dos grupos de referência de cada espectador que não vivenciou a época diretamente, memórias essas herdadas a partir do compartilhamento por parentes e conhecidos que viveram aquela década; a audiência da série que não vivenciou diretamente os anos 1980 obtém prazer nostálgico a partir dos produtos oitentistas apresentados em Stranger Things, como roupas, jogos, músicas, automóveis etc., em função desses produtos relacionarem-se à afetividade oriunda das reminiscências vividas por seus grupos de referência <sup>5</sup> .
2	- a nostalgia das duas primeiras temporadas de Stranger Things sustenta-se numa comparação romantizada entre uma vida altamente vigiada e exposta, em que vivemos no século 21 (câmeras, redes sociais, rastros na Internet etc.), e a fantasia de que houve um tempo em um passado não tão distante (anos 1980) quando poderíamos desaparecer, sem deixar rastros – como acontece na narrativa em que os personagens entram no universo paralelo do mundo invertido (upside down) –, tornando-nos nostálgicos por uma época em que as pessoas sabiam muito menos sobre a vida dos outros.
3	- faz uma reinterpretação da masculinidade, rejeitando o típico personagem masculino viril e valente dos anos 1970 e 1980, como os personagens Indiana Jones, Rambo, Terminator e Han Solo, e em seu lugar estabelece uma masculinidade que incorpora personagens femininas duronas e masculinos sensíveis, mostrando que o escapismo nostálgico da série prova que narrativas de sucesso podem revisitar o passado para revisar suas deficiências; - exalta nostálgicamente os ideais comportamentais da cultura geek em relação aos gêneros, à medida que a inteligência extraordinária, a androginia, a sensibilidade e a vulnerabilidade masculina dos protagonistas são valorizadas em contraposição aos ideais de hipermasculinidade tradicionais predominantes.
4	- remete a produtos que trazem à tona reminiscências afetivas aos seus consumidores, principalmente elementos de consumo adolescente da cultura geek dos anos 1980, como o jogo de RPG Dungeons & Dragons e suas action figures, a réplica em miniatura da nave Millennium Falcon, um dos principais símbolos da trilogia inicial de Guerra nas Estrelas (dir.: George Lucas, 1977-1983), e os filmes de ficção científica Alien, o Oitavo Passageiro (dir.: Ridley Scott, 1979) e E.T, o Extraterrestre (dir.: Steven Spielberg, 1982); - mostra que a nostalgia coletiva é determinada pelo tipo de consumismo experimentado na infância e aponta também para uma memória coletiva que não é necessariamente compartilhada por toda uma geração, mas que conecta um subgrupo particular de pessoas que crescem consumindo produtos e mídia direcionados a um determinado nicho – no caso de Stranger Things o nicho da chamada cultura geek.
5	- o fato dos protagonistas serem adolescentes intensifica o apelo nostálgico na série, uma vez que nesta fase da vida, que se situa entre o idílico do mundo infantil e o mundo real da vida adulta, há de forma geral o predomínio de um excessivo sentimento misto de tristeza e felicidade; a nostalgia da adolescência para o espectador torna-se assim mais presente à medida que o primeiro beijo ou a primeira perda amorosa, que geralmente acontecem nessa fase da vida, são eventos marcantes; ao explorar esses e outros eventos comportamentais típicos da adolescência, Stranger Things reforça a identificação nostálgica do espectador com os protagonistas da série.
6	- a intertextualidade, que faz alusão aos blockbusters dos anos 1980, combinada com a estética e os temas sombrios reforçam uma nostalgia da infância e da adolescência em que essas fases da vida são caracterizadas como tempos de profundo medo, ansiedade e isolamento; o predomínio do pessimismo nessa caracterização da juventude dos anos 1980, que vivia sob o medo da Guerra Fria e da aniquilação, pode ser o reflexo de um contexto sociocultural contemporâneo mais amplo, em que vigora o medo do terrorismo (pós 11 de setembro de 2001).

Nota: Elaboração própria (2024).

<sup>5</sup> As conclusões mostram que Stranger Things fomenta uma nostalgia multifacetada em relação à década de 1980. Mas, apesar de apontarem para aspectos distintos, observa-se alguns pontos de convergência entre elas.

O primeiro deles diz respeito a uma nostalgia que é provocada pela recriação idealizada dos anos 1980, em que alguns padrões comportamentais são atualizados.

Landrum (2017) mostra que a série evoca uma nostalgia por uma época de menor vigilância, de uma vida menos exposta, em que o mundo invertido (upside down) representa esse espaço para se desaparecer, sem deixar rastros, o que, segundo ele, é impossível na sociedade contemporânea altamente conectada e vigiada. Para Landrum (2017, p. 156), a nostalgia de Stranger Things baseia-se

numa visão romantizada de que houve uma época, em um passado não muito distante (anos 1980), onde era possível a crianças e adolescentes desaparecerem, escaparem da vigilância de pais e autoridades sem deixarem vestígios. Os criadores da série, segundo Landrum (2017, p. 156), entrelaçam os diferentes mundos do gótico e da nostalgia, das tecnologias analógicas e das digitais, da típica cidadezinha norte-americana e de suas dimensões paralelas assombradas e das novas e velhas práticas de vigilância: “Essas combinações são planejadas não apenas para contar uma estória gótica sobre os anos 1980, mas também para nos lembrar do que de mais horrível existe atualmente: as audiências do século 21 vivem com a constante preocupação de serem vigiadas” (Landrum, 2017, p. 156, tradução nossa).

Outro aspecto romantizado na recriação nostálgica dos anos 1980 é apontado por Li (2019), para quem a nostalgia na série leva a uma reinterpretação da masculinidade tipicamente retratada na produção cultural mainstream<sup>6</sup>, transgredindo os estereótipos da época. Enquanto predomina no imaginário das produções audiovisuais de sucesso dos anos 1980 uma caracterização da masculinidade baseada em corpos musculosos e em comportamento heterossexual, em sua recriação idealizada dos anos 1980 *Stranger Things*, segundo Li (2019), apresenta uma masculinidade que inclui garotos sensíveis com laços homosociais e garotas andróginas e valentes.

<sup>6</sup> Entende-se produção mainstream aqui como aquela direcionada a grandes audiências globais, que apresenta conteúdo e formato convencionais. Segundo Martel (2012, p. 21), “a expressão ‘cultura mainstream’ pode ter uma conotação positiva e não elitista, no sentido de ‘cultura para todos’, ou mais negativa, no sentido de ‘cultura do mercado’, comercial, ou de cultura formatada e uniformizada”..

Um terceiro aspecto da romantização dos anos 1980 vem das conclusões do estudo de Wildermuth (2019). Para ela, ao mostrar que a intertextualidade com os blockbusters daquela década remete a sucessos cinematográficos com estéticas e temas sombrios, os criadores de *Stranger Things* criam uma visão nostálgica da infância e da adolescência na década de 1980 caracterizada pelo profundo medo, ansiedade e isolamento, em função das ameaças da Guerra Fria e do temor da aniquilação por um possível conflito nuclear. Nesse sentido, reforça a identificação do espectador com a nostalgia invocada pela série o fato dos protagonistas, como apontam Richardson e Romero (2018), estarem na adolescência, fase da vida na qual predomina um excessivo sentimento misto de tristeza e felicidade.

Wildermuth (2019) entende que o pessimismo presente na caracterização sombria da infância e adolescência em *Stranger Things* pode ser o reflexo do contexto sociocultural em que seus criadores se inseriram, contexto esse caracterizado pelo período da Guerra Fria e pela conjuntura contemporânea na sociedade norte-americana, que se caracteriza pelo medo do terrorismo pós 11 de setembro de 2001 e por graves crises econômicas, como as de 2000 (bolha da Internet) e de 2008 (bolha imobiliária).

Deve-se acrescentar a esses achados outro elemento que também contribui para a atualização romantizada da década de 1980 em *Stranger Things*. Trata-se da minúcia estética dos criadores, que fazem o mundo diegético oitocentista da série ter mais elementos simbólicos daquela década do que acontecia na experiência real das pessoas que vivenciaram o período. Nesse sentido, a recriação nostálgica da década de 1980 na série ultrapassa o realismo trazido por inúmeros elementos (cenários, figurinos, objetos de cena, trilha sonora, linguagem, costumes, padrões comportamentais e morais) para se colocar a serviço da experiência subjetiva de seus criadores (direta ou indireta) em relação àquela época.

<sup>7</sup> Adota-se neste estudo o conceito de tribo urbana na concepção de Michel Maffesoli (2010). Para ele, as tribos se constituem como comunidades emocionais cujos integrantes compartilham os imaginários que emergem dos produtos e bens culturais que consomem e estabelecem processos de identificação cultural locais e internacionais em torno desses imaginários. Esse fenômeno é exemplo do processo de tribalização em que, conforme aponta Maffesoli (2010), o sentir em comum (aura estética), a experiência ética (laço coletivo) e o costume (vida cotidiana) são os elementos que constroem o sentimento de pertencimento do indivíduo nas comunidades que se formam.

Outro ponto de convergência entre os estudos aqui analisados diz respeito à chamada cultura geek, que pode ser definida como aquela relacionada à tribo urbana<sup>7</sup> cujos integrantes são entusiastas de produtos e atividades culturais como histórias em quadrinhos, filmes, séries de TV, livros, jogos, role playing games e cosplay, entre outras, que se caracterizam por pertencerem aos gêneros de ficção científica e fantasia e, geralmente, serem produções obscuras, alternativas às produções mainstream, embora alguns desses produtos acabem por se tornar mainstream ao alcançarem amplo sucesso (McCain et al., 2015). Geralmente, os integrantes da cultura geek têm sido caracterizados de forma estereotipada com uma extraordinária habilidade intelectual e uma falta de habilidade social, à medida que priorizam a busca por conhecimento e pela valorização da tecnologia e do discurso científico.

<sup>8</sup> Produções de baixo orçamento no gênero de terror que predominantemente apresentam um antagonista psicopata que assassina vítimas aleatórias.

A década de 1980 é um marco para a cultura geek, com a proliferação de produtos bem-sucedidos associados a ela, especialmente no cinema, nos quadrinhos e nos jogos. *Stranger Things* faz um tributo aos primórdios dessa cultura, enfatizando especialmente o consumo dos produtos geeks, como o role playing game *Dungeons & Dragons*, walkie talks, bicicletas BMX, relógios-calculadoras, filmes slasher<sup>8</sup>, quadrinhos e os primeiros videogames, entre outros.

Para McCarthy (2019), *Stranger Things* apresenta uma série de produtos voltados a adolescentes associados ao nicho da cultura geek, que trazem à tona reminiscências afetivas coletivas voltadas a um subgrupo social específico. No mesmo sentido, Li (2019) entende que a série valoriza a cultura geek em seus aspectos comportamentais, especialmente quando da construção dos protagonistas, que apresentam características que se opõem à hipermasculinidade predominante em alguns dos principais personagens das narrativas cinematográficas oitentistas.

A nostalgia por uma década de 1980 idealizada e pelos primórdios da cultura geek por parte de uma audiência que predominantemente não vivenciou diretamente aqueles anos, se dá no bojo de dois fenômenos.

O primeiro, como aponta o estudo de Bressan Júnior e Lessa (2018), é que a audiência jovem vivencia a experiência nostálgica de *Stranger Things* de forma positiva em função das memórias coletivas de seus grupos de referência, compartilhadas por parentes e conhecidos que vivenciaram aqueles anos. É preciso acrescentar que a experiência indireta dos anos 1980 pela maior parte da audiência da série vem também das várias criações bem-sucedidas do universo da cultura pop da época, especialmente em literatura, quadrinhos, videogame, canção, televisão e cinema, que se tornaram obras cultuadas nas décadas seguintes, sendo exaustivamente expostas, o que, conseqüentemente, contribuiu para serem conhecidas e admiradas pelas gerações seguintes. Além disso, Richardson e Romero (2018, p. 102) destacam que a cultura apreciada pelos pais tem uma forte influência nos filhos que, em muitos casos, passam também a apreciá-la e desenvolvem um sentimento nostálgico por seus elementos.

O segundo fenômeno diz respeito à importância social, cultural e econômica que a cultura geek alcança na contemporaneidade (pós anos 2000). Essa importância pode ser constatada pela ascensão à condição de estrelas midiáticas e referências no mundo dos negócios de pessoas inovadoras nos campos da tecnologia, como Bill Gates (Microsoft), Steve Jobs (Apple), Mark Zuckerberg (Facebook), Larry Page e Sergey Brin (Google) e Elon Musk (Tesla, SpaceX), entre outros, pela ampla popularidade e sucesso comercial de filmes, séries televisivas, quadrinhos e videogames que abordam temas de ficção científica e fantasia e pelas transformações sociais que levaram a uma valorização de determinados comportamentos peculiares de seus integrantes. Tal fenômeno pode estar contribuindo para a nostalgia pelos primórdios da cultura geek retratados em *Stranger Things*.

Alinhada assim à ideia de nostalgia como o anseio do público por um tempo diferente, por um tempo mítico, situado na conexão entre as memórias individuais e coletivas, *Stranger Things* recria em seu mundo diegético uma década de 1980 idealizada, que inclui referências socioculturais contemporâneas e que resulta em comportamentos atualizados, e faz um tributo a uma tribo urbana em particular, a dos geeks, que se torna no mundo diegético da série a protagonista daquele momento.

Por fim, é preciso ressaltar que apesar de ser um importante elemento no êxito da série, a nostalgia insere-se numa complexa — e, muitas vezes, imprevisível — combinação de fatores que levam uma produção audiovisual ao sucesso de público, como roteiro, elenco, direção, cenários, figurinos, efeitos visuais, marketing, orçamento e distribuição. Dentre eles, a familiaridade cultural é um dos mais importantes. Anaz (2022), ao revisar a literatura sobre os fatores que contribuem para o sucesso de filmes nos cenários internacional e brasileiro, mostra que os estudos convergem em apontar que um dos que mais impactam positivamente os resultados de bilheteria é a familiaridade cultural. Para Hennig-Thurau et al. (2007), a familiaridade cultural tem uma influência positiva na arrecadação e na

lucratividade, especialmente a longo prazo, e confiar nela é uma estratégia mais eficiente até do que a contratação de elencos consagrados para reduzir incertezas no investimento em filmes e gerar lucros.

Familiaridade cultural significa, de forma geral, o conhecimento prévio que o público tem da narrativa. Criadores e produtores de filmes e séries a exploram preponderantemente a partir da extensão ou atualização de um filme ou série de sucesso, produzindo sequências, prequels, spin-offs, remakes e reboots, ou realizando a adaptação ou transcrição de obra bem-sucedida originalmente em outra linguagem, como literatura, dramaturgia, quadrinhos e videogame. Recorrem assim a personagens e tramas consagradas para atraírem a audiência.

No caso de *Stranger Things*, o uso da nostalgia dos anos 1980 parece operar como um vetor para estabelecer uma familiaridade cultural entre a narrativa e o público. Por ser uma obra inédita, *Stranger Things* não se beneficiaria da familiaridade prévia do público com sua estória. Mas a nostalgia multifacetada, que recria uma década de 1980 mais idealizada do que realista e que valoriza os produtos de consumo da cultura geek contribui para estabelecer a familiaridade da trama, dos personagens e principalmente da década de 1980 de *Stranger Things* com parte da audiência contemporânea. Nesse sentido, a relação entre nostalgia e familiaridade cultural para explicar o sucesso de *Stranger Things* pode ser um tema promissor para futuros estudos.

## Referências

- Anaz, S. (2022). Fatores determinantes para o sucesso de bilheteria de filmes no Brasil. *Revista Comunicação e Inovação*, 23(52), 126-148. <https://doi.org/10.13037/ci.vol25n52.8449>
- Boym, S. (2002). *The Future of Nostalgia*. Basic Books.
- Boym, S. (2017). Mal-estar na nostalgia. *História e Historiografia*, 10(23), 153-165. <https://doi.org/10.15848/hh.v0i23.1236>
- Bressan, M. A., Jr., & Lessa, L. A. (2018). Old is cool: nostalgia “oitentista” e a memória do público jovem sobre a série *Stranger Things* da Netflix. *Revista Memorare*, 5(3), 125-153. <https://doi.org/10.19177/memorare.v5e32018125-153>
- Dunleavy, T. (2018). *Complex serial drama and multiplatform television*. Routledge.
- FlixPatrol. (2020-2024). *Stranger Things Demographics*. <https://tinyurl.com/2mys3rns>
- Hailu, S. (2022, jul 1). ‘Stranger Things’ Smashes Nielsen Streaming Records with More Than 7.2 Billion Minutes Watched in One Week. *Variety*. <https://tinyurl.com/>
- Hennig-Thurau, T., Houston, M. B., & Walsh, G. (2007). Determinants of motion picture box office and profitability: an interrelationship approach. *Review of Managerial Science*, 1(1).
- Jenkins, H. (2008). *Cultura da convergência*. Aleph.
- Kallas, C. (2016). Na sala de roteiristas: conversando com os autores de *Friends*, *Mad Men*, *Game of Thrones* e outras séries que mudaram a TV. Zahar.
- Landrum, J. (2017). Nostalgia, Fantasy, and Loss: *Stranger Things* and the Digital Gothic. *Intertexts*, 21(1-2), 136-158. <https://doi.org/10.1353/itx.2017.0006>
- Li, A. S. (2019). Reconstructing the '80s Man: Nostalgic Masculinities in *Stranger Things*. *Refractory*, 31, fev 2019. [https://www.researchgate.net/publication/348788660\\_Reconstructing\\_the\\_'80s\\_Man\\_Nostalgic\\_Masculinities\\_in\\_Stranger\\_Things](https://www.researchgate.net/publication/348788660_Reconstructing_the_'80s_Man_Nostalgic_Masculinities_in_Stranger_Things)

Maffesoli, M. (2010). O tempo das tribos. Forense Universitária.

Martel, F. (2012). *Mainstream: a guerra global das mídias e das culturas*. Civilização Brasileira.

McCain J., Gentile B., & Campbell W. K. (2015). A Psychological Exploration of Engagement in Geek Culture. *PLoS One*, 10(11). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0142200>

McCarthy, K. (2019). Remember Things: Consumerism, Nostalgia, and Geek Culture in *Stranger Things*. *Journal of Popular Culture*, 52(3), 663-677. <https://doi.org/10.1111/jpcu.12800>

Mittell, J. (2015). *Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling*. New York University Press.

Mittell, J. (2012). Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. *MATRIZES*, 5(2), 29-52. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v5i2p29-52>

Parrot Analytics. (2022). United States TV audience demand for *Stranger Things*. <https://tinyurl.com/524saekd>

Porter, R. (2022, mai 31). 'Stranger Things' Smashes Netflix's Opening Weekend Viewing Record. *The Hollywood Reporter*. <https://tinyurl.com/yr79zf8r>

Richardson, T.; Romero, T. (2018). Familiar Things: *Stranger Things*, Adolescence and Nostalgia. *PsyArt*, 22, 95-104.

The Duffer Brothers. (n.d.) *Montauk, An Epic Tale of Sci-Fi and Horror (Bible)*. [https://screencraft.org/wp-content/uploads/2019/07/StrangerThings\\_Bible.pdf](https://screencraft.org/wp-content/uploads/2019/07/StrangerThings_Bible.pdf)

The Duffer Brothers. (n.d.). *Montauk (Pilot)*. Paradigm. <http://www.sellingyourscreenplay.com/wp-content/uploads/screenplay/scripts/Stranger-Things.pdf>

The Duffer Brothers (Diretores). (2016-2022). *Stranger Things* [série de TV]. Netflix.

Wildermuth, R. (2019). Trauma and Nostalgia: Youth and the Darkness of Quality in *Stranger Things*. *Refractory*, 31, 2019.