



Centro Universitário de Brasília – UniCEUB
Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais
Aplicadas - FATECS

BRENDA ISABELLA VITOR MARQUES

RA: 21503139

Direção de arte da série
Stranger Things

Taguatinga

2018

BRENDA ISABELLA VITOR MARQUES

Direção de arte da série
Stranger Things

Trabalho apresentado à Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, como requisito parcial para a obtenção ao grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda no Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Taguatinga

2018

BRENDA ISABELLA VITOR MARQUES

Direção de arte da série
Stranger Things

Trabalho apresentado à Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, como requisito parcial para a obtenção ao grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda no Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

TAGUATINGA, 13 de junho de 2018

Professora Ma. Julia Maass
Orientadora

Professor Dr. Guilherme Di Angellis
Examinador

Professor Dr. Carlos Potiara
Examinador

AGRADECIMENTOS

Primeiramente tenho que agradecer à minha mãe, Diana Vitor, pelo apoio incondicional, que sempre foi minha maior fonte de inspiração e força. Se não fosse ela, eu não estaria aqui, vivenciado um dos meus sonhos.

Minha família, por estar comigo sempre, são pessoas que eu mais amo neste mundo, que demonstraram todo apoio, principalmente meu namorado, Júlio Márcio, que me deu apoio e incentivo nas horas difíceis, vivenciou toda essa trajetória da universidade junto comigo.

Agradeço todos os meus professores, principalmente gostaria de dizer muito obrigada Julia Maass, minha orientadora, que me deu todo o suporte na construção do tema, com suas correções e incentivos.

Aos meus amigos de turma (Bonde do Azzara) tenho que agradecer, por toda as manhãs divertidas, auxílio nos momentos de crise, conselhos e todos os aprendizados, Principalmente Yago Henrique e Bruna Andrioli, que me deram o suporte necessário para chegar até aqui.

Agradeço também aos meus queridos amigos, Arielle Gutierrez, Ana Beatriz, André Bernardo, Brenno Rodrigues e Cecilia Santos que mesmo distantes torceram por mim. Citando uma frase da própria série *“Um amigo é alguém por quem você faria qualquer coisa. Você emprestaria as suas coisas legais como gibis e cards raros. E eles nunca quebram uma promessa.”*

Agradeço a Gabriela Alves, ter me apresentado Stranger Things em uma simples conversa que se tornou minha monografia.

E finalmente agradeço a Deus, por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades.

A todos vocês, meus sinceros agradecimentos.

“Nem sempre as pessoas dizem o que realmente estão pensando, mas se você capturar o momento certo, isso diz mais.”

Jonathan Byers - Stranger Things

RESUMO

Esta monografia tem como objetivo analisar a direção de arte da série *Stranger Things* (2016) criada pelos irmãos Matt e Ross Duffer e produzida pela Netflix. O estudo busca entender como a cultura dos anos 80 foi aplicada na direção de arte de série, fazendo um comparativo da série com os filmes da década de 80, no âmbito da cenografia de *Stranger Things*. Nesta análise foram usadas pesquisas sobre a década de 80, nas áreas de entretenimento, cultura, moda e como isso causa nostalgia nos dias atuais; Teve como fundamentação teórica os conceitos de produção cinematográfica, fundamentos da direção de arte e cenografia, teoria da semiótica do cinema, psicologia das cores e contextos de estética cinematográfica. A análise se dividiu no contexto da trama, descrição dos cenários e sua influência na narrativa, e por fim fazer uma relação da cenografia com a cultura dos anos 80 por meios dos filmes daquela época.

Palavras chaves: *Stranger Things*. Direção de Arte. Anos 80. Comunicação.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - MTV na década de 80.....	15
Figura 2 - Memphis Design	16
Figura 3 - Moda dos anos 80.....	17
Figura 4 – Roupas anos 80	17
Figura 5 - Maquiagem e cabelo de Madonna.....	18
Figura 6 - Cena dos garotos jogando Dungeons & Dragons.....	32
Figura 7 - Mike, Will, Lucas e Dustin jogando no porão	33
Figura 8 - O grupo de amigos explorando o sótão de Mikey.....	33
Figura 9 - Quintal da casa do Will	34
Figura 10 - Elliot dormindo no quintal.....	35
Figura 11 - Cientistas no laboratório	35
Figura 12 - Astronautas saindo da nave.....	36
Figura 13 - A procura de Will.....	36
Figura 14 - Jillian procurando o filho	37
Figura 15 - Encontro com Eleven	38
Figura 16 - Eleven sendo encontrada	38
Figura 17 - Elliot acha o ET	38
Figura 18 - Elliot escondendo ET e seus irmãos no armário.....	40
Figura 19 - Eleven sendo escondida no armário	41
Figura 20 - Pedaco da roupa hospitalar	41
Figura 21 - Policiais analisando a pista	42
Figura 22 - M&Ms na floresta	42
Figura 23 - Nancy sendo fotografada por Jonathan na janela.....	43
Figura 24 - Holly antes de morrer.....	43
Figura 25 - Eleven sentada na poltrona	45
Figura 26 - Eleven assistindo TV.....	45
Figura 27 - ET assistindo TV.....	46
Figura 28 - Eleven amassando a lata com a mente	46
Figura 29 - Charlie colocando fogo com a mente nos pedaços de madeira.....	47

Figura 30 - Joyce correndo do Demogorgon	48
Figura 31 - Freddy Krueger no teto	48
Figura 32 - Mike fingindo que está doente	50
Figura 33 - Elliot fingindo que está doente	50
Figura 34 - Cientista fica preso no portal.....	51
Figura 35 - Daiane saindo o portal com a filha	51
Figura 36 - Joyce quebrando a parede	52
Figura 37 - Jake destruindo a porta.....	52
Figura 38 - Hopper encontrando o portal	54
Figura 39 - Hopper encontrando o portal	54
Figura 40 - Ovos dos aliens.....	55
Figura 41 - Garotos procurando o portal	55
Figura 42 - Garotos saindo em busca de um corpo	56
Figura 43 - Eleven no tanque de privação sensorial	56
Figura 44 - Homem no tanque de privação sensorial.....	57
Figura 45 - Jonathan e Steve brigando	58
Figura 46 - John e Frank brigando	59
Figura 47 - Garotos fugindo dos agentes	60
Figura 48 - Garotos fugindo da polícia	61
Figura 49 - Os agentes fecham a passagem dos garotos.....	61
Figura 50 - Elliot percebe que eles estão encurralados	61
Figura 51 - Eleven vira a van com a mente	62
Figura 52 - ET fazendo os garotos voarem	62
Figura 53 - Dustin acha os pudins de chocolate.....	64
Figura 54 - Gordo encontrando sorvetes de chocolate	64
Figura 55 - Joyce e Hopper procurando Will	65
Figura 56 - Astronautas explorando uma nave.....	65
Figura 57 - QR code 1	77
Figura 58 - QR code 2.....	77

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 NOSTALGIA	12
1.1 DE VOLTA AOS ANOS 80	12
1.1.1 Filmes	13
1.1.2 Músicas	14
1.1.3 Televisão	15
1.2 ESTÉTICA E ESTILO	16
1.2.1 Moda	16
1.3 REPRESENTAÇÃO DOS ANOS 80 EM STRANGER THINGS	19
2 CINEMA E DIREÇÃO DE ARTE	20
2.1 CINEMA	20
2.1.1 História do cinema	20
2.1.2 Produção	21
2.1.3 Direção	21
2.2 DIREÇÃO DE ARTE CINEMATOGRAFICA	22
2.2.1 Departamento de Arte	23
2.2.2 Cenografia.....	25
2.2.3 Fotografia em conjunto com a Direção de Arte	26
2.3 VISÃO ESTÉTICA E ARTÍSTICA DO CINEMA	27
2.3.1 Cores do cinema	28
2.4 SEMIOLOGIA DO CINEMA	29
3. ANÁLISE DA DIREÇÃO DE ARTE DE STRANGER THINGS	31
3.1 CAPÍTULO UM: O DESAPARECIMENTO DE WILL BYERS.....	31
3.2 CAPÍTULO DOIS: A ESTRANHA NA RUA MAPLE	39

3.3 CAPÍTULO TRÊS: CARAMBA.....	44
3.4 CAPÍTULO QUATRO: O CORPO.....	49
3.5 CAPÍTULO CINCO: A PULGA E O ACROBATA.....	53
3.6 CAPÍTULO SEIS: O MONSTRO.....	57
3.7 CAPÍTULO SETE: A BANHEIRA.....	59
3.8 CAPÍTULO OITO: O MUNDO INVERTIDO.....	63
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	67
REFERÊNCIAS.....	68
ANEXO A - FICHA TÉCNICA DE STRANGER THINGS.....	75
APÊNDICE A - MINUTAGEM DAS CENAS DE STRANGER THINGS.....	76
APÊNDICE B - ACESSO A SÉRIE E AOS FILMES.....	77

INTRODUÇÃO

O cinema desde seu início serviu como meio de entretenimento e com o passar do tempo se tornou arte, construída por um conjunto de etapas, a direção de arte é uma delas, tem a tarefa de escolher o figurino, a maquiagem, os objetos de cena e a cenografia de uma produção cinematográfica, nela se determina toda a estética da obra de acordo com o tempo e o local da narrativa. A direção de arte pode criar o visual de vários mundos dentro um filme.

Ao definir a direção de arte como objeto de estudo, analisarei como ela se aplica na série “Stranger Things”, tendo como objetivos compreender a produção do cinema, a estética e cultura dos anos 80; e a influência da direção de arte cinematográfica, especificamente a cenografia, na ambientação da narrativa.

Stranger Things é uma série que foi lançada em 15 de julho de 2016 pela Netflix, criada pelos irmãos Matt e Ross Duffer, intitulados como “The Duffer Brothers”. A série é do gênero de ficção científica e fantasia, traz a história do desaparecimento de um garoto, chamado Will, no ano de 1983 na cidade fictícia de Hawkins. Logo após este acontecimento diversas atividades paranormais começam a acontecer na trama, envolvendo um laboratório de pesquisas científicas para o Departamento de Energia dos Estados Unidos que realiza operações secretas.

Stranger Things reproduz o cinema da década de 80 fazendo referências a grandes obras cinematográficas desta época, é considerada “uma carta de amor aos clássicos dos anos 80” segundo o The Guardian. A série me chamou a atenção por refletir bem a década de 80 por meio das referências aos filmes. Na produção audiovisual a direção de arte é o trabalho de projetar a estética da obra, e em Stranger Things não foi diferente. A direção de arte recolheu todos os elementos de cultura, moda, entretenimento, ambientação dos anos 80 e aplicou em Stranger Things. Este trabalho propõe responder às perguntas: Quais são as referências de Stranger Things? Como a Direção de arte construiu esta ambientação? foi utilizada uma metodologia de análise fílmica, ela consiste em analisar um filme é sinónimo de decompor esse mesmo filme. E embora não exista uma metodologia universalmente aceite para se proceder à análise de um filme (Aumont, 1999).

Este tipo de análise é responsável por discutir a atuação, cenários, fotografia, entre outros elementos que compõem um filme, séries, curtas ou vídeos.

A interesse desse estudo surgiu por conta da minha familiaridade com o entretenimento da década de 80 e a repercussão que *Stranger Things* teve por conta desta representação dos anos 80, usando como essência dos filmes dos anos 80, tendo como importância um estudo sobre esta época o que ela fez para ter uma identidade a ponto de ser reconhecida em uma produção audiovisual atual.

Para fundamentar o trabalho foram usados revistas, artigos, sites e livros para identificação de como era a estética da década de 80, assim como noções de linguagem cinematográfica, direção de arte, estética audiovisual, psicologia das cores e semiótica.

O trabalho foi dividido em três capítulos: Nostalgia, Cinema e direção de arte e Análise da direção de arte de *Stranger Things*.

O capítulo 1, intitulado “Nostalgia”, trata sobre os anos 80 em diversos aspectos como cultura, televisão, moda, estética, música e filmes. Este também explica a sensação de nostalgia que esta época deixa em quem a viveu e até mesmo em quem não vivenciou, mas foi contagiado por esse período, usando a própria série *Stranger Things* como base.

O capítulo 2, “Cinema e direção de arte”, explica a linguagem cinematográfica, a função da direção de arte, a estética no meio audiovisual e a semiótica do cinema. Este capítulo fundamenta a análise.

O capítulo 3, “Análise da direção de arte de *Stranger Things*”, trata da análise de fato, usando os elementos do primeiro capítulo e ferramentas do segundo capítulo, para obter os resultados.

1 NOSTALGIA

Neste capítulo serão abordadas as características dos anos 80 como cultura, comportamento, tendências, estética, arte e cinema. Além disso, como a série *Stranger Things* transmite esses atributos que causam a nostalgia, que significa saudade de alguma coisa, de uma circunstância já passada ou de uma condição que (uma pessoa) deixou de possuir, segundo o Dicionário Aurélio.

1.1 DE VOLTA AOS ANOS 80

Essa década foi marcada por uma grande riqueza cultural. Cada período da história possui uma determinada personalidade, assim como as pessoas. As manifestações culturais de contracultura como o movimento hippie nos anos 60 e nos anos 70, o movimento punk, que discordavam de padrões sociais da sociedade conservadora, influenciaram na formação da identidade dos anos 80, onde as conquistas exigidas nas décadas passadas tiveram representatividade. Segundo o National Geographic Channel (2013) os anos 80 abrigaram uma gama impressionante de eventos culturais, ambientais e políticos.

Marcos históricos como a queda do Muro de Berlim (1988), a morte de John Lennon (1980), Ronald Reagan virando presidente (1981), o casamento de Lady Diana (1981), o surgimento de ídolos musicais como Michael Jackson, a popularidade dos *Talk Shows*, o acidente da Usina Nuclear de Chernobyl (1986), o fim da guerra fria, entre outros, definiram a década.

Nesta época as crianças e jovens eram mais aventureiros e buscavam fugir dos padrões mais conservadores das últimas décadas; A modernidade tecnológica começou a evoluir e a se globalizar com computadores e *walkmans* (*rádios portáteis*). Nos anos 80 mesmo com a tecnologia presente na vida da sociedade, ela não tinha tanto impacto nas relações quanto hoje, principalmente na infância em que as crianças brincavam na rua sem preocupação e supervisão dos pais, diferentemente de hoje.

Segundo a BBC (2013), o desejo e o consumismo se tornaram predominantes nesta década e ajudaram a definir como a sociedade deveria ser. À medida em que os jovens se tornavam independentes, mais o consumismo fazia parte do cotidiano,

buscando sua individualidade e reconhecimento com base na Cultura Pop. É importante ressaltar que Cultura pop e juventude tem uma ligação umbilical; são indissociáveis. Uma fomenta a outra, numa relação que, ora vem para exaltar o esplendor da sociedade capitalista, ora vem para criar fissuras no senso comum. (BOMFIM; PERCINIO, 2015, p. 84)

A cultura pop dos anos 80 foi composta por músicas com uma produção eletrônica a base de sintetizadores, roupas estruturadas, volumosas e coloridas, tecnologia analógica, cabelos volumosos, artistas idolatrados e diversos sucessos de bilheteria. Todo esse "*glamour*" dos elementos midiáticos foram passados para a geração futura, principalmente artistas, bandas e filmes que ainda são consumidos pela geração atual.

1.1.1 Filmes

A década de 80 é um dos períodos mais amados pelos cinéfilos, nela surgiram grandes clássicos que fazem sucesso até hoje. Mesmo as pessoas que não nasceram na década de 80 já assistiram um vídeo da época. No Brasil um dos responsáveis pela transmissão desses filmes atualmente é a "Sessão da Tarde", programa da emissora Rede Globo. De acordo com o livro Cinema dos anos 80 (LABAKI, 1991, p. 11) o cinema da década de 60 foi ruptura e diversificação; o dos anos 70, nostalgia e acomodação; já o dos 80 fez pouco mais que aplicar a explosão tecnológica às características do decênio anterior.

Segundo Cota (2010) em um artigo para o site Cultura do Rio de Janeiro, o gênero mais abordado no cinema desta época foi a *ficção científica* e Ferreira (2016, p. 227) afirma que o gênero, ligado à literatura fantástica, lida com a imaginação extraída de configurações futuristas, científicas e tecnológicas, trabalhando temas como viagens espaciais, viagens no tempo, universos paralelos e vida extraterrestre. O diretor Steven Spielberg foi o maior precursor desse gênero com os filmes Os Caçadores da Arca Perdida (1981), a saga de Indiana Jones (1981-2018) e, principalmente, o ET - O Extraterrestre que ganhou vários prêmios incluindo o Oscar de melhores efeitos visuais de 1983. BERGAN (2007 p. 72) afirma que foi o período em que os "filmes pipoca" voltam à moda, ou seja, filmes para entretenimento de diversos públicos. Hollywood na década de 80 teve muitos filmes voltados para o

público juvenil com diversos longas que narravam a vida adolescente de uma maneira positiva.

Um número considerável de filmes para adolescentes privilegiam as praias, as férias e toda sorte de lugares freqüentados durante o tempo livre. Sexo, drogas e rock'n'roll também são elementos muitas vezes considerados óbvios nessas produções, contudo, uma reunião não muito numerosa de películas bastaria para comprovar que esses são componentes de um universo restrito do cinema de entretenimento juvenil. (BUENO; ZULEIKA, 2008, p. 02)

O universo juvenil também ficou bem conhecido com filmes como *Clube dos Cinco* (1985), *Gatinhas e Gatões* (1984) e *Curtindo a Vida Adoidado* (1986).

Ainda segundo Bergan (2007 p. 73) os anos 80 trouxeram um novo tratamento para a ação nos filmes, as sequências de ação eram filmadas em vários ângulos, cenas alongadas, elaboradas, e contaminaram a indústria de Hollywood. O universo juvenil também ficou bem conhecido com filmes como *Clube dos Cinco* (1985), *Gatinhas e Gatões* (1984) e *Curtindo a Vida Adoidado* (1986).

1.1.2 Músicas

A MTV (1981) foi a primeira emissora a transmitir 24 horas de conteúdo sobre música. A criação do canal revolucionou a indústria musical, apresentando diversos estilos como a música eletrônica, que utilizou os sintetizadores e ficou conhecida com os gêneros "New Wave", "Synthpop" e "Dance Music". Alguns exemplos de bandas desses estilos são A-ha e Depeche Mode.

Alguns artistas do gênero Pop como Michael Jackson, que ficou conhecido como o "*Rei do Pop*", revolucionaram a indústria de videoclipes com trabalhos cinematográficos. Com o recurso mais visual para a propagação da música, não só o Michael Jackson, mas a Madonna também investiu na divulgação de sua personalidade como uma forma de influenciar o comportamento da juventude e vender sua música e seu estilo de vida como padrões a serem seguidos e cultuados.

Figura 1 - MTV na década de 80



Fonte: < <http://bitmag.com.br/imagem/mtv-faz-30-anos.html> >

1.1.3 Televisão

Na televisão a programação ficou mais segmentada, começou a sofrer com a concorrência da televisão a cabo, que representava uma fonte muito atrativa às redes tradicionais, e das fitas de vídeo alugadas. Segundo Gustavo Lima de Miranda (2017, p.30) surgiram canais com direcionamento específico para filmes, novelas, séries, músicas, esportes, programas de auditório e notícias.

No Brasil canais como a Rede Globo (1965), Rede Manchete (1983 - 1999) e SBT (1981) tinham uma programação mais voltada para o humor e o público infantil, esses programas eram desenhos, novelas e programas de auditório (ALZER; CLAUDINO, 2004). Na América do Norte o direcionamento do entretenimento televisivo era para as *sitcoms*, ou seja, séries curtas. Nesta década a televisão influenciava no comportamento, por isso, em ambos os países, o entretenimento era voltado para um público mais jovem.

1.2 ESTÉTICA E ESTILO

A década de 80 foi uma década de exageros e extravagâncias especialmente na moda, nos penteados, maquiagens e comportamentos. Segundo o New York Times (2016), os anos 80 eram “mais é mais”, ou seja, o exagero estava presente em tudo.

Figura 2 - Memphis Design



Fonte: <<https://www.dezeen.com/2017/07/13/camille-walala-creates-colourful-labyrinth-inside-london-now-gallery-installation-design/>>

Em 1981, um grupo conhecido como “*Memphis Group*” ajudou a contribuir com a estética da década, segundo o The Guardian (2017) no decorrer dos anos 80, o choque característico de padrões ocupados e materiais sintéticos permeou todos os aspectos da cultura popular. O design Memphis era caracterizado por usar cores vibrantes e distorções de formas.

1.2.1 Moda

A moda nos anos 80 fez nascer os “*fashion victims*”, homens e mulheres que seguem cegamente a moda. De acordo com PALOMINO (2003, p. 17) a multiplicidade das tribos urbanas alcançou algo nunca visto. Coexistem *punks*, góticos, *skinheads*, *new wavers*, *rappers* (do hip-hop americano), etc. A música também influencia fortemente a moda.

A moda passou também a atender às necessidades de afirmação pessoal, do indivíduo como membro de um grupo, e também a expressar ideias e sentimentos. Antes, não havia distinção entre os tecidos usados por homens e os usados por mulheres; é no século 19 que o vestuário desses dois grupos se lheres, donde a moda ser mais comumente associada às evoluções do vestir feminino. (PALOMINO, 2003, p.5)

Figura 3 - Moda dos anos 80



Fonte: < <https://vogue.globo.com/moda/moda-news/noticia/2013/08/lost-translation.html> >

Figura 4 – Roupas anos 80



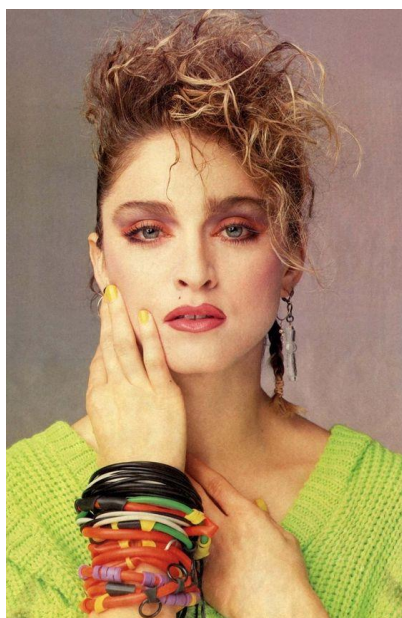
Fonte: < http://colunas.revistaepoca.globo.com/fazcaber/2012/02/02/o-design-retro-da-materia-retromania/?doing_wp_cron=1526850865.8586010932922363281250 >

As roupas dos anos 80 eram versáteis, divertidas e ousadas. A moda continuou com uma tendência mais democrática. Uma parte da moda foi inspirada em uma tendência mais *fitness* com roupas esportivas. Um fato muito importante foi a entrada de mais mulheres no mercado de trabalho, as mulheres lutavam para firmar em ambientes antes dominado pelos homens, tornando o feminismo mais evidente.

As mulheres adotaram peças do universo masculino como ombreiras, ternos, suspensórios, coletes, camisas sociais entre outros. Os homens optaram por roupas com menos formalidades como listras, estampas florais, jaquetas, etc.

No setor de cosméticos, segundo a AABIHPEC (Associação Brasileira da Indústria de Higiene Pessoal, Perfumaria e Cosméticos), os anos 80 foi a década dos exageros. A maquiagem ganhou tons de batom fortes, sombras para os olhos com cores vibrantes e fluorescentes, máscaras de cílios azuis e verdes.

Figura 5 - Maquiagem e cabelo de Madonna



Fonte:<<https://i.pinimg.com/originals/1b/67/6a/1b676aa3f798924222ad264c343ef866.jpg>>

O surgimento de alguns produtos como o pó bronzeador tinha como propósito melhorar a aparência da pele. Já a estética dos penteados tinha o objetivo de deixá-los com mais volume, por isso os cabelos eram picotados e repletos de camadas em todo o comprimento, de acordo com a revista Glamour (GOMES, 2017).

1.3 REPRESENTAÇÃO DOS ANOS 80 EM STRANGER THINGS

Stranger Things é uma série produzida pelo serviço de streaming Netflix. Criada pelos irmãos Duffer, a série foi lançada em junho de 2016 com 8 episódios com duração média de 40 minutos. Considerada do gênero de ficção científica e fantasia, a narrativa se passa no início dos anos 80 e relata o desaparecimento de um garoto chamado Will e a jornada até encontrá-lo. Por se passar nos anos 80 a série apresenta diversos elementos visuais e estéticos desta década.

No mesmo mês de seu lançamento a série alcançou o *ranking* de popularidade no maior banco de dados de filmes e séries, o IMDB (ALMEIDA, 2016) e segundo a Meio & Mensagem (PACETE, 2016) Stranger Things alcançou a geração cuja infância se deu nas décadas de 80 e 90. Assim causando nostalgia que tem como significado saudade de alguma coisa, de uma circunstância já passada ou de uma condição que (uma pessoa) deixou de possuir, de acordo com o Dicionário Aurélio.

Segundo o New York Times (2016) a Netflix a anunciou como uma “uma carta de amor aos clássicos dos anos 80 que cativou uma geração”, toda essa representação criada pelos teve como base a infância dos irmãos Duffer. Em uma entrevista ao Prêmio Gold Derby (2017) os criadores afirmam dramas sobrenaturais dos anos 80 filmes são as que eles mais apreciam. A série Stranger Things usa como estratégia conquistar o público por meio da nostalgia, até mesmo em quem não nasceu na época. Em uma entrevista para o site Omelete (2017), o ator Finn Wolfhard, nascido em 2002, que interpreta o personagem Mike, declara: “Penso que a década de 80 serve como base para esse século. A música e o estilo são reutilizados nos dias de hoje, muitos artistas nunca seriam tão bons sem essa época pois não teriam a mesma sensibilidade sonora ou visual.”

Este sentimento de nostalgia, ou de que tudo que é melhor vem do passado, é comum mesmo na sociedade atual. A Uol entretenimento (2017) fez uma matéria sobre anos 80 com intuito de promover a segunda temporada de Stranger Things. Nesta reportagem o professor Thiago Costa (2017) explica: “Nosso cérebro engana a gente, cria uma aura de ‘nossa, como essas coisas eram legais’. E aí por conta disso a gente fica tentando recriar essas sensações”.

2 CINEMA E DIREÇÃO DE ARTE

Este capítulo irá contextualizar a produção cinematográfica, sua linguagem e história; funções da direção de arte e sua ligação com a fotografia; a semiologia aplicada no contexto cinematográfico.

2.1 CINEMA

A “sétima arte” é o termo usado para definir o cinema. O cinema é a técnica de exibir imagens com a impressão de movimento, estas imagens por si só nos contam inúmeras histórias. Outros elementos como o som ajudam a obter seu principal resultado tendo como objetivo a aprovação dos seus telespectadores. O cinema é sobretudo uma arte nascida da indústria cinematográfica que é responsável pela fabricação de filmes usando os seguintes pilares:

O desenvolvimento do cinema deve basicamente aos seguintes fatores: O Inventor (como os pensadores que formularam as primeiras teorias sobre a ótica), o Artista (roteiristas, diretores, equipe e atores) e o Homem de Negócios (planejadores, investidores, distribuidores e exibidores). Dificilmente um poderia viver sem o outro. Todos eles dependem basicamente, em sua sobrevivência, de um conjunto de pessoas que se juntam momentaneamente para ver um filme - o Público (a quem o filme é dirigido). (RODRIGUES, 2010, p.13)

2.1.1 História do cinema

A história do cinema se iniciou em 28 de dezembro 1895, na França, quando houve a primeira transmissão pública de filmes no Grand Café. O filme exibido foi uma criação dos irmãos Lumière, foram apresentados 10 filmes na duração de 20 minutos gravados com uma câmera parada. Um dos filmes exibidos, *L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat, 1895*, mostra a cena de um trem chegando à estação durante 50 segundos o que fez com que o público se escondesse atrás das poltronas aterrorizado, convencido de que a cena era real (BERGAN, 2006, p.16). Segundo Bernardet (1980, p.4) essa ilusão de verdade, que se chama *impressão da realidade*, foi provavelmente a base do grande sucesso do cinema. O cinema inventou gêneros, astros, e sua trajetória foi marcada por diversos eventos históricos que influenciaram a produção cinematográfica, principalmente as guerras mundiais que interferiram na forma em que os filmes eram produzidos e também serviram de

roteiro para diversas obras. Durante estes 123 anos após a sua primeira exibição, o cinema evoluiu conforme a sociedade foi evoluindo.

2.1.2 Produção

Uma produção é o desenvolver de um filme. De acordo com Rodrigues (2010, p. 106) a produção de um filme refere-se a tudo que envolve fazer um filme, incluindo seu planejamento e captação de recurso. O processo de elaboração de um material audiovisual é dividido em etapas.

Começando pela preparação em que é feito uma listagem de tudo que vai ser usado na produção, escolha dos profissionais, planejamento de cronogramas, criação de orçamentos e roteiro. Logo após a preparação vem a pré-produção com a compra ou aluguel de todos os materiais necessários, testes de câmeras, ensaios de gravação e checagem dos últimos detalhes para a filmagem.

A filmagem é a modelagem de um filme, onde todo o planejamento de criação é registrado. Segundo Souza (2010, p. 4) o registro da realidade material e de criação da realidade fílmica. Os cinegrafistas e técnicos de som são os principais responsáveis por essa etapa, pois nela ocorre a gravação dos planos e a captação de som. O fechamento de um filme é constituído pela etapa de desprodução, a desconstrução de cenários, devolução de materiais usados na filmagem, limpeza das locações usadas. A finalização é a montagem, edição, sincronização de sons e músicas, aplicação dos efeitos visuais e renderização do filme. Depois do feito, o filme é distribuído, comercializado e exibido em salas de cinema. A equipe técnica, isto é, aqueles que trabalham com a filmagem, de acordo com RODRIGUES (2002, p. 75), devem funcionar como um relógio em que as peças funcionam como uma só.

2.1.3 Direção

LoBrutto (2002) afirma que o estilo visual de um filme resulta da interlocução e colaboração que ocorre no interior do tripé composto por direção, direção de fotografia e direção de arte. A direção dá sentido artístico tendo como a parte mais importante a adaptação da cena do roteiro para a ação filmada.

A atuação da direção começa na etapa de preparação com o diretor se familiarizando com o roteiro. O diretor é responsável pela decupagem de direção, ou seja, a definição dos planos de filmagem com a sua visão tendo como base o roteiro literário; a criação de uma planta baixa com um panorama de como será o set e do *storyboard*, roteiro em uma representação gráfica, junto com os diretores de fotografia e a equipe de arte.

Em relação à construção da visualidade de um filme, o diretor define, a princípio, o clima poético pretendido e a unidade que deseja dar em termos do conjunto visual, articulando-o com as ações dramáticas, com os personagens, com a cor, com a luz e ainda a escolha dos elementos que estarão presentes no enquadramento, que determinará o sentido da imagem. Deve ter em mente, também, a montagem final do filme e o desenho de som que será realizado. (VARGAS, 2014, p. 4 e 5)

Dentro da direção geral existem várias divisões de equipes, a primeira é a direção principal, o diretor com o produtor sendo responsáveis pela elaboração detalhada do filme; o segundo departamento é o de fotografia, coordenado pelo diretor de fotografia que tem como compromisso a captação das imagens, os enquadramentos de câmera, o preparo das câmeras com o foco, a escolha da iluminação, dos filtros de cor; o terceiro departamento é o de arte, coordenado pelo designer de produção, nele se estabelece todo contexto artístico do filme como cenários, figurinos, maquiagem, penteados e objetos a serem usados na cena; o quarto, a equipe de som encarrega-se da captação do som, escolha dos aparelhos de áudio, mixagem e edição dos áudios; e o quinto departamento é formado pela equipe de montagem com edição dos planos, junção de vídeo e áudio, adição de efeitos especiais e visuais.

2.2 DIREÇÃO DE ARTE CINEMATOGRAFICA

Em uma obra cinematográfica o diretor ganha o nome de maior destaque na produção mesmo que exista uma equipe técnica por trás, no entanto, o designer de produção (*production designer*) tem um dos maiores méritos na criação do filme por formular toda a estética visual. No final do século 19 um dos precursores da direção de arte foi o francês George Méliès. De acordo com Claudia Cantagalo (2010, p. 8), ele começou a filmar produções e tinha a preocupação em ambientar suas histórias com cenários elaborados. Os outros precursores dessa função faziam parte do

teatro, pois tinham experiência no domínio da cenografia. Desde o início do cinema a direção de arte teve um papel importante na construção dos universos ficcionais vistos na tela.

Claudia Cantagalo (2010, p. 9) relata que a função do diretor de arte teve vários nomes ao longo da história do cinema, que já foi chamado de cenógrafo, diretor de interiores e, atualmente, de designer de produção. Segundo Butruce (2007, p. 7), a direção de arte tem importância crucial na criação da visualidade fílmica, o diretor de arte estuda o universo onde a narrativa do filme se passa e cria um visual, o mais realista possível para aquele contexto, por exemplo, um filme em que a história ocorre na década de 80 é necessário que apresente a estética daquela época para dar credibilidade à narrativa .

2.2.1 Departamento de Arte

Chris Rodrigues, em seu livro “Cinema e Produção” (2002, p. 80), demonstra como funciona o departamento de direção de arte minuciosamente. Ele é formado pelos seguintes profissionais: assistente de arte, cabeleireiro, cenógrafo, cenotécnico, contra-regra de cena, desenhista de figurinos ou estilista, desenhista de produção, diretor de arte, figurinista, gerente de locações, maquiador, maquiador de efeitos, pesquisador, produtor de objetos e técnico de efeitos visuais.

Todos esses profissionais tem como gerencia o diretor de arte e o designer de produção. As decisões são transmitidas para o assistente de arte que é responsável por registrá-las em planilhas, croquis e plantas baixas. O assistente também monitora a equipe e notifica o diretor de arte sobre a produção. A direção de arte pode se dividir em alguns setores como criação, cenografia e caracterização:

- A. Criação: Toda ideia parte de um princípio e os profissionais responsáveis pela criação da estética visual são o diretor de arte e o desenhista de produção.
- Diretor de Arte: é o organizador da equipe de arte, ele trabalha diretamente com o desenhista de produção no desenvolvimento da ambientação dos cenários de acordo com o que a história quer passar.

- Desenhista de produção: responsável pela escolha das locações, sua ambientação, o uso das cores e dos profissionais que vão auxiliar na sua função. Atualmente é um dos cargos mais importante da equipe de arte.
 - Assistente de arte: é o braço direito do diretor de arte, sua função principal é registrar decisões da direção de maneira organizada.
 - Pesquisador: é responsável pelo estudo das referências que constroem a arte do filme, seu trabalho começa na pré-produção.
- B. Cenografia: é o ambiente onde a história se passa. Os especialistas responsáveis por essa montagem são: cenógrafo, cenotécnico, contra-regra de cena, gerente de locações, produtor de objetos, técnico de efeitos visuais.
- Cenógrafo: sua tarefa é arquitetar a planta baixa desenvolvida pelo diretor de arte e o desenhista de produção. O cenógrafo trabalha com o cenotécnico formando todo cenário de cada cena. Tem o conhecimento de cada movimentação dos atores para desenvolver o espaço certo para cada movimentação.
 - Cenotécnico: é aquele que constrói os cenários com a assistência de pintores e carpinteiros. Todo trabalho do cenotécnico é supervisionado pelo cenógrafo.
 - Contra-regra de cena: é responsável pela decoração do set organizando e posicionando objetos.
 - Gerente de locações: com o projeto do desenhista de produção o gerente de locações é responsável por alugar locações, cuidando das partes administrativas sob a supervisão do desenhista de produção.
 - Produtor de objetos: trabalha em conjunto com o contra-regra. O produtor compra, aluga ou empresta os objetos segundo a época em que o filme se passa.
 - Técnico de efeitos visuais: auxilia nos efeitos que são filmados, não aqueles aplicados na edição, ou seja, é responsável pela reprodução que será capturada no set. Por exemplo, cenas de incêndio, brigas, quebra de objetos, etc.

C. Caracterização: é toda a estética que envolve os personagens de maneira artística. Os responsáveis são o cabeleireiro, o desenhista de figurinos, o estilista, o figurinista, o maquiador e o maquiador de efeitos.

- Cabeleireiro: cuida dos cortes, tingimentos, penteados dos personagens de acordo com a época e a personalidade de cada um.
- Desenhista de figurinos e estilista: ambos possuem função de desenvolver figurinos de acordo com o contexto artístico e histórico da trama. A diferença entre os dois é que o estilista trabalha de acordo com a moda e as marcas a serem divulgadas, enquanto o desenhista de figurinos, de acordo com a história.
- Figurinista: trata dos figurinos, organizando cada vestimenta dos atores de acordo com cada cena. Este profissional tem o auxílio de costureiras que confeccionam o figurino ou o ajustam e camareiras para organizar cada figurino conforme cada personagem.
- Maquiador: responsável pela maquiagem de cada personagem, tendo conhecimento das paletas de cores e iluminação de cada cena, com a supervisão do desenhista de produção e do diretor de arte.
- Maquiador de efeitos: cuida da maquiagem com efeitos cênicos, por exemplo, machucados, sangue, envelhecimentos dos atores ou rejuvenescimento, tudo que envolve a caracterização do ator.

Todas as áreas passam por processos criativos que são fundamentados com base em pesquisas. A caracterização e cenografia auxiliam os atores na incorporação do personagem. Para a criação de um filme cada um dos integrantes da equipe tem uma tarefa específica cuja harmonia e atenção nos detalhes influencia no bom resultado do filme.

2.2.2 Cenografia

A cenografia é o espaço cênico escolhido para ambientar a trama. Segundo RATTO (1999, p. 22) a cenografia é parte fundamental do espetáculo. Seja no

cinema, teatro ou televisão a cenografia está presente. Ratto (1999, p. 24) também diz que a cenografia pode ser necessária, mas não é indispensável; elemento acessório, liga-se a uma realidade aparente tentando transformá-la em algo que, ilusoriamente, pretende nos fazer acreditar numa verdade absoluta, ou seja, a cenografia serve como uma representação da realidade de modo que o ator possa atuar naquele espaço.

Os cenários seguem as exigências da dramaturgia de acordo com tempo e a temática da história. De acordo Oliveira (2013, p.14) a cenografia cinematográfica foi gerada em de três formas de arte distintas: cenografia teatral, artes decorativas e arquitetura. Outro ponto importante é que os movimentos da câmera são delimitados conforme a construção do cenário.

2.2.3 Fotografia em conjunto com a Direção de Arte

A fotografia faz parte de um segmento específico do cinema, mas ao mesmo tempo ela influencia na direção de arte. Os diretores de fotografia e de arte são parceiros na construção de um filme. Uma cena, ao ser registrada, precisa ser configurada visualmente pela direção de arte e a intervenção da direção de fotografia, através da incidência de determinada iluminação, transformará tal conceito em relação à cor, contraste, profundidade (BUTRUCE, 2005, p. 31).

Ao desdobrar para a prática da criação cinematográfica o conceito de que sua estruturação é conformada em dois níveis, pode-se afirmar que ao primeiro nível corresponderia o trabalho da direção de arte e ao segundo nível o trabalho da direção de fotografia. (BUTRUCE, 2005, p. 20)

O departamento de fotografia, com base em Chris Rodrigues (2002, p. 81-82), têm como profissionais: assistentes de câmera responsáveis pelo foco, lentes, supervisão de outros assistentes; o *cameraman* que captura as cenas de acordo com os enquadramos e movimentos de câmera escolhidos pelo diretor; o diretor de fotografia que determina a iluminação, ângulos, movimentação e enquadramentos; o eletricitista-chefe que, sob orientação, seleciona os equipamentos de iluminação e controla a direção da luz tendo a ajuda de outros eletricitistas; o *gaffer*, parceiro do diretor de fotografia que prepara os esquemas de luz; o geradorista que é responsável pelas ligações de cabos e cuidados da parte técnica; o maquinista-

chefe escolhe o equipamento proporcionando os meios de trabalho para o electricista, também é responsável pela manipulação dos planos em travelling, grua, etc.; o *video assist* que opera o equipamento conectado à câmara que permite ver em uma tela as imagens da câmara.

A direção de fotografia é definida pelos elementos de cor e de luz, determina o visual de uma obra cinematográfica. “Estritamente falando, toda a aparência visual deve sua existência à claridade e cor. Os limites que determinam a configuração dos objetos provêm da capacidade dos olhos em distinguir entre áreas de diferentes claridade e cor” (ARNHEIM, 2004, p. 323). A iluminação traz à tona todo espaço cênico com o uso da matiz, brilho e saturação que colaboram para estética do filme, as cores escolhidas nos elementos da direção de arte ganham destaque na escolha da iluminação. A direção de fotografia é o registro deste complexo artístico construído pelo diretor geral e o diretor de arte com a manipulação de luzes e cores.

2.3 VISÃO ESTÉTICA E ARTÍSTICA DO CINEMA

O cinema é uma arte. Ricciotto Canudo, autor do “Manifeste des Sept Arts”, de 1911, considerava o cinema com parte da arte, nomeando-o como “sétima arte” (FIGURELLI, 2013, p. 116). Segundo Aristarco (1961, p. 211) Canudo foi considerado “o primeiro e verdadeiro iniciador da teoria cinematográfica”. Cinema está relacionado à poesia, ao drama, à pintura e à música, pode ser considerado um espetáculo artístico, pois traz a experiência de visualizar a arte em movimento. De acordo com Gérard Betton:

É uma escrita figurativa, e ainda uma literatura, um meio de comunicar pensamentos, veicular ideias e exprimir sentimentos. Uma forma de expressão tão ampla quanto as outras linguagens (literatura, teatro, etc), bastante elaborada e específica. (BETTON, 1987, p. 01)

Cinema não trata só de uma imagem em movimento, ele vai muito além disso, transmitindo uma visão objetiva, estética e poética da realidade do mundo, permitindo uma experiência artística de trazer o telespectador para dentro da obra. Desde sua criação o cinema buscou chegar o mais perto da realidade. Betton (1987, p. 09) afirma que “Desde o início do cinema, buscou-se uma reprodução cada vez

mais fiel e completa da realidade: cenários dando uma imagem exata da natureza, com numerosos detalhes da existência cotidiana, sonorização e linguagem do dia a dia". O diretor de uma produção cinematográfica procura apresentar a nossa realidade no audiovisual.

De acordo com Aumont (2009, p.21) reagimos diante de uma imagem fílmica como diante de uma representação realista de um espaço imaginário que aparentemente estamos vendo. Um exemplo de realismo é o telespectador assistir um filme de ficção científica e sentir como se tudo aquilo fosse real, mesmo não fazendo parte da realidade habitual.

A estética, no seu contexto geral, reflete sobre os fenômenos de significação considerados como fenômenos artísticos, segundo Aumont (2009, p. 15). O autor também afirma (2009, p. 15) que a estética do filme é o estudo do cinema como arte, dividindo-a em dois aspectos: o efeito estético do próprio cinema como uma vertente geral e uma vertente específica, centralizada na análise de obras particulares, ou crítica, também utilizada na musicologia ou artes plásticas.

A visão artística, assim como na história da arte, depende da época ou o local para se desenvolver. A estética de um filme pode ser definida conforme a definição do gênero cinematográfico. Para Nogueira (2010, p.3) um gênero cinematográfico é uma categoria que congrega e descreve obras a partir de marcas de afinidade de diversas ordens, entre as quais as mais determinantes tendem a ser as narrativas ou as temáticas.

O gênero também estabelece relações de semelhança entre as obras cinematográficas. Nogueira divide os gêneros do cinema clássico em ação, comédia, drama, fantástico, ficção científica, *film noir*, musical, terror, *thriller*, *western* entre outros subgêneros.

2.3.1 Cores do cinema

A cor para um cineasta, de acordo com Hércules (2012, p. 1313), é a anunciação do novo e um modo de refletir sobre as possibilidades estéticas do

cinema. Uma das funções fundamentais das cores é transmitir uma mensagem ou sentimento. No cinema a cor auxilia na transmissão de maior realismo da cena.

[...] as cores podem produzir impressões, sensações e reflexos sensoriais de grande importância, porque cada uma delas tem uma vibração determinada em nossos sentidos e pode atuar como estimulante ou perturbador na emoção, na consciência e em nossos impulsos e desejos. (...) de fato, a cor está amplamente relacionada com os nossos sentimentos (aspectos psicológicos, ao mesmo tempo em que sofre influência da cultura, tornando-se símbolo, além dos aspectos puramente fisiológicos. (FARINA et al, 2001, p.2).

No cinema os efeitos causados pela cor são planejados conforme o gênero de cada filme. A direção de arte é encarregada pela definição das paletas de cores. Em uma produção cinematográfica o uso da cor abrange diferentes níveis. Segundo Costa (2011, p. 31) esses níveis podem ser classificados em:

- a. Físico: no modo como a cor pode afetar o espectador dando-lhe a sensação de prazer;
- b. Psicológico: a cor pode estimular 51 respostas psicológicas;
- c. Estético: as cores podem ser escolhidas de forma seletiva conforme o efeito que são capazes de produzir, considerando o balanceamento, a proporção e a composição no filme.

2.4 SEMIOLOGIA DO CINEMA

Uma obra cinematográfica é a junção de diversos elementos como atores, cenografia, cores, diálogos, figurino, luzes, objetos, relevos, sons, texturas, etc. A construção do signo híbrido cinematográfico processa-se em uma tríade que fundamenta, a sintaxe, a forma e o discurso (SANTAELLA, 2001), ou seja, cada elemento transmitido em um filme possui um significado, contribui para a transmissão de uma mensagem.

Semiótica, portanto, é a ciência dos signos, é a ciência de toda e qualquer linguagem (SANTAELLA, 1983, p. 7), isto é, estuda os signos e suas mensagens. Para o universo cinematográfico a semiótica pode ter outra vertente, de acordo com

Andrew (2002, p. 173), “a semiologia em geral é a ciência do significado e a semiótica cinematográfica se propõe a construir um modelo abrangente capaz de explicar como um filme adquire significado ou o transmite a uma plateia”. O signo permite transmitir uma mensagem como um filme, um exemplo disso é o filme de terror que tem como objetivo passar o medo para o telespectador.

O cinema faz parte da área visual e artística, neste campo a noção de imagem está ligada às representações visuais como desenhos, filmes, fotografias, ilustrações, pinturas, vídeos, etc. Quando um ser humano ouve ou vê algo, ele assimila produzindo uma imagem mental. Se a imagem for considerada como uma representação mental, ela é reconhecida como um signo.

O signo é algo que, sob certo aspecto, representa alguma coisa para alguém, dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente ou talvez um signo mais desenvolvido. Este signo é significado ou interpretante do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu objeto, coloca-se em lugar desse objeto e ‘algum espírito o tratará como se fosse aquele outro’ (PLAZA, 1987, p. 21).

Na montagem de um filme as imagens são responsáveis por significar representatividade de algo real. Elas transmitem a mensagem, apresentando uma captura em movimento da realidade. De acordo com Bona; Del-Vechio (2010, p. 5) quanto maior for a analogia entre a arte e a vida e a sua semelhança, maior e mais imediata será a recepção por parte do espectador. Um filme não tem o objetivo de ser a realidade, mas sim de representá-la. O filme apresentado na primeira transmissão pública da história, o "Chegada do Trem na Estação" (1895), causou pânico no público, os telespectadores acreditaram que o trem realmente se dirigia até eles. Hoje o senso de decodificação da linguagem audiovisual faz com que conseguimos distinguir o que é real e audiovisual, diferentemente do exemplo apresentando. O filme é significação em forma de arte e também veículo de informação. Para a formação desta significação é fundamental que haja integralidade e organização da direção de fotografia, direção de arte, figurino, cenografia, trilha sonora, roteiro, direção, etc., dentro do todo, o filme (SANTOS, 2009, p. 10).

3. ANÁLISE DA DIREÇÃO DE ARTE DE STRANGER THINGS

Para analisar a série *Stranger Things*, este trabalho realizou pesquisas sobre a década de 80 e a direção de arte cinematográfica. Este capítulo trata da direção de arte no contexto da cenografia da série. Por se passar na década de 80, a série é construída no contexto da época, os diretores usaram como guia para sua elaboração os filmes da década.

As cenas selecionadas para essa análise foram as que representam melhor estas referências nos quesitos da ambientação durante a primeira temporada, levando em conta a relevância dos objetivos desta monografia. As cenas foram organizadas de maneira cronológica, separadas por episódio. Cada um contém a imagem referente à cena da série e a imagem referente ao filme em que ela se baseia.

Primeiramente irei contextualizar cada episódio de *Stranger Things*, em seguida apresentar as cenas selecionadas descrevendo sua ambientação de maneira detalhada, enfatizando os elementos da década de 80, e por fim, fazer um comparativo com as cenas dos filmes desta década.

3.1 CAPÍTULO UM: O DESAPARECIMENTO DE WILL BYERS

O primeiro episódio inicia com um acidente no Departamento de Energia dos Estados Unidos na cidade de Hawkins, Indiana, em que um cientista é atacado por uma criatura. Ao mesmo tempo, na cidade, um grupo de garotos faz uma maratona de *Dungeons & Dragons* (jogo de RPG). Após jogarem, os garotos vão para suas casas, mas no caminho de volta um deles, chamado Will Byers, se depara com a mesma criatura e desaparece. No dia seguinte a mãe do garoto (Joyce Byres) inicia uma investigação a sua procura junto com as autoridades e os amigos de seu filho. naquele mesmo dia uma garota com cabelo raspado, Eleven, surge em uma restaurante da cidade e o proprietário lhe oferece comida e abrigo, enquanto aciona o serviço social. Uma mulher aparece no restaurante se apresentando com

funcionária do serviço social e assassina o dono do restaurante. Ao vê-lo ser morto a menina foge e esbarra com os garotos na floresta de Hawkins.

Neste episódio foram selecionadas cinco cenas que representam a cenografia dos filmes da década de 80. Começaremos pela cena dos garotos jogando *Dungeons & Dragons*.

Figura 6 - Cena dos garotos jogando Dungeons & Dragons



Fonte: Stranger Things (2016)

Na década de 80 era muito comum as crianças passarem horas brincando na casa dos amigos. Na cena em questão as crianças brincam no porão da casa do jovem Mike. A ambientação foi construída com papéis de parede com cores envelhecidas, carpete da cor azul, tapete com uma estampa envelhecida, móveis de madeira, livros antigos, e luminárias. A mesa em que os garotos jogam é de madeira escura com um conjunto de cadeiras de formatos diferentes em tons escuros.

Logo após Will fazer sua jogada, eles perdem uma peça e começam a procurá-la, é possível ter uma visão mais ampla do porão com estantes com ferramentas e pertences antigos da família de Mike, mural de fotos, brinquedos espalhados. Nas paredes estão pendurados alguns pôsteres e um, curiosamente, é do filme *O Enigma de Outro Mundo* (1983), do mesmo ano em que a série se passa. O ambiente é bem característico dos porões e sótãos das casas americanas.

Esta cena faz uma analogia ao filme Os Goonies (1985), à cena em que os garotos estão explorando o sótão.

Figura 7 - Mike, Will, Lucas e Dustin jogando no porão



Fonte: Stranger Things (2016)

Figura 8 - O grupo de amigos explorando o sótão de Mikey



Fonte: Os Goonies (1985)

Em Stranger Things a tonalidade do cenário e da iluminação está mais escura, com pouca saturação. A paleta de cor foi escolhida por ocorrer de noite e pelo fato do episódio ser carregado de suspense. Heller (2012) associa paletas em que o preto se sobressai, como nas tonalidades escuras do marrom, amarelo e cinza, a um clima pesado, ou seja, por mais que seja uma cena de crianças brincando, o que irá acontecer no decorrer do episódio envolve suspense, diferentemente de Os Goonies (1985) que por ser um filme de aventura juvenil não

traz esse clima de angústia na imagem. Assim como no filme *Os Goonies*, os móveis de madeira apresentam a, porém as tonalidades são mais enfatizadas com uma iluminação mais forte.

Após os garotos se divertirem, cada um segue rumo para casa, e Will acaba sendo perseguido nesse trajeto por um monstro, ele se refugia no galpão de sua casa que fica no quintal. Esta segunda cena mostra um quintal com acesso para uma floresta ao fundo, a casa contém um acesso para o quintal por meio de uma escada. A cenografia apresenta um gramado seco, uma pilastra de tijolos, árvores ao fundo junto com uma outra casa e um carrinho de mão próximo ao galpão feito de madeira.

Por se tratar de uma perseguição, toda iluminação foi diminuída, focando apenas nos efeitos de neblina ao fundo. A cenografia tem uma similaridade com um filme de *E.T. – O Extraterrestre* (1982), no momento em que o garoto Elliot está dormindo em uma cadeira sobre as estrelas no quintal de casa de frente ao galpão. A iluminação da cena é subexposta com focos na luz da lua, da lanterna, do galpão e na lâmpada da casa. Apesar das narrativas diferentes, ambas as cenas mostram os garotos de encontro a algo sobrenatural, a ambientação contém os mesmos elementos como a casa, o galpão, que estão posicionados da mesma maneira e as árvores filmadas de noite em plano aberto, evidenciando o espaço.

Figura 9 - Quintal da casa do Will



Fonte: *Stranger Things* (2016)

Figura 10 - Elliot dormindo no quintal



Fonte: E.T. – O Extraterrestre (1982)

Em seguida ao desaparecimento do garoto, os cientistas do laboratório de Hawkins buscam investigar o acidente que ocorre no início do episódio. Nesta cena podemos ver o subterrâneo do laboratório, com um corredor estreito, paredes brancas manchadas de sangue e ao final do corredor, uma porta de aço aberta com uma iluminação direcionada.

A cena mostra quatro cientistas entrando na porta, todos usando roupas de proteção brancas com oxigênios e lanternas. As cores frias usadas em filmes de ficção científica e em ambientes mais assépticos (STAMATO; STAFFA; VON ZEIDLER, 2013, p.13). A cena do laboratório trata de uma temática de ficção científica e faz relação com o filme Alien - O 8.º Passageiro (1979) que foi produzido na década 70 e se propagou se pela década de 80.

Figura 11 - Cientistas no laboratório



Fonte: Stranger Things (2016)

Figura 12 - Astronautas saindo da nave



Fonte: Alien - O 8.º Passageiro (1979)

As histórias tratam de ficção científica, mas não são localizadas no mesmo ambiente, Alien - O 8.º Passageiro (1979) ocorre em uma nave espacial, completamente diferente da ambientação do laboratório, mas ambas possuem uma estrutura de corredor com porta ao fundo bem parecidas, assim como a iluminação e a paleta de cor que utilizam cores frias.

Figura 13 - A procura de Will



Fonte: Stranger Things (2016)

Na busca por Will, a cidade de Hawkins se mobiliza para encontrá-lo com lanternas durante a noite. O cenário é de uma floresta com árvores finas e secas, planta pequenas e uma neblina. Por se passar no período noturno, a iluminação é direcionada pelas lanternas que os personagens seguram. A cena não traz tanta visibilidade ao fundo, dando mais ênfase aos diálogos da trama. Esta cena

apresenta uma afinidade com o filme dos anos 70, também ramificado na década de 80, Contatos Imediatos de Terceiro Grau (1977).

Figura 14 - Jillian procurando o filho



Fonte: Contatos Imediatos de Terceiro Grau (1977)

Na cena de Contatos Imediatos de Terceiro Grau, a personagem Jillian também procura seu filho em uma floresta à noite. Similar à cena de Stranger Things, o cenário contém árvores e plantas parecidas. Na série as cores são menos saturadas às do filme que expõe mais o verde das plantas, por conta da iluminação.

Por fim, neste episódio, os amigos de Will resolvem procurá-lo pela floresta junto com o pessoal da cidade até que começa a chover.

Está é a cena final do episódio onde os garotos encontraram a menina Eleven e focam toda a luz da lanterna em seu rosto, assim como no filme E.T. – O Extraterrestre (1982) quando o personagem sai à procura de ET no milharal seco. Ambas as cenas evidenciam os personagens de modo que o cenário não é muito significativo.

A referência se faz na busca dos personagens em um local de vegetação usando lanternas. A iluminação das cenas é muito parecida, mas em Stranger Things o clima de suspense se destaca pela subexposição da luz nos personagens que estão em busca de Will.

Figura 15 - Encontro com Eleven



Fonte: Stranger Things (2016)

Figura 16 - Eleven sendo encontrada



Fonte: Stranger Things (2016)

Figura 17 - Elliot acha o ET



Fonte: E.T. – O Extraterrestre (1982)

Este episódio traz clima de suspense. Todas as referências apresentadas, a maioria se passa de noite, menos a cena do laboratório que acontece de dia, mas o local é isolado e aparenta ser no período da noite. Esse suspense na imagem difere as referências, neste episódio. A cenografia do mesmo apresenta a cidade rodeada por uma floresta, com vegetação com árvores finas e plantas secas. E o Laboratório tem um ambiente mais tecnológico, mas com a tecnologia da época. Um fato que coincidiu nesse episódio de na maioria das cenas foi usado lanternas na investigação. Ambientação usada era muito comum em filmes dos anos 80, misturando o cotidiano das cidades suburbanas com mistérios e drama, fazendo com que os signos das tramas de 80 se associam com *Stranger Things*.

3.2 CAPÍTULO DOIS: A ESTRANHA NA RUA MAPLE

O segundo capítulo trata da interação dos garotos com Eleven, após encontrá-la eles a levam para a casa de Mike. Este tem a ideia de cuidar dela e pedir ajuda para sua mãe. No dia seguinte ele resolve elaborar um plano para ajudar a garota, mas ela se recusa a falar com os pais de Mike, então ele decide mantê-la no porão, enquanto isso Joyce, mãe de Will, continua com as buscas criando cartazes sobre o desaparecimento do filho. Os cientistas do laboratório de Hawkins começam a monitor a casa dela por conta dos eventos sobrenaturais envolvendo o desaparecimento do garoto. Os garotos Dustin e Lucas não concordam com a ideia de Mike em manter a garota no porão, até que Eleven usa seus poderes mentais para impedi-los de revelarem sobre o seu esconderijo. Enquanto a cidade está à procura de Will, o professor de ciências dos garotos (Sr. Clarke) acaba achando um pedaço de roupa de hospital pelo do laboratório, mesma roupa que Eleven estava usando. Em outra parte da trama a irmã de Mike (Nancy) decide sair com seus amigos para uma festa na casa de seu namorado (Steve). Ela e os amigos vão para casa de Steve após escurecer e começam a se divertir. Perto dali o irmão de Will, Jonathan, estava à procura de pistas sobre o paradeiro do irmão com uma câmera fotográfica. Ele escuta alguns gritos e corre para ver o que estava acontecendo e percebe a festa. Ele começa a tirar fotos escondido até que todos entram para a casa de Steve, menos a amiga de Nancy que fica sozinha na beira da piscina. Jonathan começa a tirar fotos das janelas, focando em Nancy, logo em seguida

escuta um barulho e Barb (melhor amiga) de Nancy desaparece. Nesta mesma noite a mãe de Will recebe uma ligação misteriosa, ouve uma música vinda do quarto do filho, ela entra e vê algo surgindo através da parede.

Este episódio traz três referências de cenografia a filmes, a maioria destas referências são ao filme *O Extraterrestre* (1982) que tem como diretor Steven Spielberg, uma das inspirações de direção na construção da série, segundo os próprios diretores da série em uma entrevista (Canal MoviemaniacsDE, 2016).

A cenografia desta cena mostra o armário do quarto de Will, camisetas, principalmente com estampas xadrez, brinquedos, livros e jogos na parte superior, e na parte inferior, sapatos. Este armário tem pouco espaço e baixa iluminação. Na cena em questão a mãe de Mike acaba de chegar e ele precisa esconder Eleven. Ele pede que ela entre no armário, ela entra com medo. Esta cena faz relação com filme *O Extraterrestre* (1982). O ato de Mike esconder Eleven de sua mãe no armário é o mesmo de Elliot escondendo o ET de seus irmãos dentro do armário de sua mãe. As duas cenas têm a mesma narrativa e o mesmo tipo de cenário.

Figura 18 - Elliot escondendo ET e seus irmãos no armário



Fonte: E.T. – O Extraterrestre (1982)

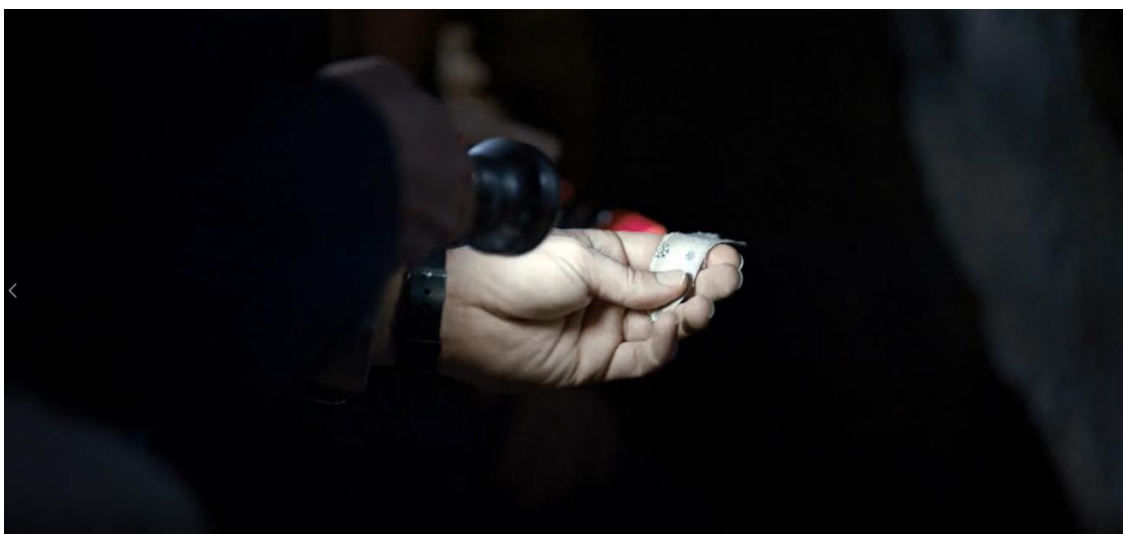
Figura 19 - Eleven sendo escondida no armário



Fonte: Stranger Things (2016)

Em Stranger Things o armário de Mike é mais apertado e possui tonalidades de roupa escuras, uma parede azul escura e a porta tendo destaque com o tom de branco. Em E.T. – O Extraterrestre (1982) os objetos no armário possuem diversas cores, por conta dos brinquedos, com uma iluminação de tons quentes na imagem. Ambas cenas detêm a mesma ideia na narrativa e a mesma tonalidade amarelada do lado de fora, em Stranger Things, dentro do armário fica mais escuro.

Figura 20 - Peça da roupa hospitalar



Fonte: Stranger Things (2016)

A cena seguinte mostra o descobrimento de uma pista pelo professor Clarke. Ele acha um pedaço de roupa hospitalar em um bueiro. A ambientação é na floresta, com uma entrada de bueiro cheia de pedras e gravetos ao chão. Os policiais direcionam a lanterna na suposta pista evidenciando-a. A tonalidade das cenas na floresta, no geral, é subexposta, com pouca transmissão de luz e menos exposição do cenário.

Figura 21 - Policiais analisando a pista



Fonte: Stranger Things (2016)

Em E.T. – O Extraterrestre (1982) ocorre a mesma situação na trama, os investigadores encontraram pistas em uma floresta, a cena tem como ponto de destaque a evidência da luz na pista, chocolate jogado ao chão, assim como em Stranger Things.

Figura 22 - M&Ms na floresta



Fonte: E.T. – O Extraterrestre (1982)

Figura 23 - Nancy sendo fotografada por Jonathan na janela



Fonte: Stranger Things (2016)

Como última referência cenográfica deste episódio, a cena em que Jonathan fotografa Nancy na janela da casa de Steve. A cena em questão mostra uma janela com persiana e cortinas xadrez. Jonathan faz cliques com a câmera e em cada clique a imagem fica preto e branco, simulando o visor da máquina. Esta cena contém uma semelhança ao filme *Dublê de Corpo* (1984), onde Jake Scully, um autor desempregado, começa a observar uma moça pela janela usando um telescópio. Em *Dublê de Corpo* (1984) a janela é ampla e contém persianas, assim como em *Stranger Things*, o uso de um telescópio e da câmera como visão do personagem. No filme a cena é mais acinzentada por conta dos equipamentos usados na época.

Figura 24 - Holly antes de morrer



Fonte: *Dublê de Corpo* (1984)

Nas referências expostas nesse episódio, sentido de localidade, e o que mais se assemelha na comparação das cenas movimentos os atores. Cenográfica no

contexto de localidade em *Dublê de Corpo* (1984) conseguiu fazer a mesma analogia como o enquadramento mostrando a visão de outra pessoa.

3.3 CAPÍTULO TRÊS: CARAMBA

O terceiro episódio aborda Barb em um lugar sombrio, em uma piscina suja, ela tenta fugir e acaba sendo puxada por algo. A mãe de Will começa a espalhar luzes de natal por toda casa conseguindo um contato paranormal com o filho, Joyce acredita que os eventos sobrenaturais com as luzes são mensagens de Will. Hopper, o xerife da cidade, procura informações no laboratório da cidade, o diretor do mesmo permite que ele acesse as câmeras de segurança, mas Hopper percebe que as imagens são falsas. Nesse meio tempo os garotos vão para a escola e deixam Eleven sozinha na casa de Mike. Ela explora a casa e tem *flashbacks* com o Dr. Brenner, diretor do laboratório. As lembranças revividas eram dos momentos em que era usada como cobaia em testes científicos. Neste mesmo dia Nancy começa a procurar sua amiga Barb que desapareceu. Steve e seus amigos descobrem as fotos que Jonathan tirou na noite anterior, eles quebram sua câmera e Nancy recolhe os pedaços das fotos do chão. Ela percebe que em uma das fotos Barb está à beira da piscina. Ela vai até a casa de Steve em busca de respostas, no caminho encontra o carro da amiga e vê uma criatura na floresta. A mãe de Will começa a montar códigos na parede da sala com as letras do alfabeto e as luzes de natal para que Will possa se comunicar. Ele informa que está vivo, mas não em segurança, e pede para que sua mãe corra. Uma criatura sai de dentro da parede e Joyce corre. Naquela noite os bombeiros locais encontram um corpo de uma criança próximo a uma pedreira, aparentemente do Will. Neste episódio as cenas selecionadas para análise foram três.

Na primeira, Eleven começa a explorar a sala da casa de Will que possui uma poltrona grande, cadeiras estofadas de diversas formas e estampas, abajur, uma porta revistas e brinquedos ao chão. A estrutura da casa dispõe de tonalidades amarelas, as paredes são amarelo escuro, com cortinas beges, toda iluminação é trabalhada em tons de amarelo escuro, móveis com cores amarronzadas.

Eleven se levantando em direção à TV, que está em cima de uma estante de madeira. Ela a liga e começa a passar o desenho do He-Man que teve sua estreia na televisão em 1983, no mesmo ano em que a série se passa. Esta cena faz uma analogia à cena do filme O Extraterrestre (1982), onde ET começa a explorar a casa, principalmente a sala, assim como Eleven, e por fim ambos acabam conhecendo a televisão. Em Et - O Extraterrestre a ambientação da sala é mais carregada de objetos de vidro sobre a mesa, uma estante de livros e móveis de madeira escura. As tonalidades das cenas são praticamente as mesmas, com tons de amarelo escuro. Heller (2012, p.86) afirma que o amarelo-ouro é a cor da sabedoria, que poderia significar o fato dos personagens estarem obtendo conhecimento do mundo.

Ambas as cenas trazem o mesmo contexto, filmadas de modos diferentes, em Et - O Extraterrestre o plano da cena é mais aberto, e em Stranger Things tem mais close na Eleven.

Figura 25 - Eleven sentada na poltrona



Fonte: Stranger Things (2016)

Figura 26 - Eleven assistindo TV



Fonte: Stranger Things (2016)

Figura 27 - ET assistindo TV



Fonte: E.T. – O Extraterrestre (1982)

Enquanto Eleven assiste TV, um comercial da Coca-Cola passa e faz com que ela tenha um *flashback* de quando era cobaia no laboratório. O ambiente é composto por azulejos brancos, uma divisória de vidro entre a sala de testes e a sala de observação, na frente do personagem tem uma mesa branca com uma lata de Coca-Cola. Eleven usa em sua cabeça um capacete eletromagnético que monitora seus poderes enquanto ela tenta amassar a lata com o pensamento, o fundo da sala contém equipamentos ligados ao capacete.

Figura 28 - Eleven amassando a lata com a mente



Fonte: Stranger Things (2016)

Figura 29 - Charlie colocando fogo com a mente nos pedaços de madeira



Fonte: Chamas da Vingança (1984)

Esta cena é semelhante ao filme *Chamas da Vingança* (1984), onde uma garota possui habilidades de causar incêndios com a mente. As duas meninas passam por testes que monitoram seus poderes pelo cérebro com uso de equipamentos, onde as tonalidades nas cores azuladas nas personagens são bem parecidas, mas o lugar de experimentos científicos em *Chamas da Vingança* (1984) é uma cabine com paredes manchadas de branco, equipamentos, uma mesa preta com pedaços de madeira, cabos pretos nas paredes e uma banheira. As duas cabines são fechadas com uma parede de vidro para observação nas duas cenas.

A última cena deste episódio que contém referências é o momento em que Joyce tenta se comunicar com o filho. Will pede que a mãe corra e uma criatura sai de dentro da parede. Joyce espalha o pisca-pisca pela casa inteira, a sala contém papéis de parede floridos, uma cortina estampada e móveis de madeira. A cena faz referência ao filme *A Hora do Pesadelo* (1984).

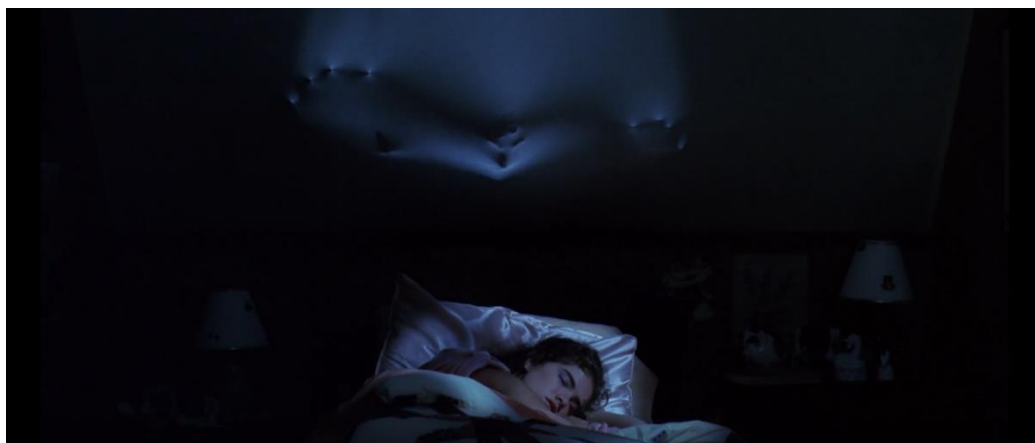
No filme algo sobrenatural acontece na estrutura da casa, no caso o teto, e em *Stranger Things* acaba saindo pela parede. Nas duas cenas o evento apresenta ondulações na estrutura física do ambiente, só que em *A Hora do Pesadelo* (1984) a ondulação volta ao normal, como se nada tivesse acontecido, a cena também apresenta pouca iluminação, diferente de *Stranger Things* em que as luzes, além da coloração mais quente, oscilam. Outra diferença entre as obras é que a criatura da série, o Demogorgon, rasga a parede.

Figura 30 - Joyce correndo do Demogorgon



Fonte: Stranger Things (2016)

Figura 31 - Freddy Krueger no teto



Fonte: A Hora do Pesadelo (1984)

As referências deste episódio se passam em ambientes internos. A referências de E.T. – O Extraterrestre (1982) e A Hora do Pesadelo (1984) acontecem na casa de locais diferentes tendo com mesma ideia de decoração com cores amareladas. O amarelecimento é marca a idade e da decadência (Heller, 2012, p.100). As estampas listras ou florais pelas casas em Stranger Things retrata a época com uma aparência mais envelhecida. Na referência de Chamas da Vingança (1984), trata de algo mais de ficção por se tratar de experimentos científicos. A tecnologia dos computadores e monitores cardíacos da época. Cenografia de deste em seus vários aspectos obteve a representação destes grandes filmes da década de 80.

3.4 CAPÍTULO QUATRO: O CORPO

No capítulo quatro as autoridades vão até a casa de Joyce dizer que encontraram o corpo de Will, ela se recusa acreditar, no dia seguinte vai até ao necrotério, mas desiste de ver o corpo. Eleven prova aos garotos que Will está vivo usando um rádio. Os garotos decidem disfarçar Eleven e levá-la para escola. Joyce, abalada em casa, acaba ouvindo a voz de Will pela parede, ela destrói a parede na esperança de salvá-lo ao mesmo tempo em que Eleven tenta contato com Will. Nancy continua a busca pela amiga e percebe que em uma das fotos que Jonathan tirou havia uma criatura atrás dela. Nancy mostra a imagem para ele, que compara as fotos com a criatura descrita pela mãe. Nancy procura a polícia e relata o desaparecimento da amiga. Hopper, o xerife, confronta a polícia do Estado que diz ter encontrado o corpo de Will, depois de uma briga, o policial diz que foi obrigado a mentir sobre o corpo. Hopper vai ao necrotério e descobre que o corpo era falso, feito de algodão e logo em seguida invade o laboratório. O episódio traz três referências aos filmes dos anos 80.

A primeira cena é uma alusão ao filme E.T. – O Extraterrestre (1982). Mike está deitado em sua cama com travesseiros de fronha com linhas coloridas de azul, vermelho, amarelo e verde, embrulhado com uma coberta azul. Nestas cenas as mães se apoiam na cama e confirmam que os filhos podem matar a aula por estarem doentes, os planos filmados na cena possuem o mesmo enquadramento, percepção de que os garotos estão deitado em uma cama.

Em E.T. – O Extraterrestre (1982) a cama de Elliot é um beliche de madeira, com cobertor cinza, almofadas com cores quentes. A persiana colorida tem as mesmas cores da fronha do travesseiro de Mike. De acordo com HELLER (2012), essa paleta de cor remete à diversão e recreação. Assim que as mães saem de cena, os garotos levantam rapidamente. No quarto de Mike, a imagem possui uma subexposição, pelo fato da temática da série ser carregada de suspense, enquanto em E.T. – O Extraterrestre (1982) Elliot acorda para se divertir com o amigo ET, portanto as cores do quarto tem mais destaque, por se tratar de uma cena mais feliz.

Figura 32 - Mike fingindo que está doente



Fonte: Stranger Things (2016)

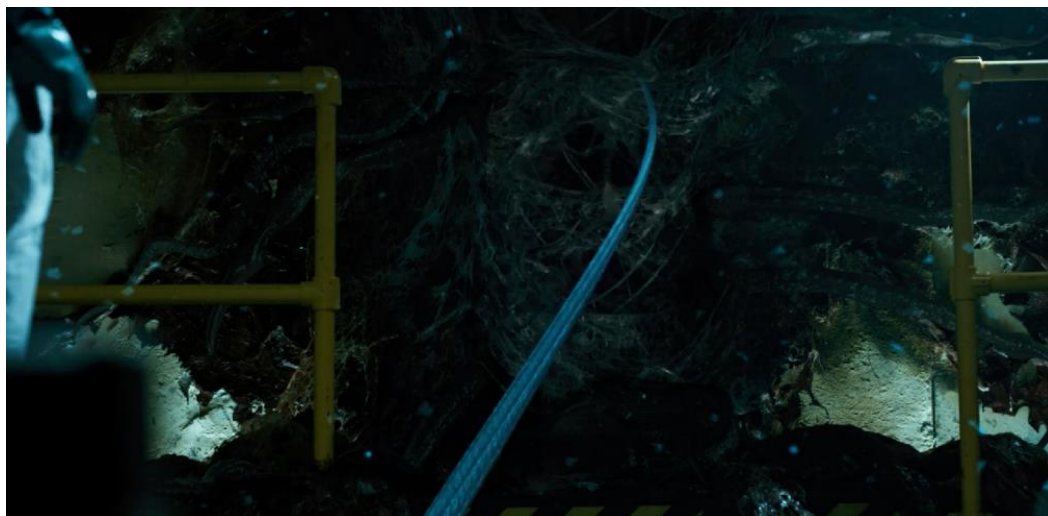
Figura 33 - Elliot fingindo que está doente



Fonte: E.T. – O Extraterrestre (1982)

Na cena seguinte o laboratório de Hawkins decide investigar o local por onde o monstro o monstro saiu. Esta espécie de portal por onde ele passou é uma parede com raízes de elementos molhados e pegajosos em seu meio, como teias de muco. Um dos cientistas entra no portal, sendo conduzido por uma corda de aço. Na frente do portal tem barras de ferro amarelas e faixas de sinalização.

Figura 34 - Cientista fica preso no portal



Fonte: Stranger Things (2016)

Figura 35 - Daiane saindo o portal com a filha



Fonte: Poltergeist - O Fenômeno (1982)

Esta cena faz referência ao filme Poltergeist - O Fenômeno (1982), ao fato de duas pessoas entrarem em um portal e serem puxadas por uma corda. Em Stranger Things o cientista acaba sendo puxado após a criatura atacá-lo, ficando preso no portal, enquanto em Poltergeist - O Fenômeno (1982), a personagem Daiane entra em um portal luminoso para salvar sua filha. Este leva ao teto de sua sala, onde ela cai no chão com sua filha, cheia de muco vermelho, assim como a ponta da corda que estava amarrada ao cientista. O portal em Poltergeist - O Fenômeno (1982) é bem iluminado com luzes azuis e brancas, as semelhanças nesta cena são mais narrativa, a cenografia se assemelha por conta de se passarem em um portal e o muco que sai junto.

Will consegue falar com a mãe através da parede e ela decide salvá-lo quebrando a parede com um machado. As paredes da casa são estampadas com flores e pisca-pisca por todos os lados. Quando ela quebra a parede, o papel de parede rasga e começam a sair pedaços de madeira da estrutura. Esta cena faz uma alusão ao filme *O Iluminado* (1980), à cena que Jake destrói a porta do banheiro com um machado tentando pegar Wendy. As cores em *O Iluminado* (1980) são claras e a luz mais uniforme, diferente de *Stranger Things*, em que a iluminação é subexposta, deixando as cores do cenário em tons de verde e amarelo escuro. Ambas as cenas os personagens fazem um buraco em determinada parte da casa com um machado, deixando resquícios de madeira espalhados.

Figura 36 - Joyce quebrando a parede



Fonte: *Stranger Things* (2016)

Figura 37 - Jake destruindo a porta



Fonte: *O Iluminado* (1980)

Cenas das referências deste episódio abordaram três aspectos diferentes. A primeira que fez referência ao filme E.T. – O Extraterrestre (1982) cômoda, com cenário básico de um quarto de crianças na qual os atores contracenam com o cenário de forma parecida; Na cena que faz referência a Poltergeist - O Fenômeno (1982) a ideia de localização é a mesma com concepções de direção de arte completamente diferentes, pois o portal de um é coberto de musgos e o outro é luminoso; por último a cena que faz uma analogia ao filme O Iluminado (1980), fato dos ambos os atores destruírem o cenário com o mesmo objeto, no caso o machado, ambos com interação com a cenografia.

3.5 CAPÍTULO CINCO: A PULGA E O ACROBATA

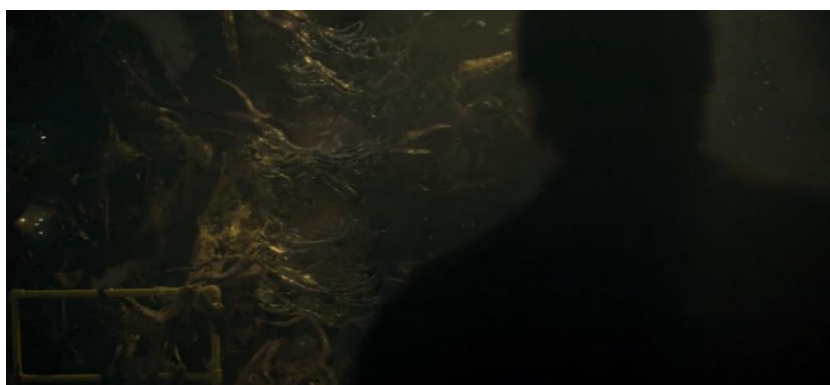
Neste episódio Hopper investiga o laboratório até descobrir o que ele está escondendo do mundo, mas é pego pelos guardas do local que o levam para casa. O pai de Will aparece e assegura Joyce de que ela está tendo alucinações. Os garotos, após ouvirem Will pelo rádio, concluem que ele está vivo e preso em uma dimensão alternativa, apelidada de “Mundo Invertido”. Depois de ser levado para casa, Hopper acorda e procura por uma escuta implantada. Naquele dia ocorre o enterro de Will, logo após os garotos resolvem perguntar ao professor de ciências sobre outras dimensões, ele diz que abrir um portal para outras dimensões requer uma gota espaço-temporal de alta energia. Os policiais da cidade acabam descobrindo pistas sobre o caso de Barb, encontrando o carro da menina. Os garotos partem do pressuposto de que um portal modificaria o campo eletromagnético da Terra e decidem usar bússolas para achar o caminho e entrar no portal. Eleven não concorda com a ideia e decide sabotar as bússolas com seus poderes por conta das lembranças dos testes que sofreu. Em uma dessas experiências ela acabou abrindo o portal por acidente. Durante a caminhada com as bússolas, Lucas começa a desconfiar que Eleven está controlando as bússolas. Ele e Mike começam a brigar, Eleven acaba jogando Lucas longe com o poder da mente, Dustin e Mike cuidam de Lucas que acaba ficando desacordado. Enquanto isso, na floresta, Jonathan e Nancy encontram um cervo ferido e seguem o rasto de sangue. Hopper vai atrás de Joyce, diz que o corpo de Will é falso e procura uma escuta em sua casa. Durante a busca pelo rasto de sangue, Nancy acha uma

entrada para o mundo invertido, ela fica presa e acaba chamando a atenção da criatura. Este episódio apresenta três cenas de referências.

Na primeira cena deste episódio Hopper invade o laboratório, segue até o subterrâneo onde encontra um local estranho com uma parede cheia de gosmas verdes, mesmo local onde o cientista teve acesso ao mundo do monstro, conhecido como portal no decorrer da trama. A coloração principal da imagem é bem esverdeada. A sala do laboratório foi enraizada por essas gosmas.

Esta cena faz referência ao filme Alien - O 8.º Passageiro, pois as cenas apresentam locais parecidos, surreais que mostram um ambiente com gosmas estranhas por toda parte. No filme, o astronauta toca no ovo, assim como Hopper toca no portal, ambos os locais são enraizados por tentáculos e elementos gosmentos. A tonalidade do filme Alien é bem mais fria e subexposta.

Figura 38 - Hopper encontrando o portal



Fonte: Stranger Things (2016)

Figura 39 - Hopper encontrando o portal



Fonte: Stranger Things (2016)

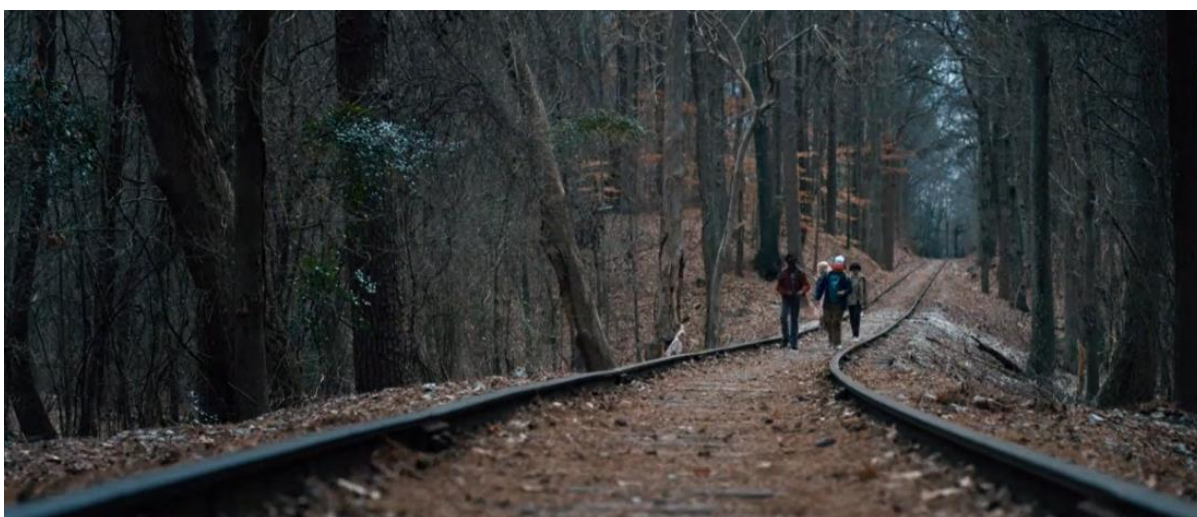
Figura 40 - Ovos dos aliens



Fonte: Alien - O 8.º Passageiro (1979)

Quando os garotos decidem ir atrás do portal, eles usam bússolas, pois acreditam que elas são afetadas magneticamente por ele. Eleven não concorda com a ideia de buscar o portal e manipula as bússolas, fazendo-os andar em círculos, neste percurso eles caminham por uma longa linha de trem pela floresta, com árvores secas e solo coberto por folhas secas espalhadas pelo chão.

Figura 41 - Garotos procurando o portal



Fonte: Stranger Things (2016)

Figura 42 - Garotos saindo em busca de um corpo



Fonte: Conta Comigo (1986)

Esta cena faz a referência ao filme *Conta Comigo* (1986), em que um grupo de garotos sai em uma jornada em busca ao um corpo de adolescente que estava desaparecido na mata, o caminho feito por ele passa pelos trilhos de um trem. Na cena do filme o ambiente em volta dos trilhos tem menos árvores, e mais plantas pequenas, com o solo parecido com o da série, em *Stranger Things* a imagem é menos saturada comparado ao filme que tem as cores mais vivas, pois a série tem uma temática puxada para o suspense, e em *Conta Comigo* a história não possui a mesma temática, por isso as cores são mais alegre comparado a série.

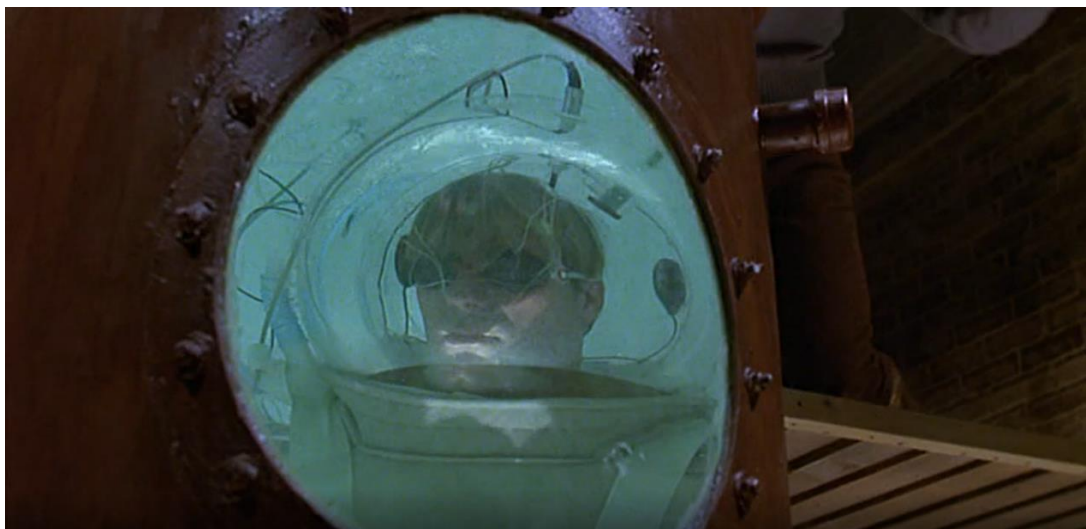
No caminho Eleven começa a ter *flashbacks* quando ela era cobaia nos testes do laboratório em um tanque de privação sensorial, um tanque a prova de som com água salgada.

Figura 43 - Eleven no tanque de privação sensorial



Fonte: *Stranger Things* (2016)

Figura 44 - Homem no tanque de privação sensorial



Fonte: Viagens Alucinantes (1981)

O tanque é feito com vidro e uma estrutura de aço, ela usa um capacete para respirar, fazendo uma referência ao filme Viagens Alucinantes (1981). Em Stranger Things o cenário do laboratório é mais clean, com uma paleta de cor puxado para o branco que de acordo com HELLER (2012, p.163) que a limpeza é associada ao branco, comparado ao filme que possui uma estrutura na cor marrom.

Ambas as cenas apresentam os mesmos elementos de cenografia apresentado nos filmes, no caso da referência ao filme Alien - O 8.º Passageiro (1979) atuação dos personagens de passar a mão no muco de algo sobrenatural que não tem uma identidade fora do comum. Na referência um e dois, apresenta os mesmos objetos cinematográficos em formas cores diferentes, contribuindo para aproximação dos signos.

3.6 CAPÍTULO SEIS: O MONSTRO

Neste episódio Jonathan acaba ouvindo os gritos de Nancy, vindos de uma árvore, ela consegue sair do mundo invertido com ajuda dele. Ele a leva para casa e ela pede que a faça companhia, pois está com medo. Steve invade a casa dela e acaba se deparando com Jonathan no quarto de Nancy, interpretando que eles estão juntos. No dia seguinte Jonathan e Nancy decidem matar o monstro e

compram armadilhas em uma loja. Ao sair, Nancy se depara com uma pichação de Steve difamando-a. Jonathan a defende se envolvendo em uma briga com Steve. A polícia chega e Jonathan agride o policial que o leva preso. Hopper e Joyce decidem buscar uma moça envolvida em experimentos antigos do laboratório. Terry Ives, a moça, cuidada por sua irmã Becky, é catatônica. Sua irmã diz que ela foi submetida a testes do Projeto MKUltra enquanto estava grávida e sua filha, chamada Jane, assim que nasceu foi raptada pelo Dr. Brenner. Eleven, depois de se sentir culpada com o ocorrido com o Lucas, foge e acaba roubando *waffles* no mercado. Dustin e Mike resolvem procurá-la e acabam encontrando os valentões da escola. Um deles, Troy, obriga Mike a se jogar da pedreira ameaçando esfaquear Dustin. Ele se joga e Eleven aparece salvando-o com seus poderes. Lucas se prepara para invadir o laboratório, mas percebe uma movimentação estranha dos agentes do laboratório na casa de Mike.

Este episódio contém uma referência ao filme *Eles Vivem* (1988) no momento em que Jonathan briga com Steve em um beco. Em *Stranger Things* o beco tem paredes de tijolos, canos, portas de madeira, entulhos e lixos no chão e uma asfalto cinza e várias caçambas de lixo, como a série se passa em uma cidade pequena, a estrutura das casa e comércios é mais simples, já no filme, o beco é mais amplo com paredes de concreto e também as tonalidades, no filme as cores são mais puxadas para o roxo. A semelhança entre as cenas está na narrativa ser a mesma e ter como cenário um beco e o fato de ter um carro azul no local.

Figura 45 - Jonathan e Steve brigando



Fonte: *Stranger Things* (2016)

Figura 46 - John e Frank brigando



Fonte: Eles Vivem (1988)

Nesse episódio teve apenas uma cena restar os homens brigando beco. Essa ideia de encontro de pessoas em locais, basicamente isolados de uma cidade era comum em “acerto de contas” nos filmes. ambientação escolhida foi no mesmo intuito, em beco com pouco acesso de pessoas.

3.7 CAPÍTULO SETE: A BANHEIRA

Logo depois que Lucas viu os agentes cercando a casa de Mike, ele avisa os garotos via rádio. Dustin, Mike e Eleven fogem de casa. Os agentes começam a perseguir as crianças, no meio da perseguição Eleven vira uma van com a mente, encorajando os agentes. Lucas se reconcilia com Eleven e Mike. Hopper recebe um chamado da delegacia sobre a prisão de Jonathan, e junto com Joyce corre para a delegacia. Chegando lá descobrem que Nancy e Jonathan viram o monstro. Eles se reúnem na casa de Joyce e entram em contato com os garotos que estão escondidos dos agentes. Hopper resgata os garotos e os leva para a casa de Joyce. Lá eles pedem para Eleven entrar em contato com Will e Barb. Ela tenta, mas não consegue, então resolvem criar uma espécie de tanque de privação sensorial, que era usado para ampliar os poderes de Eleven nos testes do laboratório. Com o auxílio do professor de ciências pelo telefone, eles criam um tanque similar usando piscina e sal. Eles montam a piscina na quadra do colégio e Eleven consegue

ampliar seus poderes. Ela descobre que Barb morreu e Will ainda está vivo no mundo invertido. Hopper e Joyce resolvem invadir o laboratório e são pegos pelos agentes, enquanto Nancy e Jonathan resolvem matar o monstro, deixando os garotos na escola.

Neste episódio tem apenas uma cena faz referência aos filmes da década de 80, está em questão foi considerada uma das mais marcantes do cinema de acordo com o crítico Roger Ebert, fez uma lista de “Os 100 momentos mais marcantes da história do cinema” (HERONDES, 2010).

Figura 47 - Garotos fugindo dos agentes



Fonte: Stranger Things (2016)

No momento em que Lucas avisa os amigos de que os agentes estão na casa de Mike, Dustin, Mike e Eleven pegam as bicicletas e fogem pedalando nas ruas da cidade, com casas no estilo americano, com gramado verde, latas de lixo e caixas de correio nas portas. Fazendo uma representação da cena que se tornou um clássico do cinema, do filme E.T. – O Extraterrestre (1982), quando os garotos resgatam o ET e fogem das autoridades usando bicicletas. A analogia foi feita com a narrativa e a direção de arte que utilizou o mesmo tipo de ambiente, as ruas de subúrbio americano, além dos mesmos veículos de fuga. Para Steven Spielberg em seus filmes mostra um verdadeiro exercício de contiguidades entre a casa, a escola, a floresta, os espaços centrais do desenvolvimento dramático, numa construção bastante clássica (LEONE, 2007 p.1).

Figura 48 - Garotos fugindo da polícia



Fonte: E.T. – O Extraterrestre (1982)

Figura 49 - Os agentes fecham a passagem dos garotos



Fonte: Stranger Things (2016)

Figura 50 - Elliot percebe que eles estão encurralados



Fonte: E.T. – O Extraterrestre (1982)

Figura 51 - Eleven vira a van com a mente



Fonte: Stranger Things (2016)

Figura 52 - ET fazendo os garotos voarem



Fonte: E.T. – O Extraterrestre (1982)

Os planos foram construídos da mesma maneira, dando um close na cara do ET e de Eleven quando eles planejam uma solução para não serem pegos. Em Stranger Things Eleven usou o poder da mente para tirar a van do caminho e no filme ET, este usou os poderes da mente para fazer os garotos voarem por cima das viaturas. Ambas possuem a mesma estética e narrativa com desfechos diferentes.

Nessa cena a “a função do mundo representante é refletir alguns aspectos do mundo representado de alguma maneira” (NÖTH, 1995b: p.136-7) por se tratar de apenas uma cena extensa o episódio retrata o que mesma estética e a mesma narrativa, fazendo uma representação semelhante ao filme.

3.8 CAPÍTULO OITO: O MUNDO INVERTIDO

Depois de serem pegos, Hopper e Joyce acabam negociando com Dr. Brenner sigilo em troca de entrarem no portal. O casal entra no portal e neste momento Hopper lembra de sua filha. Os agentes seguem para escola depois do acordo, enquanto Nancy e Jonathan armam uma armadilha na casa de Joyce. Depois de tudo pronto, eles cortam as mãos para chamar a atenção do Demogorgon, pois ele é atraído pelo sangue, até que Steve aparece para pedir desculpas à namorada e acaba se envolvendo no plano. O monstro cai na armadilha, pega fogo e desaparece. Os garotos se escondem na escola e Mike pede para Eleven ir com ele para o baile de inverno, ele a beija. Joyce e Hopper encontram um ninho do monstro no mundo invertido, onde Will estava com uma garra em sua garganta, eles tentam reanimá-lo. Na escola, o monstro e os agentes aparecem e encontram as crianças, o monstro mata alguns agentes, mas é desintegrado pela Eleven, que desaparece junto com ele. Por fim, Will é hospitalizado e Hopper é levado em um carro preto. Tempos depois, Steve e Nancy voltam a namorar e viram amigos de Jonathan e ela acaba dando de presente uma câmera nova para ele. Will volta a ter sua vida normal, mas tosse e uma criatura sai de dentro de sua garganta, ele tem uma visão do mundo invertido, mas esconde o fato da família e dos amigos.

No último episódio da primeira temporada foram selecionadas duas cenas que fazem referências à cenografia de outros filmes.

Como primeira referência deste do episódio da série, Dustin decide procurar pudins de chocolate na cantina da escola, ele encontra uma geladeira antiga em uma geladeira antiga, na cozinha da escola que tem várias geladeiras, canos nas paredes e azulejos coloridos.

Figura 53 - Dustin acha os pudins de chocolate



Fonte: Stranger Things (2016)

Esta cena faz referência ao filme Os Goonies (1985), o personagem Gordo sente o cheio do sorvete na cozinha e pega quantos ele pode. A geladeira Stranger Things é pequena e dá acesso a pequenas prateleiras, no filme, Gordo abre a geladeira e entra nela, como um freezer com prateleiras de madeira. Ambos possuem a narrativa semelhante e a cenografia também, por se passar em geladeiras com sorvetes e pudins de chocolate.

Figura 54 - Gordo encontrando sorvetes de chocolate



Fonte: Os Goonies (1985)

Como última referência deste episódio, o momento em que Joyce e Hopper procuram Will no mundo invertido e acabam passando por um caminho escuro, com uma atmosfera tóxica, evidenciando o capacete deles e suas lanternas, assim como

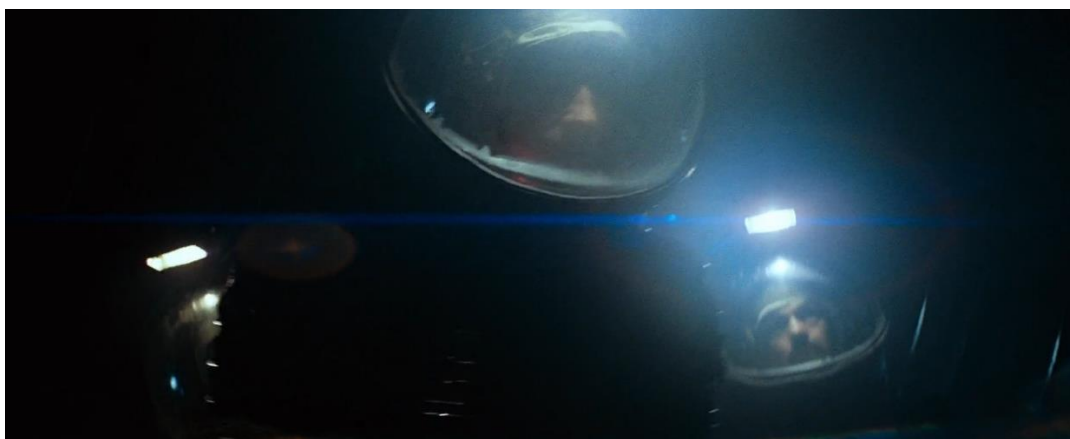
no filme Alien - O 8.º Passageiro (1979), onde os astronautas estão explorando uma nave. Ambas as cenas trazem uma ideia de vácuo no cenário, por conta da escuridão, mas em Stranger Things a iluminação é mais azulada, por se tratar de ser uma cena mais científica contém cores mais frias.

Figura 55 - Joyce e Hopper procurando Will



Fonte: Stranger Things (2016)

Figura 56 - Astronautas explorando uma nave



Fonte: Alien - O 8.º Passageiro (1979)

Por fim, no último episódio da primeira temporada tem duas cenas voltadas para direção de arte em locais diferentes, a primeira referência do filme Os Goonies (1985) a o Gordo está na cozinha de um restaurante velho e na série Dustin está na cantina da escola, ambos apresentam os meus objetos cenográficos, que no caso é a geladeira e os pudins; na última referência Hopper e Joyce estão no mundo

investido, e em *Alien - O 8.º Passageiro* (1979), ele estão em uma espaçonave, as duas cenas tem localizações diferentes, mas a estética parecida de algo sobrenatural. Ambas as referências trazem a comparação de semelhança por meio da aparência de cenário e narrativa, não de localidade.

Em toda temporada analisada, *Stranger Things* obteve sucesso nas suas representações dos clássicos da década de 80, por meio da cenografia. A série apresenta de modo evidente uma ligação com as obras de Steven Spielberg com estrutura da cidade e das casas aparecidas; também representou infância e a juventude com era retratado na época e nos filmes, com objetos usados pelos personagens e locais onde jovens e crianças saíam para se aventurar, como os filmes desta década; Principalmente a ficção científica e o suspense representada em toda parte sobrenatural da trama usando as cores mais saturadas e frias. Contudo representando as produções cinematográficas, de modo que o público entenda que a série faz parte da temática dos anos 80.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste presente trabalho possibilitou fazer um estudo sobre a década de 80, contextualizar a direção de arte e como ela se aplicou na análise da série *Stranger Things*, visando a cenográfica.

Em *Stranger Things* usa ambientação foi construída de acordo que a série se passa 1983. As casas dos personagens contém diversas estampas de flores e móveis antigos com tonalidades escuras trazendo uma mais cara retrô, os objetos como aparelhos de sons, telefones retrô, fitas cassete, rádios e vários elementos da tecnologia da época, criando a ideia de passar naquela realmente nos anos 80.

O primeiro passo para construção da análise foi identificar vários aspectos dos anos 80, como história, música, filmes, estética, moda, etc., como fatores fundamentais transformaram os anos 80 em uma fábrica de entretenimento que influenciou na criação de *Stranger Things*. Logo em seguida foi possível apresentar as vertentes do cinema, como história, etapas de produção, até chegar na direção de arte, como o princípio da análise. Direção de arte é caracterização visual do filme, na análise foi direcionado para o estudo da cenografia da série. Trazendo uma experiência enriquecedora sobre o campo do audiovisual.

A análise teve como base um estudo sobre um estudo das cores e da semiótica no cinema. As cenas foram selecionadas de acordo com hipóteses criadas por fãs que geraram vários posts e matérias comparando *Stranger Things* com as produções cinematográficas da década de 80. A partir deste estudo foi possível confirmar que a série conseguiu fazer uma representatividade dos mínimos detalhes de diversos filmes dos anos 80. A comparação da cenografia foi fundamental para entender em parte como *Stranger Things* soube reproduzir a década de 80, deixando explícito as suas inspirações. O resultado da análise foi satisfatório, cumprindo com os objetivos definidos de compreender a produção do cinema, a estética e cultura dos anos 80; a influência da direção de arte cinematográfica e ambientação da narrativa. Este trabalho abre portas de estudos para outros âmbitos além da cenografia, como a narrativa e desenvolvimento dos personagens.

Esta monografia obteve a resposta da pergunta norteadora desta análise, “Quais são as referências de *Stranger Things*?”, e direcionando a resposta para o lado da cenografia.

REFERÊNCIAS

A HORA DO PESADELO. Direção de Wes Craven. Produção de Robert Shaye. Estados Unidos: Media Home Entertainment; New Line Cinema; Smart Egg Picture, 1984. videocassete. 90min.

AABIHPEC, **Anos 80** – A década dos exageros. Disponível em:<<http://patrocinados.estadao.com.br/abihpec/2017/02/15/anos-80-maquagem-exagerada-e-bronzeado-com-protecao/>> Acesso em: 07 abr. 2018

ALIEN - O 8.º Passageiro. Direção de Ridley Scott. Produção de Gordon Carroll; David Giler e Walter Hill. Estados Unidos: Brandywine Productions; 20th Century Fox, 1979. videocassete. 117min.

ALMEIDA, Diego. **Stranger Things se torna a série mais popular, do IMDb, ultrapassando Game of Thrones.** Disponível em:<<https://observatoriodocinema.bol.uol.com.br/series-e-tv/2016/07/stranger-things-se-torna-a-serie-mais-popular-do-imdb-ultrapassando-game-of-thrones>>. Acesso em: 07 abr. 2018

ALZER, Luiz André; CLAUDINO, Mariana Claudino. **Almanaque Anos 80.** Rio De Janeiro: EDIOURO, 2014.

AMENDOLA, Beatriz. **A década que não acabou.** Disponível em: <<https://www.uol/entretenimento/especiais/anos-80.htm>>. Acesso em: 30 mar. 2018.

ANDREW, J. D. **As principais teorias do cinema:** uma introdução. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. 2002.

ARISTARCO, Guido. **História das Teorias do Cinema.** Lisboa: Arcádia, 1961.

Arnheim, Rudolf. **Arte & percepção visual. Uma Psicologia da Visão Criadora.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning. 2004.

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme.** Campinas: Papyrus, 1995.

AUMONT, Jacques; Marie, Michel, **L'Analyse des Films,** Nathan, 2. Ed. Paris: Armand Colin. 1999

BERGAN, Ronald. **Guia Ilustrado Zahar De Cinema.** Rio De Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

BERNARDET, Jean-claude. **O que é Cinema.** São Paulo: Brasiliense, 1996.

Betton, Gerard. **Estética do cinema.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.

BONA, R. J.. A semiótica do cinema: o signo paterno no filme Central do Brasil. In: Intercom Sul 2007 - VIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul,

2007, Passo Fundo: **Anais Eletrônico da Intercom Sul 2007...** Passo Fundo: UNIVALI, 2007. v. 1. p. 1-14.

BONA, R. J.; DEL-VECHIO, R.. A Semiótica dos Filmes como Prática Educativa. In: XI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, 2010, Novo Hamburgo: **Anais do XI Congresso de Comunicação da Região Sul...** Novo Hamburgo: Feevale, 2010. p. 01-12.

BONFIM; PERCINIO. Cultura pop e Juventude. **CADERNOS ADENAUER**, v. 16, n. 1, p. 83-100, 2015. Disponível em: <<http://www.kas.de/wf/doc/16492-1442-5-30.pdf>>. Acesso em: 25 Mar 2018.

BUENO, Zuleika. **O CINEMA DE ENTRETENIMENTO JUVENIL**: Uma investigação sobre Bete Balanço. ÍCONE, Vol.10, n.1, p.39-57. Recife, 2008. Disponível em:< <https://periodicos.ufpe.br/revistas/icone/article/view/230112/24248>> Acesso em: 06 abr. 2018

BUTRUCE, Débora L. Vieira. **A direção de arte e a imagem cinematográfica**: sua inserção no processo de criação do Cinema Brasileiro dos anos 1990. 2005. 192 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Imagem e Informação) - Instituto de Artes e Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2005.

CANTAGALO, Cláudia. **Direção de arte em cinema**: o exemplo de fogo (2009), de Henrique Montanari. 2010. Trabalho de Graduação (Graduação em Publicidade e Propaganda) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS, Porto Alegre, 2010.

CARMELINO, A. C.; CARVALHO, V.. Literatura e cinema: especificidades das linguagens em Agosto? romance x minissérie. **Diálogos Pertinentes!**, v. 4, p. 103-120, 2008.

CASARIN, Marcela. Imagem no Cinema Digital: As Novas Direções de Arte e Fotografia. **Contemporânea - edição especial**, v.6, n.3, p.15-32, 2008.

CÉZAR, Herodes. **100 grandes momentos do cinema**. Disponível em:<<http://www.jornalopcao.com.br/posts/opcao-cultural/100-grandes-momentos-do-cinema>> Acesso em: 21 maio 2018

CHAMAS DA VINGANÇA. Direção de Mark L. Lester. Produção de Frank Capra Jr. e Martha De Laurentiis. Estados Unidos: Dino De Laurentiis Productions; Universal Pictures, 1984. videocassete. 114min

CONTA COMIGO. Direção de Rob Reiner. Produção: Bruce A. Evans. Estados Unidos: Columbia Pictures Corporation, 1986. videocassete. 89min

CONTATOS IMEDIATOS DE TERCEIRO GRAU. Direção de Steven Spielberg. Produção de Julia Phillips e Michael Phillips Estados Unidos: EMI Films; Columbia Pictures, 1977. Videocassete. 137min

COSTA, Vaz; BRAGA, Maria. **Cores & filmes: um estudo da cor no cinema.** Curitiba: CRV. 2011.

COTA, Ricardo. **Hollywood dos anos 80: O futuro repete o passado,** 2010. Disponível em: <<http://www.cultura.rj.gov.br/artigos/hollywood-dos-anos-80-o-futuro-repete-o-passado>>. Acesso em: 25 mar. 2018.

D'ERCOLE, Isabella. **O que é esse tal de Stranger Things que todo mundo está falando?** Disponível em: <<https://claudia.abril.com.br/blog/coluna-da-isabella-dercole/o-que-e-esse-tal-de-stranger-things-que-todo-mundo-esta-falando/>>. Acesso em: 13 abr. 2018

DUBLÊ DE CORPO. Direção de Brian de Palma. Produção de Brian de Palma. Estados Unidos: Columbia Pictures. 1984. Videocassete. 114min

E.T. – O Extraterrestre. Direção de Steven Spielberg. Produção de Steven Spielberg; Kathleen Kennedy e Melissa Mathison. Estados Unidos: Universal Pictures; Amblin Entertainment. 1982. Videocassete. 115min

ELES VIVEM. Direção de John Carpenter. Produção de Larry J. Franco. Estados Unidos: Universal Pictures, 1988. videocassete. 93min

ELOI, ARTHUR. **Stranger Things e o que significa a nostalgia pelos anos 80 para quem não viveu a época.** Disponível em: <<https://omelete.com.br/series-tv/artigo/stranger-things-nostalgia-anos-80/>>. Acesso em: 13 abr. 2018

EMBACHER, Airton. **Moda e identidade: a construção de um estilo próprio.** São Paulo: Anhembi Morumbi, 1999.

FARINA, M. et al. **Psicodinâmica das cores.** São Paulo: Edgard Blücher, 2011.

FERNANDES, Fabrício. **Turbo Kid E A Cultura Pop Anos 80.** Disponível em: <http://obviousmag.org/um_garoto_da_fazenda_que_ nao_veio_de_krypton/2016/turbo-kid-e-a-relacao-da-cultura-pop-anos-80.html>. Acesso em: 05 abr. 2018

FERREIRA, Ermelinda. De Maya À Matrix: Clarice Lispector Para A Juventude. **Revista do GELNE**, v. 18, n. 2, p. 225-246, 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/gelne/article/viewFile/11208/7943>>. Acesso em: 27 mar. 2018.

GAMBINI, Bruna. **Produção de Objetos na Direção de Arte: Estudo do caso filme "Super Pai".** 2014. Trabalho de Graduação (Graduação em arquitetura, arte e comunicação). Universidade Estadual Paulista "Julio de Mesquita Filho", UNESP. Bauru. 2014.

GOLD DERBY. **Duffer Brothers ('Stranger Things') hope to turn Emmys 'Upside Down' after 'Game of Thrones' wins.** Youtube: GoldDerby, 08 junho 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=lcLXWF8K-_I&t=51s>. Acesso em: 17 abr. 2018.

GOMES, Felipe. Revista Glamour. **Anos 80**: Década inspira tendências de maquiagem e cabelo. Disponível em: <<https://revistaglamour.globo.com/Beleza/noticia/2017/04/anos-80-decada-inspira-tendencias-de-maquiagem-e-cabelo.html>> Acesso em: 08 abr. 2018

HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores**: Como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2012.

HÉRCULES, L. C.; A cor na análise fílmica: um olhar sobre o moderno cinema francês. **Comunicación - Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura**, v. 1, p. 1309-1322, 2012.

HERNANDEZ, Júlia, **A nostalgia enquanto tendência de comportamento entre jovens da geração Y**. 2011. Trabalho de Graduação (Graduação em Comunicação Social) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS, Porto Alegre, 2011.

IMDB. Stranger Things. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt4574334/>>. Acesso em: 13 abr.2018

LABAKI, Amir. **Cinema dos anos 80**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

LEONE, Eduardo. As narrativas nos filmes produzidos por Steven Spielberg. **Revista Caligrama**, v.3, n.3, 2007. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/caligrama/article/view/65686>>. Acesso em: 20 maio 2018

LOBRUTTO, Vincent. **The filmmaker's guide to production design**. New York: Allworth, 2002.

LOPES, Janara. **Quem foram os responsáveis pelo visual dos anos 80?**. Disponível em: <<https://www.idealixa.com/post/quem-foram-os-responsaveis-pelo-visual-do-anos-80>> Acesso em: 07 abr. 2018

LOTMAN, Yuri. **Estética e semiótica do cinema**. Lisboa: Editorial Estampa, 1978.

MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MATOS; CRISTINA. A cultura juvenil dos anos 1980: Dungeons&Dragons em Stranger Things. Anais do Xiv **Seminário de Alunos de Pósgraduação em Comunicação Póscom**, Volume 4, p.16-25, 2017.

MIRANDA, Gustavo, **A história da evolução da mídia no Brasil e no mundo**. 2007. Trabalho de Graduação (Graduação em Comunicação Social) - Centro Universitário De Brasília, UniCEUB, Brasília, 2007.

MIRANDA; SALGADO. Estranhar Os Algoritmos: Stranger Things E Os Públicos Da Netflix. **Revista Geminis**, v.8, n.1, p.38-59, 2007.

Moda e Identidade, Disponível em:

<https://www.enmoda.com.br/site/_arquivos/artigos/15355_Moda%20e%20Identidade.pdf> acesso em: 07 de abr. de 2018

NASSIF, Luís. **Os anos 60: o movimento hippie**. Disponível em:

<<https://jornalggn.com.br/blog/luisnassif/os-anos-60-o-movimento-hippie>>. Acesso em: 01 abr. 2018.

Netflix, **Stranger Things**. Disponível em:

<<https://www.netflix.com/br/title/80057281>>. Acesso em: 17 maio 2018

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema II Gêneros Cinematográficos**. Portugal: LabCom Books, 2010.

NÖTH, Winfried. **Panorama da semiótica – de Platão a Peirce**. São Paulo: Annablume, 1995.

O ILUMINADO. Direção de Stanley Kubrick. Produção de Stanley Kubrick. Reino Unido: Peregrine Productions; Producers Circle. 1980. Videocassete. 144min

OFICINA DA NET. **O que é o Netflix?**. Disponível

em:<<https://www.oficinadanet.com.br/post/14513-o-que-e-netflix>> Acesso em: 07 abr. 2018

OLIVEIRA, Clariana Martins. **Memórias: um projeto de direção de arte do livro "Memórias de minhas putas tristes"**. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Abi - Comunicação Social) - Universidade de Brasília, UNB, 2013.

OS GOONIES. Direção de Richard Donner. Produção de Richard Donner. Estados Unidos: Amblin Entertainment e Warner Bros, 1985. videocassete. 111min

PACETE, Luiz. **Stranger Things e o uso de algoritmos**. Disponível

em:<<http://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2016/08/02/stranger-things-e-o-uso-de-algoritmos-pela-netflix.html>>. Acesso em: 13 abr. 2018

PAIVA, Milena; PAIVA, Anderson. Da Representação do Visível: Artes Visuais e Direção de Arte no audiovisual brasileiro. **In: VI Encontro Anual AIM**, 2016, Porto. Atas do VI Encontro Anual da AIM, 2016. p. 335-343.

PALOMINO, Erika. **A moda**. São Paulo: Publifolha, 2003.

PENAFRIA, Marcela. **Análise de Filmes - conceitos e metodologia**. Disponível

em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>> Acesso em: 07 abr. 2018

PLAZA, Júlio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva. 1987.

POLTERGEIST - O Fenômeno. Direção de Tobe Hooper. Produção de Frank Marshall e Steven Spielberg. Estados Unidos: Metro Goldwyn Mayer (MGM); SLM Production Group. 1982. videocassete. 115min

RATTO, Gianni. **Antitratado de cenografia**: variações sobre o mesmo tema. São Paulo: Senac SP, 1999.

REYNOLDS, Simon. **Total recall**: why retromania is all the rage. Disponível em:<<https://www.theguardian.com/music/2011/jun/02/total-recall-retromania-all-rage>>. Acesso em: 05 abr. 2018

RODRIGUES, Chris. **O Cinema e a Produção**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2002.

SANDBROOK, Dominic. **How did the 80s change us?** Disponível em:<<http://www.bbc.co.uk/guides/zcy4bk7#z9gd4j6>>. Acesso em: 05 abr. 2018

SANTAELLA, L. **Matrizes da linguagem e pensamento – sonora, visual, verbal**. São Paulo: Iluminuras. 2001.

SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense. 1983.

SANTOS, Jordana. o papel dos movimentos sócio-culturais nos “anos de chumbo”. **Revista online do Grupo Pesquisa em Cinema e Literatura**. v. 1, n. 6, p.488-505, 2009.

SANTOS, M. M.. Cinema e Complexidade: por uma abordagem semiótico-sistêmica acerca da poíesis fílmica. BOCC. **Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação**, v. 2010, p. www.bocc.ubi.pt, 2010.

SANTOS, Marcelo. A Direção de Arte no Cinema: uma abordagem sistêmica sobre seu processo de criação. **Revista Digital do LAV**, Santa Maria, v.10, n. 1, p. 14-30, 2017.

SCHNEIER, Matthew. **Don't You Forget About Me! The Formerly Irredeemable '80s Return**. Disponível em:<<https://www.nytimes.com/2016/04/21/fashion/dont-you-forget-about-me-the-formerly-irredeemable-80s-return.html>> Acesso em: 07 abr. 2018

SILVA, Maciel. Literatura e Cinema: A Sétima Arte como promotora de Leitores. **XXI Congresso Nacional de comunicação - Educere**. 2015 Disponível em: <http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/19176_7856.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2018

SILVA, Priscila Aquino. CINEMA E HISTÓRIA: O imaginário norte americano através de Hollywood. **Revista Cantareira (UFF)**, v.1, n.5, p. 1-5, 2004.

SOUZA, Leandro Costa. **Conexões midiáticas**. A alma das imagens: a luz como elemento criador de sentido. 2010. Disponível em: <<http://www.cchla.ufpb.br/ppgc/smartgc/uploads/arquivos/79efc6a38720101103090244.pdf>>. Acesso em: 4 abr. 2018

STRANGER THINGS. Direção de Matt Duffer e Ross Duffer. Produção de 21 Laps Entertainment e Iain Paterson. Intérpretes: Winona Ryder; David Harbour; Finn

Wolfhard; Millie Bobby Brown; Gaten Matarazzo; Caleb McLaughlin; Natalia Dyer; Charlie Heaton; Cara Buono; Matthew Modine e outros. Netflix. 2016.

Stranger Things. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/series/serie-19156>> Acesso em: 16 maio 2018

TEIXEIRA, Carla. **A Linguagem Visual das Vinhetas da Mtv: Videodesign Como Expressão da Cultura Pós-moderna**. 2006. Dissertação (Mestrado em Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2006.

VALE, Natascha Longhi. **A comunicação transmídia em torno da série Stranger Things**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Publicidade e Propaganda) - Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2016.

VANOYE, Francis; GOLLIOT-LÉTÉ. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. Campinas: Papyrus. 1994.

VARGAS, Gilka. Direção de arte: a imagem cinematográfica e o personagem. In: **Encontro Nacional de Pesquisa em Comunicação e Imagem - ENCOI**, 2015, UEL.PR, volume 1. p. 1-13, 2015.

VIAGENS ALUCINANTES. Direção de Ken Russell. Produção de Howard Gottfried. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures. 1981. Videocassete. 112min

VIANNA, Anna Carolina. **A cor como elemento narrativo no filme "Memórias de uma gueixa"**; 2013. Trabalho de Conclusão de Curso; (Graduação em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda) - Centro Universitário de Brasília, Uniceub, Brasília, 2013.

ZARA, Janelle. **The return of Memphis: how the 80s design staple found a new audience**. Disponível em:<<https://www.theguardian.com/artanddesign/2017/jul/21/memphis-group-ettore-sottsass-design-radical-met-breuer>> Acesso em: 07 abr. 2018

ZEIDLER, J. P. V.; STAFFA, G.; STAMATO, A. B. T.. A Influência das Cores na Construção Audiovisual. **Intercom Sudeste 2013**, Bauru, 2013. A influência das cores na construção audiovisual, 2013.

ZUHLKE, S. **The '80s: The Decade that Made Us**. Disponível em: <<https://www.nationalgeographic.org/media/80s-decade-made-us/>>. Acesso em: 01 abr. 2018.

ANEXO A - FICHA TÉCNICA DE STRANGER THINGS

Gênero: Séries, Séries dos EUA, Séries teen, Séries de ficção científica e fantasia

Temporada: Primeira Temporada

Direção: Matt Duffer, Ross Duffer, Shawn Levy, Andrew Stanton

Roteiro: Matt Duffer, Ross Duffer

Elenco: Winona Ryder, David Harbour, Finn Wolfhard, Millie Bobby Brown, Gaten Matarazzo, Caleb McLaughlin, Natalia Dyer, Charlie Heaton, Cara Buono, Matthew Modine, Noah Schnapp, Joe Keery, Joe Chrest, Rob Morgan, Shannon Purser, John Paul Reynolds, Mark Steger, Catherine Dyer, Randall P. Havens, Hugh Holub, Tobias Jelinek, Cade Jones, Tinsley Price / Anniston Price, Susan Shalhoub Larkin, Tony Vaughn, Peyton Wich, Charles Lawlor, Chester Rushing, Chelsea Talmadge, Robert Walker Branchaud, Cynthia Barrett, Aimee Mullins

Produção: 21 Laps Entertainment, Iain Paterson, Matt Duffer, Ross Duffer, Shawn Levy

Fotografia: Tim Ives

Direção de arte: William Davis, ADG

Desenhista de Produção: Chris Trujillo

Design de figurino: Kimberly Adams

Trilha Sonora: Kyle Dixon, Michael Stein

Duração: 402 minutos

Ano: 2016

País: Estados Unidos

Língua: Inglês

Cor: Colorido

Estreia: 15 de junho de 2016 (Mundial)

Distribuidora: Netflix

Estúdio: Netflix Studios

Classificação: 16 anos

APÊNDICE A - MINUTAGEM DAS CENAS DE STRANGER THINGS

Capítulo um: O Desaparecimento de Will Byers

Cena dos garotos jogando Dungeons & Dragons: 1:48"

Cena do Will fugindo do Demogorgon no quintal: 7:15"

Cena dos cientistas no laboratório: 20:36"

Cena da cidade procurando Will: 35:54"

Cena do encontro com Eleven: 45:57"

Capítulo Dois: A Estranha na Rua Maple

Cena da Eleven se escondendo no armário: 22:40"

Cena dos policiais analisando a pista: 34:45"

Cena da Nancy sendo fotografada por Jonathan na janela: 50:20"

Capítulo Três: Caramba

Cena da Eleven assistindo TV: 13:35"

Cena da Eleven sendo cobaia de experimentos científicos: 14:30"

Cena de Joyce fugindo do Demogorgon: 45:52"

Capítulo Quatro: O Corpo

Cena do Mike fingindo que está doente: 9:24"

Cena do cientista ficando preso no portal: 27:46"

Cena da - Joyce quebra a parede com um machado: 41:30"

Capítulo Cinco: A Pulga e o Acrobata

Cena do Hopper encontrando o portal: 7:18"

Cena dos garotos no trilho do trem: 32:30"

Cena da Eleven no tanque de privação sensorial: 33:47"

Capítulo Seis: O Monstro

Cena da briga de Jonathan e Steve: 32:16"

Capítulo Sete: A Banheira

Cena dos garotos fugindo do Dr. Brenner e os cientistas: 2:49"

Capítulo Oito: O Mundo Invertido

Cena do Dustin acha os pudins de chocolate: 23:50"

Cena da Joyce e Hopper procurando Will no mundo invertido: 31:21"

APÊNDICE B - ACESSO A SÉRIE E AOS FILMES

Figura 57 - QR code 1



Stranger Things (2016)

Disponível em:

<https://drive.google.com/drive/folders/1v5YivFrKwF7tibyYk7_7YxyAsB7hwrgV?usp=sharing>

Figura 58 - QR code 2



Filmes utilizados na análise

Disponível em:

<<https://drive.google.com/drive/folders/1iKhRhehXIAJCSY0XgKAI5NsDQEeaoSfb?usp=sharing>>