

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
CURSO DE HISTÓRIA

MARCOS FERNANDES DE ANDRADE AGUIAR

STRANGER THINGS E AS MITOLOGIAS POLÍTICAS: Entre A Idade de Ouro e A
Conspiração

MARIANA, MG

2023

MARCOS FERNANDES DE ANDRADE AGUIAR

**STRANGER THINGS E AS MITOLOGIAS POLÍTICAS: Entre A Idade de Ouro e A
Conspiração**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), como parte
das exigências do curso de História, para obtenção do
título de Licenciado.

Orientador Prof. Dr. Jefferson José Queler

MARIANA, MG

2023

SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

A282s Aguiar, Marcos Fernandes De Andrade.
Stranger Things e as mitologias políticas [manuscrito]: entre a idade de ouro e a conspiração. / Marcos Fernandes De Andrade Aguiar. - 2023. 63 f. (Série: .)

Orientador: Prof. Dr. Jefferson José Queler.
Monografia (Licenciatura). Universidade Federal de Ouro Preto.
Instituto de Ciências Humanas e Sociais. Graduação em História .
ISBN: ..
ISSN: ..

1. Mitologias políticas. 2. Stranger things (Programa de televisão). 3. Girardet, Raoul - Crítica e interpretação. 4. Conspiração. 5. Idade de Ouro. 6. Televisão e política. I. Queler, Jefferson José. II. Universidade Federal de Ouro Preto. III. Título.

CDU 94

Bibliotecário(a) Responsável: Iury de Souza Batista - CRB6/3841



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
REITORIA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
COLEGIADO DO CURSO DE LICENCIATURA EM
HISTÓRIA



FOLHA DE APROVAÇÃO

MARCOS FERNANDES DE ANDRADE AGUIAR

STRANGER THINGS E AS MITOLOGIAS POLÍTICAS: Entre A Idade de Ouro e A Conspiração

Monografia apresentada ao Curso de História da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em História.

Aprovada em 21 de agosto de 2023

Membros da banca

Prof. Dr. Jefferson José Queler - Orientador(a) Universidade Federal de Ouro Preto
Prof. Dr. Bruno Tadeu Salles - Universidade Federal de Ouro Preto

Prof. Dr. Jefferson José Queler, orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 22.09.2023



Documento assinado eletronicamente por **Jefferson Jose Queler, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 22/09/2023, às 16:51, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0593969** e o código CRC **7EF2DE0A**.

Dedico este trabalho a todos aqueles que não tiveram o mesmo privilégio que eu. Àqueles que viram seus sonhos sendo inundados pelas urgências da realidade.

AGRADECIMENTOS

Esta é a seção mais importante do trabalho. É o momento em que me lembro da primeira vez que embarquei em um ônibus com destino a Mariana: ansiedade e sonho se confundiam. Por mais que não eu não seja hábil em transmitir o meu sentimento e gratidão nestas simples linhas, creio que este seja o reencontro comigo mesmo após tanto trabalho. Aliás, os parágrafos seguintes são um exercício contra o individualismo exacerbado, contra qualquer ideia de ir para a batalha e dizer que a venceu sozinho, contra tudo aquilo que passa pelo egoísmo e contra os responsáveis por essas ideias. Se a conquista é individualizada, ela deixa de ser um momento glorioso.

A base que me permitiu chegar ao curso que sempre sonhei são os meus pais: Leuiz Fernandes de Aguiar e Raquel Vieira de Andrade. Fui apoiado por eles desde que me entendo por gente. Chega a ser impossível citar todas as formas que eles pavimentaram o meu caminho, pessoal e profissional, para que eu me tornasse o homem que sou hoje. Recebi todo o amor e carinho que uma criança poderia ter, fui apoiado e incentivado da Educação Infantil até o Ensino Superior, ganhei quadrinhos e revistas científicas, me levaram para jogar futebol, receberam os meus amigos em casa e me defenderam até quando eu não demonstrava reciprocidade em minhas atitudes. Ambos tiveram um caminho árduo até a estabilidade, conviveram com problemas maiores que os meus, passaram por coisas que eu nem consigo imaginar. Cada linha que escrevi nestes últimos meses carrega um pouco dessas lições que vocês me ensinaram. Sendo assim, são vocês os principais culpados por um historiador na família, formado em uma instituição pública de Ensino Superior. Obrigado por me presentear com algo que nunca puderam acessar. Foram essas duas referências que me deram a força necessária para que eu não desistisse quando tudo parecia nebuloso. Eu amo vocês.

Existem quatro pessoas tão especiais para mim que seria impossível não citá-las: Thiago, Rafael, Gabriel e Kaio. Não tenho palavras para agradecê-los. Vocês me ajudaram a desenvolver um senso crítico; estiveram comigo quando as tempestades chegaram em minha vida, assim como brindamos copos ao amanhecer; me apoiaram desde o princípio; não se esqueceram de mim apesar da distância e sempre ouviram os meus discursos apaixonados pelas coisas que amo. Conheço vocês há mais de dez anos, mas ainda é pouco para tudo que nos aguarda. Vocês são os melhores amigos que eu poderia ter. Obrigado por transformarem minha vida, camaradas.

É impossível não agradecer a República Calangos, local que foi meu lar durante esses quatro anos da graduação. Eu não poderia estar em melhores mãos! Obrigado por me acolherem

antes mesmo de me conhecerem pessoalmente. Toninho, Miranda, Lost e tantos outros estarão em meu coração para sempre. Aos amigos que fiz em Mariana, obrigado Rafael Vieira, Thalles e Ana Laura pelos gloriosos momentos desde que ingressamos no curso de História.

O que não faltam são professores que marcaram a minha trajetória, porém, alguns merecem uma menção e agradecimentos especiais, são eles: Lucas Guedes (meu primeiro orientador), Eduardo Moreira, Zara Figueiredo, Jefferson Queler e Marco Antônio. Obrigado pelo peso decisivo nos meus caminhos acadêmicos e pelas trocas mútuas que realizamos ao debater sobre a realidade. Ao Everton Pimenta, o meu primeiro professor de História e grande amigo, agradeço não só pelas aulas que me fascinaram há 11 anos atrás, mas pelo auxílio prestado antes mesmo da minha graduação ter início.

Aos amores que se foram, a toda dor que foi sentida, a cada palavra de apoio que entrou em meus ouvidos, a cada sorriso luminoso em dias nublados, aos abraços, almoços em família e tudo aquilo que faz parte de mim desde os últimos quatro anos. Agradeço a força que encontrei nos momentos de fraqueza. Agradeço a tudo aquilo que me constitui e me auxiliou a terminar este trabalho.

A vida é feita de pequenas, médias e grandes coisas. Por mais que se anseie pelo notório, fora curva, como terminar uma monografia, o que mais me enche o coração são os pequenos detalhes da vida. Queria agradecer a todos aqueles que participaram do meu cotidiano. Obrigado pelos momentos singelos.

Por último, mas não menos importante, agradeço as políticas públicas que auxiliam o acesso e permanência das camadas populares em instituições como a Universidade Federal de Ouro Preto. O efeito delas saltam aos olhos, mesmo que avanços ainda sejam necessários. A minha história é parecida com a maioria desses outros alunos que não só se beneficiaram dessas reformas, mas que demonstram como conseguem agregar a esses espaços.

“As narrativas e as imagens veiculadas pela mídia fornecem os símbolos, os mitos e os recursos que ajudam a constituir uma cultura comum para a maioria dos indivíduos em muitas regiões do mundo de hoje.”

Douglas Kellner

RESUMO

O presente trabalho questionou-se sobre o eco das Mitologias Políticas, conceito abordado pelo autor Raoul Girardet (1987), nas mídias atuais. Das categorias mitológicas citadas pelo autor, respeitando a fluidez que lhes é inerente, privilegiou-se duas em específico: A Idade de Ouro e a Conspiração. Adiante, dentre a amplitude de obras passíveis de análise, foi delimitado como objeto desta pesquisa a série de ficção científica *Stranger Things*, criada por Matt Duffer e Ross Duffer e produzida pela *Netflix*, popular plataforma de *streaming*. Buscou-se identificar em seu roteiro, desenvolvimento da trama, construção dos personagens, contexto histórico representado, inspirações para sua produção e entrevistas aos irmãos Duffer a extensa presença de ambos os grupos mitológicos. Com base nesta quantidade vasta de campos, tornou-se possível comprovar como *Stranger Things* reproduz as diversas configurações que A Idade de Ouro e a Conspiração assumem, seja em planos estruturais ou simbólicos. Ao final, concluiu-se que a série não só tem como base os mitos políticos, como sua extensão extrapola os limites da pesquisa, já que novas categorias mitológicas poderiam ser mobilizadas, diferentes momentos da trama conectam-se aos mesmos argumentos, seria razoável ainda traçar a extensão desses mitos entre suas referências até a execução e o impacto da estrutura audiovisual na produção.

Palavras-chave: Mitologias políticas; *Stranger Things*; Mídias; Idade de Ouro; Conspiração.

ABSTRACT

The present work questioned the echo of Political Mythologies, a concept addressed by the author Raoul Girardet (1987), in current media. Of the mythological categories cited by the author, respecting their inherent fluidity, two in particular were privileged: The Golden Age and The Conspiracy. Below, among the range of works that can be analyzed, the science fiction series *Stranger Things*, created by Matt Duffer and Ross Duffer and produced by Netflix, a popular streaming platform, was delimited as the object of this research. We sought to identify in its script, plot development, character construction, historical context represented, inspirations for its production and interviews with the Duffer brothers the extensive presence of both mythological groups. Based on this vast amount of fields, it became possible to see how *Stranger Things* reproduces the different configurations that The Golden Age and the Conspiracy assume, whether in structural or symbolic terms. In the end, it was concluded that the series is not only based on political myths, as its extension goes beyond the limits of the research, since new mythological categories could be mobilized, different moments of the plot connect to the same arguments, it would still be reasonable tracing the extent of these myths between their references to the execution and the impact of the audiovisual structure on the production.

Keywords: Political mythologies; *Stranger Things*; Media; Golden Age; Conspiracy.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 A IDADE DE OURO: DEVOÇÕES E LACUNAS EM RELAÇÃO AOS ANOS 80 ...	17
2.1 Idade de Ouro: filmes dos anos 80 e <i>Dungeons and Dragons</i>	17
2.2 O resgate do contexto socioeconômico	28
3 A CONSPIRAÇÃO EMERGE ENTRE OS MEMBROS DO GOVERNO E O SOBRENATURAL	35
3.1 O Laboratório Nacional de Hawkins	36
3.2 O sobrenatural à espreita	39
3.3 A lacuna que não pode ser ignorada	43
4 UMA DÉCADA PERMEADA POR CONSPIRAÇÕES: GUERRA FRIA E RPG	45
4.1 A conspiração soviética como uma terapia norte-americana	45
4.1.1 <i>Stranger Things</i> e os soviéticos.....	45
4.1.2 Ressentimento norte-americano: como recuperar a autoestima?	48
4.1.3 O monólogo do veterano: John Rambo e Jim Hopper	50
4.2 <i>Hellfire Club</i>: a conspiração dos jogos de RPG	53
5 CONCLUSÃO	58
REFERÊNCIAS	60

1 INTRODUÇÃO

O trecho retirado da obra *A Cultura da Mídia* de Douglas Kellner, evidencia a posição de privilégio que a mídia, termo amplo que engloba os meios de comunicação e seus produtos, ocupa na contemporaneidade. A sua extensão e onipresença no cotidiano, que já eram imensas na época em que o livro foi escrito, tomaram proporções cada vez maiores nos últimos 20 anos, principalmente por conta dos smartphones e o desenvolvimento das inúmeras redes sociais. Portanto, aquilo que é transmitido, exposto, construído, apresentado em veículos de comunicação ou entretenimento, toma protagonismo como o principal construtor de uma forma de cultura “na qual as pessoas criam sociedade e identidades” (KELLNER, 2001, p.11).

Logo, os mais diversos veículos midiáticos participam na formação da identidade das pessoas, suas preferências e recusas são delimitadas por eles, influenciam o conhecimento histórico de boa parcela da população ou dos caminhos políticos do país, constroem estereótipos sobre certos estratos sociais, expõem as lutas existentes e, em certos casos, almejam influenciar seu espectador a assumir uma posição. Com essa potencialidade, a mídia encontra-se em um rico cenário de análise, que as possibilidades, temáticas ou metodológicas, são tão amplas que se torna necessário circunscrever ao máximo a pesquisa.

Retorno à epígrafe. Se as mídias são capazes de mobilizar afetos e fornecer certos modelos de comportamento em nossa realidade, que espécie de mitos estão presentes nas mídias que consumimos? Aliás, quais são esses mitos e em qual obra é possível encontrá-los? Qual fonte utilizar para analisarmos esse fenômeno?

Algumas respostas sobre o fenômeno mitológico encontram-se na obra *Mitos e mitologias políticas* de Raoul Girardet. Sua preocupação primária, após apontar o problema “[...] que é de uma notável efervescência mitológica que não cessaram de ser acompanhadas as perturbações políticas dos dois últimos séculos da história europeia.” (GIRARDET, 1987, p. 11), inclusive entre tendências políticas dissonantes, é definir o que é o mito. Sendo assim, Girardet mobiliza três pontos essenciais que dão ao mito o seu sentido, são eles: ficção, explicação e mobilização. A fabulação da realidade é o ponto de partida, seja em um tempo imemorial em que homens foram capazes de feitos heroicos, uma sociedade que define seus inimigos sem qualquer materialidade ou na sua própria fundação majestosa. Essa narrativa fictícia se põe a serviço de explicar a realidade, “[...] fornecendo certo número de chaves para a compreensão do presente” (GIRARDET, 1987, p. 13), é o que dá um sentido para o percalço enfrentado ou explica a organização da sociedade, por entre seus ritos, identidades e tradições. Por fim, essa explicação

da realidade relaciona-se com uma mobilização daqueles homens, aponta para um futuro e um senso de dever, como uma responsabilidade. O que fazer com a realidade enfrentada? Devido a ambiguidade dos mitos, é possível que eles influenciem na conservação do *status quo* daquela sociedade, em sua luta por condições de vida melhores ou a fomentar histeria em relação a certos grupos sociais, como foi no caso da Alemanha nazista em relação aos Judeus.

Dessa forma, com base na literatura, filosofia, documentos e grupos políticos presentes na França entre os séculos XVIII e XX, Girardet aponta para quatro configurações mitológicas dentro dessas fontes: A Conspiração, O Salvador, A idade de ouro e A unidade. Por mais que estejam separados dessa forma, os mitos organizam-se de forma fluida, tanto que o autor os compara aos sonhos, por sua configuração complexa e seus encadeamentos de imagens que se aproximam e se afastam a todo momento, como escreve no trecho a seguir:

“Como o sonho ainda, o mito não pode ser abarcado, definido, encerrado em contornos precisos senão em consequência de uma operação conceitualizante, obrigatoriamente redutora, que sempre se arrisca a traí-lo ou a dele dar apenas uma visão empobrecida, mutilada, destituída de sua riqueza e de sua complexidade.”
(GIRARDET, 1987, p. 14)

Sendo assim, não basta analisar a presença de um ou dois desses mitos dentro de uma mídia em específico, mas é necessário chamar a atenção para a forma como esses mitos conversam entre si. Com isso, A Idade de Ouro perdida em um espaço imemorial pode ser retomada a partir de um Salvador, que guia todo o povo para a recuperação daquele mundo perdido. Por exemplo, dentro do universo político atual, seria possível compreender e interrogar a extrema-direita contemporânea a partir dessas quatro definições, dada a amplitude de possibilidades e a maleabilidade de suas fronteiras conceituais. Entretanto, o presente trabalho se concentra em dois mitos conceitualizados por Girardet: A Idade de Ouro e A Conspiração. Ativos de forma massiva em diversas produções atuais, eles serão analisados no Capítulo 1 e no Capítulo 2 respectivamente, em sequência, no Capítulo 3 será questionado de que forma eles interagem entre si.

Como já foi exposto, a mídia em si possui uma amplitude de caminhos, temas, suportes, produtos e espalhou-se de uma forma massiva por grande parte da população mundial através de seus múltiplos veículos. A gama de possibilidades de análise é significativa. Contudo, em busca de uma fonte que seja rica em mitos, que atravessam seu conteúdo, imagens e narrativa, analisarei a série *Stranger Things*. A estreia de sua primeira temporada aconteceu no ano de 2016, escrita e dirigida por Matt Duffer e Ross Duffer (The Duffer Brothers). A série

desenvolve-se comercialmente como uma das principais opções exclusivas do catálogo *online* da *Netflix*, sua plataforma de *streaming* e produção.

A série é ambientada a partir do ano 1983 e tem como núcleo principal a história de um grupo de crianças, composto por Lucas (Caleb McLaughlin), Will (Noah Schnapp), Mike (Finn Wolfhard) e Dustin (Gaten Matarazzo), que se envolvem e investigam misteriosos incidentes sobrenaturais que ocorrem na pacata cidade fictícia de Hawkins, nos Estados Unidos. Desde os seus primeiros episódios, *Stranger Things* tem como pedra basilar A Idade de Ouro e A Conspiração, ou seja, esses mitos são indispensáveis para o desenvolvimento da trama e permeiam o centro da estrutura narrativa da série. Trata-se de uma ficção científica, que se inspira e homenageia os mais variados aspectos da cultura norte-americana dos anos 80, entre filmes, padrões de consumo, músicas, jogos, hábitos, roupas, carros e ainda se posiciona em relação à Guerra Fria. Por outro lado, boa parte dos mistérios e investigações desenvolvidas pelos personagens possuem como alvo um agente conspirador, seja ele um grupo de RPG, soviéticos essencialmente malvados ou uma força sobrenatural que habita o mundo invertido.

Stranger Things tornou-se rapidamente um sucesso comercial. A terceira temporada da série foi assistida por mais de 64 milhões de assinantes algumas semanas após seu lançamento¹ (NETFLIX INVESTORS, 2019), enquanto o *The Wall Street Journal* noticiou que cada episódio da quarta temporada custou cerca de 30 milhões de dólares (FLINT, 2022). Contudo, seu sucesso transcende sua matriz comercial, por mais que esta seja uma categoria importante, já que, como indica Kellner (2001), a mídia se configura em um cenário de produção em massa com objetivo de lucro privado. É possível exemplificar a questão a partir do termo “efeito Rambo”, explorado por Kellner (2001), na qual fica perceptível que o impacto do filme “Rambo - Programado para matar” não se limita à sua lucratividade e popularidade por entre a sociedade estadunidense. Como demonstra o autor, o longa foi rapidamente exportado para os mais diversos países do mundo, conquistou fãs, se alinha tanto a seu contexto político que Ronald Reagan o cita em um discurso, tornou-se ofensa para alguns setores da sociedade, recebeu críticas dos veteranos do Vietnã e o acusaram de influenciar jovens a realizar delitos. Por mais que *Stranger Things* não consiga expor uma quantidade tão variada de controvérsias, sua importância extrapola a simples popularidade ou lucratividade da série, por mais que sejam ocasionados por ela.

¹ O artigo “Fabricando números: uma análise sobre dados de visualização das séries Originais Netflix” escrito por Daniel Rios oferece reflexões sobre a métrica utilizada pela *Netflix* para medir sua audiência e sua implicação como estratégia de *marketing*.

A quarta temporada da série mobilizou uma campanha de *marketing* em parceria com a franquia de *fast-food Burger King*, na qual um cardápio de edição limitada foi lançado com o nome de Stranger Menu, com referências diretas a aspectos marcantes da série (BURGER... 2022). O vídeo promocional que anunciou a novidade já atingiu a marca de 5,4 milhões de visualizações desde sua postagem no dia 26 de maio de 2022, algumas semanas antes do lançamento da nova temporada. O *Burger King* não foi o único a promover essas campanhas, a marca de chocolates *Bis*, marcas de calçados como *Rider* e *Melissa* e até mesmo empresas telefônicas como a *Vivo* também participaram desse marketing.

Dentro de sua narrativa, a série foi capaz de revitalizar comercialmente alguns clássicos dos anos 80, incluindo algumas músicas, popularizando-os entre as plataformas de streaming musicais e no próprio *YouTube*. A música *Running Up That Hill*, da artista Kate Bush, foi essencial no desenvolvimento das tensões da quarta temporada. Em seu quarto episódio (*Dear Billy*), a personagem Max (Sadie Sink) está sendo perseguida e atormentada com visões influenciadas pelo vilão Vecna (Jamie Bower), que está cada vez mais próximo de atingir seu objetivo de assassinar a garota. Contudo, em uma conexão dos arcos da trama, eles descobrem que seria possível evitar a ameaça, temporariamente, se Max estivesse ouvindo alguma música. No momento em que Vecna parece mais próximo de atingir o seu objetivo, após transportar a mente da garota para o mundo invertido, o que a deixa com o corpo em transe no plano comum, seus amigos colocam um fone de ouvido na garota com a música que ela estava sempre ouvindo. A emocionante cena, com Max escapando das garras de Vecna nos últimos segundos e com a referida canção como protagonista, triunfante ao fundo, foi capaz de revitalizar a música mais de 30 anos depois. Como afirma a organização WIPO (2022), “[...] *Running Up That Hill (A Deal With God)* esteve entre as 10 músicas mais tocadas por três semanas seguidas no *Spotify* e no *iTunes*, tornou-se ainda a música mais escutada em oito países”.

O que não faltam são desdobramentos do sucesso da série ou sua influência no mundo pop. Produções voltadas para expor o dia a dia de produção da série, o elenco principal foi entrevistado em diversos países durante as campanhas publicitárias, debates sobre teorias na internet, jogos que se inspiram nos conceitos de *Stranger Things*², brinquedos e uma vasta gama de outros produtos licenciados. De forma curiosa, até mesmo colunas destinadas a falar sobre economia e finanças passam a utilizar *Stranger Things* em seus breves artigos, como no caso de “5 lições de investimentos que aprendi em *Stranger Things*” (FORDELONE, 2022). Mesmo com uma escrita rasa e questionáveis analogias entre a série e o mercado, publicado algum

² Ver *Crossing Souls* (2018)

tempo antes do lançamento da quarta temporada, o que indica como seus autores pretendiam se aproveitar de um momento em que *Stranger Things* estava sendo bastante pesquisado pelos usuários, é clara a indicação de uma apropriação que visa engajamento. Por outro lado, voltou-se a questionar o teor anticomunista das produções americanas, por conta das representações soviéticas ao longo da terceira e quarta temporada, principalmente no arco de desenvolvimento do detetive Jim Hopper (David Harbour).

Enfim, o eco da série na sociedade, em debates ou hábitos de consumo demonstra a extensão que a narrativa, baseada e reprodutora de mitos, alcançou. Os anos 80 apresentados por *Stranger Things*: idealizados, elevados a uma perfeição estética e de consumo. Na série, aquele período não se encerra em si mesmo, as suas produções não são simplesmente homenageadas ou citadas, mas elas servem como inspiração incontornável para o conceito como um todo.

Tomando como base os antagonistas da série, que ocupam tal posição como seres de outra dimensão, membros de um laboratório do governo norte-americano que faziam testes em crianças até os soviéticos, será possível demonstrar como a amplitude dos seus dispositivos narrativos privilegia os aspectos míticos da Conspiração. Nem mesmo o inocente grupo de RPG Hellfire consegue fugir disso, com seu caso que merece uma atenção em específico. A todo momento existe alguém tramando pela dominação do mundo, agindo nas sombras, com uma maldade absoluta que almeja destruir todos aqueles valores conhecidos, seja ela real na narrativa ou não.

2 A IDADE DE OURO: DEVOÇÕES E LACUNAS EM RELAÇÃO AOS ANOS 80

2.1 Idade de Ouro: filmes dos anos 80 e *Dungeons and Dragons*

A Idade de Ouro é a estrutura mitológica “mais constante, mais intensamente presente” (GIRARDET, 1987, p. 98). Ela pode se configurar como uma nostalgia em relação a um passado vivido ou não, uma busca por encontrar uma pureza que perdeu-se conforme o avanço da sociedade aconteceu ou como uma comunidade fechada em si mesmo, imóvel no tempo, como demonstra Girardet (1987). Além disso, independente do que resgatou-se por meio da memória, a seleção feita é frágil e o recorte daquele contexto impede a existência de problemas dentro dele. Por exemplo, caso se pretenda afirmar a positividade do passado com base na deterioração do presente, com ares de uma devoção mítica, na qual certo governante estava no poder, todas as ações e falas do governo serão encaradas como boas coisas. Na obra de Girardet, o que não faltam são exemplos de grupos que pretendem “‘Refazer 1789’, redescobrir ‘o espírito do verdadeiro socialismo’, voltar ao ‘gaullismo do General’” (GIRARDET, 1987, p. 101), em busca de resgatar algo que a França de determinado contexto perdeu.

Das ideias iniciais até a série ser finalmente lançada em 2016, *Stranger Things* (ST) busca nos anos 80 a sua inspiração, devoção e motor para os acontecimentos da trama. Antes de explorar de que forma a série alimenta o mito da Idade de Ouro, da nostalgia que se atrela estrutura narrativa, é necessário compreender melhor o seu roteiro em si. *Stranger Things* conta a história de Will Byers, Lucas Sinclair, Dustin Henderson e Mike Wheeler, crianças apaixonadas pela cultura *geek* estadunidense, desde os jogos de *RPG* como *Dungeons & Dragons* até as populares obras do cinema, como *Star Wars*, *Halloween* ou *The Thing*. Eles são representados como entusiastas de ficção científica e ótimos alunos, contudo, enfrentam problemas comuns para a idade deles, como *bullying* ou atritos com os seus pais.

Na primeira temporada, a história desenrola-se com o misterioso desaparecimento de Will, após uma noite jogando *RPG* na casa de Mike. O responsável pelo desaparecimento foi uma misteriosa criatura chamada de *Demogorgon*, vindo de outra dimensão, que conseguiu acesso ao mundo dos protagonistas após um acidente no *Hawkins National Laboratory* (HNL). Por conta desse mesmo acidente, em uma noite em que buscam respostas sobre o desaparecimento de Will, o grupo de crianças encontra-se com Eleven (Millie Brown), uma estranha garota com poderes telecinéticos que, como foi suposto por eles, parece ter relação com toda a situação. Paralelamente, o arco de outros personagens também progride, tais como:

Jim Hopper (David Harbour), Joyce (Winona Ryder) e Jonathan Byers (Charlie Heaton), Nancy Wheeler (Natalia Dyer) e Steve Harrington (Joe Kerry).

Por mais que o roteiro e as imagens da série sejam a fonte mais privilegiada para acessar o mito, elas não são as únicas. Tendo em vista a natureza específica de uma fonte do universo audiovisual, torna-se necessário direcionar questionamentos que vão além daquilo que é simplesmente perceptível. Segundo Marc Ferro:

“É preciso aplicar esses métodos a cada um dos substratos do filme (imagens, imagens sonorizadas, não-sonorizadas), às relações entre os componentes desses substratos; analisar no filme tanto a narrativa quanto o cenário, a escritura, as relações do filme com aquilo que não é o filme: o autor, a produção, o público, a crítica, o regime de governo. Só assim se pode chegar à compreensão não apenas da obra, mas também da realidade que ela representa.” (FERRO, 1992, p. 87).

Dentre as opções que se abrem nesse leque, importantes não só no presente capítulo, os irmãos Matt e Ross Duffer, autores e diretores de *Stranger Things*, merecem o devido destaque, assim como todo o aparato que envolve a obra. Dentre as suas entrevistas, independente do momento que elas ocorreram após o lançamento da série, é comum que o entrevistador pergunte a eles quais são as referências e inspirações de *ST*. Em entrevista à revista *The Hollywood Reporter* (2016), os irmãos citam nomes como Steven Spielberg e John Carpenter, populares diretores do cinema norte-americano (principalmente entre as décadas de 80 e 90), numa influência que passeia entre temáticas, referências e na estética.

Entretanto, essas inspirações possuem um notável peso no desenvolvimento da série, pois deixam de ser uma simples referência e elevam-se a protagonistas daquele conjunto: não é possível pensar a série sem a presença massiva das conexões com os clássicos filmes dos anos 80. Por mais que elas se completem, a profundidade das relações difere. Uma coisa é colocar um simples pôster de *The Thing* (1982) no quarto de Mike Wheeler, como uma breve homenagem, por outro lado, uma situação diferente é apresentar um inimigo que se assemelha fisicamente ao antagonista do filme de John Carpenter ou apresentar os personagens conversando diretamente sobre a obra.

Na 2ª e 3ª temporada de *Stranger Things*, a grande ameaça se chama *Mind Flayer*, um poderoso inimigo que delimita a urgência do problema envolvendo o *Upside Down* e sua conexão com o mundo dos protagonistas. A partir dos eventos da primeira temporada, após ficar aprisionado na dimensão paralela, Will ficou com estranhas sequelas ligadas àquele mundo. Ao final do episódio *The Upside Down*, na qual parte dos mistérios estavam solucionados, o caçula da família Byers começa a tossir no banheiro até expelir uma criatura

semelhante a uma lesma, o que era o prenúncio do problema que estava por vir. Na temporada seguinte, um ano após os acontecimentos da primeira temporada, o *Mind Flayer* se apresenta para Will através de perturbadoras visões. Elas tornam-se cada vez mais violentas, constantes e é possível perceber como aquela entidade passa a perseguir o garoto sistematicamente até o dia em que consegue capturá-lo novamente, ou melhor, invadir o seu corpo.

Na terceira temporada, ele permanece como um antagonista sorrateiro e perigoso, já que possui os mesmos objetivos, mas com uma estratégia repaginada. Ele começa a controlar e se alimentar de pequenos animais, como ratos, até que ele ganha força suficiente para mudar o seu alvo para os habitantes de Hawkins. Ele torna-se capaz de reduzir as pessoas a um estranho conglomerado de carne, o que permite que elas sejam absorvidas por seu corpo para que ele tome uma forma ameaçadora. A grande questão desse *design* é que ele é inspirado na criatura presente em *The Thing*, percepção que não é vazia ou infundada, já que os próprios criadores admitiram essa inspiração. Em um vídeo para o canal do *YouTube Wired*, os irmãos listam os diversos filmes que eles prestaram algum tipo de homenagem ao longo da série, no trecho sobre a releitura de John Carpenter, eles afirmam que:

“[...] Mais uma vez, não quero dar spoilers, mas o monstro ou os monstros desta temporada são inspirados pelo monstro que eles fizeram em *The Thing*. Certamente é a nossa temporada mais nojenta até agora e isso é uma coisa que amamos em *The Thing*, sobre o quão grotesca a criatura consegue ser.” (DUFFER, 2019, tradução nossa)

Além disso, em *The Thing* o monstro que invadiu a base científica na Antártida possui fraqueza contra o fogo, assim como o *Mind Flayer* ou as outras criaturas ligadas ao *The Upside Down* de *Stranger Things*. O que não faltam são momentos na série em que os mocinhos utilizam o fogo ou calor para lidar com as ameaças, como na cena em que Jim Hopper luta contra um *Demogorgon* em uma prisão soviética utilizando uma lança em chamas ou quando expulsam o *Mind Flayer* do corpo de Will após aumentarem a temperatura do ambiente e o causarem queimaduras. No momento em que Lucas, no episódio *The Bite*, começa a comparar a nova versão da Coca-Cola com o *remake* de *The Thing*³, fica perceptível o peso dessa obra para a constituição da série e o universo onde os protagonistas estão inseridos. No momento mais crítico da temporada, quando o grupo estava escondido em um supermercado, Lucas abre uma lata de *New Coke*⁴ e diz a seguinte frase: “É como o *The Thing* do Carpenter. O original é

³ O filme *The Thing* lançado no ano de 1982 e dirigido por John Carpenter trata-se de um *remake* da obra *The Thing From Another World* (1951).

⁴ Em 1985 a Coca-Cola lançou uma nova versão do refrigerante chamada *New Coke*.

um clássico, não há dúvida. Mas o *remake*... mais doce, mais forte, melhor.”. Haja vista todos os momentos que a trama de *Stranger Things* retoma algumas imagens da releitura de John Carpenter, seria possível que Lucas tivesse preferência pelo filme dos anos 50?

Não apenas as questões estéticas do *design* dos personagens conectam-se aos clássicos dos anos 80, o que não faltam são momentos em que, ao combinar linguagem cinematográfica e roteiro, os irmãos emulam algumas de suas principais referências. Sobre a forma que o audiovisual encontra para transmitir essas questões, Douglas Kellner indica que “[...] a parafernália cinematográfica transcodifica os discursos sociais e reproduz efeitos ideológicos.” (2001, p.93). Entende-se aqui como parafernália a forma que áudio e vídeo são captados, sua montagem, cores escolhidas para cada situação, direção e enquadramento das cenas, cortes e símbolos resgatados. Não há tijolos em vão na arquitetura de uma cena.

Sendo assim, essa combinação de mecanismos é capaz de transmitir ao consumidor, tendo como exemplo a série em questão, o apreço por obras dos anos 80. Por mais que em entrevista sobre as origens de *Stranger Things* a *ROLLING STONE*, Ross Duffer afirme que “Quando eu olho para trás, para algo como *E.T.*, ele não apenas se mantém maravilhoso, mas também parece atemporal” (DUFFER, 2016, tradução nossa), a importância do filme dirigido por Spielberg para a série extrapola o elogio. E é na combinação entre roteiro e as ferramentas cinematográficas que esse resgate nostálgico é feito.

Por ter passado toda a sua vida até então dentro de um laboratório, enfrentando experimentos e treinamentos, Eleven possui dificuldades em socializar-se. Suas primeiras interações com Mike e seus amigos são com base em olhares, poucas palavras e comportamentos estranhos. Mike esconde a garota no porão de sua casa, mostra para ela seus brinquedos favoritos, a alimenta e a todo momento existe uma tensão para que ela não seja descoberta. Além disso, os integrantes do laboratório do qual ela fugiu começam a investigar as localidades para descobrir o seu paradeiro, haja vista a sua importância como arma e ferramenta de espionagem.

Enquanto isso, os garotos a vestem como uma garota comum, colocam uma peruca nela, entram em conflito algumas vezes e descobrem seus poderes telecinéticos. Conforme a trama avança, os membros do governo parecem estar cada vez mais próximos de finalmente alcançá-la, contudo, durante uma cena de perseguição em que os garotos fogem de vans utilizando bicicletas, Eleven usa os seus poderes telecinéticos para atirar um dos veículos para cima e despistar os seus algozes.

Os trechos descritos possuem seu equivalente no filme *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982). O garoto Elliot (Henry Thomas) esconde a criatura vinda do espaço em sua casa, mostra a ela

seus brinquedos de *Star Wars*, a fantasia para tentar sair na rua com ela e é o que mais se preocupa com a integridade do extraterrestre. Assim como em *Stranger Things*, o governo passa a investigar o possível paradeiro da criatura, o grupo de crianças do filme precisa lidar com problemas cotidianos, como *bullying* e suas tarefas escolares, enquanto protegem o ser vindo do espaço. O clímax do filme, quando Elliot, *E.T.* e seus amigos são perseguidos por todas as forças da cidade, possui um paralelo fortíssimo com a cena em que as crianças de *Stranger Things* fogem dos membros do *Hawkins National Laboratory (HNL)* com as suas bicicletas. Além disso, os grupos são salvos por seu misterioso amigo com poderes telecinéticos. No filme, *E.T.* faz com que a bicicleta de todos os garotos comecem a voar, despistando a polícia no momento mais crítico da perseguição, já Eleven, ao ver uma van vindo em alta velocidade em direção ao grupo, simplesmente a atira para cima e bloqueia o caminho dos perseguidores.

Percebe-se como há uma fusão entre o roteiro e as categorias cinematográficas para que o paralelo atinja seu ápice. Em ambas as cenas decisivas em que as crianças conseguem despistar seus perseguidores, há todo um jogo de câmeras que reforçam o quão épico é aquele momento. A tensão de parecer que é o fim da linha para os protagonistas, uma solução repentina e poderosa, a forma que eles se safam e a própria reação dos vilões ganham um destaque, atônitos com tal feito. Em *Stranger Things*, a cena não serve apenas para mostrar o quão poderosa Eleven é, mas causa nostalgia pelo resgate de uma cena tão consagrada no cinema.

Segundo Matt Duffer (2016), eles já assistiram a esses filmes clássicos tantas vezes que os memorizaram de certa forma, em consequência, ao tentar transmitir aquela sensação de um filme dos anos 80, há a existência de referências deliberadas e outras subconscientes. Ou seja, ao tentar emular os principais filmes de Carpenter ou Spielberg, os irmãos transmitem não só uma cena que homenageia especificamente os diretores, mas também a tudo que aqueles filmes representam.

Para além dos elementos ligados ao desenvolvimento da trama em si, a escolha estética por trás da identidade visual da série e a sua logo possuem também uma ligação com os clássicos dos anos 80. Contudo, dessa vez a influência foram os livros de Stephen King, que ganharam uma ampla gama de adaptações ao cinema. No caso, como afirmam em entrevista ao *The Hollywood Reporter*, quando os irmãos foram produzir a tipografia da logo da série, a maior parte das referências utilizadas foram as capas dos livros do autor de terror (DUFFER, 2016).

A junção desses elementos visa causar uma certa nostalgia no seu consumidor final, pois ele rapidamente percebe como a série conecta-se a obras já consagradas da indústria. A ação é deliberada pelos diretores, por mais que o objetivo fosse resgatar o cinema e os seus signos dos anos oitenta, o movimento realizado por eles é um exercício para a memória. Mesmo que breve,

a entrevista ao programa de televisão *CBS Mornings* possui um riquíssimo material sobre a relação dos autores com a nostalgia. Quando questionados sobre o que eles imaginam ser o motivo para o sucesso da série, Matt Duffer toma a frente e afirma que: “Sabíamos que atrairia ou pensávamos que atrairia as pessoas que, assim como nós, cresceram amando esses filmes dos anos 80 e o que esperávamos e rezamos também era que funcionasse para uma geração mais jovem.” (DUFFER, 2016, tradução nossa)”.

Os irmãos estavam certos sobre o que eles imaginam ser o ponto chave para o sucesso da série. Nas resenhas críticas sobre a primeira temporada, o que não falta é a presença da palavra nostalgia como um dos aspectos que saltam aos olhos. Logo no início das reviews é comum ver trechos como “A nostalgia é tão agradável, na verdade, que você pode muito bem ir até o fim e construir para si uma cabana de edredom para assisti-la” (MELLOR, 2016, tradução nossa) ou “É muita nostalgia, uma carta de amor para todas as coisas dos anos 80 que amamos e nos lembramos” (EHENULO, 2016, tradução nossa). Entre o público que consumiu a série, a nostalgia é um caráter importante, como apresentado na dissertação *O consumo nostálgico na cultura participativa dos fãs da série Stranger Things*. Através das redes sociais, os fãs passam a reagir de variadas maneiras: desejam retornar a infância para que seja possível brincar novamente e produzem uma quantidade infindável de *fanarts* que remetem a produções dos anos 80 (RIBEIRO, 2017).

Entre diretores, críticos e o próprio público, o fio condutor da nostalgia carrega consigo um certo tom de referência autobiográfica, de acesso às íntimas memórias de carga positiva e um teor afetivo que não pode ser ignorado (GIRARDET, 1987). Ou seja, a partir da predileção dos irmãos Duffer pelas produções dos anos 80, tendo em vista que eles cresceram assistindo e lendo as obras que tentam emular em *Stranger Things* (DUFFER, 2016), os diretores apostaram que o público também dividiria com eles essas lembranças e sentimentos. Essa proposta é tão deliberada que torna-se difícil que o público não conecte certos trechos da série a algum filme daquele contexto – essa dinâmica foi feita para saltar aos olhos logo de início.

Algo que não pode ser ignorado é a proposta de colocar crianças como os protagonistas de uma aventura tão complexa, mesmo que inspirada em *The Goonies* ou *E.T. The Extra-Terrestrial*, elas influenciam no retorno do telespectador à sua própria infância. Portanto, como demonstra Girardet (1987), essa regressão se dá em relação a uma essência que se perdeu ao longo do tempo – assim como o resgate desses filmes indica que bons tempos do cinema teriam se perdido – e para um local onde a lógica de existência é mais tranquila. Até o momento que Will Byers é raptado no primeiro episódio da série, tudo parece pacato na vida dos personagens: eles se reúnem, jogam RPG enquanto comem salgadinhos, precisam encerrar a sessão porque

possuem aula no outro dia e são aficionados por filmes, jogos, quadrinhos e outros itens. Até o desespero entre os personagens é divertido, pois estão entregando tudo de si ao enfrentar a ameaça que surgiu no tabuleiro de *Dungeons & Dragons (D&D)*.

Alguns outros pequenos detalhes fazem o serviço de retornar aos anos 80 como uma época perdida, entre um senso de comunidade e a comunhão após a dificuldade através das festas (GIRARDET, 1987). A fictícia cidade de Hawkins funciona como uma comunidade fechada onde os problemas reverberam por todos os estratos. Quando Will desaparece, sua mãe vai até a delegacia de polícia conversar com Jim Hopper para que uma investigação se inicie. De início, o xerife da cidade pouco se importa e reluta em admitir a gravidade da situação, através de suas afirmações sobre a raridade com a qual ocorrem crimes violentos na cidade de Hawkins. Adiante, quando a polícia passa a organizar grupos voluntários para realizar buscas ao garoto, a cidade parece comovida e realmente preocupada com o caso: não só rostos conhecidos são vistos nas buscas, mas também uma quantidade significativa de figurantes. Na quarta temporada, essa comunidade fechada em si mesmo apresenta como ela pode guinar a conspiração caso necessário: após a confusa morte de Chrissy Cunningham (Grace Van Dien) e outros moradores, Jason Carver (Mason Dye) faz um fervoroso discurso mobilizador direcionado a toda comunidade. Rapidamente seus membros passam a se organizar para procurar o assassino da garota.

Esses dois casos demonstram como Hawkins consegue expressar uma “[...] sociedade unida, solidária, coerente, não deixando mais lugar à solidão dos seres e ao livre desenvolvimento dos egoísmos individuais.” (GIRARDET, 1987, p. 121). O mais interessante é pensar como essa harmonia de Hawkins ocorre numa lógica de organização econômica capitalista, em contraposição aos textos citados por Girardet, com obras que se opõem à “[...] sociedade entregue às exclusivas regras do lucro.” (GIRARDET, 1987, p.119). Isso não significa que Hawkins, enquanto um refúgio dos anos 80 não seja triunfante, mas confirma o poder de fluidez da mitologia da Idade de Ouro. Se em um dado momento da história privilegiou-se a vida camponesa, seus valores comunitários foram preservados para que fosse possível aplicá-los a uma cidade que organiza-se através do consumo.

Um outro aspecto essencial para confirmar a coesão do grupo são os festejos. Uma festa organizada e institucionalizada confirma como o grupo está coeso e unitário, na qual todos os fervores organizam-se em uma só estirpe (GIRARDET, 1987, p. 214). Nesse momento, a série resgata novamente as obras dos anos 80 e os principais festejos que aparecem em tramas que acompanham crianças ou adolescentes: os bailes escolares ao final do ano letivo. Filmes como *Sixteen Candles* (1984), *Pretty in Pink* (1986) e *Back to the Future* (1985) possuem cenas de

baile, da mesma forma que outras produções com adolescentes em sua trama, como *Everybody Hates Chris* (2005-2009), série ambientada nos anos 80, também dão atenção a categoria.

Antes mesmo de ser produzida, Matt Duffer afirmou que os irmãos pretendiam terminar a segunda temporada com um baile, assim como “[...] 50% ou mais dos clássicos filmes para adolescentes dos anos 80 apresentam algum festival massivo de dança onde tudo acontece” (DUFFER, 2019, tradução nossa). Quando o último episódio finalmente chega, após os protagonistas enfrentarem as ameaças do *Upside Down* pela última vez até aquele momento, os diretores reservaram os minutos finais para explorar a cena do baile *Snowball*. Após todo o caos enfrentado, os personagens poderiam finalmente reservar algum tempo ao lazer. O baile torna-se um abrigo em relação a uma Hawkins que perdeu seus atributos de calma e quietude para aquelas crianças – já é a segunda vez que eles salvam a comunidade. No momento em que Lucas começa a dançar com Max, Mike com a Eleven e até Dustin, após ser recusado por duas garotas, é convidado para dançar com Nancy, uma coesão é visível. Os próprios cortes são construídos para que essa sensação se solidifique: a câmera corta as cenas e passa por todos os personagens, mostrando como a felicidade é unânime. Mesmo que por alguns momentos, o baile permite que a harmonia daquela comunidade seja revigorada.

Por mais que os filmes da década de 80 sejam as produções mais referenciadas e citadas pelos diretores da série, eles não determinam a narrativa com exclusividade. Há também um outro elemento popular daquele contexto que é resgatado pelos irmãos Duffer: o jogo de *RPG Dungeons & Dragons (D&D)*. A criação de Gary Gygax e Dave Arneson foi lançada comercialmente no ano de 1974. Desenvolvido a partir de jogos de estratégia, há uma importante diferença na transição entre a inspiração e a aplicação, já que as ações no novo jogo seriam definidas “[...] apenas pela imaginação do jogador que, ao invés de controlar exércitos, controlaria somente um personagem.” (VASQUES, 2008, p. 20), o que implica a própria definição de sua categoria. A sigla *RPG* significa *Role-playing game*, que pode ser traduzida como um jogo de interpretar papéis. De forma sucinta, o manual *GURPS* define o jogo da seguinte maneira:

“O RPG é jogado verbalmente. O Mestre descreve a situação e diz aos jogadores o que seus personagens vêem e ouvem. Os jogadores então descrevem o que eles estão fazendo para vencer o desafio. O Mestre descreve o resultado conseguido com estas ações... e assim por diante” (JACKSON, 1994, p. 8).

Os criadores não cultivaram grandes expectativas em relação ao produto, tendo em vista que o próprio Gary Gygax esperava que *D&D* vendesse cerca de 50 mil cópias (WATERS, 2004). Contrariando essa perspectiva, o jogo tornou-se um sucesso comercial, vendendo 1

milhão de cópias em cerca de 6 anos (VASQUES, 2008). A atmosfera medieval inspirada por clássicos da literatura, as regras e a jogabilidade do *game*, a forma que uma jornada adapta-se conforme as adições do mestre e dos jogadores, a transferência do poder de escolha ao jogador e a evolução dos personagens dentro do próprio sistema foram importantes para delimitar o sucesso de *D&D*.

Como demonstra Vasques (2008), o sucesso de *D&D* foi tamanho que não demorou para que jogos se inspirassem nele para criar experiências totalmente inéditas, independentes até em seus sistemas, tais como *Traveller* (1977) ou *Champions* (1981). Entretanto, o principal *game* de *RPG* entre o final dos anos 70 e o início da década de 80 continuava sendo *D&D*. Ainda mais com os constantes lançamentos, novas edições e expansões feitas pela *Tactical Studies Rules* (também chamada de *TSR*, empresa fundada pelos criadores de *D&D*) com base no jogo original.

Os primeiros minutos da série apresentam-se através de uma sessão de *Dungeons & Dragons*. Lucas, Will e Dustin são os jogadores enquanto Mike é o mestre da sessão. Os garotos estão visivelmente entregues aos personagens que estão interpretando, Mike evoca um novo desafio para o grupo e posiciona a criatura *Demogorgon* no tabuleiro, o que faz todas as crianças entrarem em desespero. Após discussões, Will decide usar o golpe *fire ball* contra o monstro e os dados que definem o nível de eficácia da ação são lançados. Quando os garotos olham o resultado da jogada, percebe-se que o movimento não foi bem sucedido e o *Demogorgon* conseguiu derrotar Will, finalizando a sessão daquela noite, pois já estava bem tarde.

Posteriormente, o roteiro demonstra como *D&D* será importante para a narrativa, fazendo com que todos os momentos em que ele é citado sejam cruciais para a compreensão daquele universo. Após se despedir de Mike e dos outros garotos, Will segue o caminho para a sua casa, mas é perseguido por uma estranha criatura. Ao final da caça, ela finalmente consegue capturar o garoto e no dia seguinte o mistério sobre seu desaparecimento começa a rondar em Hawkins. Conforme o andamento da trama, Eleven revela as outras crianças que Will está vivo em uma outra dimensão e que ele corre sério risco de vida, pois aquele é o lar do monstro que o capturou.

No momento da explicação, no episódio *The Weirdo on Maple Street*, a garota vira o tabuleiro de *D&D* ao contrário e usa o boneco do *Demogorgon* para simbolizar o perigoso monstro. A partir daí a associação está pronta: Dustin é o primeiro a chamar a criatura de *Demogorgon*, em seguida, passam a consultar o manual de *D&D* para traçar uma estratégia contra o monstro. Portanto, a cena inicial da série serve como um prenúncio através do *RPG* sobre os perigos que estão por vir – Will foi pego pelo *Demogorgon* tanto no jogo quanto na vida real, a aleatoriedade do seu acidente torna-se representada pelos dados que foram lançados.

Entre as expansões de *D&D* que foram lançadas por conta do sucesso que a obra original atingiu, o *Monster Manual*, traz informações valiosas sobre as criaturas desse universo. Escrito por Gary Gygax e publicado no ano de 1977, a obra se trata de uma coletânea dos monstros que faziam parte do jogo até então. Nela estão especificados os atributos, forma que se comportam, se são agressivos ou não, fraquezas, habilidades, *status* de defesa e ataque, chance de encontrá-los e proporções físicas dos monstros.

Na seção *Demon* do manual, encontramos os vários tipos de demônios, incluindo o *Demogorgon*. Segundo o guia, os demônios são capazes de se mover entre os planos de seu universo ou chegar até o mundo material, desde que seja feito de uma conjuração, portão ou algum outro meio similar, são caóticos, maus e difíceis de se controlar (GYGAX, 1977). A criatura da série, também chamada de *Prince of Demons* pelo manual, é descrita por terrível, poderosa, forte, alta, inteligente e possui uma infinidade de poderes, sejam eles psíquicos ou físicos (GYGAX, 1977). Sua aparência é tenebrosa, possui duas cabeças e cada parte de seu corpo lembra algo de um animal, mas num geral, exceto com suas duas cabeças que se assemelham a de um babuíno, “Sua aparência indica seu domínio de coisas de sangue frio, como serpentes, répteis e polvos” (GYGAX, 1977, p. 17, tradução nossa).

Por mais que o *Demogorgon* da série não seja tão semelhante fisicamente ao descrito no manual, o seu nível de ameaça e alguns traços foram preservados. Tal qual como qualquer *Demon* do manual, o *Demogorgon* de *Stranger Things* teve acesso ao mundo dos personagens através de um portal que foi aberto acidentalmente pela Eleven. Quando consegue acesso ao plano material, o *Demogorgon* se mostra uma criatura habilidosa, forte, rápida e com instinto assassino. Ele sabe o momento certo de agir ou recuar, sua maldade é natural e o que não faltam são momentos em que a criatura mostra sua frieza. Por mais que não tenha duas cabeças (ou um rosto), a pele que cobre o corpo do monstro possui tons mais frios e ele teme o fogo, o que indica sua predileção por baixas temperaturas. Outras criaturas são batizadas pelas crianças conforme os monstros de *D&D*, como o *Mind Flayer* ou *Vecna*, mais uma vez, sua ameaça, descrição e como infringem danos aos inimigos conectam-se às definições do manual.

A primeira temporada se encerra da mesma forma que se inicia: com um *RPG* no porão de Mike. Ao invés de profetizar um desastre que estava para acontecer, dessa vez os próprios diretores brincam com as pontas soltas que ficaram no caminho da série, assim como aquelas que fizeram parte da aventura que jogaram naquela noite. O grupo não só questiona Mike sobre a duração da campanha que havia chegado ao fim em apenas um dia, mas também o destino de alguns personagens que fizeram parte dela, como o “cavaleiro perdido” e a “princesa orgulhosa”. O paralelo com o final da série é tão gritante que chega a ser um momento de

descontração, já que o cavaleiro perdido poderia ser a Eleven, que desaparece após enfrentar e derrotar o *Demogorgon* e a princesa orgulhosa seria Nancy, que quebra as expectativas do público ao longo da série. Nesse momento, os próprios diretores admitem que uma nova temporada (ou jornada) é necessária para continuar a saga do grupo.

Em seguida, assim como utilizam o livro de *D&D* para se orientar entre os perigos do mundo real, não seria de se surpreender que outros aspectos de suas vidas seriam influenciados pelo jogo. Um dos primeiros passos quando se pretende jogar *RPG*, é o momento de criação de seu personagem, na qual a sua classe, habilidades e características serão definidas. Não só inicial, mas também crucial, já que a ideia de “Roleplaying é justamente a de fazer o papel de uma outra pessoa, um personagem criado por você mesmo.” (JACKSON, 1994, p. 10).

Na segunda temporada, no episódio *The Pollywog*, quando Max confronta Mike sobre o porque ela não poderia se juntar ao grupo, ele responde que o conjunto não precisa de outro membro, já que Will é o clérigo, Dustin é o bardo, Lucas é o *ranger*, Eleven é o mago e ele é o paladino. Quando Max afirma que ela pode ser a *Zoomer*, Mike estranha a proposta pois essa é uma classe que não existe no jogo. Mike demonstra mais uma vez como a lógica do *RPG* serve como o resgate imediato para resolver os conflitos enfrentados. Ora, se o jogo foi útil para enfrentar monstros de outra dimensão, por que não continuar fiel ao método? O grupo já está completo e novos membros não são necessários, já que cada classe possui seus atributos específicos a serem utilizados no momento correto.

Independente da época a ser resgatada, seja ela um período identificável na história ou não, percebe-se como uma harmonia geral toma conta daquele recorte – o que seria do resgate de uma Idade de Ouro se não fosse pelo caráter positivo do passado perdido? Convém pensar que, ao debruçar-se sobre a década em questão, a leitura e representação feitas proporcionam devoções e fidelidades com a realidade representada ao passo que não deixa de escancarar suas rejeições pessoais e omissões específicas (GIRARDET, 1987). Nesse ponto, a categoria ficcional do mito atinge um ápice incontestável, pois a lembrança do período será modificada ao bel-prazer daquele que o resgata. As suas preferências e devoções são privilegiadas em relação aos problemas que fazem parte daquele mesmo conjunto. Logo, não se trata mais da década de 80, como no caso de *Stranger Things*, mas de uma criação nova, na qual as lembranças esparsas transformam-se em um passado mitificado (GIRARDET, 1987).

Ou seja, se o objetivo é resgatar os clássicos filmes já citados e suscitar nostalgia em seu público alvo, é incontornável que se reflita sobre a retratação dessa época. De forma complementar, como demonstra Marc Ferro (1992), é nessa forma de escolher os temas a serem

abordados e os gostos por certas características que se situa o verdadeiro tom das obras, já que a sua pura representação é uma evidência.

2.2 O resgate do contexto socioeconômico

Entre os elementos que fazem parte desse contexto histórico, privilegiou-se a representação dos hábitos de consumo e da economia capitalista, movimento que engloba não só as mídias referenciadas pelos personagens, mas também os locais de lazer, a alimentação, os desejos e a forma que eles se posicionam no mundo. No início da segunda temporada, que se passa um ano após os acontecimentos da primeira temporada, nos é apresentado como Mike está abalado psicologicamente por conta do desaparecimento da Eleven, o que influencia o garoto a se comportar de uma forma ruim com o passar do tempo. Como advertência, sua mãe ameaça doar parte de seus brinquedos, ação que já ocorreu em outra oportunidade, como a série deixa transparecer. Mike se aborrece de imediato, por mais que ele tenha uma quantidade imensa de brinquedos, eles possuem um valor que ultrapassa a simples necessidade.

Existem alguns outros momentos que privilegiam o consumo, como as cenas em que o grupo vai ao cinema juntos ou quando Lucas experimenta a *New Coke*, já citada anteriormente. A novidade e a sensação de prazer são indissociáveis nessas cenas. Se a predileção pelo consumo não surge através do subtexto de algumas delas, existem também alguns elogios diretos ao modelo político-econômico vigente. No episódio *The Sauna Test*, a personagem Erica Sinclair (Priah Ferguson) afirma, em diferentes momentos, a superioridade do capitalismo em relação a outros modelos produtivos. Enquanto negocia com Dustin, Robin (Maya Hawke) e Steve em uma sorveteria, ela afirma que, entre as diversas características dos EUA, a sua favorita é o capitalismo. Como se não bastasse, dois episódios adiante, em conversa com Dustin, ela afirma não concordar com o comunismo como uma ideologia.

Ademais, existem outros dois momentos que confirmam a devoção a esse estilo de vida, ambos na terceira temporada. Entre o momento que Eleven vai ao *shopping* pela primeira vez em sua vida e as cenas em que o cientista soviético Alexei (Alec Utgoff) come *fast-food*, existe uma mensagem firme: ninguém resiste aos prazeres proporcionados pelo capitalismo. Seja você um cientista soviético que, na teoria, é um comunista com aversão a esse sistema ou uma garota que passou parte significativa de sua vida em um laboratório – por mais distantes que estivessem desse sistema, os dois personagens são um veículo para demonstrar o que ele é capaz de proporcionar. Aos poucos uma devoção ao modelo produtivo vai sendo construída.

No episódio *The Mall Rats*, após um atrito com Mike, Max convida Eleven para ir ao *shopping*, para que elas possam passar um tempo longe dos meninos. De início, Eleven está receosa com aquela quantidade de pessoas a sua volta, porém, seu medo se dissipa rapidamente conforme ela acessa tudo que aquele estabelecimento tem a oferecer: comprar roupas novas, ir a um *studio* de fotografias e experimentar sapatos. Enquanto isso, é possível ver a logo de algumas marcas famosas como o *Burger King* e o *Orange Julius* mostrando a variedade de itens que um *shopping* abarca.

Mesmo que a categoria não tenha sido tão privilegiada até o momento, é impossível não citar a trilha sonora dessa sequência: a música *Material Girl* da cantora *Madonna*. A canção expressa que num relacionamento a matriz material (ou condição financeira do parceiro) deve ser um tema central e definidor: “*Cause we are living in a material world And I am a material girl*”, o que é complementado ao final da sequência, já que Max afirma que a vida é mais do que garotos idiotas. A vida também é consumir.

Alexei não tarda a conhecer os prazeres do mundo capitalista. O russo que é raptado por Hopper e Joyce durante as investigações acerca da conspiração soviética na cidade de Hawkins passa a negociar de uma forma inusitada com os norte-americanos. No esconderijo de Murray Bauman (Brett Gelman), o cientista passa a exigir *fast-food* do *Burger King* para passar as informações que o xerife está exigindo – aliás, ele faz uma lista extensa e bem específica quanto aos seus desejos. Neste mesmo contexto, Alexei dedica a sua atenção e se diverte enquanto assiste ao desenho norte-americano *Woody Woodpecker*, por mais que todos os outros personagens em volta dele estivessem preocupados e ele não estivesse na situação mais confortável do mundo.

Em ambos os casos, o retorno ao tempo glorioso pouco questiona as dinâmicas em volta do consumo. Não é possível dissociar o prazer que os personagens atingem ao consumir e o sistema produtivo na qual eles estão inseridos. Sobre a categoria da conjuntura econômica, o consumo atua na lógica produtiva, pois é ele quem converte o produto em produto real e cria a necessidade de uma nova produção (PADILHA, 2003, p. 118). Adiante, após abordar a conexão entre produção e consumo segundo Marx, a autora afirma que: “A produção produz o consumo criando o **incentivo ao consumo como uma necessidade.**” (PADILHA, 2003, p. 118, grifos meus).

Em regime guiado pelo lucro e conduzido pelo aumento e necessidade de produzir, torna-se imprescindível criar cada vez mais necessidades para estimular o consumo (PADILHA, 2003). Logo, o elogio ao consumo enquanto uma categoria essencial em diversas cenas atua também como uma afeição pelo próprio sistema capitalista. Pouco se questiona o modo de vida

e todos os questionamentos que surgem em relação ao consumo em si. Existe naturalidade no consumo? Por que em um momento de tensão na trama o local escolhido para relaxar é um *shopping*? Tendo escolhido esse centro comercial, por que o primeiro estabelecimento que as meninas vão é uma loja de roupas? O que tem de tão prazeroso nesse hábito de consumir? O que o *fast-food* norte-americano tem de tão poderoso que faz Alexei exigí-lo como uma moeda de troca?

Toda essa vida de consumo, entre filmes recém lançados e novos sabores de refrigerantes, é posta quase que sem contradições. Os problemas do consumismo são pouco tangenciados. Por mais que Mike tenha uma coleção gigantesca de brinquedos, eles estão distantes do mundo real: os diversos brinquedos de *Star Wars* funcionam como signos de consumo (PADILHA, 2003). Não só podem cair em desuso como, em alguns casos, ficam escondidos em seu quarto, como no caso da nave de brinquedo *Millennium Falcon*.

Em uma crítica mais assídua, entre os diversos problemas da publicidade (indissociável ao consumo) citados por Padilha, existem dois em específico que podem ser elencados: condicionar e recuperar. O primeiro elemento trata-se do preenchimento de algo que falta no consumidor (PADILHA, 2003), no caso, Eleven, que conseguiu reencontrar-se com a felicidade após ir ao *shopping*. O segundo caso diz respeito à capacidade da publicidade de recuperar ou tentar trazer de volta aquilo que foge da ordem hegemônica (PADILHA, 2003), ora, percebe-se como ela foi bem sucedida, já que até um soviético é capaz de rapidamente se entregar aos prazeres norte-americanos. Ao passo em tornam-se devotos desse estilo de vida, pouco se lembra sobre as medidas econômicas e políticas que foram tomadas durante esse contexto.

Esse resgate da matriz econômica possui brevíssimos questionamentos. A dinâmica em si é que eles se perdem por entre tantos elogios ou referências sem quaisquer reflexões, ou seja, “a direita dá a ‘última palavra’” (FERRO, 1992, p.49). A terceira temporada de *Stranger Things* apresenta o *shopping center Starcourt Mall*, construído a serviço dos interesses soviéticos, a edificação funcionava como um disfarce para as operações, pesquisas e esforços envolvendo o portal para o *Upside Down*. A inserção do *Starcourt Mall* naquele contexto é acertada, pois entre os anos de “[...] 1970 e 1990, surgiram cerca de 25.000 novos shopping nos Estado Unidos: a cada sete horas, em média, um novo shopping abria seu estacionamento para o público” (RYBCZYNSK, 1996 p. 188 *apud* PADILHA, 2003, p. 74). Não obstante, o *shopping* passou a oferecer mais do que produtos, como demonstrado por Padilha (2003), esses ambientes passam a oferecer uma gama ampla de serviços e, até mesmo, transformam-se em pontos turísticos, como no caso do *West Edmond Mall*, no Canadá.

Só a estrutura em si pode gerar uma série de contestações, entre a sua arquitetura capaz de gerar um aconchego contrastante com a realidade (PADILHA, 2003) e o público alvo que aceita pagar um preço mais alto para ter o privilégio de estar naquele ambiente (JÚNIOR, Cid. *et al.* p. 42). Entretanto, a série debate o impacto econômico de um *shopping center* em uma cidade pequena como Hawkins. No caso, é representado como os pequenos comércios da cidade, como a loja de departamentos em que Joyce Byers trabalhava até aquela temporada, estão sendo afetadas negativamente pelo *Starcourt Mall*. Sinteticamente, enquanto o *shopping center* borbulha de pessoas, os pequenos comércios mal conseguem atrair clientes, mesmo que realizem promoções.

Os donos desses comércios mais afetados passam a criticar a presença do *Starcourt* na cidade, o que é demonstrado a partir de uma cena de protesto em frente à prefeitura. Nesse momento, o xerife Jim Hopper é acionado pelo prefeito Larry Kline (Cary Elwes) para que os ânimos sejam contidos. Em defesa ao centro comercial, Kline afirma que lá existem lojas incríveis e, por mais que haja descontentamento em certos setores, é só o bom e velho capitalismo americano, ideia que transmite uma certa “naturalidade dos modos de circulação de produção de riquezas” (SAFATLE, 2021, p. 16-17). Se separados, bom pode ser compreendido como os prazeres proporcionados pelos hábitos de consumo, por outro lado, velho é a matriz que define o tempo imemorial de sua fundação.

Um outro fator, mesmo que citado, é pouco aprofundado na trama: a posição de Ronald Reagan, presidente dos EUA entre 1981 e 1988. Vemos uma placa de sua candidatura em frente a casa dos Wheeler’s (1984) e a sua retórica paranóica em relação aos soviéticos é expressa através do Sr. Wheeler, pai de Mike. A combinação entre a abordagem do consumo e a posição de Ronald Reagan que aparece apenas como um preocupado com a Guerra Fria, gera uma lacuna visível no processo de mitificação dos anos 80, tendo em vista a agência do presidente no universo econômico do país.

Portanto, a segunda lacuna está intrinsecamente conectada à primeira, pois a validação do estilo de vida norte-americano impede que uma exposição crítica das reformas econômicas dos anos 80 sejam apresentadas. Nesse cenário, é imprescindível citar a posição do ex-presidente dos EUA, Ronald Reagan. Ele é citado pela primeira vez no episódio *Holly, Jolly* da primeira temporada, de uma forma a referenciar a Guerra Fria. No caso, os policiais da cidade estão especulando sobre o que de fato acontece no Laboratório Nacional de Hawkins, em sequência, um deles supõe que devem ser armas espaciais, como uma Guerra nas Estrelas de Ronald Reagan. Quando os agentes do governo vão até a casa dos Wheeler’s procurar por Eleven, que já havia fugido, os pais de Mike sintetizam bem esse receio: eles ficam com medo da garota

misteriosa ser russa e, por outro lado, acreditam que não há motivos para desconfiar daqueles homens que estavam em sua casa, pois eram membros do governo.

O que convém perceber é que, por mais que *Stranger Things* cite Reagan e a sua paranóia em relação aos soviéticos, já que outros personagens transparecem a “febre militar ou a retórica apocalíptica” (HOBSBAWM, 2019, p. 244), a série deixa uma lacuna essencial. Claro, esse foi um importante tópico, principalmente no primeiro mandato do republicano, porém, a partir dos preceitos do neoliberalismo de crítica a qualquer ação do estado na economia, “A Guerra Fria reaganista era dirigida não contra o Império do Mal no exterior, mas contra a lembrança de F. D. Roosevelt em casa: contra o Estado do Bem-estar Social, e contra qualquer outro Estado interventor.” (HOBSBAWM, 2019, p. 245). Sendo assim, como seria possível pensar os anos 80 sem a guinada ao neoliberalismo e todas as novas dinâmicas que ele influenciou? Para confirmar a posição conservadora da família, existe um momento no episódio *Dig Dug* entre uma transição de cenas que quase passa despercebido, na qual a Sra. Wheeler fala no telefone “Acho que se fosse Margareth Thatcher seria outra história”. Será mesmo?

Por mais que a economia capitalista tenha caminhado bem entre os anos de 1950 e 1960⁵, por conta de sua reestruturação do sistema e da internacionalização da economia (HOBSBAWM, 2019), a partir dos anos 70 os percalços retornaram. Dos diversos motivos que podem ser elencados, existem dois de destaque. Como demonstra Hobsbawm (2019), a crise do petróleo de 1973 ocorrida quando a OPEP (Organização dos Países Exportadores de Petróleo) deixou de cobrar apenas 2 dólares no barril de petróleo e também as próprias contradições do sistema, tendo em vista que:

“Economicamente, esse equilíbrio dependia de uma coordenação entre o crescimento da produção e os ganhos que mantinham os lucros estáveis. Um afrouxamento na ascensão contínua de produtividade e/ou um aumento desproporcional nos salários resultariam em desestabilização.” (HOBSBAWM, 2019, p. 279)

Com a crise de modelo que pretendia ser mais igualitário e corrigir os problemas daquele liberalismo irrestrito anterior a 2º Guerra Mundial, “[...] houve uma restauração dos postulados liberais, sob a ‘alrunha’ neoliberalismo, com a emergência, nos EUA, do presidente Ronald Reagan e, no Reino Unido, da 1ª Ministra Margareth Thatcher.” (NOVAES, 2008, p. 3). A retórica desta nova ordem econômica propõe um Estado mínimo que interfere pouco na economia, a realização de reformas previdenciárias, gradual privatização do serviço público, desregulamentações para a ação de empresas (NOVAES, 2008). Além disso, não é possível

⁵ Ver o capítulo “Os anos dourados” do livro “Era dos Extremos: O breve século XX: 1914-1991” escrito por Eric Hobsbawm.

esquecer do termo austeridade, que parte do princípio de que “[...] os indivíduos deveriam parar de procurar ‘proteção’ nos braços paternos do Estado-providência a fim de assumir a ‘responsabilidade’ por suas próprias vidas.” (SAFATLE, 2021, p. 12). Ou seja, a austeridade é necessária para que os indivíduos se comportem como homens e enfrentem os riscos do mundo. Por mais que esses pontos sejam questionáveis, tanto o discurso quanto as ações neoliberais fizeram parte da realidade americana dos anos 80 por conta de Ronald Reagan.

Haja vista o contexto complexo, Reagan se elege com um pacote que prometia mudanças econômicas semelhantes às citadas anteriormente. Como apresenta Rocha (2022), buscou-se cortar gastos federais, aumentar os vínculos entre o serviço público e privado, diminuir a regulação governamental e reduzir os impostos sobre a renda e patrimônio, com impactos positivos para os mais ricos. Sobre os programas sociais, por exemplo, eles passam a ser responsabilidade dos estados, o que comprova como a esfera federal se afastava dessas ações (ROCHA, 2022). Entretanto, qual o lastro das reformas e posturas neoliberais na sociedade norte-americana que *Stranger Things*, por conta de sua devoção ao consumo, acaba por ignorar?

As mudanças no orçamento logo no primeiro ano de mandato do recém eleito Ronald Reagan e as constantes reformas tributárias afetaram em cheio as camadas mais pobres dos EUA. Esse impacto ocorre não só no número total de pessoas que eram contempladas por programas sociais, que diminuiu substancialmente, porém, aqueles que continuavam recebendo os benefícios, viram os seus valores diminuírem com o passar do tempo (ROCHA, 2022). Por exemplo, os programas sociais que ainda eram responsabilidade do governo federal viram seu orçamento passar de 30% para 16% (imagine o que 14% a menos significa em termos de investimento estatal), demissões e arrocho salarial em esferas governamentais visaram reduzir os custos com pessoal (ROCHA, 2022) e até as medidas de auxílios a desempregados foram afetadas.

Para se ter uma noção concreta, em 1975, 78% dos estadunidenses em condição de desemprego recebiam um seguro quanto a isso, já no terceiro ano de Reagan como presidente, apenas 39% deles recebiam algum benefício desta natureza (*Ibidem*, p. 204). Caso se adicione o critério de raça para a análise, o cenário fica ainda mais complexo. Tendo em vista que em 1986 o número de beneficiários do seguro desemprego chegou a baixíssimos 30%, os cortes tornam-se mais violentos contra os negros, “[...] visto que a quantidade de negros desempregados era significativamente maior que o número de desempregados de qualquer grupo social do país” (ROCHA, 2022, p. 206). É possível passar por uma quantidade ampla de políticas públicas afetadas pelos substanciais cortes de verbas: programas que visavam lidar com o problema da desnutrição (*Food-stamp*), benefícios que auxiliam famílias pobres a

acessar planos de saúde, aumento do aluguel em habitações que eram, em parte, subsidiadas pelo governo e diminuição da assistência aos aposentados. Tais cortes afetam substancialmente as famílias mais pobres, pois torna-se necessário gastar do próprio bolso para acessar aquilo que antes era um serviço subsidiado pelo governo (ROCHA, 2022, p. 204).

Entre essas ofensivas, a população por meio do orçamento público, Ronald Reagan também atacou as bases de mobilização e organização desses trabalhadores: os sindicatos. Em 1981, os controladores de voo organizaram uma greve que parou o espaço aéreo norte-americano para aviões comerciais durante 32 horas, o que gerou uma reação firme por parte do governo. Alegando que a greve afetava a segurança nacional, não só foi determinado que ela fosse encerrada em até 48 horas, como 11359 desses grevistas foram exonerados de seus cargos (EM 1981..., 2007). Com o passar dos anos, ainda durante o governo Reagan, o número de trabalhadores que faziam parte de sindicatos diminuiu consideravelmente. Em 1983 era atestado que 24,7% dos homens eram filiados a algum sindicato, proporção que caiu para 20,4% no último ano de mandato de Reagan, em 1988 (UNION..., 2023).

É curioso atestar como o movimento mitológico da Idade de Ouro encontra aqui o seu nível contraditório ao resgatar os signos dos anos 80, algo previsível perante a curadoria que ele sustenta ao reedificar tal década passada. *Stranger Things* transmite esse contexto através de cores fortes, satisfação dos personagens e uma explosão de lembranças boas. Ele expressa ao seu público alvo como há algo de louvável naqueles anos, entre o que foi produzido, a atmosfera geral e os hábitos daquelas pessoas. Não há barreiras para o prazer em consumir e aproveitar tudo que aquela época tinha a oferecer. Não obstante, os problemas ligados à matriz econômica em questão e os seus impactos na vida de boa parcela da população desaparecem por completo. Regan só surge na série enquanto um paranóico em relação aos soviéticos – como se sua política fosse exclusivamente voltada às relações exteriores.

Nesse ponto, sem o processo crítico adequado, a mídia demonstra o seu potencial em remodelar a forma que um recorte histórico pode ser observado – elevado a condição mítica, ele só expressa o eco do que um dia foi. Ainda assim, a produção dos irmãos Duffer não se limita a Idade de Ouro, há um outro elemento que permeia quase todos os episódios, em esferas que vão da representação da Guerra Fria até a presença do sobrenatural: o mito da Conspiração.

3 A CONSPIRAÇÃO EMERGE ENTRE OS MEMBROS DO GOVERNO E O SOBRENATURAL

Por entre todos os signos dos anos 80 que a série apresenta ao seu espectador, existe uma outra engrenagem que funciona em conjunto com essas memórias: A Conspiração. Desde a primeira temporada da série é possível perceber como o mistério ronda a trama: cientistas sendo atacados por uma criatura voraz, o misterioso desaparecimento de uma criança e o surgimento de uma nova com poderes especiais, a manipulação da realidade e das instituições, a espionagem e as forças ocultas de uma realidade incompreensível. O que não faltam são agentes ameaçadores capazes de conspirar contra a vida dos habitantes da cidade de Hawkins. Para atingirem seus objetivos, todos os meios são válidos, por mais violentos e sádicos que eles sejam em alguns casos. Para o observador comum, seu olhar cotidiano para esses eventos possui dificuldade em encontrar um culpado preciso. Quem é capaz de tal ação? A *KGB* ou o próprio governo norte-americano? Algumas dessas contradições constataam a fluidez mitológica.

Para dissertar sobre a Conspiração e a sua ligação com o imaginário político mitológico, Girardet (1987) apresenta três histórias distintas, mas que expressam boa parte dos elementos necessários para o reconhecimento do movimento conspiratório. Entre a inserção da produção em um conturbado contexto e a forma que seu conteúdo é construído, há pouca diferença entre os judeus e maçons apontados como conspiradores pela literatura. Ambos almejam dominar o mundo, afetar a economia da sociedade, subverter a ordem vigente e emergir da clandestinidade. Em seus planos de manipulação, o grupo responsável pelo complô irá determinar os acontecimentos daquela realidade, em busca de um fim que apenas os seus pares conhecem (GIRARDET, 1987). Afirmar que existem semelhanças entre esses grupos distintos significa que “Um mesmo conjunto mitológico se destaca, coerente em sua arquitetura, imutável no traçado essencial de suas linhas de força” (GIRARDET, 1987, p. 33).

A partir dos padrões conspiratórios constata-se a sua existência e maleabilidade, por mais distinto que seus atores sejam, como no caso da série. Existem quatro agentes conspiratórios em *ST*, são eles: o governo norte-americano através do *Hawkins National Laboratory*, as forças sobrenaturais do *Upside Down* (como o *Demogorgon*, o *Mind Flayer* e o *Vecna*), os soviéticos, por conta da atmosfera da Guerra Fria e o *Hellfire Club*, um grupo de *RPG* que os garotos passam a fazer parte a partir da quarta temporada. Entretanto, não cabe aqui analisá-los por completo, apresentando como os conjuntos mitológicos repetem exaustivamente cada um deles, o que esgotaria rapidamente o tema, reduziria o debate e a amplitude da conspiração. Sendo assim, o presente capítulo analisará apenas as forças conspiratórias do governo norte-americano

e do *Upside Down*, que já bastam para compreender a arquitetura da conspiração. Ambas possuem uma espécie de líder, uma hierarquia estabelecida, atuam nas sombras e possuem objetivos sórdidos. Por outro lado, a presença dos soviéticos e seu desenvolvimento merece uma atenção que não se basta na identificação dos elementos conspiratórios, assim como no caso da perseguição aos membros *Hellfire Club*, que passam a ser denunciados como uma seita satânica. Nesses dois casos especiais há um eco fortíssimo de como a própria década de 80 lidou com certas dinâmicas políticas e sociais.

3.1 O Laboratório Nacional de Hawkins

Crucial para a constituição da trama de *Stranger Things*, o *Hawkins National Laboratory (HNL)* transparece em sua lógica algumas características conspiratórias. Ao observar a instituição em si, percebe-se que a primeira característica passível de análise é a da Organização. Sua forma de agir não só dificulta a identificação de suas ações, mas chama atenção para sua necessidade de manter-se em segredo e os perigos que suscita àqueles que ousam desvendar os seus mistérios (GIRARDET, 1987). Tudo deve estar confinado, em segredo, nada pode escapar do sistema de informações e nem todos os seus escalões devem saber a realidade dos fatos – brechas são perigosas, por isso a discrição é necessária. O que aconteceria se todo o público soubesse das reais intenções dessa organização?

Na trama, o *HNL*, com pesquisas encabeçadas pelo cientista Dr. Martin Brenner (Matthew Modine) e sob responsabilidade do governo federal norte-americano, realizava uma série de experimentos envolvendo poderes psicocinéticos e no desenvolvimento de ferramentas de espionagem. Se as próprias pesquisas já merecem atenção por si só, o mais impressionante é que elas não eram feitas em adultos consentidos, mas com crianças, em sua maioria, sequestradas. Elas eram treinadas a atirar e amassar objetos, detectar ondas de rádio e a posição de inimigos, dentro outros poderes com base no potencial de suas mentes.

A primeira dessas cobaias que conhecemos é a própria Eleven. Ela passou a sua vida inteira no laboratório, pois foi raptada ainda quando era uma recém nascida, momentos após sua mãe, Terry Ives (Aimee Mullins), dar à luz. Sua conturbada história é revelada ainda na primeira temporada, por conta dos esforços de Jim Hopper em pesquisar as possíveis relações do *HNL* com o desaparecimento de Will Byers. A história da mãe de Eleven sintetiza o poder e necessidade do segredo para os agentes conspiratórios: pode ser perigoso tentar revelá-los ou lutar contra tal organização.

Terry Ives participou de um projeto chamado *MKUltra*, chefiado também por Martin Brenner, que tinha como objetivo aumentar as capacidades mentais de seus participantes, os submetendo a diversos testes que envolviam componentes alucinógenos e câmaras de privação sensorial. O ponto de virada é que quando passou pelos experimentos, Terry Ives estava grávida de Eleven (ou Jane, nome que sua mãe tinha dado a ela), fator determinante para que a garota tivesse desde sua nascença poderes psicocinéticos. Sendo assim, após seu nascimento, Eleven foi sequestrada e afirmaram para Terry que ela havia perdido o seu bebê.

Não obstante, Terry Ives tenta ir atrás de sua filha raptada, pois ela tinha certeza que naquele dia a garota havia nascido com vida. Sete anos depois, em 1978, a mãe foi até o *HNL* em busca de sua filha, atirou em um segurança e chegou até o quarto onde Eleven estava, contudo, foi neutralizada pelos trabalhadores daquele ambiente. Após sua captura, realizaram uma sessão de eletrochoques em sua cabeça, o que causou danos irreversíveis em sua cognição, mobilidade e memória. No caso, a organização mostrou como é perigoso tentar revelar os seus segredos. Você pode até conseguir uma informação ou outra, mas quando mais for descoberto, consequências duríssimas lhe atingirão – eles não pouparão esforços para lhe manter em silêncio e a confiança é máxima.

Outro pilar necessário para a manutenção do complô é o domínio sobre os meios de comunicação, sinteticamente, “[...] uma gigantesca rede de controle e de informação estende-se sobre o conjunto do corpo social” (GIRARDET, 1987, p. 38). Para isso, a série apresenta ainda uma sala específica que fica no laboratório a serviço da espionagem, na qual os diversos telefones da cidade são interceptados, o que faz o seu controle sobre a informação ser quase total. Sempre que alguém transmite por telefone alguma informação importante, em questão de instantes os funcionários do governo se direcionam para lá. Com o objetivo de ajudar a garota, primeira pessoa com a qual Eleven teve contato após fugir do laboratório, Benny Hammond (Chris Sullivan), ligou para um assistente social, porém, a informação foi interceptada pelo *HNL* – horas depois eles vão até o estabelecimento de Benny, o assassinam e forjam a cena do crime.

Um falso suicídio revela mais uma de suas características, a manipulação multidimensional que se expande para todas as esferas da vida (GIRARDET, 1987). É preciso maquinar um falso suicídio? Sem problemas. Há um outro momento da primeira temporada na qual essa manipulação da realidade, o desvio dos problemas e a falsificação ocorre – através dos meios específicos, o *HNL* percebe que “[...] o velho sonhos de sujeição total das inteligências e das almas é hoje acessível” (GIRARDET, 1987, p. 39). Como já foi dito, o enredo da primeira temporada ronda em volta do desaparecimento de Will Byers. Para desviar

as atenções da população da cidade, entre os policiais, grupos de buscas e os amigos e familiares do garoto, os conspiradores tecem uma cortina de fumaça que solucionaria o caso, antes que seu envolvimento fosse descoberto. Na ocasião, o suposto corpo de Will é encontrado numa pedreira coberta de água, o que comove a comunidade, fazendo com que as pessoas imaginem que o garoto se perdeu no caminho para casa, chegou até o precipício do local e caiu.

A história era uma encenação, mas o governo não poupou esforços para seguir nessa mentira. Não só confeccionaram um corpo falso, como o médico da clínica onde a autópsia de Will seria realizada foi substituído por um membro do governo alinhado aos interesses do *HNL*. A questão não era limitada à manipulação da morte: todo o seu processo deveria ser seguro para que não houvesse rastros. Não é permitido aos homens da conspiração medir esforços.

Para Girardet (1987), se uma das metas do grupo conspiratório é subverter a realidade a determinada lógica, configurado como um desvio cultural daquilo que é estabelecido como o bom, um dos seus alvos privilegiados são as crianças. A simples influência sobre sua inteligência, calcada em sua submissão sob a égide dos conspiradores, não é o único objetivo, mas é imprescindível dissolver a sua moral, para que seja impossível inverter os seus valores (GIRARDET, 1987).

O fenômeno é representado a partir da postura de Martin Brenner para com as crianças que são sujeitas aos experimentos no *HNL*. Elas são retiradas de suas famílias, vivem para treinar e desenvolver suas habilidades e, com o passar do tempo, serem transformadas em armas. O cientista não vê problemas se elas passarem a se comportar mal naquele recinto, desde que seja em prol do desenvolvimento de seus poderes. Como visto no episódio *The Massacre at Hawkins Lab*, Martin Brenner deixaria que as outras crianças agredissem Eleven para saber se os seus poderes iriam progredir, assim como Eleven poderia resistir às provocações, reagir e ficar mais poderosa. De toda forma, Brenner alimenta situações estressantes para que Eleven pudesse desenvolver cada vez mais os seus poderes – seu alvo privilegiado é uma criança que não havia até então visto o mundo fora daquele laboratório.

A criança corrompida torna-se mais dócil ao conspirador, ainda mais naquele contexto de estresse e opressão, na qual Brenner era a deturpada figura paterna para aqueles sujeitos. Ele irá moldar a moral delas a seu bel-prazer, sendo assim, elas não podem desviar seu caminho e devem estar isoladas da sociedade. Aliás, de que forma o tecido social reagiria caso soubesse que o governo está envolvido em experiências com crianças? Se a expansão dos limites da mente humana e o estudo dos variados poderes psicocinéticos são o pontapé das pesquisas, sua finalidade deságua em um outro aspecto do mito, o contra complô.

Algo interessante do discurso conspiratório é a sua postura em relação ao outro, geralmente, aqueles que acusam o adversário de conspirar, se utilizarão das mesmas ferramentas para estabelecer a ordem desejada. A questão está dada: “A ordem que o Outro é acusado de querer instaurar não pode ser considerada como o equivalente **antitético** daquela que se deseja por si próprio estabelecer?” (GIRARDET, 1987, p. 62). A passagem sintetiza como o conspirador possui traços semelhantes com o seu acusador, sua construção passa pela projeção daquilo que seria o pior dos cenários para o segundo. Ao final, os homens que cunham a narrativa da conspiração poderiam ser os algozes caso a narrativa fosse invertida. Independente do espectro político em que se posicionem, caso se analise apenas a forma, as ferramentas e os arquétipos, torna-se difícil identificar quem é quem. As armas de persuasão social são semelhantes, a sua ação por debaixo dos panos é essencial, possuem a rigidez em sua hierarquia e não permitem transgressões. Entre a espionagem do governo americano e a realizada pelos soviéticos, pouco se altera.

O treinamento e desenvolvimento das variadas habilidades telepáticas nas crianças possui como fim o seu emprego na Guerra Fria. Se a própria população imaginava o que poderia acontecer dentro daquela instalação, o arco que envolve a evolução do treinamento de Eleven nos comprova como ela era utilizada para espionagem. No episódio *The Flea and the Acrobat*, com base em uma foto que lhe foi apresentada, ela encontra a localização dos alvos soviéticos e consegue ouvir a conversa entre eles.

A quarta temporada possui uma outra menção interessante sobre esse clima de espionagem da Guerra Fria. No fim da terceira temporada, nos é revelado que Jim Hopper sobreviveu aos incidentes finais, entretanto, foi raptado pelos soviéticos que invadiram Hawkins sorrateiramente e levado a uma prisão na URSS. No início da quarta temporada, Joyce Byers não sabia que ele havia sobrevivido até o dia que recebeu um misterioso pacote em sua casa, oriundo da Rússia, que era na verdade pedido de resgate. Entretanto, ela se assusta de início ao ver uma encomenda tão peculiar, o que a faz ligar para Murray e uma série de questionamentos são feitos, tendo em vista que poderia ser o governo soviético. Adiante, Joyce se questiona sobre como os soviéticos saberiam quem ela é, e Murray responde: “Se for a *KGB*, Joyce, e eles quiserem descobrir quem você é, eles descobrem.”. Claro, a *KGB* seria capaz de descobrir as informações de Joyce, assim como o *HNL* fez com os habitantes da sua cidade sede.

3.2 O sobrenatural à espreita

O *HNL* não dita a conspiração sem companhia – seria possível ainda delimitar questões sobre sua hierarquia ou o local onde acontecem os experimentos, importante temática para a conspiração. Por outro lado, as ameaças do *Upside Down* dão outros caminhos à interpretação teórica de Girardet. Elas representam a encarnação de um mal supremo que visa submeter o mundo a uma degenerada lógica de existência. Pretendem corromper todos aqueles que estiverem ao seu alcance, através de sua silenciosa inserção no cotidiano das pessoas. O curioso é que, até mesmo as suas fraquezas, conectam-se aos clichês dos mitos políticos.

Por mais que seja a primeira ameaça do *The Upside Down*, o *Demogorgon* não encerra em si todas as características exploráveis, por mais que haja conexões. É necessário olhar para as temporadas subsequentes e suas conexões entre elas. Só nesse fio narrativo será possível compreender a configuração mitológica das forças do sobrenatural. Na segunda temporada e terceira temporada o antagonista por trás de todos os mistérios é o *Mind Flayer*. Ao que tudo indicava, era ele o mentor, responsável e agente solitário que tinha como objetivo subjugar a raça humana. Contudo, na quarta temporada foi revelado que ele era um meio fortuito pela qual *Vecna* poderia acessar a dimensão dos humanos.

Antes de tornar-se *Vecna*, Henry Creel era um garoto com notáveis dons mentais, entre poderes psicocinéticos e a capacidade de entrar na mente e lembranças das pessoas, todavia, sua personalidade conturbada o levou a cometer inúmeras atrocidades desde sua infância. Ele era fascinado por viúvas negras, espécie de aranha venenosa, e as considerava um predador perfeito, capaz de levar equilíbrio a um mundo em desordem. Com o tempo, ele passa a se identificar cada vez mais com esses animais, o que cresce paralelamente ao seu desprezo pela raça humana.

Após diversos anos e incidentes em sua vida, Henry passa a ser controlado por Brenner e torna-se uma espécie de funcionário no *HNL* – ele foi a primeira criança a passar pelos testes do laboratório. Em 1979, com ajuda de Eleven, Henry se livra do controle que Brenner tinha sobre seus poderes, sendo assim, ele se volta contra todos daquele laboratório e comete um massacre sem precedentes. Henry Creel e Eleven se confrontam e, num momento decisivo, ela abre um pequeno portal para o *Upside Down* que o suga para aquela dimensão. Entretanto, ele não havia morrido: ele passa a vagar por anos nessa estranha dimensão até que se encontra com o *Mind Flayer*, que era um amontoado de partículas escuras que se movimentavam e se agrupavam como uma nuvem. Ele conecta-se à entidade a partir de seus poderes psicocinéticos e lhe dá a forma de uma aranha, semelhante àquela que ele desenhava quando criança e a silhueta que surgiu nas visões de Will durante a segunda temporada.

Sendo assim, quando o *Mind Flayer* passa a atacar Hawkins diretamente a partir de 1984, na verdade era o *Vecna* o manipulando – se aproveitando de todo o seu potencial para atingir os seus objetivos. Mesmo que fique explícito como as criaturas do *Upside Down* atuam em uma mente de colméia, na qual danos infligidos a um dos peões podem ser sentidos e percebidos por quem comanda as ações, as criaturas possuem uma hierarquia. Percebe-se que todo esse mal tem origem: *Vecna*.

A hierarquia é um dos pontos do complô, segundo Girardet “No topo, para onde confluem os fios de todas as intrigas e de onde partem todas as palavras de ordem, assenta-se uma autoridade soberana, definida ao mesmo tempo como implacável e invisível.” (GIRARDET, 1987, p. 35). Não só implacável por conta de toda sua trajetória, pois ficou por anos no *Upside Down* até encontrar uma forma de voltar ao plano terrestre, como também invisível, já que agiu diretamente nos acontecimentos da segunda temporada e terceira temporada sem que conhecessem o seu rosto. Sobre o restante da hierarquia, o que não faltaram foram peões, como os *Demodogs*, ratos, habitantes de Hawkins e, em especial, Billy Hargrove. Sob sua égide, todos eles perderam quaisquer traços de individualidade e agiram conforme as vontades de um líder distante.

O objetivo final de *Vecna* nesta disposição era submeter o “globo sob uma única e total autoridade” (GIRARDET, 1987, p. 36). A dominação que se estende a cada porção de terra é essencial no complô, como mais um dos fatores que expressam a sua urgência em ser detido. Com a subversão de toda a moral estabelecida em nome de um valor específico, a sociedade se desintegraria completamente, os efeitos de sua ascensão são irreversíveis para aqueles que defendem a humanidade. No caso da série, Henry iria delimitar aqueles que são fortes ou fracos, ser o predador máximo de seu reino e por ordem as coisas de sua forma, por mais que sua leitura da realidade fosse deturpada.

Essa visão arrasadora, que visa reduzir tudo a pó e fazer o que for necessário para alcançar o poder, representa a encarnação do mal absoluto através do complô. Para Girardet (1987), o horror atinge patamar tão inimaginável que se transforma nos próprios espíritos malignos, perversos, invisíveis e onipresentes. Durante a execução de parte de seu plano, *Vecna* assassinou jovens de uma forma cruel, da mesma forma que havia feito com sua mãe, irmã e vítimas do *HNL*. Ademais, parte de suas vítimas tiveram visões arrasadoras de eventos traumáticos antes de encontrarem o seu destino final nas mãos do vilão – a garota Max foi atormentada com visões de seu irmão falecido, por exemplo. As vítimas não eram só subjugadas de forma torpe, mas todo o processo possuía requintes de crueldade fortíssimos, do psicológico ao ápice físico.

O que não faltam são signos da malícia expressados por meio dessas criaturas, principalmente através da relação entre o *Mind Flayer* e o *Vecna*. Eles habitam um mundo que contraria nossas lógicas, um subterrâneo feito de angústicas, com poucas ou nenhuma saída, um esconderijo sem esperança e impenetrável (GIRARDET, 1987). Só um local como o *Upside Down* poderia dar abrigo a criaturas tão maldosas, o que refletiria o sentimento que elas carregam em si. A poeira, a vastidão caótica e o pecado que lhe corrompe. Além disso, quando se encontra pela primeira vez com a entidade, Henry Creel só vê um aglomerado de partículas que formam uma sombra obscura e intimidadora, que pode ser descrita como “um corpo exógeno obscuramente submetido às suas próprias leis.” (GIRARDET, 1987, p. 43).

Quando se infiltra em Hawkins, essa força obscura é capaz de desequilibrar todo o ambiente à sua volta através da corrupção. Durante a segunda temporada, as forças do *Upside Down* se espalharam por debaixo da cidade a partir de longos túneis subterrâneos, que tinham como origem o *Mother Gate*⁶. Ao se dispersar para todos os lados, esses túneis afetaram a saúde da superfície, como no caso das várias plantações de abóboras que foram completamente devastadas e apodrecidas. Essa força desconhecida se traduz em um intruso enigmático que se infiltra num meio próspero para implantar ruína, medo, doença e perturbação (GIRARDET, 1987).

Estas criaturas pestilentas, portadoras da doença e da corrupção, encaixam-se em certo bestiário do complô, na qual é possível notar que elas fazem parte de tudo aquilo que se esconde, rasteja, é viscoso, ondulante ou infeccioso (GIRARDET, 1987). A pele de aparência fria do *Demogorgon*, combinado a sua natureza arisca, atlética e violenta lhe privilegiam como uma criatura amedrontadora. O toque final em seu *design* bestial é a sua boca “monstruosa, sempre ávida, sempre devoradora” (GIRARDET, 1987, p. 44). Apesar dessas características, pode-se traçar um paralelo ainda mais estreito entre os signos da pestilência e o *Upside Down*, que se explicam na relação entre Henry Creel e as aranhas. Conforme o trecho: “No centro desse popular repulsivo, ágil, negro, voraz e peludo, aranha constitui aparentemente a imagem simbólica privilegiada entre todas: estende suas armadilhas com paciência infinita, envolve sua vítima em seus fios, devora-a com lentidão” (GIRARDET, 1987, p. 44).

Ainda criança, Henry descobriu um ninho de viúvas negras em sua casa, a admiração desenvolveu-se de tal forma que ele passou a se enxergar como um predador perfeito – alguém que por conta de seus poderes poderia ser capaz de trazer equilíbrio ao mundo, tendo em vista a sua suposta superioridade ao restante. O *Mind Flayer* passou a ter um formato semelhante à

⁶ Nome dado ao portal aberto por Eleven na primeira temporada.

de uma aranha após *Vecna* estabelecer sua conexão psíquica; ele foi paciente em cada uma de suas vítimas da quarta temporada, como na forma que envolveu Max em uma loucura sem precedentes até a sua tentativa de assassinato; ele não atacava sem um longo preparo, assim como fazia isso da forma mais voraz e obscura possível.

Enfim, como deter essa força maligna? Se ela representa a totalidade da maldade e escuridão, o que estaria do outro lado dessa equação? Sua antagonista natural trata-se da luz redentora. É o fogo purificador aquele capaz de exorcizar toda a mácula que caiu sobre a sociedade por conta dos conspiradores (GIRARDET, 1987, p. 48). Da primeira temporada até a quarta temporada, seja contra um inimigo mais simples, por assim dizer, como o *Demogorgon* até as ameaças mais brutais como o *Vecna*, ambos são seres da escuridão que sofrem contra o fogo, calor e tudo aquilo que aquece.

Já no clímax da quarta temporada, quando Nancy, Robin e Steve encontram e vão até a localização da parte física de *Vecna*, uma de suas principais armas contra o monstro foram os coquetéis *Molotov*, capazes de incendiar rapidamente a criatura. Não foram apenas os protagonistas que se utilizaram do fogo. Quando *HNL* se esforçava em impedir o avanço do *Upside Down*, sua principal arma era um lança-chamas capaz de incendiar aquelas estranhas raízes e as partículas amontoadas que escapavam à compreensão dos cientistas.

3.3 A lacuna que não pode ser ignorada

A forma possui peso significativo para o complô. É ela quem fornece os contornos necessários para identificar o grupo que deve ser temido a todo custo: os homens encapuzados que fazem parte de uma organização que reside nas sombras e tramam pela subversão total da sociedade. Sobrenatural ou não, esses perigos determinam a materialidade da vida daqueles jovens, ora, o princípio das adversidades é causado pelas ações controversas do *HNL*, encabeçadas por Martin Brenner. Portanto, em *ST*, o que não faltam são provas de que esses conspiradores são os responsáveis por todo o mal que foi causado. O projeto *MKUltra*, o desaparecimento de crianças e o envolvimento do governo não são uma conspiração infundada, como imaginou Hopper enquanto investigava o desaparecimento de Will Byers. Elas possuem um peso na realidade e dão o combustível que a trama precisa.

Esses dois fenômenos, pois mais que estejam construídos e se comportem como um grupo conspiratório, cada um à sua maneira, se afastam de um ponto em específico: a forma que o discurso mitológico interpreta a realidade. “O que não pode deixar de surpreender é a **amplitude do hiato existente entre a constatação desses fatos**, tal como podem ser

objetivamente estabelecidos, e a visão que deles é dada pela narrativa mitológica” (GIRARDET, 1987, p. 52, grifos meus).

Na obra em questão, Girardet aponta e destrincha três grupos que foram denunciados como conspiradores: os maçons, os judeus e os jesuítas. Por mais que eles existissem enquanto um grupo social em seus respectivos contextos ou participassem das esferas públicas e políticas, só a narrativa mitológica os determina como os causadores das mazelas então enfrentadas pela sociedade. Ganham o título de manipuladores sádicos de um destino já determinado. Logo, se Girardet identifica a distância entre a esfera prática da realidade e o olhar mitológico, *ST*, entre *HNL* e o *Upside Down*, apresenta o sonho conclusivo dessa conspiração – a realidade só pode ser explicada de forma satisfatória a partir desses agentes conspiratórios. Por mais que ela estivesse disfarçada na sombra, suas contradições foram expostas a luz. Não se tratava de uma simples explicação para as angústias então vividas, mas os fatos como eles eram. O laboratório realizou testes em crianças, assim como havia um monstro espreitando a casa de Will.

Enfim, esses dois exemplos, por mais que amplos, impedem a compreensão total das potencialidades da conspiração. Além disso, não se explorou a relação da categoria com as aflições contemporâneas que determinada sociedade enfrenta. Entretanto, os outros dois temores que se relacionam ao complô em *ST*, os soviéticos e o *Hellfire Club*, permitem que as angústias do contexto sejam questionadas.

4 UMA DÉCADA PERMEADA POR CONSPIRAÇÕES: GUERRA FRIA E RPG

A Idade de Ouro e A Conspiração possuem algumas interseções durante a série, haja vista a preponderância das categorias mitológicas desde a ideia original dos diretores até a conclusão da quarta temporada. A partir do resgate da década de 80, assim como foram representados o estilo de vida, preferências de consumo, filmes, roupas, alimentos, lazer, políticos, tensões geopolíticas, músicas ou carros daquele contexto, as conspirações que causaram debate nas esferas públicas não foram ignoradas. No processo de inflexão a um tempo perdido, os autores escolheram representar a temática da Guerra Fria e as tensões da sociedade com o jogo de *RPG Dungeons & Dragons* como elementos significantes, com base na sua proeminência ao longo dos anos a serem resgatados. A temática em torno do embate entre EUA e URSS é assumida pela figura do soviético essencialmente ríspido, enquanto o *Hellfire Club*, um clube de *RPG* na qual as crianças fazem parte, é apontado pelos habitantes de Hawkins como um agente conspirador que está trazendo caos para aquela comunidade.

Logo, o resgate de ambas categorias permite uma compreensão mais ampla daquele contexto, entre o universo político-econômico e a sua conexão com as inquietações vividas pela sociedade estadunidense. Por mais que se esforce em glorificar os elementos que fazem parte deste recorte em específico, entre lacunas e devoções, parte daquele universo torna-se independente. Em suma, a representação deixa transparecer os problemas enfrentados, por mais que exista uma série de elementos que tentem elevar aquela década a um *status* de superioridade. Pode-se imaginar ainda que a Conspiração, compreendida como um outro elemento mitológico dessa construção, possui o poder de contestar a Idade de Ouro, em virtude de sua capacidade de demonstrar exatamente essas preocupações. Se foi uma configuração mítica que eliminou parte dos cismas (GIRARDET, 1987) na cidade de Hawkins, é um outro mito aquele capaz de expor as contradições daquele período.

4.1 A conspiração soviética como uma terapia norte-americana

4.1.1 *Stranger Things* e os soviéticos

Assim como as incontáveis produções norte-americanas, especificamente aquelas produzidas e lançadas durante o período Reagan (1981-1988), os soviéticos de *Stranger Things* são representados como, no mínimo, seres ríspidos (à exceção de Alexei). Condensam em si os diversos signos conspiratórios: uma maldade e frieza para com seus inimigos ou compatriotas,

sua hierarquia acirrada, a rigidez em manter seus segredos, a capacidade de se insinuarem na realidade de uma pacata cidade sem serem percebidos e planos maléficos de dominação global.

No início da terceira temporada, pela primeira vez nos são apresentados os planos soviéticos em abrir um portal para o *Upside Down*, no ano de 1984, em uma cena que beira o absurdo. Após falharem na execução de seu plano, um dos cientistas responsáveis por encabeçar a operação é assassinado pelo soldado Grigori (Andrey Ivchenko), sob ordens do general Stepanov (John Vodka), como uma forma de punição. Na cena, Grigori utiliza a força de apenas um braço, levanta o cientista pelo pescoço e o estrangula com certa facilidade, o que prova o seu vigor físico, capacidade em cumprir ordens e a frieza com a qual são executadas – o soviético não vacila em assassinar o compatriota.

Ele também não hesita quando executa Alexei, no episódio *The Bite*, enquanto o cientista aproveitava dos prazeres do capitalismo. Ao final da cena, ele ainda o chama de traidor, por ter se juntado aos norte-americanos e ignorado a sua tarefa inicial que era construir a chave para o *Upside Down*. Durante os embates contra Hopper, o agente soviético, comparado ao exterminador do futuro em diversas oportunidades, demonstra mais uma vez sua valência física sobre humana, o que combina com sua capacidade de executar quem for preciso para alcançar os objetivos.

Assim como Grigori, a maioria dos outros soviéticos apresentados, com foco nos superiores do exército, possuem características semelhantes, principalmente no que diz respeito à moral deturpada desses indivíduos. Após invadirem a base de operações soviéticas abaixo do *Starcourt Mall*, Steve e Robin são capturados lá dentro e passam por uma série de interrogatórios. Entretanto, Steve é torturado fisicamente por soldados sob ordens do comandante soviético Ozerov (Misha Kuznetsov), que se comporta de forma fria, brutal, implacável e autoritária. Ele exige que o jovem lhe informe sobre a sua real intenção ao invadir a base, imaginando, erroneamente, que Steve possuía uma conexão direta com o governo dos EUA. Para tentar fazer o garoto falar, Ozerov chama o Dr. Zharkov (Arthur Darbinyan), médico soviético que seria especializado em tortura, representado como um sádico que se divertiria durante tal sessão.

As menções aos russos como figuras negativas ou reduzidas não se restringem aos momentos em que eles estão em tela, principalmente na terceira temporada. Quando passam a suspeitar do complô soviético na cidade de Hawkins, no episódio *The Case of the Missing Lifeguard*, Steve e Dustin passam a investigar possíveis suspeitos dentro do *shopping* que seriam agentes soviéticos disfarçados. Sendo assim, os garotos passam a observar com certa distância todo aquele aglomerado de pessoas que iam ao *Starcourt Mall* diariamente, contudo,

Steve pergunta a Dustin como seria este possível russo do mal que eles estavam procurando. A criança prontamente o descreve como alto, loiro e que nunca sorri – a descrição quase bate com os traços de Grigori, exceto em relação à cor do cabelo.

Entre os traços físicos e de personalidade, Grigori se assemelha aos vários inimigos soviéticos que o cinema americano representou durante a Guerra Fria, especificamente nos anos 80. Entre eles, um exemplo interessante é o de Ivan Drago, antagonista do filme *Rocky IV* (1985) e que preserva os signos essenciais para essa dicotomia entre estadunidenses e soviéticos. O boxeador pode ser descrito da seguinte forma:

“O inimigo seria o atleta soviético – amador - e oficial do Exército Vermelho, **Ivan Drago**. Este é apresentado pela primeira vez no filme com um uniforme militar, simbolizando força e guerra. Quando a câmera foca em seu semblante, visualiza-se um homem frio, calado, contido e insensível, associando o personagem insistentemente a uma máquina.” (JUNIOR, 2016, p. 37, grifos meus)

Toda a sua frieza e rispidez é confirmada na luta contra Apollo. Sua falta de humanidade e caráter sobressaem quando ele golpeia o norte-americano para além do que era permitido, no momento em que o boxeador já se encontrava tonto e incapaz de se defender ou revidar. O juiz até tenta interferir na luta, contudo, Drago o tira de seu caminho e continua a golpear a cabeça de Apollo até que ele caia no chão. Já com a luta encerrada após a covarde atitude, ele afirma: “Se ele morrer, morreu” (*ROCKY...*, 1985), cena que confirma toda a sua apatia em relação à morte de seu oponente.

Assim como Drago, Grigori age de forma fria e brutal. A primeira vez em que ele ataca Jim Hopper fica nítido como o policial não teve chance alguma contra aquele agente soviético. Suas ações são calculadas, suas valências físicas são notáveis e inversamente proporcionais a sua moral, dissolvida por conta dos ideais soviéticos. Se o objetivo era resgatar os filmes da década de 80, *Stranger Things* representa até os seus estereótipos mais vazios. Além disso, em um segundo momento de confronto entre ambos, por mais que Hopper estivesse com uma arma apontada para Grigori, o soviético afirma com confiança que o xerife não atiraria, pois é um policial e possui um código de conduta. É como se ele admitisse que Hopper possui uma moral dentro de si.

Enfim, assim como a representação dos filmes *hollywoodianos* dos anos 80, os soviéticos fazem parte de uma maligna conspiração que, ao emergirem na superfície, demonstram o quão subversivos conseguem ser, seja por conta de suas atitudes imorais ou de seus planos de dominação mundial. No entanto, tal construção conspiratória possui forte ligação ao contexto

político norte-americano a partir da eleição de Ronald Reagan em 1980 e na forma que o cinema norte-americano representou tais tendências.

4.1.2 Ressentimento norte-americano: como recuperar a autoestima?

Por mais que tenha sido citado as mudanças de matriz econômica que balançaram a sociedade norte-americana na década de 70, como a crise do *welfare state* e o aumento no valor do petróleo, há algumas outras dinâmicas que tornaram o clima ainda mais hostil. A partir de 1965, os EUA se lançaram na Guerra do Vietnã de tal forma que em poucos anos já havia cerca de 600 mil soldados norte-americanos, tropas de elite, helicópteros de última geração e aviões bombardeiros instalados naquela região (VISENTINI, 2008). Contudo, as expectativas militares não foram alcançadas: dez anos mais tarde, a Frente Nacional de Libertação consegue avançar cada vez mais na porção Sul do país, controlada majoritariamente pelos EUA, e acumula uma série de vitórias decisivas (VISENTINI, 2008). A opinião pública sobre a guerra também não era a das melhores, o que causou uma série de protestos ao longo desses anos. Além disso, os soldados que regressaram aos EUA deixam de ser vistos como bastiões da liberdade que foram lutar pela causa no Sudeste-asiático, devido às denúncias de crimes de guerra cometidos (VISENTINI, 2008). Entre as diversas barbáries, a prática do estupro por parte dos soldados americanos tornou-se um “[...] elemento institucionalizado de agressão ao povo vietnamita, concebido com a intenção de intimidar e aterrorizar as mulheres [...]” (DAVIS, 1982, p. 37).

Hobsbawm conclui que a Guerra do Vietnã “desmoralizou e dividiu a nação, em meio a cenas televisadas de motins e manifestações contra a guerra” (HOBSBAWM, 2019, p. 241). Por outro lado, as falhas ocorreram não só no campo da política externa, mas foram naqueles anos que o presidente republicano Richard Nixon foi acusado de participar do escândalo envolvendo o edifício *Watergate*. Na ocasião, alguns homens foram presos sob a acusação de tentarem instalar escutas no comitê do partido democrata, oponentes de Nixon na eleição daquele ano (1972), após investigações, foi estabelecido uma relação entre os criminosos e membros do alto escalão governo, incluindo Nixon (MELO; MONTEIRO, 2014). Em 1974, Nixon renúncia ao cargo, o que resultou em certa desconfiança da população em relação ao próprio governo (VISENTINI, 2008). Neste mesmo contexto, o antagonista ao capitalismo, a URSS, expressava certa confiança no cenário internacional – seja pela alta do petróleo que valorizou as suas jazidas nacionais ou pelos gestos políticos e estratégicos de expansão do poderio marinho (HOBSBAWM, 2019).

A crise econômica somada às tensões internas de um Estados Unidos traumatizado são importantes para compreender a postura de Ronald Reagan em seus primeiros anos de mandato. O reflexo dessa dor é visto em seu *slogan*: “*Let’s make America great again*” (RONALD... 2021), repetido ao final de sua propaganda eleitoral enquanto concorria para presidente dos EUA no ano de 1980. É preciso fazer com que este Estado volte a ser glorioso. Por mais que o poder estadunidense ainda fosse decisivamente maior que o soviético (HOBSBAWM, 2019), a configuração desses receios fez com que uma febre militar tomasse conta do governo, a retórica apocalíptica retornou mais do que nunca e diversas incursões militares foram realizadas a partir de 1983 (HOBSBAWM, 2019). Para Hobsbawm, a política de Ronald Reagan “[...] só pode ser entendida como uma tentativa de varrer a mancha da humilhação sentida demonstrando a inquestionável **supremacia e invulnerabilidade** dos EUA.” (HOBSBAWM, 2019, p. 244, grifos meus).

Se o objetivo era demonstrar força através do viés militar, foi necessário aumentar os gastos federais na área de defesa nacional, que diminuiriam consideravelmente anos atrás após a retirada das tropas norte-americanas do Vietnã (FILHO, 2010, p. 101). Um dos caminhos deste investimento foi o *Strategic Defense Initiative (SDI)*. Anunciado em 1983, o programa tinha como objetivo desenvolver um aparato de defesa de maior qualidade, com isso, inovou em técnicas para deter mísseis balísticos do inimigo e aprimorou o potencial técnico norte-americano (LOBO, CORTEZ, 2015, p. 41). Com a proposta, Reagan queria assegurar que os EUA seriam capazes de enfrentar a ameaça atômica, mesmo que o ataque soviético acontecesse de forma massiva. Dentre os efeitos, é interessante constatar o impacto retórico que o *SDI* possui na década de 80, na medida em que:

“[...] o aumento dos gastos militares, juntamente com a Reagan Doctrine, devolveu a sociedade norte-americana o **sentimento de excepcionalidade dos EUA**, assim como também sua confiança no governo. As falas de Reagan sobre o programa SDI estavam carregadas de um sentimento de renovação em relação aos anos 1970.” (*Ibidem*, p. 46)

Para justificar a importância desse investimento para a população, a retórica de Ronald Reagan, principalmente em seu primeiro mandato, foi bem incisiva quanto a URSS e o perigo que ela simbolizava. Ele fez questão de afirmar a inerente imoralidade dos soviéticos, traçá-los como a origem de todas as penúrias do mundo e negar qualquer chance de equivalência entre os países (DALBELO, 2020). O pico desses ataques ocorreu em 1982, quando realizou um discurso para o Parlamento Britânico na qual conclamava os países europeus a defenderem os

princípios da liberdade contra a União Soviética, que ia contra a maré da história e exauria a dignidade humana (DALBELO, 2020). O desdobramento no tecido social é nítido: o inimigo está bem definido, deve ser temido, combatido e vencido por nós que estamos do lado correto.

Para Girardet, na origem da conspiração há uma “[...] reação quase instintiva ao sentimento de uma ameaça” (GIRARDET, 1987, p. 54). Por mais que seus níveis de verossimilhança com a realidade tenham limites, haja vista o espaço entre os acontecimentos e a atribuição por parte da narrativa mitológica, toda aquela dor, provação ou problemas que a sociedade está enfrentando passa a ganhar uma explicação mais fácil. Se os EUA não conseguiram determinar o fim do bloco soviético, é por conta da sua falta de investimento em defesa de alta tecnologia. O inimigo é reconhecido como maldoso, imoral e incapaz de se sentar à mesa para uma franca negociação, o que clama por medidas mais ferrenhas e agressivas por parte do governo norte-americano. Aliás, caso elas não sejam tomadas, o que irá garantir a nossa segurança caso esses maníacos tentem atacar o nosso território? Em suma, é nessa construção conspiratória que “[...] uma sociedade revela com mais segurança algumas de suas desordens e alguns de seus sofrimentos.” (GIRARDET, 1987, p. 57). No caso norte-americano, delimitar a luta contra um soviético conspirador é recuperar a autoestima.

4.1.3 O monólogo do veterano: John Rambo e Jim Hopper

Se no plano político as medidas de Ronald Reagan funcionaram como uma terapia, a mídia não deixou de atentar-se a esses movimentos e produzir as transcódificações desses sentimentos. Segundo Kellner: “[...] a cultura da mídia transcodifica as posições dentro das lutas políticas existentes e, por sua vez, fornece representações que, por meio de imagens, espetáculos, discursos, narrativas e outras formas culturais, mobilizam o consentimento a determinadas posições políticas” (KELLNER, 2001, p. 86). Sendo assim, o que não faltaram nos anos 80 foram filmes que representavam esse retorno da retórica apocalíptica da Guerra Fria, na qual os EUA assumiram um papel de invariáveis heróis e a URSS era sempre o inimigo essencialmente maldoso.

Assim como os discursos de Reagan, a militarização, a intromissão norte-americana nos países ao redor do mundo e a suposta luta por liberdade tornam-se temáticas constantes, o que deságua em um notório sucesso comercial e de público. Por outro lado, não se esquecem de todo aquele ressentimento que os fez agir daquela maneira. Se o tema está centrado na suposta necessidade de remilitarizar os Estados Unidos, a principal mancha dessa autoestima será evocada: a Guerra do Vietnã.

A obra inaugural da franquia, *Rambo: First Blood* (1982) conta a história de John Rambo (Sylvester Stallone), um veterano do Vietnã que se vê deslocado na sociedade norte-americana. Ele vai até a moradia de um amigo que também havia lutado na guerra, mas chega lá um bom tempo atrasado: por conta da exposição a componentes químicos, seu companheiro faleceu. Ele segue sem rumo até a pequena cidade de Hope, quando é barrado por um xerife que desconfia de Rambo. Após atritos, o policial leva o veterano para a prisão, local onde ele enfrenta maus-tratos e é desmoralizado.

Depois de conseguir fugir daquela instalação, por conta de suas habilidades adquiridas no exército, Rambo declara guerra a todo o aparato de segurança daquela região. Em sequência, ele se esconde em uma floresta e demonstra todas as suas valências físicas, psicológicas e estratégicas: fica nítido que ele é uma máquina de guerra, pronto para qualquer adversidade. Nenhum daqueles simples polícias é capaz de deter aquele homem. Já no final da obra, ao se abrigar em uma loja de armas e forçar a mobilização de mais forças de segurança, seu ex-comandante Samuel Trautman (Richard Crenna) vai de encontro a ele. Neste trecho, ambos passam a conversar e Stallone faz um monólogo que merece destaque, mas em breve voltaremos a ele.

Para Kellner (2001), os filmes da série *Rambo* fazem parte de dois ciclos: os de retorno ao Vietnã e os que buscam representar veteranos desajustados ou desmoralizados na sociedade que se transformam em super guerreiros durante as obras. Não obstante, agem como uma compensação à vergonha que tomou o país após serem derrotados por uma nação menos favorecida tecnologicamente e financeiramente; representam a incapacidade de compreender as possíveis limitações do próprio exército; e se apoiam na mesma visão maniqueísta de Ronald Reagan, na qual os EUA são bonzinhos por agirem em nome da liberdade (KELLNER, 2001).

Existe uma infinidade de questões a serem exploradas, desde o ímpeto militar até a busca por “remasculinizar a América”, haja vista como o corpo de Rambo possui destaque durante toda a trama – músculos dignos de um fisiculturista e resistência à dor. Ao representar Rambo, um veterano, como um herói esquecido e deslegitimado, a franquia convida o público a vibrar conforme ele supera os seus inimigos, seja ele a própria pátria que o negligenciou ou os comunistas que estão cometendo perversidades em algum lugar do mundo neste instante. Kellner conclui a leitura política da obra da seguinte maneira: “[...] embora não tenham obtido vitória no Vietnã, os Estados Unidos tentaram obtê-la na cultura da mídia” (KELLNER, 2001, p. 95). Agora voltemos à cena final do filme.

O desabafo de John Rambo combina uma entrega total de Stallone na atuação a uma construção significativa da cena. Ele passa o filme inteiro como um fugitivo, acuado, sem local,

se comportando de forma violenta e confusa. Ninguém o ouve, compadece ou compreende sua dor, por outro lado, no clímax do filme ele é ouvido pelo coronel Trautman – é a oportunidade perfeita para seu monólogo. Após dizer que acabou, que não tem mais saída, já que a loja de armas onde Rambo havia se refugiado estava cercada, o veterano dispara que a sua guerra nunca acabou e que não deixaram que eles vencessem a guerra, que povo estadunidense não respeitou a sua luta e o acusou de assassino, que ele está desmoralizado por sair de um universo onde ele era alguém e agora não consegue nem emprego como manobrista – sinteticamente, a vida civil não significa nada para o ex-combatente.

As falas indicam o ressentimento de Rambo em relação a Guerra do Vietnã e o seu não enquadramento na sociedade norte-americana. Dizer que “não deixaram a gente ganhar” é bem diferente de afirmar que “fomos derrotados”. Desse modo, o veterano transparece que seria possível vencer os vietnamitas por conta de todo o esforço feito, mas alguém, provavelmente o governo de seu país, foi responsável pela derrota. O monólogo condensa a dor que foi partir do Vietnã de mãos abanando após tantos anos em combate, o posiciona como uma vítima que não teve escolha, invalida as acusações dos crimes de guerra cometidos e clama por mais combate, já que é impossível sair dessa vida.

Stranger Things não se esqueceu dessa representação da Guerra do Vietnã que o cinema dos anos 80 proporcionou sob inspiração da realidade em que estavam inseridos. Por mais que seu foco tenha sido em abordar a conspiração soviética em si, categoria esta que possui influência direta das aflições em relação ao Vietnã, a questão é abordada por intermédio de Jim Hopper. Ainda na segunda temporada, há um pistas de que o xerife seria um veterano da Guerra do Vietnã, devido a uma caixa de papelão escrita *Vietnam* que estava guardada no porão de sua casa.

Contudo, é no episódio *The Nina Project* que vemos Hopper falando diretamente sobre o Vietnã. Após sua má sucedida tentativa de fuga da União Soviética, ele se vê preso com Enzo Antonov (Tom Wlaschiha), um dos soldados que tentou o ajudar e foi apontado como traidor pelo país. Preso e sem esperanças, Hopper se lembra do Vietnã e dos traumas que causou para seus familiares. Sua descrição é a seguinte:

“Os inimigos se alastrando como praga por causa de comunistas merdas como você [...] Devo ter ido bem, porque me colocaram no Corpo Químico. Lá estava eu... eu era só uma criança, tinha 18 anos, 13.000 Km de casa, misturando barris de 250 litros de agente laranja. Usando só umas luvas de cozinha, sabe? Quando o avião voltava, limpávamos as turbinas e inalávamos aquilo. Sem máscaras, nem nada. ‘Não é arma química. É só herbicida para matar as plantas’ ‘É inofensivo’, eles disseram. Depois, quando voltei para a vida real, meus colegas que sobreviveram queriam levar uma vida normal, sabe? Ter família e tal. Aí começou a dar tudo errado. Bebês nasciam

mortos, que morriam no ventre. Colunas deformadas, olhos esbugalhados. O horror... nos seguiu, se agarrou a nós.”

Por conta da sua exposição a químicos, a filha de Hopper, mesmo que saudável no início, faleceu de câncer ainda bem jovem, o que causou uma dor irremediável em seus sentimentos. Para o xerife, os horrores vividos no Vietnã não ficaram presos no Sudeste-asiático: todos aqueles homens não seriam capazes de ter filhos saudáveis. Hopper, assim como Rambo, não reflete tanto sobre os horrores que pode ter sido cúmplice durante o conflito. Ele mesmo reconhece que estava lá para lidar com os “comunistas de merda”, comparados a pragas que se alastravam pelo território vietnamita. A questão da invasão é mais longínqua ainda. Se os comunistas eram algo ruim, os americanos eram o bom que estava a corrigir a situação. Todavia, Hopper e Rambo se afastam quando a questão se torna o retorno: o primeiro o teme e vê aquela batalha como uma maldição, enquanto o personagem de Stallone anseia pela volta e reconhece essa possibilidade como uma glória. Independente da visão, os veteranos demonstram como o Vietnã causou uma marca terrível na sociedade norte-americana, elemento favorecido ao se trabalhar tal década de maneira tão ampla. Uma aflição que ganha contornos bem precisos ao resgatar obras que aparentam apenas transmitir um espetáculo de forças, destruição e ação, com personagens cada vez mais fortes, musculosos e determinados.

4.2 *Hellfire Club*: a conspiração dos jogos de RPG

Como foi apresentado, o jogo *D&D* foi resgatado pelos criadores de *Stranger Things* por conta de seu peso cultural na década de 80. A aplicação não serviu apenas para representar como os protagonistas possuem uma predileção pelo *RPG*, como um simples *hobby* ou algo do gênero, mas foi além: os perigos a sua volta são compreendidos através dos manuais e suas personalidades possuem conexão com as classes existentes no jogo. Contudo, os irmãos Duffer não se esqueceram de representar as polêmicas que marcam a trajetória de *D&D* naquela década, submersas na lógica da Conspiração. Na quarta temporada, o personagem Jason Carver acredita que os assassinatos ocorridos em Hawkins são responsabilidade de Eddie Munson (Joseph Quinn), supondo que ele lidera um ritual satânico através de seu grupo de *RPG*.

Na busca por colocar ordem nas aflições, *Dungeons & Dragons* foi determinado como o responsável por abrir os caminhos do mal por entre os jovens norte-americanos e correlacionado a casos de suicídio nesta faixa etária. Um dos primeiros casos foi o do jovem de 16 anos James Egbert. Sob influência de pensamentos depressivos, o estudante universitário tentou suicídio em meados de agosto de 1979, nas tubulações de vapor da Universidade de Michigan, mal

sucedido, ele se escondeu na casa de conhecidos por quase um mês até que fosse encontrado (STUDENT, 1979). O que chama atenção é que tanto o detetive particular que investigou o caso quanto os jornais daquela época relacionaram a atitude ao jogo *D&D*, por conta de uma carta do estudante que comparava os túneis da instituição ao *RPG* (ROCHA, 2006). Um ano mais tarde, o garoto cometeu suicídio.

Já em 1982, *D&D* foi apontado como responsável por mais um suicídio. Desta vez a vítima era Irving Pulling, um jovem que usou a arma de sua mãe, Patricia Pulling, para suicidar-se (ROCHA, 2006). Segundo Rocha (2006), Patricia defendia que seu filho foi amaldiçoado por uma professora após uma sessão de *RPG*, mesmo que a hipótese não tenha sido levada a sério, a mulher não deixou de lutar pela causa, “criando uma associação para lutar contra o D&D - Bothered About Dungeons & Dragons” (ROCHA, 2006. p. 52). Seu ativismo foi apresentado na televisão, entre os exemplos, o programa norte-americano *60 Minutes*, transmitido na *Columbia Broadcasting System (CBS)*, fez uma reportagem no ano de 1985 que rondou em torno do jogo *D&D*. Em certo trecho, Patricia Pulling afirma que:

“[...] *roleplay* é tipicamente usado para mudar o comportamento. Se você muda o seu comportamento e passa a praticar papéis violentos, e fazendo papéis negativos continuamente, as crianças não vão apenas começar a ter sonhos violentos e pensamento violentos ou coisas negativas do tipo deprimente, elas vão estar cada vez mais próximas do personagem.” (IS DUNGEONS..., 2016, tradução nossa)

O raciocínio de Sra. Pulling que indica a intimidade cada vez maior entre os jogadores e os personagens que atuavam apenas de forma negativa não são exclusivos a ela. Ainda na década de 1980, foi lançada uma série de quadrinhos chamada *Dark Dungeon*, que tinha como objetivo criticar a prática do *RPG*. A história conta a história de Debbie, uma jovem que se aproxima de forças maléficas através do jogo, responsável por suicídios durante a narrativa e mau comportamento da protagonista, mostrando como ela deixa de compreender a diferença entre mundo real e ficção.

A análise de Vasques em relação aos quadrinhos é assertiva e ainda condensa o pensamento de Patricia Pulling: “O *RPG* é apresentado como um primeiro passo em direção a práticas ocultistas e torna-se trágico pela impossibilidade por parte dos jogadores da história de diferenciar realidade e fantasia.” (VASQUES, 2008, p.38). O problema central está definido: ao interpretar personagens maldosos, haja vista a conexão inata do *RPG* a práticas ocultistas, o jogador passa a confundir o que é real ou não, sendo assim, seu comportamento violento ou depressivo é exposto em atitudes que infringem danos a ele ou a terceiros.

Todo esse aparato construído pode ser analisado a partir das considerações de Girardet (1987) acerca da Conspiração. Na sessão do *RPG*, aquele que será apresentado como o mestre das sessões assume uma posição de hierarquia e privilégio: é dele a missão de iniciar os sujeitos nas práticas de uma organização clandestina, oculta e com membros não identificáveis que infiltrou-se na sociedade. Com acesso às práticas nocivas, os jovens passam a confundir a fantasia com a sua vida, transplantando as atitudes de seu *roleplaying* para a realidade. O resultado não poderia ser outro que não a subversão por conta da prática originada na lógica ocultista (GIRARDET, 1987): pensamentos negativos e práticas extremas serão tomadas, tudo por conta do serviço as forças maléficas que é prestado pela *RPG*.

Entretanto, por mais que a narrativa mitológica tenha se esforçado em traçar um caminho entre duas pessoas que se mataram ainda jovens e um jogo de interpretar papéis, o caminho não possui solidez. Questões de saúde mental, problemas familiares, condição social, acesso a armas de fogo e a drogas são completamente ignoradas – cria-se um alvo mais rápido, ligado a um campo incompreensível a boa parte daquela sociedade. Ao analisar diversos casos que conectaram o *RPG* a violência, inclusive no Brasil, Vasques sintetiza a busca por explicações: “O crime é relacionado com o RPG porque a vítima jogava RPG.” (VASQUES, 2008, p. 50).

Quando objetivou-se representar o pânico causado por *D&D*, a série repetiu boa parte dessa estrutura conspiratória. Somos introduzidos ao personagem Eddie Munson, um roqueiro que já repetiu o colegial algumas vezes, possui cabelos longos, age de uma forma caótica e é visto como um maluco ou esquisito por boa parte dos alunos. Mais velho que seus novos amigos (Mike, Will, Dustin e Lucas), ele é o líder de um grupo de *RPG* chamado *Hellfire Club*, na qual os garotos passam a compor a partir da quarta temporada.

No primeiro episódio desta temporada, Chrissy Cunningham, namorada de Jason, vai até a casa de Eddie para comprar drogas, contudo, *Vecna* ataca neste instante e assassina a garota de uma forma brutal. Assustado, Eddie foge da cena do crime sem olhar para trás. Devido a ocasião, Munson torna-se um dos principais suspeitos, principalmente sob o olhar de Jason, que passa a desconfiar de toda a situação desde o início.

Sendo assim, no episódio *Vecna's Curse* Jason reúne os seus amigos em uma propriedade abandonada e eles passam a planejar como seria possível encontrar o suposto assassino de Chrissy. Jason afirma prontamente que ele participava de um culto satânico chamado *Hellfire*, informação que para o grupo seria crucial, já que os personagens passam a supor que Eddie teria feito algo bizarro com a garota. Um dos personagens em cena supõe que a sacrificaram e deram seu sangue para o diabo, afirmação que Jason acata como possível. Na sequência, ele desenvolve o raciocínio sobre *D&D* da seguinte forma:

“[...] eu li que, se a pessoa errada jogar isso, pode surtar. Podem confundir fantasia e realidade e matar gente inocente. Tem relatos em todo país. É uma epidemia. E eu acho que Eddie... é esse tipo de pessoa, né? Se perdeu na fantasia. Achou que a Chrissy fazia parte do jogo doentio dele. E talvez ele ainda esteja no jogo.”

Jason representa em *Stranger Things* os mesmos receios presentes em *Dark Dungeon* ou nas falas de Patricia Pullin: Eddie tornou-se violento por não conseguir separar a sua jornada em *D&D* da vida real, resultando em práticas ocultistas e assassinatos. Não obstante, ele convida jovens para essa seita, para que possa ensinar as práticas a novos membros e disseminar as trevas por entre eles. O líder seria sorrateiro, persuasivo e exclusivamente maldoso.

Voltando ao soldado em sua cruzada contra o *RPG* e o *Hellfire Club*, Jason também faz o favor de alarmar a população ao seu redor em relação a Eddie Munson e os perigos de sua prática ocultista no episódio *The Dive*. Seguindo alguns rastros, ele e seus amigos encontram a localização de Munson, porém, enquanto o perseguiam, Vecna ataca Patrick McKinney (Myles Truitt) e o assassina, cena que Jason e Eddie testemunham juntos. Após presenciar a brutal morte de seu companheiro, Jason passa a ter plena certeza de que o diabo está atuando por meio de Eddie – o que lhe dá plenos poderes para assassinar quem quer que seja. No dia seguinte, enquanto o xerife Powell (Rob Morgan) tentava dar uma satisfação plausível à população de Hawkins, Jason invade a reunião e afirma:

“Essas mortes são sacrifícios ritualísticos. Todos já ouvimos falar que cultos satânicos vêm tomando o país como uma praga. E Eddie Munson é líder de um desses cultos. Um culto que funciona bem aqui, em Hawkins. O incêndio no shopping. Tantas mortes inexplicadas. Dizem que Hawkins é amaldiçoada, mas não sabem por quê. Mas agora sabemos. Sabemos de tudo. Eles se autointitulam *Hellfire*. [...] E agora esse culto, está protegendo o líder, Eddie. Escondendo ele. Permitindo que ele continue o massacre. Ontem à noite, fui tomado por um sentimento de desespero. Mas aí eu me lembrei de Romanos 12:21: ‘Não se deixem vencer pelo mal, mas vençam o mal com o bem’.”

A dor de perder a sua namorada, assim como o amigo que morreu em sua frente, todas as inexplicáveis catástrofes que ocorreram em Hawkins nos últimos anos, entre desaparecimentos, mortes e incêndios, repousam em uma explicação que obedece a coerência da conspiração. Para Girardet (1987), toda a dor passa a ser organizada como oriunda de uma fonte inflexível, as evidências que surgem passam a responder a angústia que a sociedade viveu ou está vivendo, o que faz com que a realidade, mesmo que com base na ficção, passe a ser mais coerente.

Com base no *Hellfire Club* e na representação dos soviéticos, é a Conspiração aquela força capaz de contestar algumas construções feitas pela Idade de Ouro e, por mais que seja

feito de forma indireta por conta da construção mitológica, transparece as aflições enfrentadas pela época que foi sacralizada. Por mais que o *RPG* tenha um peso crucial na narrativa, representar como o jogo foi transformado em um espantalho para lidar com os problemas enfrentados pela comunidade, faz com que o público reconheça as possíveis loucuras que fizeram parte daquele contexto. Assim como os caricatos inimigos soviéticos transmitem em suas entrelinhas como a sociedade norte-americana passou a se preocupar cada vez mais com a ameaça soviética a partir de uma retórica apocalíptica. Em suma, *Stranger Things* permite dois movimentos: (1) a imbricação de duas categorias mitológicas, devido a relação entre o contexto abordado e a teorias da conspiração; e (2) a Conspiração como uma força de contestação na trama, que transparece os percalços, aflições e problemas estadunidenses.

5 CONCLUSÃO

Se Kellner (2001) afirma que a mídia fornece os mitos para a sociedade, *Stranger Things* constrói um complexo industrial capaz de transmitir as categorias mitológicas, suas formas e contradições. Entre a Conspiração e a Idade de Ouro, a série é permeada por estes discursos. Como foi demonstrado, a leitura mitológica passa por entre a criação da série até os últimos episódios que foram lançados – não é possível desvincular a sua existência e a relação com esses termos. Vemos a nostalgia com a qual os *Duffer Brother's* citam as suas inspirações para a produção da série, da identidade visual a direção, até em sua conclusão mais recente possível, o desenrolar da quarta temporada, entre a presença conspiratória dos soviéticos, de Vecna e do *Hellfire Club*.

Por mais que constatada a presença, deve-se atentar ainda a influência do cinema norte-americano dos anos 80 na constituição desses mitos na trama de *Stranger Things*, o que não se limita a simples homenagem ou referência que a série faz a essas obras, influenciada pela Idade de Ouro na qual aquela década em específico foi elevada. Ou seja, é possível buscar nas suas inspirações como elas já naquela época expressam algumas das categorias mitológicas, como foi o caso dos filmes de ação que apresentavam os soviéticos como personagens conspiradores, dotados do mal, contrários ao ímpeto heroico norte-americano.

Não obstante, a fluidez mitológica é confirmada na forma que os mesmos elementos da série podem ser interpretados a partir de diferentes leituras mitológicas. Tanto no Tópico 2 quanto no Tópico 3 foi citado como o fogo foi utilizado para enfrentar os vilões da obra. Se no primeiro caso o *Mind Flayer* possuía fraqueza contra o fogo assim como a sua inspiradora criatura do filme *The Thing* (1982), mostrando um processo de retorno aos anos 80, na segunda ocasião fica visível como o fogo funciona como uma luz redentora e purificadora – aquela capaz de eliminar as forças do Mal. Uma mesma criatura é passível de ser analisada a partir de categorias distintas. Ser transmitido através do audiovisual não o safa de suas contradições. Com isso, a espontaneidade do mito não pode ser ignorada: há uma dificuldade em abarca-lo e defini-lo por completo, as imbricações entre eles nunca somem do horizonte (GIRARDET, 1987).

Sobre a potencialidade mitológica, a posição de Jason como um guia para livrar a população de Hawkins das mazelas da Conspiração poderia ser relacionado a categoria mitológica do Salvador, também abordada por Girardet, tal como Eleven é sempre a maior esperança dos mocinhos para lidar com as ameaças do *Upside Down*. Por outro lado, elencar o mito da Unidade às abordagens patrióticas feitas durante a obra traçaria uma quantidade ampla

de novos caminhos, assim como uma crítica a esta leitura da realidade. Ora, não foram apenas os soviéticos que conspiraram contra os habitantes de Hawkins, o laboratório secreto do governo é o principal catalisador do caos.

Porém, a temática como um todo permite que uma quantidade vasta de caminhos sejam trilhados. Devido a extensão da série, tendo em conta que já são 4 temporadas, 34 episódios e uma imensa quantidade de produções não canônicas, seria possível ter privilegiado outros momentos ou arcos da série. Por exemplo, quando objetivou-se demonstrar as características conspiratórias do *HNL*, o caso de Barbara Holland (Shannon Purser) não foi citado, mesmo que plenamente cabível: a jovem foi assassinada pelo *Demogorgon*, logo, o laboratório manipulou e confeccionou certas evidências para levar a investigação policial a um caminho que não os incriminasse, assim como no caso de Will Byers. A potencialidade da fonte permite que uma quantidade ampla de recortes seja feita: é possível selecionar exatamente aquilo que se deseja, pois o que não faltam são oportunidades.

De toda forma, por se apoiar em categorias mitológicas, *Stranger Things* consegue representar diversas questões sobre o universo daquela década, ao mesmo tempo que se afasta de categorias sociais e econômicas que eram importantes. As aflições norte-americanas daquele contexto foram apresentadas na série por meio da Conspiração em torno do *Hellfire Club*, o clima de pânico com o *RPG* foi um debate constante na década de 80. Esse próprio resgate gera uma lembrança e mobiliza o consumidor final a repensar certos estereótipos a determinados produtos, superados ou não. Os produtos, filmes, costumes e roupas que fazem parte da infância são coloridos e a história se protagonizada por crianças deixa o ambiente mais leve e identificável.

Por outro lado, a década de 80 não foi tão cheia de cores fortes do *neon* para todos os grupos norte-americanos. Como foi demonstrado, a economia sofreu bruscas mudanças e o apoio do governo a programas sociais diminuiu. Famílias ficaram mais pobres, a desigualdade social aumentou e os traumas envolvendo a crise dos anos 70, tanto econômica quanto moral, não foram tão exploradas. Cabe aqui indicar o mesmo caminho já citado por Kellner (2001) em sua obra, que essas produções podem sim ser assistidas ou aproveitadas, porém, é recomendável um olhar crítico para que não se caia em certas armadilhas ou conceitos que elas buscam nos transmitir. Seja na reprodução de estereótipos ou em imaginar que existe uma coletânea de anos específicos que podem ser definidos como perfeitos.

REFERÊNCIAS

BURGER King I Chegou o Stranger Menu. Burger King BR. **Youtube**. 26 mai. 2022. 30s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yvOeYmsNkd8>>. Acesso em: 20 jun. 2023.

COOK, Monte; TWEET, Jonathan; WILLIAMS, Skip. **Dungeons & Dragons 3.5 Player's Handbook**. 3,5 ed. Washington: Wizards of the coast, 2003, p. 320. Disponível em: <<https://dtdnd.neocities.org/books/player/PlayersHandbookI.pdf>>. Acesso em: 02 jul. 2023.

DALBELO, Vinicius. **Ronald Reagan e Guerra Fria: política externa reaganista e impactos simbólicos sobre o cinema de Hollywood**. 165 f. Dissertação (Mestrado em Relações Internacionais) – Instituto de Relações Internacionais, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/101/101131/tde-22032021-092851/es.php>> Acesso em: 01 de jul. 2023.

Dark Dungeons. Disponível em: <<https://www.chick.com/products/tract?stk=0046>>. Acesso em: 12 jul. 2023.

DAVIS, Angela. **Mulheres, raça e classe**. São Paulo: Boitempo, 2016. 244 p.

DUFFER Brothers on inspiration behind Netflix's "Stranger Things". CBS Mornings. **Youtube**. 5 set. 2016. 6min06s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=VyMMtBYkjs>>. Acesso em: 20 jun. 2023.

DUNGEONS & DRAGONS. **O que é D&D? O maior RPG de todos os tempos**. Disponível em: <<https://dnd.wizards.com/pt-BR/what-is-dnd>>. Acesso em: 30 jun. 2023.

EHENULO, Kelechi. "Maybe will saw something he shouldn't have" – Stranger Things Review. **Confessions from a geek mind**, 24 jul. 2016. Disponível em: <<https://confessionsfromageekmind.com/2016/07/24/maybe-will-saw-something-he-shouldnt-have-stranger-things-review/>> . Acesso em: 30 jun. 2023.

EM 1981, Reagan enfrentou greve de controladores. **Folha de São Paulo**, 03 abr. 2007. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidian/ff0304200717.htm>>. Acesso: 05 jul. 2023.

EVERY Stranger Things Movie Reference Revealed by the Duffer Brothers (Seasons 1-3) I WIRED. **WIRED**. **Youtube**. 25 jul. 2019. 28min57s. Disponível: <<https://www.youtube.com/watch?v=qGGclwGmgbM>>. Acesso em: 20 jun. 2023.

FERRO, Marc. **Cinema e História**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992. 143 p.

FIENBERG, Daniel. The Duffer Brothers Talk 'Stranger Things' Influences, 'It' Dreams and Netflix Phase 2. **The Hollywood Reporter**, 01 ago. 2016. Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/duffer-brothers-talk-stranger-things-916180/>>. Acesso em: 27 jun. 2023.

FILHO, Marcelo. **A Economia Política do Governo Reagan**: Estado Neoliberal, Tributação e Gasto Público Federal nos Estados Unidos da América entre 1981 e 1988. 153 f. Dissertação (Mestrado em Economia) – Instituto de Economia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010. Disponível: <<https://www.ie.ufrj.br/images/IE/PPGE/disserta%C3%A7%C3%B5es/2010/MARCELO%20SOARES%20BANDEIRA%20DE%20MELLO%20FILHO.pdf>>. Acesso em: 01 de jul. 2023.

FLINT, Joe. Netflix, Facing Reality Check, Vows to Curb Its Profligate Ways. **The Wall Street Journal**, 21 abr. 2022. Disponível em: <<https://www.wsj.com/articles/netflix-facing-reality-check-subscriber-loss-stock-plummet-cut-costs-vows-to-curb-its-profligate-ways-11650547424>>. Acesso em: 20 jun. 2023.

FORDELONE, Yolanda. 5 lições de investimentos que aprendi em Stranger Things. **UOL**, 14 mai. 2022. Disponível em: <<https://economia.uol.com.br/colunas/econoweeek/2022/05/14/5-licoes-de-investimentos-que-aprendi-em-stranger-things.htm>>. Acesso em: 20 jun. 2023.

GIRARDET, Raoul. **Mitos e mitologias políticas**. São Paulo: Editora Schwarcz, 1987. 201 p.

GROW, Kory. ‘Stranger Things’: How Two Brothers Created Summer’s Biggest TV Hit. **Rolling Stone**, 03 ago. 2016. Disponível em: <<https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-features/stranger-things-how-two-brothers-created-summers-biggest-tv-hit-105527/>>. Acesso em: 27 jun. 2023.

GYGAX, Gary. **Monster Manual**. 4 ed. Lake Geneva: TSR Games, 1979, p. 112. Disponível em: <https://www.americanroads.us/DandD/ADnD_1e_Monster_Manual.pdf>. Acesso em: 02 jul. 2023.

HOBSBAWM, Eric. **Era dos Extremos**: O breve século XX: 1914-1991. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2019. 598 p.

JACKSON, Steve. **GURPS - Módulo Básico**. 2 ed. São Paulo: Editora: Devir, 1994. Disponível em: <<https://covilgurps.files.wordpress.com/2012/08/gurps-mc3b3dulo-bc3a1sico1.pdf>>. Acesso em: 02 jul. 2023.

JUNIOR, Antonio. **A Indústria Cinematográfica como “arma de guerra” no contexto da Guerra Fria**: uma análise dos filmes *Dr Fantástico* e *Rocky IV*. 2016. 89 f. Monografia (Graduação em Relações Internacionais) – Centro de Ciências Jurídicas e Sociais, Faculdade da Serra Gaúcha, Caxias do Sul, 2016. Disponível em: <https://www.academia.edu/33195476/A_IND%C3%A9STRIA_CINEMATOGRAFICA_COMO_ARMA_DE_GUERRA_NO_CONTEXTO_DA_GUERRA_FRIA_UMA_ANALISE_DOS_FILMES_DR_FANT%C3%81STICO_E_ROCKY_IV>. Acesso em: 29 de jun. 2023.

IS Dungeon and Dragons Evil? *60 Minutes 1985 special *SHOCKING*. BRMinistries. **Youtube**. 21 de mai. 2016. 18min06s. Disponível: <<https://www.youtube.com/watch?v=yShqF1YSfDs>>. Acesso em: 12 jul. 2023.

JUNIOR, Cid; SOBRINHO, Maria; FALCO, Gláucia; MATTOS, Rogério. Impactos econômicos da instalação de um shopping center em seu entorno: o caso do Shopping

Independência em Juiz de Fora. **Revista Heera**, Juiz de Fora, v. 8, n. 14, p. 34-48, 2013. Disponível em: <<https://periodicos.ufjf.br/index.php/heera/article/view/26306>>. Acesso em: 28 jun. 2023.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da mídia**: Estudo culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001. 452 p.

LOBO, Carlos; CORTEZ, Ana. O Programa “Guerra nas Estrelas” e o governo Reagan. **CADUS**, São Paulo, v.1, n.1, p. 39-50, 2015. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/polithicult/article/download/23724/17006>>. Acesso em: 10 de jul. 2023.

MELLOR, Louisa. Netflix’s Stranger Things spoiler-free review. **Den of Geek**, 15 jul. 2016. Disponível em: <<https://www.denofgeek.com/tv/netflixs-stranger-things-spoiler-free-review/>>. Acesso em: 30 jun. 2023.

MELO, Seane; MONTEIRO, Lieli. Os mitos sobreviventes de Watergate e suas implicações no jornalismo investigativo atual. *In*: o Seminário de Pesquisa em Jornalismo Investigativo, 1, p. 1-16, 2014, São Paulo. Disponível em: <<https://www3.faac.unesp.br/leiturasdojornalismo/index.php/leiturasdojornalismo/article/view/47>>. Acesso em: 07 de jul. 2023.

NETFLIX INVESTORS, **2019 Third Quarter Earnings**, 2019. Disponível em: <https://s22.q4cdn.com/959853165/files/doc_financials/quarterly_reports/2019/q3/FINAL-Q3-19-Shareholder--Letter.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2023.

NOVAES, André. Consenso de Washington: crise do Estado Desenvolvimentista e seus efeitos sociais – um balanço crítico. **Revista Ensaios**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 1-15, 2008. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/ensaios/article/view/37102>>. Acesso em: 05 de jul. 2023.

ROCHA, Mateus. **RPG: JOGO E CONHECIMENTO**: O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento. 144 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Ciências Humanas, Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, 2006. Disponível em: <https://iepapp.unimep.br/biblioteca_digital/visualiza.php?cod=MTEEx>. Acesso em: 01 de jul. 2023.

ROCHA, Miguel. **Políticas Públicas Neoliberais e Condições de vida de Comunidades Negras pobres nos Estados Unidos no Governo de Ronald Reagan (1981-1988)**: o caso de Los Angeles. 318 f. Tese (Doutorado em História Econômica) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8137/tde-02122022-141936/en.php>>. Acesso em: 01 de jul. 2023.

RONALD Reagan for President: “Let’s Make America Great Again” 1980. Reagan Foundation. **Youtube**. 9 jul. 2021. 1min08s. Disponível: <<https://www.youtube.com/watch?v=SBfzwywHOcY>>. Acesso: 12 jul. 2023.

RUNNING Up That Hill: an '80s hit makes millions in royalties thanks to Stranger Things. **WIPO**, 2022. Disponível em: <https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/ip-at-work/2022/kate-bush.html>. Acesso em: 20 jun. 2023.

SAFATLE, Vladimir. A economia é a continuação da psicologia por outros meios: sofrimento psíquico e o neoliberalismo como economia moral. *In*: SAFATLE, Vladimir; SILVA Júnior, Nelson da; DUNKER, Christian (org.). **Neoliberalismo como gestão do sofrimento psíquico**. Belo Horizonte: Autêntica, 2021, p. 11-38.

STUDENT may have arranged own disappearance due to family problems. **The Ledger**, Leakland, 15 set. 1979. Disponível em: <https://news.google.com/newspapers?nid=1346&dat=19790915&id=qLAWAAAAIIBAJ&sjid=D_sDAAAIAIBAJ&pg=7033,5720527&hl=en>. Acesso em: 10 jul. 2023.

UNION membership rate fell by 0.2 percentage point to 10.1 percent in 2022. **U.S. Bureau of Labor Statistics**, 24 jan. 2023. Disponível em: <<https://www.bls.gov/opub/ted/2023/union-membership-rate-fell-by-0-2-percentage-point-to-10-1-percent-in-2022.htm>>. Acesso em: 10 jul. 2023.

VASQUES, Rafael. **As potencialidades do RPG (ROLE PLAYING GAME) na Educação Escolar**. 180 f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista “Júlio Mesquita Filho”, Araraquara, 2008. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/90316>>. Acesso em: 28 de jun. 2023.

VISENTINI, Paulo. **A Revolução Vietnamita**. São Paulo: Editora UNESP, 2008. 123 p.

Filmografia:

ROCKY IV. Direção de Sylvester Stallone. Produção de Sylvester Stallone, Irwin Winkler e Robert Chartoff. **Metro Goldwyn Mayer (MGM)**, 1985. 1 DVD (91 min).

RAMBO: First Blood. Direção de Ted Kotcheff. Produção de Buzz Feitshans. **Orion Pictures**, 1982. 1 DVD (97 min).

STRANGER Things [Seriado]. Direção: Matt Duffer e Ross Duffer. Produção: Brian Wright; Cindy Holland; Dan Cohen; Iain Paterson; Karl Gajdusek; Matt Thunell; Shawn Levy; The Duffer Brothers. Estados Unidos: **Netflix**, [2016-]. 4 temporadas. Disponível em: <<https://www.netflix.com/br/title/80057281>>.