



UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA

CAROLINE TESSARO MATIELLO

**STRANGER THINGS: UMA ANÁLISE SOBRE A CONSTRUÇÃO DO IMAGINÁRIO
NOSTÁLGICO DA DÉCADA DE 1980 PELO OLHAR DA DIREÇÃO DE ARTE**

Trabalho de conclusão do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul, apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel.

Orientador (a): Prof. Dra. Ivana Almeida da Silva

Caxias do Sul

2021

CAROLINE TESSARO MATIELLO

**STRANGER THINGS: UMA ANÁLISE SOBRE A CONSTRUÇÃO DO IMAGINÁRIO
NOSTÁLGICO DA DÉCADA DE 1980 PELO OLHAR DA DIREÇÃO DE ARTE**

Trabalho de conclusão do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul, apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel.

Orientador (a): Prof. Dra. Ivana Almeida da Silva

Aprovado em: __/__/__

Banca Examinadora

Prof. Dra. Ivana Almeida da Silva
Universidade de Caxias do Sul – UCS

Prof. Dr. Ronei Teodoro da Silva
Universidade de Caxias do Sul – UCS

Prof. Ma. Flóra Simon da Silva
Universidade de Caxias do Sul – UCS

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, Benedito Matiello e Isabel Matiello, por me possibilitarem vivenciar essa experiência, sempre me incentivando nos estudos e me apoiando constantemente na busca pelo conhecimento.

Gostaria de agradecer, também, aos meus professores, principalmente ao professor Ronei Teodoro por todo suporte durante a graduação e pelo incentivo no audiovisual; à professora Adriana Schleder, que me deu a oportunidade de mergulhar nesse universo incrível que é o audiovisual.

Além disso, meu eterno agradecimento à professora Ivana, minha orientadora, uma das melhores professoras que já conheci, a qual atribuo o término deste trabalho. Obrigada, profe, pelo suporte e apoio durante todo esse período. Lembro-me, até hoje, lá no início da minha graduação, em que tive a minha primeira cadeira contigo - Estética e História da Arte. Foi naquela ocasião quando decidi que queria você como minha orientadora. Já sabia que não haveria escolha melhor.

Aos meus amigos, que me ouviram e aguentaram meus lamentos, medos e inseguranças, em especial à Sarah Cristina, que me apoiou durante toda a graduação e se tornou, sem dúvida, uma das minhas melhores amigas; ao Lucas Buffon, meu amigo querido, que me ajudou nas pesquisas, ouviu meus lamentos e até foi atrás de material para mim; à Thailize Brandolt, que, mesmo me conhecendo há tão pouco tempo, não mediu esforços para me ajudar e apoiar durante todo esse processo; ao Leonardo Amaral, que me ajudava quando estava perdida e precisava de uma luz; e à Sharline Girardi, que sofreu junto comigo, apoiando e ajudando no meu processo de dissertação. Muito obrigada, pessoal!

Obrigada a todos que, de alguma forma, estiveram comigo nessa caminhada e aos demais colegas que caminharam comigo.

*“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

O presente estudo tem como objetivo compreender a construção do imaginário dos anos 1980 pela análise da direção de arte, especialmente na série *Stranger Things*. A pesquisa é dividida em três focos principais: primeiro- a discussão dos conceitos de imaginário e a sua relevância para a construção de universos em produções audiovisuais, a abordagem da nostalgia e o resgate dos anos 1980; segundo- as definições de direção de arte e o papel do profissional para o desenvolvimento dos materiais audiovisuais; e por último a análise da série *Stranger Things* focada nos aspectos envolvendo a construção do imaginário dos anos 1980 a partir da direção de arte. Para o desenvolvimento deste trabalho foi utilizado como base inicial a pesquisa bibliográfica e após, ao final, a análise de imagens fílmicas. Após o estudo, conclui-se sobre a importância da direção de arte na série em questão. É possível entender de que forma certos elementos são utilizados nos cenários, compõe os personagens, para que assim seja possível a criação do imaginário oitentista na série *Stranger Things*. Além disso, foi possível entender que a série é construída como uma forma de homenagem aos anos 1980, trazendo não uma cópia de uma época, mas sim uma releitura da mesma, que conversa, especialmente a partir da direção de arte, com as gerações atuais.

Palavras chaves: Série. Nostalgia. Imaginário. Anos 1980. Direção de arte. *Stranger Things*.

ABSTRACT

This study aims to understand the construction of the 1980s imaginary through the analysis of art direction, especially in the Stranger Things series. The research is divided into three main focuses: first - the discussion of imaginary concepts and their relevance for the construction of universes in audiovisual productions, the nostalgia approach and the recovery of the 1980s; second- the definitions of art direction and the role of the professional in the development of audiovisual materials; and finally, the analysis of the Stranger Things series focused on aspects involving the construction of the 1980s imaginary from art direction. For the development of this work, bibliographic research was used as an initial basis and after, at the end, the analysis of film images. After the study, it is concluded about the importance of art direction in the series in question. It is possible to understand how certain elements are used in the scenarios, compose the characters, so that the creation of the eighties imaginary in the Stranger Things series is possible. In addition, it was possible to understand that the series is built as a form of homage to the 1980s, bringing not a copy of an era, but a reinterpretation of it, which talks, especially from the art direction, with current generations.

Keywords: Series. Nostalgia. Imaginary. 1980s. Art direction. Stranger Things.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Diagrama ilustrativo do Percurso Histórico dos Estudos do Imaginário.....	18
Figura 2 - A moda nos anos 1980.....	26
Figura 3 – Roupas esportivas.....	27
Figura 4 – Influência de Lady Diana.....	27
Figura 5 – Memphis Design.....	28
Figura 6 – Decoração dos anos 1980.....	29
Figura 7 – Rei e rainha do pop	30
Figura 8 – Clipe Thriller Michael Jackson.....	31
Figura 9 – MTV na década de 1980.....	33
Figura 10 – Filmes de Steven Spielberg	34
Figura 11 – Cena de o Clube dos Cinco.....	35
Figura 12 - Cena de E o Vento Levou	39
Figura 13 - Storyboard de Menzies para E o Vento Levou.....	39
Figura 14 – Cena externa de E o Vento Levou.....	40
Figura 15 – William Cameron Menzies.....	41
Figura 16 – Cena de O Beijo da Mulher Aranha.....	41
Figura 17 – Clóvis Bueno.....	42
Figura 18 – Composição da direção de arte no filme O Grande Hotel Budapeste.....	46
Figura 19 – Composição de cena em Orgulho e Preconceito.....	49
Figura 20 – Cenário cenográfico da Série Ilha de Ferro.....	51
Figura 21 – Sala do Capitão Holt, na série Brooklyn 99.....	52
Figura 22 –O uso da cor na série Euphoria.....	54
Figura 23 - Cena de tortura em American Horror Story Asylum.....	55
Figura 24 - O figurino de Mrs. Maisel.....	57
Figura 25 – O cabelo de Daenerys.....	58
Figura 26– Dietrich Hollander Baumer caracterizado para a série Dark.....	59
Figura 27 – Cena de What Happened to Mary.....	60
Figura 28 – A série The Twilight Zone.....	62
Figura 29 – Cenários e figurinos da série: O Gambito da Rainha.....	68
Figura 30 – A casa dos Bridgerton e do Duque de Hastings.....	70

Figura 31– Figurino, maquiagem e cabelo da série Bridgerton.....	71
Figura 32 – Inspiração para vestido de Daphne.....	72
Figura 33 – Dados dos primeiros 16 dias de exibição da série.....	74
Figura 34: Poster Stranger Things em Homenagem ao filme Os Goonies, de 1985...76	
Figura 35 – Nancy olha a placa do cinema.....	78
Figura 36 – Pôster no quarto do Jonathan.....	78
Figura 37: Poster Original: <i>Evil Dead - A morte do Demônio</i> , de 1981.....	79
Figura 38 – Cinema.....	80
Figura 39 – Cartaz filme em exibição no cinema.....	80
Figura 40 – Sala do cinema.....	81
Figura 41 – Cena do encontro.....	81
Figura 42 – Cena da TV.....	82
Figura 43 – Fantasia de Caça Fantasmas.....	83
Figura 44 – Visual do Will.....	84
Figura 45: Jaquetas Puff de Nylon: Moda entre os Jovens.....	84
Figura 46 – Max e Eleven fazendo compras.....	85
Figura 47 –Cabelos na série.....	87
Figura 48 – Os garotos jogando D&D.....	88
Figura 49 – Will Vestido de Mago.....	89
Figura 50 – Os meninos no Fliperama	90
Figura 51 – Max supera o recorde de Dustin.....	91
Figura 52 – Max com os quadrinhos.....	92
Figura 53 – O quarto da Nancy.....	93
Figura 54 – O Mercado.....	94
Figura 55 – A Casa do Byers.....	95
Figura 56 – Joyce no telefone.....	96
Figura 57 – Objetos de destaque.....	97

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 METODOLOGIA	12
2 IMAGINÁRIO, A LEMBRANÇA DO PASSADO E O RESGATE DOS ANOS 1980.....	15
2.1 CONCEITO DE IMAGINÁRIO.....	15
2.2 NOSTALGIA: ATRAÇÃO PELO PASSADO E MERCADORIA	20
2.2.1 Nostalgia e Mídia	23
2.3 RESGATE DO PASSADO E O APELO À NOSTALGIA: REVISITANDO OS ANOS 1980.....	26
2.3.1 Moda e Estética	26
2.3.2 Música e Videoclipes.....	29
2.3.3 Televisão e Cinema.....	32
3 UNIVERSO AUDIOVISUAL E PAPEL DA DIREÇÃO DE ARTE.....	36
3.1 COMO SE CRIA UM UNIVERSO AUDIOVISUAL.....	36
3.2 DIREÇÃO DE ARTE: O OFÍCIO DE TRANSFORMAR IDEIAS EM VISUALIDADES	37
3.2.1 Departamento de Direção de Arte.....	43
3.2.2 Processo de Criação da Direção de Arte.....	45
3.3 A OBRA SE TORNANDO REAL POR MEIO DA DIREÇÃO DE ARTE.....	49
3.4 O FORMATO SÉRIES.....	59
3.5 O PASSADO DE VOLTA ÀS TELAS.....	64
4 CONSTRUÇÃO DO IMAGINÁRIO DOS ANOS 1980 NA SÉRIE STRANGER THINGS.....	73
4.1 O FENÔMENO STRANGER THINGS.....	73
4.2 A MISSÃO DA DIREÇÃO DE ARTE: CONSTRUÇÃO DO IMAGINÁRIO OITENTISTA NA SÉRIE.....	76
4.2.1 Um Resgate do Cinema.....	77

4.2.2 Um Resgate da Moda	83
4.2.3 Um Resgate dos Jogos e da Cultura Pop.....	87
4.2.4 Um Resgate dos Ambientes	92
4.3 DIREÇÃO DE ARTE NA SÉRIE.....	97
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	99
REFERÊNCIAS	103
APÊNDICE- PROJETO DE TCC I.....	110

1 INTRODUÇÃO

Quando se vive no mundo contemporâneo, com o caos constante, o trabalho cansativo e rotinas intermináveis chega um ponto em que é preciso encontrar um refúgio da vida real, uma fuga do caos. Muitos encontram essa brecha de distração no mundo imaginário das séries, filmes e livros que trazem essa possibilidade de se desligar da realidade por algum tempo e se “teletransportar” para um universo mágico, nostálgico, repleto de histórias incríveis que permitem que durante algum tempo esqueçamos do que está acontecendo ao nosso redor.

As produções de caráter audiovisual acabam sendo as mais procuradas pelas pessoas para essa fuga do real, pois apresenta inúmeras possibilidades, tanto visuais como verbais e sonoras. São capazes de criar cenas repletas de realismo e detalhes, além de contar com o apoio das novas tecnologias que possibilitam o uso de efeitos especiais que permitem a criação de universos mágicos e fantasiosos. Todas essas possibilidades engrandecem a experiência do espectador lhe dando cada vez mais a sensação de pertencimento ao universo retratado.

Desde pequena esta autora teve forte ligação com o audiovisual, e encontrava nos filmes um refúgio da realidade, a chance de embarcar em mundos fantásticos. Mais tarde descobriu as possibilidades desse universo, a paixão pela edição audiovisual e estudo do mesmo, especialmente na universidade.

O audiovisual é de extrema relevância para a sociedade, e existem diversos trabalhos sobre o tema. Diante de buscas iniciais para este estudo, o tema séries de *streaming* se mostrou relevante, tendo em vista a crescente positiva do mercado. Além disso, as séries de *streaming* ainda são um tema pouco abordado na Comunicação Social.

As produções audiovisuais, principalmente as séries, estão constantemente presentes na vida das pessoas, seja para informar ou apenas como um refúgio, uma fuga da realidade, usada como um momento de descanso, descontração, ou simplesmente para gerar prazer.

É pelo olhar da direção de arte que os materiais audiovisuais ganham vida, cada elemento em cena tem papel fundamental para a construção do imaginário ideal para aquela determinada história. Com o uso de elementos variados, figurinos ou até

mesmo referências é que as produções saem do papel e ganham um espaço físico que se projeta na tela e na mente do espectador.

O imaginário tem o poder de trazer vida a sonhos, medos, memórias, desejos e esperanças para o futuro. É com ele que embarcamos em histórias dos mais variados gêneros e por essa razão essa temática foi escolhida como base para o estudo deste TCC.

O presente trabalho tem como objetivo responder a seguinte questão norteadora: **“Como o imaginário nostálgico dos anos 1980 é representado através da direção de arte na série Stranger Things?”**

O objetivo geral traçado é compreender a construção do imaginário dos anos 1980 pela análise da direção de arte na série Stranger Things. Como objetivos específicos apresentamos:

- a) Apresentar o conceito de imaginário e perceber sua importância nos materiais audiovisuais, assim como o papel da nostalgia neste contexto.
- b) Entender os fundamentos da direção de arte e sua relevância nas séries da atualidade.
- c) Analisar de que forma se deu a construção do imaginário dos anos 1980 através da direção de arte na série Stranger Things.

Para que fosse possível chegar a uma resposta ao final o trabalho possui como foco três abordagens que visam atingir os objetivos propostos. O capítulo dois apresenta os conceitos de imaginários, o papel da nostalgia e um breve resgate da década de 1980. O capítulo três aborda os aspectos relacionados à indústria audiovisual e um estudo sobre a direção de arte e a importância do profissional da área nas produções audiovisuais, com destaque também para as séries. Já no quarto e último capítulo temos a análise proposta que utiliza da série Stranger Things, que foi escolhida como objeto de estudo por apresentar aspectos nostálgicos que retomam a década de 1980.

1.1 METODOLOGIA

A metodologia de pesquisa é um passo fundamental em qualquer trabalho científico. Com ela é possível alcançar as respostas das perguntas propostas no trabalho. O presente trabalho utiliza como metodologia a pesquisa qualitativa

exploratória que se preocupa com aspectos ligados à sociedade e possui segmentos focados em textos, imagens e filmes.

Os aspectos essenciais da pesquisa qualitativa consistem na escolha adequada de métodos e teorias convenientes; no reconhecimento e na análise de diferentes perspectivas; nas reflexões dos pesquisadores a respeito de suas pesquisas como parte do processo de produção de conhecimento; e na variedade de abordagens e métodos (FLICK, 2009, p.21).

No entanto, existem diversas possibilidades e métodos de pesquisas disponíveis e é de suma importância escolher os métodos mais adequados para a pesquisa proposta. Zamboni (1998) aponta que toda pesquisa vai necessitar de um método para chegar aos seus objetivos. Método é o caminho pelo qual esses são alcançados. Poderá haver vários caminhos diferentes, mas existirá sempre um mais adequado para ser trilhado.

O presente trabalho conta inicialmente com a pesquisa bibliográfica e um estudo de caso feito a partir de análise da imagem fílmica, para que seja possível realizar a abordagem proposta.

A pesquisa bibliográfica é de suma importância para o desenvolvimento de qualquer trabalho, pois possibilita um maior conhecimento e entendimento sobre o assunto a ser discutido. Conforme Marconi e Lakatos (2009), a pesquisa bibliográfica é realizada com base em fontes disponíveis, como documentos impressos, artigos científicos, livros, teses, dissertações. É com ela que é possível elevar o nível de conhecimento abordado ao decorrer do trabalho. Entre os principais autores utilizados estão Wunenburger, Niemeyer, Cruz, Ferraz, LoBrutto e Butruce que possibilitam a compreensão dos assuntos e desenvolvimento do trabalho. Além deles, outros autores complementam a discussão. O uso da internet também é significativo como fonte de pesquisa e para acessos a filmes e à série em questão, discutidos neste TCC.

Após utiliza-se a análise da imagem fílmica, para aprofundamento e compreensão da série e sua relação com a direção de arte. Segundo Vanoye (1994 *apud* PENAFRIA, 2009) analisar contém duas etapas importantes: primeiro a etapa de decompor e descrever a cena analisada; segundo estabelecer e compreender as relações entre esses elementos decompostos, ou seja, interpretar.

O fator imagem é muito importante para este estudo, e é necessário ressaltar que se trabalhará com imagens que representam uma década passada, os anos 1980,

retiradas de episódios da série *Stranger Things*, mas que é produzida com a qualidade de produções atuais.

A análise se dá por meio do olhar da direção de arte, e leva em conta os aspectos estudados, como: figurino, disposição de objetos, a composição dos cenários, além da utilização de referências aos anos 1980, elementos da direção de arte que possibilitam a criação do imaginário oitentista da série. Esses elementos estão dispostos em quatro focos, organizados a partir de um estudo sobre os anos 1980 e um olhar sobre a série: cinema, ambientes, figurinos, jogos e cultura pop, e em cada um deles serão apresentadas cenas de *Stranger Things* que apresentem as características estudadas.

2 IMAGINÁRIO, A LEMBRANÇA DO PASSADO E O RESGATE DOS ANOS 1980

O ser humano é rodeado por representações desde o primórdio da humanidade. Mesmo antes de se existir o estudo sobre o mesmo ou que tenha sido criado um nome para ele, o imaginário esteve presente. Com o passar do tempo o imaginário ganhou novas possibilidades, maneiras de se compartilhar o que se é imaginado, seja de maneira escrita, em um livro por exemplo, de maneira visual, como em um filme, ou sonora, através de uma música.

Além disso, o imaginário está constantemente conectado com as lembranças, memórias e a saudade em si, é comum nos pegarmos imaginando momentos que foram vividos e que de alguma maneira deixou uma marca. Geralmente conectado ao imaginário a nostalgia também é algo bastante recorrente no dia a dia das pessoas que cada vez mais buscam refúgios da vida atual.

Neste capítulo serão abordados conceitos sobre o imaginário, nostalgia e um breve resgate histórico sobre a década de 1980.

2.1 CONCEITO DE IMAGINÁRIO

Colocado como algo fictício pelo senso comum, o imaginário é visto como algo irreal e pertencente apenas ao mundo da imaginação. No entanto, ao longo do tempo, recebeu a atenção de estudiosos de diversas áreas e começou a receber novas concepções a respeito de seu significado.

Durante o século XX, o termo recebeu bastante atenção de estudiosos como: Bachelard, Baudrillard, Durand, Wunenburger, Freud, entre outros. Diante dos estudos realizados, esses teóricos trouxeram novas concepções para o termo e o desconectaram de sua visão do senso comum.

Wunenburger (2007) fala que o imaginário oscila entre duas concepções principais, a restrita:

Restrita, designa o conjunto estático dos conteúdos produzidos por uma imaginação (definida além disso como faculdade) e que tendem a adquirir certa autonomia, por repetição, recorrência para formar em última análise um conjunto coerente. [...] Assim para H. Védrine, o imaginário é “todo um mundo de crenças, ideias, mitos, ideologias em que mergulham o indivíduo e cada civilização”. (WUNENBURGER, p.13. 2007)

Além disso, o autor ressalta a memória como um conjunto de lembranças passivas importante para a construção do imaginário. Como o imaginário costuma ser compreendido como imagens, sobretudo neutras, não dotadas de existência verdadeira presente de propriedades criadoras, ele costuma com frequência ser definido como algo negativo, para Le Golf (*apud* WUNENBURGER, 2007) o imaginário não é nem uma representação da realidade exterior, nem uma representação simbólica e nem uma ideologia. O imaginário é construído pelas representações que ultrapassam os limites que são estabelecidos pela experiência.

A segunda concepção apresentada por Wunenburger (2007) é a ampliada:

[...] de algum modo integra a atividade da própria imaginação, designa os agrupamentos sistêmicos de imagens na medida em que comportam uma espécie de princípio de auto-organização, de autopoietica, que permite abrir sem cessar o imaginário à inovação, a transformações, e recriações[...] (WUNENBURGER, 13 e 14. 2007)

Mais relacionado à área da criatividade, o imaginário ampliado repousa no reconhecimento de uma força intrínseca entre as imagens e um poder de animação da imaginação. Wunenburger (2007) diz que desde da antiguidade à Renascença, vê-se uma valorização da capacidade das imagens e do imaginário de viverem por si mesmos e de formar efeitos próprios.

Jacques Aumont, no livro *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema* (2002), traz o imaginário como um campo e produto da imaginação, entendida como faculdade criativa.

A palavra ganhou um sentido mais técnico na teoria lacaniana, que inspirou, por muito tempo, a reflexão sobre o dispositivo cinematográfico. Para Jacques Lacan, o sujeito é um efeito simbólico, ele mesmo concebido como um sistema de significantes, cujo sentido só se adquire em suas relações mútuas. (AUMONT, 2002, p.164)

Para o autor, a relação entre o sujeito e o simbólico acontece por meio de intermediários de formações imaginárias, sendo eles: figuras do outro imaginário em relações de agressão erótica onde as mesmas são realizadas, que seriam os objetos de desejo do sujeito, e identificação, que desde a imagem primitiva busca especular até se identificar o ideal do eu. Para ele a palavra imaginário remete ao sujeito e sua relação formadora de identificação e também a relação do sujeito com o real, cuja característica é ilusória.

No livro *Sociologia do Imaginário* (2014), os autores trazem uma relação entre o real e imaginário, que possibilita visualizar a complexidade da condição humana. Legros; Monneyron; Renard e Tacussel (2014) apontam que essa relação está conectada com as lembranças da infância, desejos da vida adulta, aflições e angústias reprimidas, projeções do futuro e tudo isso se alinha às condições pelas quais a vida se estende, como condições fisiológicas e materiais. Tudo isso permanece sendo insuficiente para compreender as formas de experiências vividas.

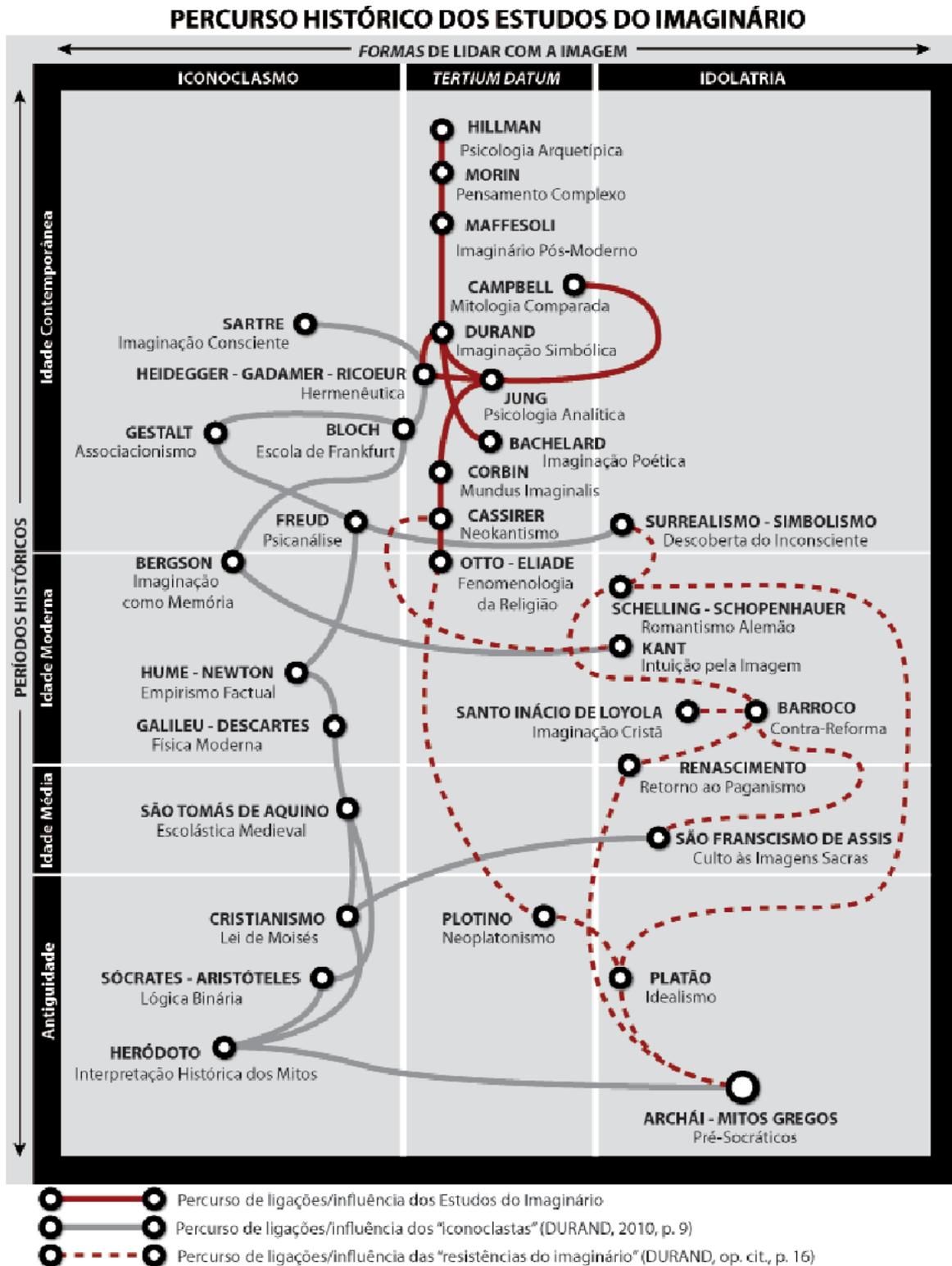
Os indivíduos testemunham, através da atividade onírica, a força dos elos que unem mecanismos do inconsciente e da personalidade, tanto a aptidão como a vontade de agir no mundo social, e obedecem a motivações distantes e obscuras. Os autores apresentam como exemplo:

Se trocarmos de escala e pensarmos em uma tribo, em um grupo, em uma nação veremos que procuram sempre assentar sua estabilidade e seu equilíbrios confrontando com seus limites naturais, de modo que a definição do interesse comum suponha uma *economia geral* no centro da qual as necessidades calculadas estejam de acordo com as representações mais vastas que se misturam a ideia do destino e o apego ao passado. Porque elas veiculam as visões do universo, das crenças e dos desejos mergulhados na psique, o grau de objetividade dessas produções do espírito não é sua qualidade primeira; sua origem e sua natureza constituem, de imediato, um obstáculo epistemológico se pensarmos nos princípios do conhecimento experimental que tinham um papel decisivo no nascimento da sociologia. (LEGROS; MONNEYRON; RENARD E TACUSSEL, 2014, p.17.)

Além disso, o imaginário está diretamente conectado a fatores sociais que envolvem os indivíduos, Durkheim (1992 *apud* LEGROS; MONNEYRON; RENARD; TACUSSEL, 2014, p 54) insiste sobre um ponto para ele essencial: antes de mais nada, a sociedade é uma comunidade de ideias, ligando assim os indivíduos no seu meio, “é uma maneira comum de pensar, ou seja, de representar as coisas” (p.120).

Os estudos sobre imaginário começaram a ter avanços decisivos a partir do século XX por meio de uma teorização mais filosófica, entretanto segundo Wunenburger (2007) as raízes do estudo do imaginário tiveram início na metafísica ocidental, muito antes de serem direcionadas a disciplinas específicas.

Figura 1: Diagrama ilustrativo do percurso histórico dos Estudos do Imaginário



Fonte: (BECCARI, 2012, p.183)

O diagrama anterior, representa uma ilustração do percurso histórico dos estudos do Imaginário ao longo dos períodos históricos. No entanto, chegar a uma única definição de imaginário é impossível. Durante anos, cada autor seguiu um viés diferente, por mais que muitas vezes essas diferentes definições se conectem, cada autor apresenta a sua forma de determinar o imaginário.

Outro âmbito em que vemos o imaginário sendo associado é o midiático. As produções audiovisuais carregam forte presença do imaginário e possibilitam ao espectador uma conexão mais profunda com o mundo imaginativo. A televisão, por exemplo, se tornou um fenômeno social e familiar e que acabou se tornando algo banal no cotidiano. Desse modo as pessoas deixaram de perceber a quantidade de carga imaginária que ela proporciona.

Segundo Wunenburger (2007), a imagem eletrizada faz parte da vida sobrenatural da subjetividade da mostraçã, não há mais necessidade de crer na presença do que se está para lá da representação, tendo em vista que a representação se faz ela mesma um simulacro de presença. O que por outro lado pode explicar a passividade crônica do fiel-telespectador.

O fenômeno audiovisual permite às pessoas uma possibilidade de viagens que ultrapassam as fronteiras da vida finita e possibilita a entrada em mundos imaginários. Wunenburger (2007) traz a televisão com um dos mais fascinantes mediadores do imaginário.

Dessa maneira, a televisão é um dos mais fascinantes mediadores do imaginário, no sentido em que organiza a vivência dos homens em torno de manifestações de seres invisíveis transcendentais, ao preço de ritos regulados inseridos em ciclos vitais, localizados em espaços protegidos e valorizados. Isso porque, tal como o processo religioso, o fenômeno televisivo assegura uma dupla ligação: dos homens com o deus, dos homens entre si. O tempo de contato com a imagem constitui, com efeito, um tempo intenso, que arranca o peso das obrigações da vida cotidiana e se torna fonte de excitação e de interiorização de emoções - de alegria ou de tristeza - intensas. O psiquismo do telespectador é reduzido a uma vivência participativa, pela qual a imagem ativa a imaginação, na medida em que substitui o real por um irreal. (WUNENBURGER, p.97. 2007)

Por isso é cada vez mais comum vermos as pessoas buscando refúgio do cotidiano, da correria ou até mesmo das incertezas da vida real, através de produções

audiovisuais, que possibilitam essa escapatória para um mundo imaginário e que trazem uma sensação de conforto em meio ao caos.

2.2 NOSTALGIA: ATRAÇÃO PELO PASSADO E MERCADORIA

O ser humano tende a se apegar ao passado, a lembranças de momentos queridos que viveu. Gumbrecht (2015) percebe que as pessoas têm uma grande dificuldade em abandonar seu passado. Isso se dá pelo fato de as pessoas estarem quase sempre envoltas em memórias ou/e perto de objetos que remetam a outras décadas. Segundo ele:

[...] em parte devido às nossas poderosas tecnologias de registro e de preservação da memória, em parte devido à já referida transformação na nossa construção social do tempo, temos hoje mais dificuldades do que antes para afirmar como será a arquitetura, o estilo literário ou a música do “nosso tempo”. (GUMBRECHT, 2015, p.85)

Eliade (1991) fala que sonhos, devaneios e as imagens nostálgicas, desejos, sonhos, entusiasmos etc., são forças que projetam os seres humanos historicamente e os condicionam em um mundo espiritual infinitamente mais rico que o mundo fechado de seu momento histórico.

Para uma melhor compreensão, voltaremos ao princípio da palavra “nostalgia”, Davis (1979 *apud* MACHADO, 2019) aponta a nostalgia como:

[...] uma emoção social e experiência estética. O sociólogo explica que o termo foi cunhado pelo médico Johannes Hofer no século XVII ao observar um sentimento familiar entre mercenários suíços distantes da terra nativa. Um desejo doloroso de retornar ao lar que deixava os soldados melancólicos e anoréxicos, e até induzia ao suicídio. A nostalgia era um quadro patológico relacionado com a espacialidade e a distância. Mas uma virada semântica desvinculou a nostalgia da medicina e da ação militar, sendo hoje uma emoção positiva, de que se tem de algo que era bom e se perdeu. Aproxima-se de questões temporais, implicando os sujeitos a buscarem no passado lembranças de pessoas e lugares para conceder novos significados. Por isso, tem algo sobre o vivido, ainda que imaginado. (DAVIS 1979 *apud* MACHADO, 2019, p.136.)

Atualmente o termo já não é mais visto como algo ruim ou relacionado a problemas psíquicos e passou a ser relacionado a uma emoção. As pessoas vivem um presente incerto, de mudanças a todo momento, dificuldades e prognósticos desanimadores acerca do futuro, logo é preferível se agarrar a algo certo, como o

passado, porque esse não tem como mudar e traz conforto para as mentes inquietas da atualidade.

A nostalgia se tornou algo bastante presente na vida das pessoas, o passado virou algo a se recorrer quando as incertezas do futuro tomam conta do dia a dia agitado da modernidade. Huysen (2014) traz a seguinte definição para nostalgia:

O dicionário define “nostalgia” como saudade de casa ou anseio por algo que ficou longe ou que já passou. A palavra é composta por *nós* (lar) e *algia* (dor, perda, desejo). O significado primeiro da palavra remete para a noção de irreversibilidade do tempo: algo no passado que já não se pode alcançar. (HUYSEN, 2014, p.87)

Huysen (2014) complementa que a nostalgia pode ser vista como uma utopia invertida, já que o desejo do passado seria o desejo de um outro lugar e além disso o desejo pelo passado é sempre temporal e espacial. As pessoas desejam voltar a uma década específica, os anos 1920 por exemplo, mas essa memória seria um lugar ao qual não é possível chegar, sendo assim é uma utopia que já existiu, mas no momento não há mais como chegar a este “lugar”.

Niemayer (2014 *apud* CRUZ; FERRAZ, 2018) traz uma visão semelhante a nostalgia. Para ela o sentimento de nostalgia seria algo “agridoce” por tempos e espaços do passado, no entanto acrescenta que essa atração também pode ser dada a algo que poderia ter sido. Um dos exemplos que a autora cita é a série *The Newsroom* (2012-2014), que retratada um ideal do jornalismo, aquilo que sempre foi desejado, mas não concretizado e por isso ela seria uma série nostálgica: por retratar uma realidade que poderia ter existido, mas que, no entanto, é apenas um ideal formado na mente das pessoas.

Para a autora, esse fenômeno seria uma crise de temporalidade, e ao mesmo tempo que remete a progresso remete também a uma crise.

Nesse sentido, expressões nostálgicas ou criações de mundos nostálgicos poderiam indicar um fenômeno duplo: uma reação às tecnologias velozes, mesmo que elas sejam usadas no desejo de desacelerar, e/ou fuga dessa crise para um estado de desejo por viajar (*fernweh*) e de nostalgia (no sentido de *heimweh*) que poderia ser “curada”, ou encorajada, pelo uso e consumo da mídia. A nostalgia poderia, conseqüentemente, indicar sintomas de progresso, mas também de crise. (NIEMEYER, 2014, p.2 *apud* CRUZ; FERRAZ, 2018, p.50)

A fuga para o passado pode remeter a problemas, uma vez que as pessoas estão tentando se esquivar da realidade, com mudanças a todo momento, os avanços

tecnológicos, o distanciamento do real pelas telas...As pessoas estão vivendo o progresso, mas não estão sabendo lidar com ele. A solução encontrada? Reviver o passado.

Devido a esse grande apelo que a nostalgia vem recebendo ao longo dos anos, o mercado obviamente passou a enxergar potencial mercadológico para esse sentimento e o que antes era tido como doença virou um atrativo viável para as empresas.

É comum vermos roupas que eram moda há 50 anos atrás voltarem às passarelas, aparelhos antigos voltando às lojas caracterizados como retrô¹, o cinema recriando fatos marcantes de outras décadas para lotar bilheterias. Há marcas, como a Nestlé, que relançam produtos antigos, populares no passado, como o chocolate o Lollo e Feitiço.

Voltamos a encontrar as famosas câmeras *Polaroids*², tvs de tubo e toca discos nas prateleiras das lojas e até mesmo nos sites online. O retrô é moda, a nostalgia virou mercado, e um mercado caro. Como dito nas palavras de Charles Penati (1991, p.4 *apud* CRUZ; FERRAZ, 2018. p.71) “Vender uma imagem favorável do passado rende muito dinheiro.”

Nota-se, assim, que a nostalgia tem sido utilizada estrategicamente por diversos segmentos da indústria, muitas vezes com o sentido bastante distante do original. Ao pensar justamente no processo de nomeação e posterior disseminação de práticas associadas a determinados sentimentos, Starobinski afirma: “a rigor, e quando estão no auge de sua aceitação certas palavras chegam a cobrir o que não lhes corresponde” [...] Entendemos, no entanto, que o recurso à nostalgia como estratégia mercadológica por parte das empresas, aqui em particular, aquelas ligadas às mídias massivas, é independentemente da aplicação precisa ou não do termo, socialmente significaria. (CRUZ; FERRAZ, 2018, p.71 e 72)

O apelo à nostalgia e ao saudosismo acrescenta nas marcas um valor emocional e cultural, agrega valor simplesmente porque é algo do passado, porque gera saudade e memórias.

¹ Uma reinterpretação de um estilo antigo nos tempos atuais, ou seja, uma peça nova que tenha aparência ou traços antigos. De forma simbólica, são referências ao passado e ao presente. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/retro-2/>. Acesso em: 11 set. 2021.

² Era uma marca de câmera fotográfica que revelava a foto instantaneamente. Disponível em: <https://www.hellomoto.com.br/polaroid-uma-historia-de-sucesso-instantaneo/>. Acesso em: 11 set. 2021.

2.2.1 Nostalgia e Mídia

A mídia envolve um conjunto de meios de comunicação que possuem o papel de disseminar informação e conteúdo. Ela compreende um processo de mediação, por isso é importante entender que a mídia vai muito além de um ponto de contato entre o material midiático e seus leitores e/ou espectadores.

É necessário considerar que ela envolve os produtores e consumidores de mídia numa atividade mais ou menos contínua de engajamento e desengajamento com significados que têm sua fonte ou seu foco nos textos mediados, mas que dilatam a experiência e são avaliados à sua luz numa infinidade de maneiras. A mediação implica o movimento de significado de um texto para outro, de um discurso para outro. Implica a constante transformação de significados, em grande e pequena escala, importante e desimportante, à medida que textos da mídia e textos sobre a mídia circulam de forma escrita, oral e audiovisual, a à medida que nós, individual e coletivamente, direta e indiretamente, colaboramos para a sua produção. (SILVERSTONE, 2002, p.33.)

Além disso, a mídia acaba tendo um papel de grande relevância para alimentar os espectadores que anseiam por viver a nostalgia. Ferraz; Cruz (2018) colocam a mídia como uma ferramenta que desempenha um papel fundamental e paradoxal na relação das pessoas com a nostalgia, já que ela serve como encorajadora e como uma “cura”.

Essa abordagem nos permite, por um lado, escapar de uma visão midiocêntrica sobre tal relação. Não é que a mídia desperte, a partir dela própria, a nostalgia no leitor/ espectador: trata-se de uma complexa relação dialógica, na qual criamos e consumimos, consumimos e criamos, narrativas nostálgicas, midiáticas ou não. É nessa perspectiva que se pode reconhecer, tal como observa Niemeyer, uma estrita ligação entre mídia e nostalgia, uma vez que a primeira se configura como um espaço fundamental para que possamos expressar nosso sentimento nostálgico: “A mídia produz conteúdos e narrativas não apenas no estilo nostálgico, mas também como desencadeadores da nostálgica. A mídia e as novas tecnologias, em particular, podem funcionar como plataformas, lugares de projeção e ferramentas para expressar Nostalgia” [...] (CRUZ; FERRAZ, 2018, p.50)

Além de ter o poder de recriar e recuperar imagens, a mídia também serve como um grande canal de compartilhamento, capaz de conectar diversas pessoas através de diversas gerações.

O cinema também seguiu essa “onda”, e ao longo dos últimos anos vemos uma série de filmes e séries serem relançadas nas famosas releituras, ou até mesmo filmes antigos serem relançados com novos efeitos, outros atores e um novo visual.

Um exemplo atual é encontrar filmes e séries baseados em heróis dos quadrinhos de décadas passadas como Batman (1940), Homem Aranha (1962) ou a Liga da Justiça (1989). Em sua grande maioria as produções envolvendo quadrinhos do passado geram grande bilheteria no cinema, e em seu público é possível ver desde os amantes dos quadrinhos, os jovens que estão conhecendo os quadrinhos agora, assim como pessoas que nem imaginavam que essas histórias já existem há muito tempo.

Recriar eventos marcantes da história, lembrar uma época querida, ou eternizar pessoas de renome virou algo comum no mundo do audiovisual. Séries como Chernobyl (2019), The Crow (2016- atual), Narcos (2015 – 2017) e Mad Men (2007 – 2015) ou as novas franquias de sagas antigas como Star Wars, Harry Potter, os *live actions*³ da Disney são exemplos de produções que contaram com o apoio da nostalgia para alcançar o público.

Muitas das crianças que assistiram ao clássico da A Bela e a Fera (1991) foram aos cinemas para rever a história ganhar vida em A Bela e a Fera (2017) porque isso causava uma sensação de nostalgia, lembrar a infância, uma época mais fácil e tranquila, rever personagens conhecidos e queridos que deixaram saudade. Era a mesma história, mas dessa vez com um apelo a mais.

No entanto, o apelo à nostalgia ou *reboot*⁴ de filmes e séries originais não são garantia de sucesso.

[...] se a nostalgia pode servir como chamariz, garantido um público inicial que não demanda esforço de ser conquistado, ela também impõe dilemas em sua execução. A comparação com a versão original, ao mesmo tempo que funciona como apelo ao público, ronda a nova produção como um espectro difícil de ser recuperado. (CRUZ; FERRAZ ,2018, p.77)

³ Animações que são gravadas com pessoas reais. Disponível em: <https://www.8milímetros.com.br/o-que-e-live-action/> Acesso em: 12 set.2021.

⁴ Designa uma nova versão de uma obra de ficção. Disponível em: <https://canaltech.com.br/entretenimento/reboot-remake-retcon-qual-a-diferenca-196553/#:~:text=O%20que%20%C3%A9%20um%20reboot,para%20come%C3%A7ar%20tudo%20do%20zero.> Acesso em: 12 set. 2021

A nostalgia pode ajudar a atrair as pessoas e lotar salas de cinema, no entanto essas pessoas são mais críticas, geralmente esperam coisas específicas e tendem a se revoltar caso não recebam o que desejam.

2.3 RESGATE DO PASSADO E O APELO À NOSTALGIA: REVISITANDO OS ANOS 1980

Os anos 1980, repleto de tendências, extravagâncias, excessos, consumismo, músicas e descobertas. Foi um período marcado por uma grande riqueza cultural. Além de ser palco para diversos eventos como: a morte de John Lennon (1980), o casamento de Lady Diana (1981), o acidente nuclear de Chernobyl (1986), o lançamento do álbum Thriller do Michael Jackson (1982), a queda do muro de Berlin (1989), entre outros, acabou por definir a década.

A década de 1980 foi a última, até o momento, a ter uma identidade visual marcante. Ou seja, foi daquelas que lembramos pelas roupas, pelos cortes de cabelos, pelas cores, etc. Um período com uma androginia tão ressaltada – cabelos moldados a laquê, roupas coloridas, em tons muito berrantes e flerte com o gênero trash e uma espécie de estética gay. (RICCI, 2005, p.6.)

A tecnologia começou a avançar e se globalizar com os surgimentos de computadores e *walkmans*⁵, a moda se renovou e a música ganhou ainda mais destaque. As crianças brincavam nas ruas e colecionavam figurinhas, os jovens queriam ir contra o sistema, curtiam shows e aproveitavam o cinema.

A década também foi palco de uma crescente no consumismo, principalmente nos Estados Unidos. O consumidor começou a ganhar destaque, o desejo de pertencer ao momento e as tendências de moda e de design foram destaque. Além disso, os jovens queriam ser cada vez mais independentes, e isso fez com que o consumismo entre os mais novos virasse algo bastante presente no cotidiano. Jovens buscavam sua individualidade e baseavam-se especialmente na cultura Pop.

A década de 1980 assistiu a uma das mais incríveis descobertas do consumismo. O consumidor era o herói do momento. [...] O consumismo ideológico da década de 1980 enfatiza o imediatismo e o individualismo radical, por um lado e, por outro, seu embasamento numa modalidade de signos e significados (em lugar de necessidades e carências): essa cultura de consumo é orgulhosamente superficial, profundamente interessada nas aparências. O materialismo não é bom nem mau – é tudo quanto existe (SLATER, 2002, p. 19).

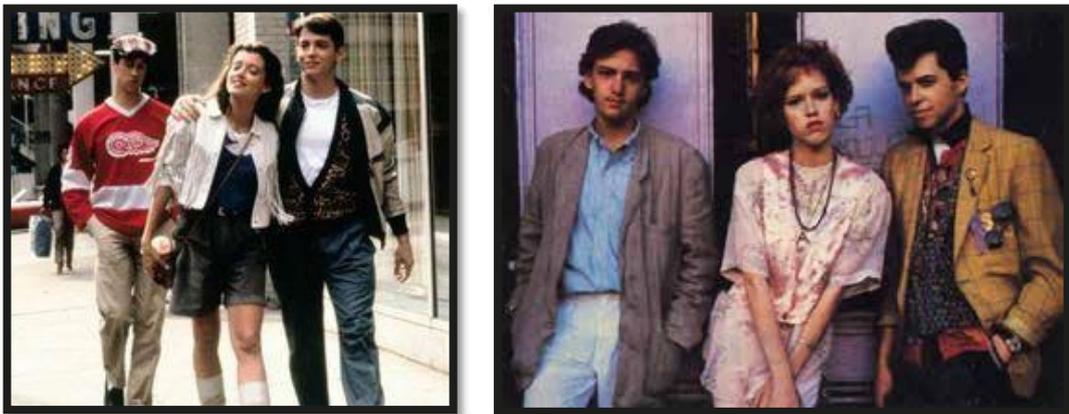
⁵ Rádios portáteis. Disponível em: <https://www.zoom.com.br/fone-de-ouvido-e-headset/deumzoom/walkman-40-anos-sony-consumo-musica-portabilidade> Acesso em: 12 set. 2021.

2.3.1 Moda e Estética

As cores são sem dúvida um dos grandes símbolos da moda e estética do período com cores chamativas, neons e muito glitter, que tomaram conta da sociedade, principalmente dos ídolos da cultura Pop. Pode-se definir as tendências da época como excêntricas. Nos cabelos o volume ganhou destaque e virou a febre entre as divas do Pop e atrizes de Hollywood, como Madonna, Cindy Lauper e Julia Roberts.

A moda da década de 1980 é definida e reconhecida pela exuberância, ostentação e extravagância no modo de vestir. Tudo era demasiadamente colorido, brilhante e reluzente: quanto mais paetês, lantejoulas e cores neon, melhor. Como afirma Lannelongue (2000, p. 92): “os lábios eram muito vermelhos, os olhos debruados de azul-elétrico, as maçãs do rosto realçadas por blush cor de tijolo”. (OLIVEIRA; PERES; OLIVEIRA; BARBOSA, 2015, p.3)

Figura 2 – Moda do Anos 1980



Fonte: Curtindo a Vida Adoidado (1986) e A Garota de Rosa Shocking (1986). Disponível em Telecine Play.

A moda passou a ser símbolo de pertencimento e fazer parte de uma tribo era algo inevitável, principalmente entre os jovens. A música se tornou, neste caso, uma grande influenciadora. Além disso, a moda esportiva ganhou mais destaque com a onda da dança e das ginásticas. As roupas esportivas alcançaram outro nível, cheias de cores, polainas e com muita atitude fizeram a cabeça dos consumidores da época.

Figura 3: Roupas Esportivas



Fonte: <<https://olook.com.br/roupas-anos-80/>> Acesso em 12 set. 2021.

Outro fator importante foi a entrada das mulheres no mercado de trabalho, as mulheres passaram a se vestir com roupas mais formais, antes descritas como roupas masculinas, como camisas, ternos e ombreiras, que passaram a fazer parte do guarda-roupa feminino. Uma das grandes referências das mulheres da época foi a Princesa Diana, que inspirou mulheres por todo o mundo com seu estilo.

Figura 4: Influência de Lady Diana



Fonte: < <https://www.theguardian.com/fashion/2020/nov/04/she-was-gangsta-with-her-clothes-how-princess-diana-became-2020s-biggest-style-icon>. Acesso em 12 set. 2021

Não foi só na moda que as cores vibrantes tiveram destaque. Na arquitetura e nas artes as cores e a excentricidade se mantiveram presentes. O *Memphis Design* foi um dos grandes estilos da época, com suas formas e cores. Fez sucesso e serviu de inspiração tanto para a moda quanto para o design do período. O estilo *Memphis*, foi predominante no período de 1981 a 1989 e que buscou influências nas formas geométricas do *art déco*⁶, nas cores da *Pop Art*⁷ e na estética *kitsch*⁸.

Figura 5: Memphis Design



Fonte: <<https://www.anothermag.com/design-living/10144/why-is-1980s-postmodernism-experiencing-a-design-rebirth>> Acesso em 11 set. 2021

Nas residências a presença das TVs de tubo, telefones coloridos e rádios “3 em 1” eram símbolos de relevância social. O design nos lares dos anos 1980 trazia móveis normalmente de madeira, escuros e robustos, uso de papéis de parede, tapetes ou carpete e a presença de muitas flores. Esse cenário fez parte de muitas casas na década (Figura 6).

⁶ Refere-se a um estilo decorativo que se afirmou nas artes plásticas, artes aplicadas (design, mobiliário, decoração etc.) e arquitetura no entreguerra europeu. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo352/art-deco>. Acesso em: 18 dez. 2021.

⁷ Um dos movimentos que recusam a separação arte/vida. E o faz - eis um de seus traços característicos - pela incorporação das histórias em quadrinhos, da publicidade, das imagens televisivas e do cinema. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo367/arte-pop>. Acesso em: 18 dez. 2021.

⁸ O termo kitsch é utilizado para designar o mau gosto artístico e produções consideradas de qualidade inferior. Disponível em: <<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3798/kitsch>>. Acesso em: 18 dez. 2021

Figura 6: Decoração dos anos 1980



Fonte: <https://www.housebeautiful.com/design-inspiration/a28223760/the80sinterior-instagram-account/> Acesso em 11 set. 2021

Assim como na moda o excesso continuava presente nos lares, quanto mais detalhes, melhor. Buscava-se seguir um padrão florido, xadrez ou listrado. Tons envolvendo o marrom e bege eram bastante comuns. Abajures e lâmpadas seguiam a extravagância e costumavam ser ornamentados.

2.3.2 Música e Videoclipes

A década de 1980 traz muita nostalgia, principalmente na música. O pop estava voltando a dominar as paradas da década, assim como o punk vinha ganhando força. A década ficou marcada na história pela miscelânea de movimentos e pela liberdade de expressão artística e social. As músicas da época são ouvidas até hoje e muitas vezes consideradas melhores que as atuais.

Artistas como Madonna, Michael Jackson, Cindy Lauper se consagraram e a *black music*⁹ começou a ganhar seu espaço. Além disso, a música teve um grande papel na sociedade.

Durante a década de 80, a música popular aumentou o debate de temas como política, economia e justiça social. Na verdade, artistas e promotores de shows escolheram ligar estas causas a grandes eventos de forma a divulgar questões políticas, levantar fundos, envolver mais artistas e ajudar a promover os negócios do rock (FRIEDLANDER, 1996, p. 373).

A música foi uma forma de redescoberta, militância e independência para um período que vinha sendo marcado pelo conservadorismo.

Figura 7: Rei e Rainha do Pop



Fonte: <<https://mjbeats.com.br/a-realeza-do-pop-michael-jackson-e-madonna-cab39f5aac20> >
Acesso em 25 set. 2021

A década também foi responsável por uma virada no mundo da música e do audiovisual, quando os videoclipes explodiram e uma nova era surgiu.

⁹ É um termo dado a todo um grupo de gêneros musicais que emergiram ou foram influenciados pela cultura de descendentes africanos em países colonizados por um sistema escravo. Disponível em: <https://segredosdomundo.r7.com/black-music/>. Acesso em: 29 set.2021.

O triunfo do videoclipe aparece como uma das ilustrações do crescente domínio da lógica de marketing da indústria disco, na era do hiperconsumismo. Difundir música e canção filmada não é mais suficiente: agora a música deve se combinar com um visual que funciona como moda e cinema, marca e estilo. Não mais a simples imagem do cantor, mas uma criação visual feita de “desconstrução” em série, destinadas a criar um posicionamento distintivo, uma “imagem de marca” para um público jovem ávido de sensações, looks e originalidade. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p.276.)

Figura 8: Clipe Thriller Michael Jackson



Fonte: Youtube < <https://www.youtube.com/watch?v=sOnqjkJTmA> > Acesso em 30 set. 2021

As produções de videoclipes passaram a ser muito mais elaboradas e passavam pela mesma curadoria de uma produção cinematográfica. Os músicos agora também eram atores que precisavam entregar uma interpretação digna do momento.

Além do ritmo, letra e batidas, agora o visual contava também, cenários bem elaborados, figurinos pensados para causar e uma história que prendesse o público passou a ser um dos critérios fundamentais para que um artista entrasse nas paradas.

Os videoclipes da década revolucionaram a maneira como se ouve música, e influenciou o consumo até os dias de hoje. A MTV teve um papel fundamental em emplacar carreiras de diversos artistas da época e de impulsionar o mercado de criação de videoclipes.

2.3.3 Televisão e cinema

A televisão passou a sofrer com a concorrência da TV a cabo, que acabou se tornando mais atrativa, pois continha uma maior variedade de programação. Além disso, havia canais mais segmentados na TV a cabo, como canais de filmes, programas de auditório infantis e outros. Fato que transformou a TV para algo mais direcionado aos interesses de cada espectador.

Segundo Miranda (2007) as redes de televisão aberta trabalhavam com uma programação mais genérica, voltada para um fluxo de fórmulas e gêneros que traziam uma resposta consistente nos horários nobres.

No Brasil a programação dos canais como Rede Globo (1965), Rede Manchete (1983 – 1999) e SBT (1981) focaram em uma programação mais voltada para o público infantil e também para o humor. A programação consistia basicamente em novelas, desenhos e programas infantis ou em programas de auditório.

Foi na década de 1980 que nasceu a aclamada MTV, fundada em 01 de agosto de 1981. O canal possuía como objetivo ser um canal dedicado à música, onde passariam durante toda a programação videocliques dos artistas do momento. Com isso o canal se tornou o responsável por abrilhantar a carreira de diversos astros, como Michael Jackson por exemplo.

Assim, o que inicialmente foi visto como uma ameaça às rádios se tornou um fenômeno mundial.

As rádios encaravam a MTV como uma ameaça e fizeram de tudo para denegrir o novo formato. Por isso, quando o grupo Men at Work emplacou dois singles no 1º lugar das paradas, canções que não tiveram uma execução significativa nas rádios, a MTV salientou que os vídeos da banda estavam constantemente sendo exibidos pelo canal. Aparecer na MTV vendia discos, influenciava hábitos de compra e promovia a exibição de artistas desconhecidos (FRIEDLANDER, 1996, p. 370).

Figura 9: MTV na década de 1980



Fonte: <<http://bitmag.com.br/imagem/mtv-faz-30-anos.html>> Acesso em 30 set. 2021

Quando destacamos o cinema dos anos 1980, podemos perceber que acabou se tornando um dos mais queridos pelos cinéfilos. Foi nesse período que grandes clássicos surgiram e que são vistos até hoje, até mesmo por pessoas mais jovens que não viveram a época. Segundo Labaki (1991), o cinema dos anos 1960 foi o momento de uma ruptura e de diversificação. Se os anos 1970 foi responsável por uma certa nostalgia e acomodação, o cinema dos anos 1980 mostrou a explosão tecnológica.

Um dos temas que mais ganhou destaque na década, segundo Cota¹⁰ (2010) foi a ficção científica.

A ficção científica é um gênero ligado à literatura fantástica que lida com a imaginação extraída de configurações futuristas, científicas e tecnológicas, trabalhando temas como viagens espaciais, viagens no tempo, universos paralelos e vida extraterrestre. Muitas vezes, explora as consequências potenciais das inovações modernas, das pesquisas biológicas e dos avanços na medicina. (FERREIRA, 2016, P.227)

O diretor e cineasta Steven Spielberg foi um dos grandes nomes da ficção científica da época e emplacou filmes como: E.T.- O Extraterrestre (1982), Os Goonies (1985), Poltergeist – O Fenômeno (1982) e a saga envolvendo Indiana Jones (1981 – 2018).

¹⁰ Entrevista dada para um artigo publicado no site Cultura, do Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://www.cultura.rj.gov.br/artigos/hollywood-dos-anos-80-o-futuro-repete-o-passado>>. Acesso em: 28 jul. 2021.

Figura 10: Filmes de Steven Spielberg



Fonte: Montagem elaborada pela aluna a partir do Google imagens <Google imagens> Acesso em 30 set. 2021

O cinema dos anos 1980 também abordou o público juvenil e trouxe diversos filmes que mostravam nas telas a vida dos adolescentes, em sua grande maioria, de uma maneira bem positiva.

Um número considerável de filmes para adolescentes privilegia as praias, as férias e toda sorte de lugares frequentados 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, 2008, p.02)

Foi nessa “onda” que filmes clássicos como o Clube dos Cinco (1985), curtindo a Vida Adoidado (1986) e Gatinhas e Gatões (1984) surgiram. Bergan (2007) aponta que os anos 1980 fez com que os “filmes pipoca” - filmes feitos para um público mais amplo, geralmente *blockbuster*¹¹ e com apelo comercial, voltassem à moda. O sucesso de algumas obras foi tanto que até hoje ouvimos falar de certos filmes com entusiasmo e admiração.

¹¹ Produções culturais que atingem grande sucesso. Disponível em: <https://www.teclasap.com.br/blockbuster/>. Acesso em: 25 set.2021

Figura 11: Cena do Filme: O Clube dos Cinco



Fonte: O Clube dos Cinco (1985). Disponível em Starplus.

Além disso, foi na década de 1980 que surge uma preocupação diferenciada com a estética dos filmes. As cenas passaram a ser gravadas em diferentes ângulos, os tratamentos de imagens começaram a ser mais rigorosos, cenas alongadas e mais elaboradas passaram a tomar conta das grandes produções de Hollywood. O público também começou a prestar mais atenção nesses quesitos quando iam ao cinema apreciar um filme, hábito que se tornou uma certa moda na década.

O sucesso do cinema da década foi tanto que é comum vermos releituras de obras de sucesso do período e até mesmo diretores utilizando referências e estilos da época para criar suas produções atuais. A busca pela nostalgia é frequente no cinema e no audiovisual como um todo. É o caso da série *Stranger Things* (2016 – atual) que será objeto de análise ao final deste TCC.

3 UNIVERSO AUDIOVISUAL E PAPEL DA DIREÇÃO DE ARTE

Neste capítulo será abordado conceitos a respeito do universo audiovisual, suas características, além da contextualização do departamento de direção de arte e a sua importância dentro de uma obra audiovisual.

Criar um material audiovisual, seja ele qual for, desde séries televisivas a documentários jornalísticos, exige passar por um processo de produção que pode demorar de meses a anos dependendo da complexidade do projeto que está sendo elaborado.

“O cinema é, antes de mais nada, uma arte, um espetáculo artístico.” (BETTON, 1987, p.1) O audiovisual possui uma forma de expressão ampla e bastante elaborada, fazer um material audiovisual é organizar elementos a fim de criar uma visão objetiva e subjetiva e ao mesmo tempo estética e poética do mundo.

Para isso diversos profissionais estão envolvidos ao longo de toda a produção, desde do surgimento da ideia à finalização do projeto, e entre as áreas de atuação dos materiais audiovisuais, temos a direção de arte, uma das mais importantes para o sucesso do projeto.

A direção de arte é fundamental para qualquer produção de caráter visual. Trazer para o espaço físico algo imaginado não é uma tarefa fácil, precisa de estudo, análises e colaborações de outras áreas para que se realize o melhor trabalho.

O que seria de uma história sem a construção de seu espaço físico? Qualquer história cinematográfica necessita de seu aspecto palpável, de uma conformação. É preciso tirar o cenário da imaginação do autor e construí-lo de forma eficaz para que se passe todos os sentidos e emoções ao espectador. A preocupação com a ambientação da história é primordial, já que sem ela não tem como a história em si acontecer.

Seja em filmes, séries, novelas ou curtas, o profissional de direção de arte precisa estar presente. É ele que vai tirar do papel as ideias e colocar no mundo real, criando um ambiente físico para que a história possa acontecer.

3.1 COMO SE CRIA UM UNIVERSO AUDIOVISUAL

Para uma melhor compreensão, iniciamos com o conceito de audiovisual. Jacques Aumont (2006) traz a seguinte definição: “Adjetivo e, no mais das vezes, substantivo, que designa (de modo bem vago) as obras que mobilizam, a um só

tempo, imagens e sons, seus meios de produção, e as indústrias ou artesanatos que os produzem.” (AUMONT, 2006, p.26)

A produção de um material audiovisual, passa por diversas etapas, desde a idealização, elaboração de roteiro, captação de recursos, listagens de materiais, contratação de profissionais, escolha de elenco, locações, criação e confecção de figurinos, escolha de cenários e locações, gravação, pós-produção, escolha de trilha sonora, entre outros.

E para a realização de todas essas etapas é necessária uma grande equipe, entre eles estão os roteiristas, diretores, diretores de arte, diretores de fotografia, figurinistas, maquiadores, cabeleireiros, sonoplastas, cinegrafistas, cenotécnico, estilista, assistentes, contrarregra, uma lista enorme de pessoas capacitadas para tirar o material audiovisual do papel e colocá-lo em prática.

Para LoBrutto (2002) o estilo visual resulta da colaboração que ocorre ao que ela chama de interior do tripé, que é composto por direção, direção de arte e direção de fotografia. É a direção que dará o sentido artístico à obra, e terá a parte mais importante, a adaptação da cena do roteiro para a ação filmada.

O papel do diretor inicia-se com a etapa de familiarização com o roteiro, ele fará uma decupagem, separando planos de filmagens, ideias para cenários e estilos a serem usados, além de elaborar uma planta baixa do set de filmagem para auxiliar durante as gravações.

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)

Dessa tríade da elaboração visual, o presente trabalho terá como foco o estudo e análise da direção de arte, e para isso é importante entender os preceitos que envolvem a área.

3.2 DIREÇÃO DE ARTE: O OFÍCIO DE TRANSFORMAR IDEIAS EM VISUALIDADES

A direção de arte como profissão ainda é algo de certa forma recente na indústria cenográfica, se comparado com outros profissionais da área como os diretores de fotografia ou figurinistas. Por isso ainda existe alguma desinformação

acerca de suas funções, particularidades e competências, o que muitas vezes acaba por gerar um espaço menor de destaque para eles.

O profissional de direção de arte ou design de produção/desenho de produção, é responsável por elaborar o conceito visual de uma obra audiovisual. Além disso, é ele que ficará responsável por orientar toda a equipe de produção durante a execução do projeto.

De acordo com Kreutz (2017) o diretor de arte ajuda a dar tridimensionalidade ao roteiro, pegando as ideias do papel e transformando em ideias palpáveis como cenários, objetos e figurinos. Basicamente, ele estuda o roteiro e visualiza uma maneira de criar a realidade onde os personagens irão existir e a história irá transcorrer.

O marco da profissão em produções hollywoodianas foi em 1939 com o filme *Gone with the Wind*, traduzido como *E o Vento Levou*, produzido por David O. Selznick, e teve como responsável pela direção de arte William Cameron Menzies, que desenhou todos os quadros do filme trazendo análises de composições e elementos necessários para a obra.

[...]o produtor David O. Selznick deu o título a William Cameron Menzies pelo seu trabalho em “E o Vento Levou”. Selznick reconheceu que Menzies fez mais do que desenhar os cenários e decoração; ele criou um esquema para filmar a obra por storyboards do filme completo. Sua exibição de *E o Vento Levou* incorporou cores e estilo, estruturou cada cena, e abrangeu enquadramento, composição e movimentos de câmera para cada take no filme épico. A contribuição de Menzies ajudou a expandir a função do diretor de arte além da criação de cenários, para incluir a responsabilidade de visualizar todo o filme. Como resultado de sua extraordinária visão, Menzies foi reconhecido como o pai do design de produção. Ao longo de décadas, os principais designers têm alternado entre o crédito de diretor de arte e o título de designer de produção. Agora, a maioria dos filmes ostenta o crédito de designer de produção, seguido por diretores de arte e uma equipe de artesãos do departamento de arte¹². (LOBRUTTO, 2002, p. 2, tradução nossa)

¹² No original: “The advent of the production designer occurred in 1939 when producer David O. Selznick gave the title to William Cameron Menzies for his work on *Gone with the Wind*. Selznick recognized that Menzies did much more than design the sets and décor; he created a blueprint for shooting the picture by storyboarding the entire film. His detailed visualization of *Gone with the Wind* incorporated color and style, structured each scene, and encompassed the framing, composition, and camera movements for each shot in the epic film. Menzies’ contribution helped expand the function of the art director beyond the creation of sets and scenery, to include the responsibility for visualizing a motion picture. As a result of his extraordinary vision, Menzies is recognized as the father of production design. Over the decades, leading designers have alternated between the art director credit and the production designer title. Now, most films bear the job title of production designer, followed by art directors, and a team of art department artisans”.

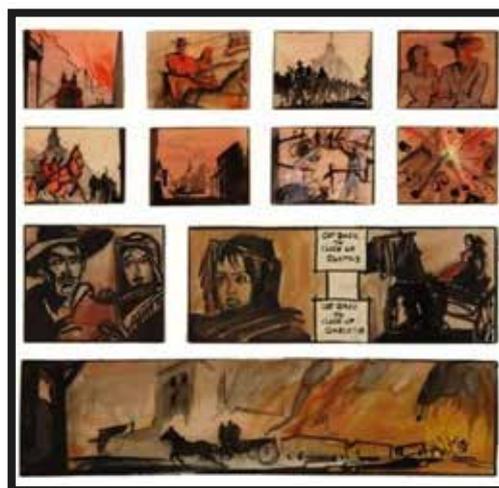
Figura 12 – Cena do Filme: E o Vento Levou



Fonte: E o Vento Levou (1939). Disponível em DVD.

Menzies, com sua visão minuciosa, desenhou *storyboards*¹³ que serviram como guias durante toda a produção do filme. Lobrutto (2002) aponta que Menzies trouxe uma visão detalhada do processo, definiu luz e cor, estruturou as cenas já apresentando os quadros e os movimentos de câmeras. Ele foi além do solicitado, e com isso trouxe mais realismo e dramaticidade à produção.

Figura 13: Storyboard de Menzies para E o Vento Levou



Fonte: <<https://in.pinterest.com/pin/93731235968433740/>> Acesso em 2 out. 2021

¹³ Esboço sequencial onde são organizados gráficos como uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado. Disponível em: < <https://rockcontent.com/br/blog/storyboard/>> Acesso em: 10 out. 2021.

Na imagem a seguir, a cena desenhada por Menzies ganha vida. Temos o cenário real, e sai praticamente igual à cena planejada por ele no *storyboard*.

Figura 14: Cena externa de E o Vento Levou



Fonte: E o Vento Levou (1939). Disponível em DVD.

Com isso, a profissão passou a ser mais reconhecida, a receber funções mais abrangentes e ganhou mais destaque nas grandes produções. Além disso, Menzies acabou ficando conhecido como o “pai do design de produção”.

Menzies estudou na Universidade de Yale e na Art Students League em Nova York. Ele começou sua carreira em Hollywood após servir ao serviço militar durante a Primeira Guerra Mundial, atuando como designer de produção em *The Naulahka* em 1918.

A reputação de Menzies se fez em decorrência dos seus cenários opulentos de conto de fadas em filmes como *The Thief of Bagda*¹⁴ (1924) e *The Beloved Rogue*¹⁵ (1927). Ele tinha o hábito de usar uma perspectiva forçada, que trazia profundidades mais reais e que pareciam maiores do que realmente eram. Outra técnica sua que ficou conhecida era usar barreiras diagonais quebradas, como cercas, paredes ou grades para enfatizar a tensão, a dor ou a separação.

¹⁴ Traduzido para o português como: O Ladrão de Bagdá

¹⁵ Traduzido para o português como: O amor de Boêmio

Figura 15: William Cameron Menzies



Fonte: < <https://mubi.com/pt/cast/william-cameron-menzies> > Acesso em 25 out. 2021

Já no Brasil, o primeiro longa que recebeu a assinatura de um profissional de direção de arte foi em 1985 com o longa *O Beijo da Mulher Aranha*, com direção de Hector Babenco, cenografia de Felipe Crescentti, figurinos de Patrício Bisso e direção de arte por Clóvis Bueno.

Figura 16: Cena do Filme: O Beijo da Mulher Aranha



Fonte: *O Beijo da Mulher Aranha* (1985). Disponível na Globoplay.

Clóvis Bueno estudou na Faculdade São Paulo e atuou como ator, diretor, cenógrafo, diretor de arte e autor. Trabalhou inicialmente no teatro nas décadas de 1960 e 1970. Em 2001, recebeu o Grande Prêmio Cinema Brasil de Melhor Direção de Arte pelo trabalho em Castelo Rá-Tim-Bum.

Figura 17: Clóvis Bueno



Fonte: <<https://www.oturismo.pt/cultura/cinema/30112>> Acesso em 30 out. 2021

Em sua grande maioria, os diretores de arte costumam ser profissionais extremamente críticos e detalhistas, aspecto bastante importante tendo em vista que até mesmo os pequenos detalhes quando passam despercebidos podem arruinar uma produção inteira.

Diretores de arte são fundamentais para manter uma linguagem, um padrão estético coerente, além de terem a responsabilidade de criar algo que irá conversar com o público correto.

Para Lobrutto (2002) o diretor de arte é o responsável por desenvolver a arte visual para contar histórias, ele interpreta o roteiro e a visão do diretor e traduz isso para o mundo físico. Em uma definição mais completa o autor ressalta:

O diretor de arte, traduz o roteiro em metáforas visuais, em uma paleta de cores, na arquitetura e período específico, locações e design. Ele também coordena os figurinos, maquiagens e penteados. Ele cria um esquema ilustrado e coeso que informa e auxilia diretamente no ponto de vista da história. Ele pesquisa o mundo em que o filme se passa para estabelecer uma autenticidade¹⁶. (LOBRUTTO, 2002, p.1, tradução nossa)

No geral, o diretor de arte trabalha com dois focos principais: uma demanda técnica e uma conceitual. Na maioria das vezes a demanda conceitual acaba se sobrepondo a técnica, já que o papel do diretor de arte é conceituar e adaptar.

O processo básico, em todos os países, é seguir três pontos fundamentais: roteiro, orçamento e cronograma. Além de ter a necessidade de criar uma nova realidade, o diretor de arte precisa fazer com que ela seja um projeto viável e possível de realizar.

O estudo da direção de arte não se dá por meio de uma graduação propriamente dita, o estudo do mesmo se dá dentro da graduação de Cinema e em cursos específicos, pós-graduação, mestrados e doutorados, aí sim focados para o aprendizado mais focado à direção de arte.

3.2.1 O Departamento de Direção de Arte

Rodrigues (2002) traz uma visão detalhada sobre todo o departamento de direção de arte. O diretor de arte precisa coordenar toda uma equipe, composta por: assistente de arte, figurinista, cabeleireiro, cenógrafo, desenhista de figurinos, contrarregra de cena, desenhista de produção, gerente de locações, maquiador, pesquisador, produtor de objetos, e técnico de efeitos visuais.

O diretor de arte toma as decisões e repassa para os assistentes que fazem um registro em planilhas, croquis e plantas baixas, além disso os assistentes também ficam responsáveis por monitorar o andamento do projeto e repassar ao diretor de arte.

O departamento de arte, divide-se em diferentes setores, como criação, cenografia e caracterização. Cada área é responsável por determinada parte do

¹⁶ No original: the process and application of production design renders the screenplay in visual metaphors, a color palette, architectural and period specifics, locations, designs, and sets. It also coordinates the costumes, makeup, and hairstyles. It creates a cohesive pictorial scheme that directly forms and supports the story and its point of view. The production designer researches the world in which the film takes place to establish a sense of authenticity.

projeto para que no final, juntas, deem vida à obra. Rodrigues (2002, p.81 - 83) traz as seguintes características para cada profissional que compõe a equipe de arte:

- A. **Desenhista de produção:** é o responsável, junto ao diretor, pela ambientação e visual do material audiovisual.
- B. **Desenhista de figurinos ou estilista:** é o responsável pelo desenho e criação do figurino conforme orientação do desenhista de produção.
- C. **Assistente de arte:** é responsável por registrar decisões da direção de forma organizada, e desempenha o papel de braço direito do diretor de arte.
- D. **Pesquisador:** seu trabalho inicia já na pré-produção, ele estuda as referências que irão construir a arte da produção.
- E. **Cenógrafo:** é responsável por arquitetar a planta baixa que foi desenvolvida pelo diretor de arte e o desenhista de produção. Além disso trabalha juntamente com o cenotécnico na formação dos cenários de cada cena. Ele precisa ter conhecimento de todo o roteiro, bem como de cada movimentação dos atores para poder desenvolver o espaço correto para cada movimentação.
- F. **Cenotécnico:** é responsável por construir os cenários juntamente com os pintores e carpinteiros, todo trabalho executado por ele passa pela supervisão do cenógrafo.
- G. **Contrarrega de cena:** é responsável pela decoração do set, organizando e posicionando objetos.
- H. **Gerente de locações:** a partir do projeto elaborado pelo desenhista de produção, o gerente de locações é responsável por fazer a locação dos locais solicitados.
- I. **Produtor de objetos:** é responsável pela compra, aluguel ou empréstimo dos objetos seguindo a época em que o filme se passa.
- J. **Técnico de efeitos visuais:** é responsável pela reprodução que será capturada no set. Por exemplo, cenas de incêndio, brigas, quebra de objetos, etc.
- K. **Cabeleireiro:** responsável pelos cortes, tingimentos e penteados dos personagens de acordo com a época e a personalidade de cada um.
- L. **Figurinista:** é responsável pelos figurinos, organiza as vestimentas dos atores de acordo com cada cena, ele possui o auxílio de costureiras.

M. **Maquiador:** é responsável pela maquiagem de cada personagem, precisa ter conhecimento das paletas de cores e iluminação de cada cena.

N. **Maquiador de efeitos:** é responsável pela maquiagem com efeitos cênicos, como machucados, envelhecimento, marcas, tudo que envolve a parte de caracterização do ator.

Todos esses processos passam por uma supervisão rigorosa do diretor de arte, pois é fundamental que todas as partes elaborem corretamente sua função para que no final tudo se conecte perfeitamente.

3.2.2 Processo de Criação da Direção de Arte

Muitas vezes ao assistir uma produção audiovisual as pessoas não se dão conta de todos os processos que foram necessários para que esse conteúdo estivesse disponível para ser visto. Independentemente do tipo de obra- um filme, uma série ou até mesmo uma peça de teatro, todos passam por algumas etapas fundamentais para que a história se torne realidade.

Roteiro, direção de arte, direção de fotografia, escolha de atores, trilha sonora, efeitos especiais, a distribuição, montagem e muitas outras etapas precisam ser realizadas, e uma das mais importantes envolve o trabalho da direção de arte, pois é com ela que a história irá ganhar um espaço físico.

Vargas (2014) fala sobre a necessidade do espaço, o lugar para contar a história. Na literatura esse espaço se dá pelas palavras, no teatro pelo palco e no cinema, devido às suas características e peculiaridades, ele precisa primeiramente ser concreto. A autora enfatiza que antes de se tornar imagem, ele é físico, tridimensional, real, construído pelas coisas do mundo em sua materialidade.

Pensar em direção de arte nem sempre é fácil, muitas vezes se imagina algo mais próximo, como a direção de arte em agências de publicidade, ou em peças de teatro que acaba sendo algo mais visível. Mas mesmo sendo de certa forma ignorada pelo público em geral ela está lá, trazendo vida para as histórias.

Segundo Butruce (2005):

Tradicionalmente a direção de arte é mais notada em gêneros cinematográficos específicos, como musicais, filmes de época e ficções científicas, onde certos códigos de representação são retratados primordialmente pelos elementos visuais. A atração se dá pela sua fidelidade de algumas reconstituições cenográficas e pela grandiosidade de sua aparência decorativa. A confusão se dá principalmente pela transposição de conceitos e termos oriundos do universo teatral. (BUTRUCE, 2005, p.14)

Isso acontece porque de certa forma a construção do cenário se dá de maneira diferente no audiovisual. Ainda está sendo construído um cenário para uma plateia e o espectador está sentado diante de uma tela onde irá transcorrer a história. No audiovisual existe a câmera mediando essa ação e é através dela que se dá a divisão de espaço e cenas. É ela que vai acentuar uma expressão, focar em determinado ponto, ambiente ou paisagem.

Butruce (2005) ressalta que os cenários de um filme acabam servindo não somente para emoldurar determinados movimentos dos atores, como também o da câmera, já que é através dela que se estabelece a disposição visual dos espaços. A câmera possibilita isolar ou aumentar um determinado detalhe, a mobilidade, a precisão, e até mesmo a indiscriminação de certa tomada, que constituem a perspectiva fílmica. E essa perspectiva requer controle e exatidão na composição da visualidade de um filme.

Figura 18: Composição da Direção de Arte no Filme O Grande Hotel Budapeste



Fonte: O Grande Hotel Budapeste (2014). Disponível em Starplus.

Tudo isso irá gerar uma imagem, que será captada e compreendida pelo espectador. Butruce (2005) aponta que existem diversas formulações para concepção de imagem. A mais aceita é a de que a imagem apresenta uma relação de semelhança visual e/ou de similaridade de forma com que o objeto representado- no caso de imagens figurativas, ou que substitui algo, servindo de testemunha- para evocar uma coisa nova ou inexistente, agindo nesse caso como invenção ou criação.

Já nas imagens cinematográficas temos uma sucessão de imagens fotográficas em movimento. Aumont (1993) descreve a imagem cinematográfica como:

O cinema utiliza imagens imóveis, projetadas em uma tela com certa cadência regular, e separadas por faixas pretas resultantes da ocultação da objetiva do projetor por uma paleta rotativa, quando da passagem da película de um fotograma ao seguinte. Ou seja, ao espectador de cinema é proposto um estímulo luminoso descontínuo, que dá uma impressão de continuidade, e além disso, uma impressão de movimento aparente [...] (AUMONT, 1993, p.51).

Butruce (2005) aponta que as imagens cinematográficas, mas não só elas, são produzidas para serem vistas, necessitam de um espectador. Esse espectador sofre diversas influências em sua relação com as imagens, um processo que engloba pressupostos históricos, sociais, psicológicos e fisiológicos.

Desde de os primórdios do cinema, as técnicas de reprodução sempre tentaram traduzir de forma mais fiel possível a realidade, com cenários reproduzindo imagens exatas da natureza, diversos detalhes juntamente com o apoio da cor, relevo, dimensão e profundidade.

Para Betton (1987):

A imagem fílmica suscita certamente um sentimento de realidade no espectador, pois é dotada de todas as aparências da realidade. Mas o que aparece na tela não é realidade suprema, resultado de inúmeros fatores ao mesmo tempo objetivos e subjetivos, imbricações de ações e interações de ordem ao mesmo tempo física (integração e parâmetros "sensoriais" e, principalmente, do continuum espaço-tempo) e psíquica (com todos os sentimentos e reflexões pessoais); o que aparece é um simples aspecto (relativo e transitório) da realidade, de uma realidade estética que resulta da visão eminentemente subjetiva e pessoal do realizador. (BETTON, 1987, p.9)

O poder de definir qual imagem será vista em determinado momento está na mão do diretor de arte que trabalha bastante com a *mise en scène*, popularmente conhecida como o "arranjo de cena", para conquistar o espectador.

Mise en scène é um termo de origem francesa e que está diretamente relacionada à encenação, podendo ser colocado também como arranjo de cena. Em uma tradução literal o termo significa “colocar no palco”, o que traduzindo para uma linguagem cinematográfica seria “colocar na tela”, o termo engloba todos os elementos que são reconhecidos em um filme, desde de cenários, atores, figurinos e até questões mais técnicas como iluminação.

No âmbito cinematográfico o termo está diretamente ligado ao diretor e diretor de arte, já que são eles irão direcionar o que estará em cena, o que de fato se tornará a imagem que o espectador irá assistir.

O diretor de arte irá organizar todos os elementos, como cenários, figurinos, maquiagens, iluminação, etc. com o intuito de gerar e manter uma coerência na história no decorrer de sua produção.

Segundo Meliès (1907 *apud* Oliveira, 2010):

A mise en scène é preparada de antemão, assim como os movimentos de figuração e o posicionamento do pessoal. É um trabalho absolutamente análogo à preparação de uma peça de teatro; com a diferença de que o autor deve saber por si mesmo tudo, combinar no papel, e ser, por conseguinte, autor, diretor, desenhista e frequentemente ator, se ele quiser obter algo que se sustente. (MELIÈS, 1907 *apud* OLIVEIRA, 2010. p. 4.)

Na imagem a seguir, no filme *Orgulho e Preconceito* (2005), é possível ver cada personagem posicionado de forma estratégica, bem como os elementos que compõem a cena, como o vaso de flor posicionado entre os dois cavalheiros, e o cachorro ao pé da senhorita Bingley. Até mesmo a postura de cada personagem foi pensada com um determinado propósito.

Nada foi colocado por acaso na cena, todos os elementos foram pensados e estudados para passar o tom correto ao momento.

Figura 19: Composição de Cena no Filme: Orgulho e Preconceito



Fonte: Orgulho e Preconceito (2005). Disponível em DVD.

O *mise en scène* é um processo complexo, não é uma coisa decidida de uma hora para outra. Os diretores se reúnem para discutir qual a mensagem que determinada cena precisa transmitir, quem estará nela, quais os elementos visuais, qual será o tom e dramatização no momento... Quando tudo definido, a técnica ajuda a clarificar o quadro como um todo, ela permite visualizar o conjunto inteiro em questão.

Oliveira (2010) aborda que a técnica, no cinema está ligada ao processo criativo, e apoia-se em novas tecnologias envolvidas nas filmagens, projeções e revelações. A cena é transportada do palco para a tela e passa a ser um retângulo que vibra em uma superfície tridimensional. A câmera permite uma nova possibilidade, amplia os recursos, potencializa os fatos, dá mais dramaticidade e ênfase nos detalhes.

Para que tudo ocorra conforme o planejado, o departamento de arte entra em cena, e com base no que foi estruturado e pensado no roteiro, começa a tirar do papel cada elemento e detalhe que foi definido. Alguns dos aspectos fundamentais conectados à *mise en scène* são cenário, figurino e iluminação.

3.3 A OBRA SE TORNANDO REAL POR MEIO DA DIREÇÃO DE ARTE

Bordwell; Thompson (2013), colocam que o cenário no cinema tem uma importância diferente em relação ao teatro. Com base em André Bazin os autores apresentam a seguinte justificativa:

O ser humano é indispensável no teatro. O drama na tela pode existir em atores. Uma porta batendo, uma folha ao vento, as ondas batendo na praia podem aumentar o efeito dramático. Algumas obras-primas do cinema usam o ser humano apenas como um acessório, como um figurante ou em contraponto com a natureza, que é a verdadeira protagonista". (BAZIN *apud* BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 209).

O cenário pode desempenhar por si só um papel de extrema importância para o contexto de uma história. Uma casa abandonada, repleta de pó, teias de aranha, mobílias velhas, janelas quebradas e com a pintura desgastada são capazes de despertar grandes emoções no espectador. Mesmo sem a mera presença humana, sentimentos como abandono, solidão e até mesmo uma certa atmosfera aterrorizante podem ser despertados dessa maneira.

Betton (1997, p.52) traz a importância da composição e do arranjo de um cenário. Com ele o cineasta terá o potencial de criar uma representação impessoal e desinteressada das pessoas e das coisas, ou então criar uma imagem comovente. Essa composição pouco se sujeita ao raciocínio, mas sim ao caráter afetivo, instintivo ou relacionada às próprias tendências do cineasta.

Quando tratamos do cinema, falamos essencialmente do movimento. Betton (1987) afirma que não se pode controlar todos os componentes de uma imagem animada, especialmente quando se trata de um objeto que é demasiadamente mutável. Além disso, a composição não se sujeita ao raciocínio, ela antes de mais nada, traduz o caráter afetivo.

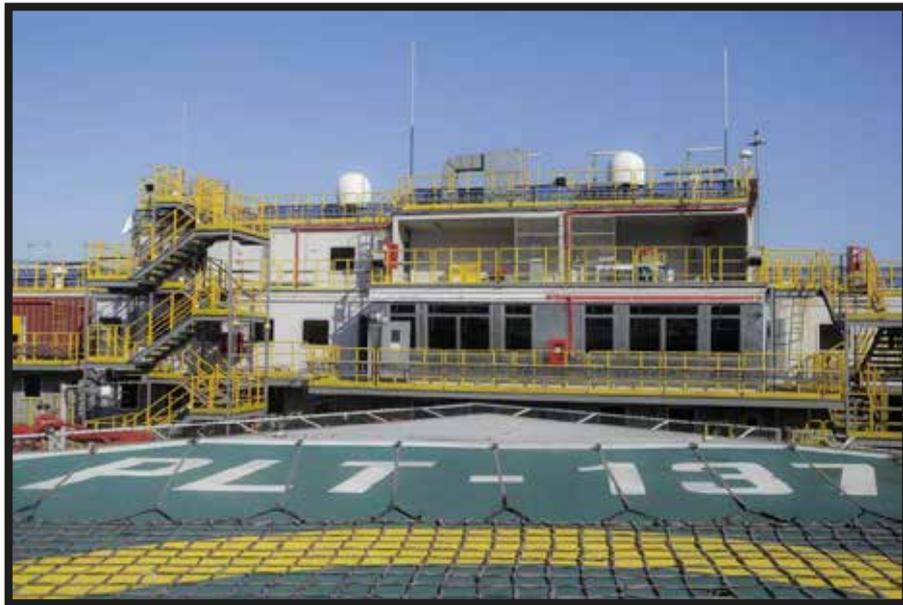
No entanto, ainda seguindo as ideias do autor, o movimento, ritmo e desenvolvimento de uma obra visual atraem a atenção do espectador, permitindo uma razoável displicência na composição da imagem e de certos desequilíbrios momentâneos, que não seriam admissíveis em outras formas de expressão artística.

Mitry (*apud* Betton, 1997) afirma que: "o espectador é sempre atraído, numa imagem, por aquilo que atinge, plástica ou dramaticamente, o máximo em significação".

Os cenários podem ser criados de diferentes formas: natural, utilizando algo que já existe, como um parque, uma casa antiga, uma praia ou um lago que se supra as necessidades da cena; também podem ser artificiais, construídos do zero para atingir as especificidades necessárias para o enredo. Com toda a tecnologia atual, é possível recriar em estúdios cenários reais, como lagos, parques ou até mesmo uma cidade inteira que servirá como locação para as gravações.

Um exemplo de cidade cenográfica, foi a Ilha de Ferro criada para servir de cenário para a gravação da série *Ilha de Ferro* da Globo (2018). A ilha cenográfica batizada de PLT- 137 foi feita com base em uma réplica de uma plataforma de exploração de petróleo e contou com quase 3.000m² construídos nos estúdios Globo.

Figura 20: Cenário Cenográfico da Série Ilha de Ferro (2018)



Fonte: Foto: Raphael Dias/Gshow

Os cenários também são pensados de forma a caracterizar um personagem, seja o cenário correspondente à sua moradia ou até mesmo seu local de trabalho. Pequenos detalhes podem ser inseridos para demonstrar a personalidade do personagem.

Na imagem a seguir, da série *Brooklyn 99*, temos o que seria uma sala da polícia ambientada normalmente. No entanto o acréscimo de um detalhe traz a personalidade do personagem que a usa. A bandeira LGBTQI+ (à direita) ressalta a personalidade do capitão Holt que se assumiu homossexual na trama e passou por muito preconceito dentro da polícia, por isso exibe a bandeira como uma vitória e símbolo de orgulho.

Figura 21: Sala do capitão Holt na série Brooklyn 99



Fonte: Brooklyn 99 (2013 - atual) disponível na Netflix

Outro aspecto fortemente usado durante a construção de cenários é a questão da cor. A cor tem o poder de determinar diversos sentimentos, emoções e contraste nas cenas.

As cores imprimem em nossos sentimentos e impressões, agem sobre nossa alma, sobre nosso estado de espírito; podem servir, portanto, para o desenvolvimento da ação, participando diretamente na criação da atmosfera, do clima psicológico: esse alto valor psicológico e dramático da cor é judiciosamente aproveitado na segunda parte de Ivan, o terrível, de Eisenstein, onde uma dominante vermelha exprime o dinamismo, a exaltação das cenas de banquete e de dança, e uma dominante azul glacial, o terror do pretendente ao trono que percebe que vai ser vítima de um engano e que a sua hora chegou (BETTON, 1987, p. 61).

As cores servem como apoio narrativo, elas comunicam ao espectador, elas transmitem informações e sentimentos. Segundo Martin (2005) a verdadeira invenção da cor no universo cinematográfico se dá no dia em que foi possível compreender que ela não necessitava ser realista, isto é, agir conforme a realidade e que podia ser utilizada, principalmente na função de valor e implicações psicológicas.

A cor é uma peça importante no audiovisual, pois ela ajuda a dar fundamentos à cena e ao autor, permitindo expressão. Farina traz que:

A cor é o fundamento da expressão. Está ligada à expressão de valores sensuais e espirituais” e, por este motivo, está intimamente ligada à arte e é considerado elemento individualizador da obra artística, pois cada artista a utiliza de forma particular e renova sua importância na arte. (FARINA, 1990, p. 23)

Além disso, as cores são utilizadas para realçar ou justificar a dramatização da cena, que pode ser usada como um destaque, ou para realçar determinado elemento ou personagem. Além disso, o uso das cores pode mudar conforme a necessidade da narrativa. Bordwell e Thompson (2013, p. 212) falam que: “Essa mudança de cores dos cenários está de acordo com um desenvolvimento narrativo que mostra a paisagem de uma cidade desumana que é transformada pela vitalidade e pela espontaneidade”

As cores possuem o poder de trazer significados, emoções. Cada cor desempenha um papel, um significado e uma emoção. Podem ser usadas de diferentes maneiras, com diversas relações, podendo ser alegóricas, simbólicas ou míticas. Goethe (1993) propõe que as alegóricas se referem ao significado que deve ser transmitido, por simbólicas entende sua consonância com o efeito, seu verdadeiro significado e por místicas traz sua relação com a linguagem para exprimir relações primordiais.

“As pessoas em geral sentem grande prazer com a cor. O olho necessita dela tanto quanto da luz”, diz Goethe (1993, p. 128). Os seres humanos já estão habituados à cor e seus usos. É comum, por exemplo, relacionar a cor branca à paz, a ambientes relacionados à saúde, ao mesmo tempo que a cor preta é relacionada à morte e tristeza.

Na imagem a seguir vemos como as cores e tonalidades foram utilizadas para auxiliar na narrativa da série *Euphoria*, e serve como uma espécie de “medidor de emoções” de personagens da série. Quando as personagens estão sóbrias, a cor segue um padrão normal, observados no dia a dia; já quando as personagens enfrentam uma mudança de humor, sentimentos ou até de estado/sobriedade, é possível ver a presença de outras cores, como o uso da cor roxa, que remete à desconexão com a realidade, como os momentos em que a personagem Rue está sobre o efeito de uso de drogas. O uso da cor roxa ajuda a enfatizar esse momento de desconexão do real já que com as drogas a personagem passa a estar em um mundo “eufórico”.

Figura 22: O uso da cor na Série Euphoria



Fonte: Euphoria (2019) disponível em HBO Max

Ligada à questão da cor e ao aspecto emocional dos cenários temos também a iluminação. Assim como a cor, a luz pode mudar todo o contexto da cena, pode servir para dar foco a algo específico ou trazer um ar mais sombrio ao momento:

[...]a luz é ideologia, sentimento, cor, tom, profundidade, atmosfera, história. Ela faz milagres, acrescenta, apaga, reduz, enriquece, anuvia, sublinha, alude, torna acreditável e aceitável o fantástico, o sonho, e ao contrário, pode sugerir transparências, vibrações, provocar uma miragem na realidade mais cinzenta, cotidiana. Com um refletor e dois celofanes, um rosto opaco, inexpressivo, torna-se inteligente, misterioso, fascinante. A cenografia mais elementar e grosseira pode, com a luz, revelar perspectivas inesperadas e fazer viver a história num clima hesitante, inquietante; ou então, deslocando-se um refletor de cinco mil e acendendo outro em contraluz, toda a sensação de angústia desaparece e tudo se torna sereno e aconchegante. Com a luz se escreve o filme, se exprime o estilo. (FELLINI, 2000, p 182)

A luz deixou de ser apenas um item técnico utilizado para iluminar o cenário. Ela virou parte dele, “atua” juntamente com objetos e atores construindo a narrativa visual da história.

Os efeitos criados pela iluminação permitem despertar no espectador emoções, tanto positivas como negativas. Para Bordwell; Thompson (2013), a iluminação atua em diversas funções, indo além das funções básicas como iluminar a cena.

Combinadas a áreas mais e menos iluminadas, temos uma luz que orienta o olhar do espectador. Objetos e espaços com mais iluminação tornam-se mais chamativos, enquanto as sombras aumentam a curiosidade e criam expectativa, além disso adicionam o suspense à cena. Com a iluminação também é possível acentuar texturas, formas, dando volume e mais brilho aos objetos.

Jackman (2010) afirma que uma boa iluminação não somente simula a realidade, mas também traduz o clima e sentimentos apropriados, aquilo que o cineasta gostaria de expressar. Com uma iluminação adequada é mais fácil suspender a descrença do espectador em aceitar premissas fictícias da história.

As pessoas tendem a relacionar a iluminação do cinema a tons brancos e amarelos, seguindo uma lógica padrão de utilização da luz. No entanto o cinema faz uso de diversos tons, intensidades e cores em termos de luz. É comum o uso de filtros para dar à cena o tom desejado, como por exemplo em um cenário onde se precisa dar a entender que está sendo iluminado apenas pela luz de velas é preciso trazer um tom mais alaranjado, para remeter a essa luz.

Um dos filtros mais conhecidos e utilizados em Hollywood é o utilizado na técnica conhecida como *day-for-night*, traduzido para “noite americana”, que consiste no uso de um filtro azul sob a luz solar para causar a sensação de uma cena noturna.

A iluminação também ajuda a construir a atmosfera que envolve uma cena. Uma série de terror, por exemplo, apresenta imagens que precisam trazer drama, medo, suspense, atrair os sentidos do espectador para tentar entender o que está se passando na cena.

Figura 23: Cena de Tortura em American Horror Story Asylum



Fonte: American Horror Story: Asylum (2013). Disponível na Fox.

Na imagem anterior pode-se observar um ambiente escuro, e o único foco de luz vem da janela que dá ênfase ao personagem sendo torturado. O foco é ele, não temos nada em cena que desperte maior atenção visual do espectador. Os tons

escuras sem muita saturação trazem esse ar sombrio, curioso, gerando angústia e suspense.

Bem como o cenário, o figurino e a maquiagem desempenham um papel narrativo dentro do cinema. Figurinos irão trazer a personalidade do personagem, características temporais, de classe e gênero.

Os figurinos enriquecem as cenas, servem como apoio e precisam ser estudados e construídos de forma adequada. Além disso, o figurino pode ajudar a representar uma mudança no tempo ou até mesmo o aspecto físico e emocional dos personagens. Serve como suporte em universos fictícios e histórias de época. Pode atuar como fator determinante de classe e status social.

Como apontam Bordwell; Thompson (2013), Guido, na obra cinematográfica *Oito e Meio* (1963), não usa óculos escuros apenas por conta do sol, mas como forma de se proteger do mundo exterior. Em *Jejum de Amor* (1940), os chapéus de Hildy Johnson mudam quando ela deixa o trabalho do lar para ser repórter.

Os figurinos são utilizados com algum contexto, não estão lá apenas por estar, eles têm um propósito que será explorado durante a história.

Como colocado por Costa (2002):

O vestuário faz parte do conjunto de significantes que molda os elementos tempo e espaço: a roupa é parte do sistema retórico da moda e argumenta para nos convencer que a narrativa se passa em determinado recorte de tempo, seja este um certo período da história (presente, futuro possível, passado histórico etc.), do ano (estações, meses, feriados) ou mesmo do dia (noite, manhã, entardecer). De modo semelhante, as roupas de um personagem trabalham para demonstrar que este se encontra no deserto, na cidade, no campo, na praia. (COSTA, 2002, p.39)

Quando relacionado ao uso do figurino para demonstração de tempo, Costa (2002) explica que pode ser feito de duas maneiras, síncrono ou diacrônico. No modo síncrono o figurino vai moldar o ponto histórico em que a narrativa está acontecendo, nesse caso é necessário recriar com exatidão e cuidado as vestimentas da época, já que está inserido em um determinado contexto histórico.

Já no modo diacrônico, a passagem de tempo é mostrada com o auxílio de troca de indumentária dos personagens, como por exemplo, inicialmente com o uso de roupas de verão e passa a ser de inverno. As roupas mostram que houve uma passagem no tempo e agora é frio, houve mudança de estação

Figura 24: O figurino de Mrs. Maisel



Fonte: Maravilhosa Sra. Maisel (2017). Disponível em Prime Vídeo.

Na série *Maravilhosa Sra. Maisel*, a protagonista Mari sempre foi apaixonada por vestidos. Durante cada episódio é possível observar a evolução da personagem em suas atitudes, e seu figurino reflete a mudança. Como por exemplo temos o uso de mais cores, modelagens mais casuais e o uso dos acessórios como óculos e lenços.

A maquiagem e cabelo também influenciam diretamente no aspecto que trata da direção de arte. Dependendo do que o diretor quer transmitir em determinada cena é preciso que haja um trabalho mais aprofundado nesse quesito.

O cabelo pode representar aspectos da época, classe social, características do personagem ou até mesmo peculiaridades da obra, como por exemplo o cabelo da personagem Daenerys, na série *Game of Thrones*, que vai ganhando mais tranças conforme ela vai vencendo batalhas. Isso se aplica a uma tradição apresentada na série. Os Dothraki têm o costume de que os guerreiros vitoriosos trancam seus cabelos, representando assim a quantidade de vitórias que cada um possui. Daenerys adotou esse costume e ao longo da série é possível ver seus cabelos ganhando cada vez mais tranças.

Figura 25: O cabelo de Daenerys

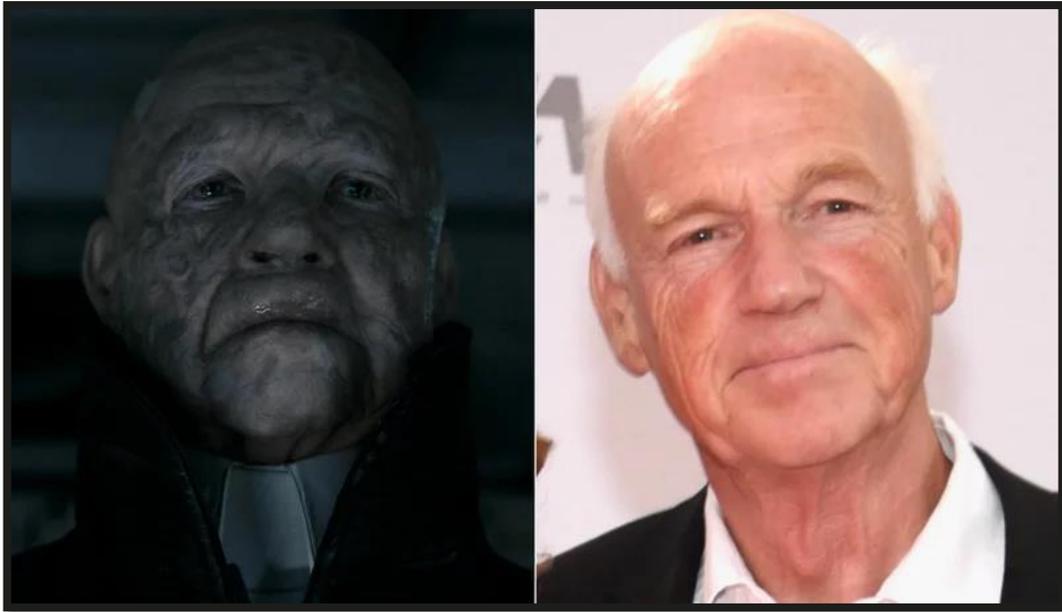


Fonte: <<https://www.bol.uol.com.br/entretenimento/2019/05/24/os-detalhes-do-fim-de-game-of-thrones-que-podem-ter-passado-despercebidos.htm>> Acesso em 20 out. 2021

A maquiagem pode ser usada em um personagem de forma simples e básica, como uma maquiagem comum utilizada no dia a dia, até mais elaborada, como uma possibilidade de caracterização mais profunda. Ela pode criar marcas, machucados, efeitos fictícios, entre outros.

Além disso, a maquiagem é capaz de acrescentar expressividade ao rosto do ator, e pode até ajudá-lo em seu desempenho durante a atuação. Bordwell; Thompson (2013) dão o exemplo de que até mesmo o simples desenho de uma sobrancelha é capaz de alterar a leitura do espectador sobre determinado personagem. Eles ressaltam que uma sobrancelha alongada, por exemplo, pode ampliar a face, enquanto as mais curtas deixam o rosto mais compacto. Sobrancelhas modeladas em curva, ligeiramente ascendentes trazem alegria ao rosto, enquanto as inclinadas para baixo indicam tristeza. Já uma sobrancelha espessa e reta aplicada em homens reforçam a impressão de um olhar árduo e mais sério.

Figura 26: Dietrich Hollander Baumer caracterizado para a série Dark



Fonte: <<https://www.vix.com/pt/series/587907/como-sao-os-atores-de-dark-fora-da-serie-claudia-e-adam-sao-os-mais-diferentes>> Acesso em 20 out. 2021.

A maquiagem também serve de certa como uma “máscara”, quando é necessário recriar um rosto, dando um aspecto mais macabro, ou até mesmo criar alguma deformação na pele, como no exemplo da figura anterior, ou para acentuar ou diminuir sinais de idade. Com a maquiagem é possível até mesmo, transformar um jovem ator em um idoso.

3.4 O FORMATO SÉRIES

As pessoas amam histórias, sejam elas representadas no cinema ou na literatura, no teatro ou na poesia. Elas amam porque as histórias as representam, apresentam um retrato fiel da humanidade, trazem à tona os humores, manias, desejos, sonhos, defeitos, medos e loucuras. São capazes de fazer rir ou chorar, contam histórias de heróis, emocionam e levam as pessoas a lugares que elas nem imaginavam, trazem de volta ao passado e permitem um vislumbre do futuro.

Catore; Paiva (2021) colocam as séries como a seguinte equação: teatro + literatura + cinema = séries. As séries se desenvolvem através da história e psicologia dos personagens, bem como os conflitos revelados, debates ou discussões

O tema é o principal ponto do roteiro. O cinema em geral trata de uma única trama, já nas séries é possível abordar diversas tramas, geralmente tendo um tema

principal, o que irá atrair o espectador e outros que o rodeiam. Por exemplo, a série *Game Of Thrones* é sobre poder, *Mad Men* é sobre individualidade.

Além disso as séries possuem um tempo maior para desenvolver uma história, logo os personagens podem ser melhor abordados, as tramas mais aprofundadas e é possível prender o espectador durante anos a uma mesma história. Um dos grandes diferenciais das séries é que elas tendem a contar histórias mais humanizadas. Independente do período, época ou narrativa, as emoções e as características individuais dos envolvidos permanecem nas histórias.

E foi com essa capacidade de representar e prender os espectadores que o universo das séries foi ganhando cada vez mais força no mundo atual.

Inicialmente as séries eram conhecidas como cinesséries, séries de alguns minutos de um mesmo personagem que eram exibidas antes de o filme começar nos cinemas. *What Happened to Mary*¹⁷ foi o primeiro seriado de cinema americano. Produzido pela Edison Studios, teve doze episódios que foram sendo lançados mensalmente a partir de julho de 1912.

Figura 27: Cena de What Happened to Mary



Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/What_Happened_to_Mary > Acesso em 20 out. 2021.

¹⁷ Traduzido para o português como: O que aconteceu com Mary?

O formato se popularizou e logo se espalhou para o mundo. Com o advento do som, produções maiores passaram a surgir, como *Flash Gordon* (1937), *Tarzan* e *Capitão Marvel*, em 1941.

No final da década de 1940 as séries saíram do cinema e passaram a ser reproduzidas nas telas de televisão. Passaram a ser incubadoras de produtores e diretores, além de ser uma alternativa aos atores que se aposentaram do cinema.

Cantore; Paiva (2021) colocam que as séries passaram por três eras de ouro da televisão para chegarem ao que são hoje. A primeira era iniciou a partir dos anos 1940 com a ABC, NBC E CBS, emissoras que dominaram por décadas a era da TV aberta nos Estados Unidos.

Muitas das primeiras séries televisivas levavam o nome de seus patrocinadores, como a *Texaco Start Theatre* e *The Chevrolet Tele- Theatre* de 1948. Segundo a pesquisadora Maíra Bianchini¹⁸, as séries eram exibidas em horário nobre.

Em 1959 uma mudança no cenário: a série *The Twilight Zone*¹⁹, de Rod Serling se destacou no cenário por apresentar roteiros elaborados, tramas estranhas e personagens complexos. Além disso a série contou com um *piloto* escrito por Alfred Hitchcock.

O enredo era inovador. A série buscou inspiração no clima pesado da Guerra Fria e trouxe questões filosóficas e existencialistas para a trama. Na época a série teve 5 temporadas somando ao todo 156 episódios exibidos pela CBS. Em 1980 a CBS trouxe novos episódios da série, agora em cores e em 2002 ganhou três novas temporadas pelo canal United Paramount. Além disso, em 1983 a série ganhou um filme produzido por Steven Spielberg.

A fama é tanta que recentemente, em 2019, a série voltou a ser produzida por Jordan Peele e Simon Kinberg, pelo canal *de Streaming* CBS All Access.

¹⁸ Citada como exemplo no livro *Séries: De onde vieram e como são feitas*. 2021.

¹⁹ Traduzido para o português como: Além da imaginação

Figura 28: A série The Twilight Zone



Fonte: <https://medium.com/writing-for-your-life/rod-serling-and-the-twilight-zone-2e3afae4e898> Acesso em 24 out. 2021.

A segunda era surgiu com a TV a cabo, o público ficou mais específico e surgiram os nichos. Os mais jovens questionaram o mundo e passaram a ter suas próprias TVs enquanto os mais velhos se mantinham fiéis aos programas tradicionais. A TV deixou de ser algo exclusivo da sala, agora era possível encontrá-las até mesmo em bares pela cidade. A diversidade aumenta e com ela o potencial mercadológico de se explorar públicos específicos.

A estética mudou: juntamente com a TV à cores estava a *Pop Arte*, o LSD, a influência do grafismo e das HQs. Além disso vivia-se uma era de desencanto, questionamentos e o fim da inocência. A partir da década de 1970 novos canais pagos surgiram, como Network (1971), HBO (1972), Showtime (1976), TNT (1988) entre outros. A nudez que era algo proibido na TV aberta passou a ser um diferencial na TV paga. Cigarro, drogas, bebidas, violência passaram a ser liberados nesses canais.

A qualidade da dramaturgia e estética das séries melhoraram. Três séries que foram revolucionárias e que marcaram a época, cada uma à sua maneira, foram: *The Mary Tyler Show* (CBS, 1970 – 1977), *Chumbo Grosso* (NBC, 1981- 1987) e *Twin Peaks* (ABC, 1990 – 1991).

O drama policial, *Chumbo Grosso* trouxe ao universo das séries o *multiplot*²⁰. O *piloto* da série levou oito Emmys, um recorde que só foi quebrado anos depois.

Em 1999, uma nova era surge, HBO, Home box Office, com seu slogan *It's not TV, it's HBO* (Não é TV, é HBO), que atualmente é uma das referências em produções de séries, trouxe uma nova possibilidade: o usuário não precisaria mais se deslocar até uma locadora, agora ele teria o mesmo conteúdo via cabo.

Os VHS viraram DVDs. Em um único disco era possível gravar muitos episódios de uma série e numa caixa de dvds se teria uma série completa. A TV a cabo foi substituída pelo satélite, e virou *on - demand*. Agora, quem não tinha TV a cabo assistiria às séries comprando ou alugando DVDs. Com isso um novo hábito surgiu, as séries atraíam agora um público global. Em consequência disso mais dinheiro passou a entrar para os estúdios, proporcionando melhores produções e a contratação de grandes talentos.

A terceira era surgiu com o sucesso do canal HBO, depois do lançamento da série *The Sopranos* em 1999. O canal passou a ter grande audiência, se igualando à TV aberta. Também surge os *showrunners*²¹.

Até 2007, a produção de ficção era exclusiva da TV aberta e da HBO. Foi com a mudança de comportamento do público que os canais pagos se viram obrigados a ingressar nesse universo. O Canal AMC, inicialmente um canal de filmes clássicos, inaugurou uma nova era, com séries de alta qualidade e de longa duração. As famosas séries *Mad Men* e *Breaking Bad* foram lançadas pelo canal em 2007.

A partir disso, a lista de séries e personagens icônicos só aumentava, novas tramas, histórias, personagens conturbados, acontecimentos e fantasias foram alcançando cada vez mais público.

²⁰ Tramas entrelaçadas num mesmo episódio. Disponível em: <<https://revistamoventes.com/2020/05/30/narrativas-nao-lineares-e-a-estrutura-de-roteiro-em-filmes-multiplot/>> Acesso em: 17 out. 2021.

²¹ Em televisão define um encarregado ao trabalho diário de um programa ou séries de televisão, e que visa, entre outros, dar coerência aos aspectos gerais do programa. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/direto-do-bunker/afinal-o-que-e-um-showrunner/>> Acesso em: 20 out.2021.

“São todos infelizes, moralmente comprometidos, complicados, profundamente humanos”, escreveu Brett Martin em *Homens Difíceis*. São como nós, como nossos amigos, nossos vizinhos. E somos nós que temos o controle remoto na mão e o cartão de crédito no bolso. Produções que falam de valores com que nos identificamos. E não existe nada de apenas um autor na televisão, um meio fundamentalmente colaborativo, tocado por um time. As novas produções não lembram em nada os antigos seriados ou enlatados da TV. Lembram, isso sim, Shakespeare, Dostoiévski e Kafka: personagens vingativos, problemáticos, estranhos, difíceis. Despertam repulsa e empatia. E gostamos deles por quê? Claro, nos identificamos. (CANTORE; PAIVA, 2021, p.33)

A terceira era marcou uma ruptura nos hábitos das pessoas. Séries se tornaram um assunto do cotidiano. Com o advento da internet, o lançamento dos canais de *streaming*²² e as quatro telas- TV, computador, tablet e celular, tudo isso se solidificou ainda mais.

No Brasil grande parte das séries mais memoráveis vieram de produções da Rede Globo, com destaque para *Carga Pesada*, *Armação Ilimitada*, *Os Normais*, *A Grande Família* e *Doce de Mãe*. A série interativa *Você Decide*, exibida entre 1992 e 2000, trazia o diferencial de que seu final era decidido pelo público. A Rede Globo também transformou alguns de seus longas metragens em séries para serem transmitidos ao longo da semana na programação da emissora, como episódios. Alguns filmes ganharam cenas adicionais, outros transmitidos de maneira original.

3.5 O PASSADO DE VOLTA ÀS TELAS

O cinema possibilita recontar histórias ou recriar um determinado passado, Rossini (1999) explica:

Diferentemente de outras artes, onde o referente é descrito, reconstruído por um artista, seja por exemplo na literatura, na pintura, na escultura — ação essa que explicita a ação artística sobre o real, pois por mais exaustiva que seja a descrição, por mais precisa que seja a figuração, este ato não reconstitui o objeto como tal —, no cinema o referente coincide com a representação. Com isso, tem-se a ilusão de que a construção do objeto do discurso não partiu da imaginação de alguém. O que está representado é o próprio real; produz-se, assim, uma ilusão referencial chamada de efeito de real: a narrativa cinematográfica parece não descrever o real, mas sim apreendê-lo para apresentá-lo, intacto. (ROSSINI, 1999, p.51)

²² Streaming é uma tecnologia que armazena dados em nuvem e permite assistir a filmes, ouvir músicas e até mesmo jogar sem a necessidade de baixar arquivos. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/internet/217169-streaming.htm>. Acesso em: 15 out. 2021.

A autora contextualiza que é através do efeito real próprio das imagens em movimento que se cria a ilusão de que a representação coincide com o objeto representado. Essa recriação parece capaz de transportar o passado para o presente. Durante algumas horas diante da tela, é possível se ter a sensação de que realmente se está em determinada época, pois com o cinema é possível que o passado se recomponha diante de nossos olhos.

O cinema com todas as suas características permite que a imagem, plena em movimentos, som, cores e detalhes, reproduza um passado tão fiel, que se é possível visualizar as semelhanças existentes dentro e fora da tela.

Com o advento do cinema, a distância existente entre o passado e o presente pareceu diminuir, se tornou possível conhecer histórias de pessoas que antes só se via nos livros, se vê os detalhes de sua vida íntima, suas vestimentas, costumes e hábitos diários.

É possível ter a sensação de como era viver determinada época e como seria ser determinada pessoa. “Como uma grande fênix, o passado volta das cinzas, colorido e brilhante, e temos dele uma presença total”. (ROSSINI, 1999, p.108)

Recriar uma época histórica é possível, e é bastante comum encontrarmos obras que usam o passado como cenários para a sua história. No entanto, representar o passado precisa de muita atenção e estudos prévios, escolher corretamente as locações, figurinos, objetos e móveis que irão compor a cena é fundamental para a construção das histórias de épocas passadas. E quando abordado o quesito histórico, a reconstituição, as ambientações fazem-nos crer que se está mesmo diante do passado.

[...] fazer renascer em imagem algo que está temporalmente extinto não é das tarefas mais fácil. Às vezes, a equipe técnica confronta-se com problemas insolúveis como o modo de falar de grupos temporalmente muito distantes. Os roteiristas William Faulkner e Harry Kurnitz, de *Land of pharaohs*, 1995, questionam-se: “Como falavam os faraós?”, enquanto o diretor Howard Hawks desesperava-se com o fato de que eles não tinham a menor ideia do fazia um faraó no seu dia a dia! (ROSSINI, 1999, p.108)

Cada detalhe escolhido irá fazer diferença quando se fala a respeito de obras que retratam épocas passadas, a escolha da luz, ou até mesmo de um quadro que irá ficar pendurado em segundo plano, irá transformar a ambientação.

Cabelos, roupas e maquiagem também precisam de um cuidado especial, o diretor de arte juntamente com o departamento de arte irá fazer um estudo prévio sobre o período que irá ser representado, para então poder desenvolver o processo de criação dos cenários e figurinos.

Mas além disso saber aspectos relacionados aos comportamentos da época: como se era feito a corte a uma mulher? Como era o relacionamento entre as pessoas de diferentes classes? Quais símbolos eram considerados importantes? Qual religião era predominante? O que é imprescindível evitar para que não ocorra uma falta de coerência para com os personagens da história? E ainda, onde encontrar tais informações?

Por isso a necessidade de um estudo aprofundado por parte dos profissionais envolvidos na obra, é preciso buscar os mais variados materiais, revistas, pinturas, livros, esculturas, fotos, filmes antigos, desenhos, materiais visuais, materiais escritos, entre muitos outros.

Para o diretor Eric Rohmer (*apud* ROSSINI, 1999) textos que abordam aspectos específicos são outra fonte de pesquisa. Para ele, em relação a filmes históricos, mais importante do que ler livros dos historiadores era consultar tratados que abordassem de assuntos do cotidiano, dos objetos, das artes, consultar especialistas a respeito dos hábitos antigos, e essas informações ele não encontrava em livros de historiadores.

Outra fonte citada pelo diretor são textos teatrais escritos na própria época a ser reconstituída, pois neles há informações precisas dos gestos, da entonação de voz adequada e da forma como as pessoas agiam. O cinema ao recriar o passado vai muito além do visual, ele traz o contexto social, a forma de se comunicar, a formas de interação. Com ele é possível ter uma ideia aproximada de como era a sociedade em determinado período. Como lidavam com seus anseios, medos e desejos. Com isso o cinema possibilita que se recupere a atmosfera e a sensibilidade da época, permitindo que se resgate a significação do período focado.

Pierre Nora (1993) enfatiza que é possível encarar o cinema como um local de memórias, um espaço que mantém viva a lembrança, com suas contradições e ambiguidades. É ele que muitas vezes retira do esquecimento fatos e personagens do passado, resgatando-os do limbo, traz seus sonhos, decepções, desejos e lutas de volta à cena.

O cinema opera, assim, um salvamento de uma temporalidade passada no presente, pois ao fazer reviver o passado ele torna possível presentificar um ausente. E, ao recriar as sensibilidades de outras épocas, o cinema traz para o presente as necessidades e as esperanças do passado, permitindo-nos confrontá-las com as nossas próprias necessidades e esperanças. Mediados por esse passado, às vezes temporalmente tão distante, temos condições de repensar nosso próprio presente e dessa forma perceber os avanços ou retrocessos que tivemos. O cinema ajuda-nos, portanto, a nos lembrar das lutas que vencemos e das que perdemos, e daquelas que ainda precisamos continuar lutando. (ROSSINI, 1999, p.132)

Depois de todo o estudo inicia-se o processo de recriação de tal período. Muitas vezes os produtores se aventuram em buscas por elementos característicos em brechós, sebos, lojas de relíquias e até mesmo com famílias que guardem pertences históricos. Quando não encontram o objeto real do período inicia-se um processo de recriação, onde busca-se recriar de forma mais fiel possível o objeto que estará em cena.

A minissérie *O Gambito da Rainha* da Netflix (2020) vem ganhando diversos prêmios na categoria de direção de arte. Mais recentes: Melhor Direção de Arte em Séries de Época e de Melhor Figurino de Época no *Creative Arts Emmys*²³ 2021 e serve como um ótimo exemplo de representação do passado em produções audiovisuais, especialmente séries.

The Queen 's Gambit, um romance escrito por Walter Tevis em 1983, foi precursor da minissérie traduzida como *O Gambito da Rainha*, produzida e disponibilizada pelo canal de *streaming* Netflix. A trama se passa nas décadas de 1950 e 1960 e conta a história de Beth Harmon, que ganha vida pela atriz Anya Taylor-Joy, uma menina órfã que se revela um prodígio do xadrez. Aos 22 anos precisa enfrentar seu vício para conseguir se tornar a maior jogadora do mundo.

²³ São uma classe de prêmios Emmy apresentados em reconhecimento a realizações técnicas e outras semelhantes na programação da televisão americana. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/emmy>>. Acesso em: 25 out. 2021.

Figura 29: Cenários e Figurinos da Série: O Gambito da Rainha



Fonte: O Gambito da Rainha (2020). Disponível na Netflix.

A minissérie se destacou por seus cenários, figurinos, maquiagem e cabelo que recriam as décadas de 1950 e 1960. Além de trazer alguns aspectos sobre o consumismo e rivalidade feminina da época, recria cenários de campeonatos de xadrez de maneira bastante fiel.

Na figura anterior pode-se notar diversos elementos e objetos que ajudam a criar a ambientação da época, como os produtos dispostos nas prateleiras da primeira imagem (figura a) ou o jogo de café disposto na mesa de centro na segunda imagem (figura b). O cronômetro utilizado na terceira imagem (figura c) foi um achado. Móveis e papéis de parede também fazem parte desta construção.

Além disso, é importante destacar a atuação de Anya Taylor-Joy que concedeu a ela o Globo de Ouro de Melhor Atriz em Minissérie. Sua atuação atendeu a todas as caracterizações de uma mulher da época. Além de estudar sobre as características da época, a atriz contou com a ajuda do ex-campeão mundial de xadrez, Garry Kasparov e do treinador Bruce Pandolfini, que a ajudaram a dar vida à jogadora de xadrez e a saber como se portar diante das competições.

Outra série de época que ganhou destaque recentemente é a série *Bridgerton*, também da Netflix. A série, que se tornou um dos mais recentes fenômenos de época da Netflix, encantou o público com seus cenários inspirados no *cottagecore*²⁴.

Bridgerton é uma adaptação da série de livros de mesmo nome da autora Julia Quinn. A primeira temporada da série aborda os acontecimentos do primeiro volume da série de livros *Bridgerton: O duque e eu*. A história se passa por volta de 1813, período regencial britânico, em Londres. O enredo acompanha uma família aristocrata inglesa.

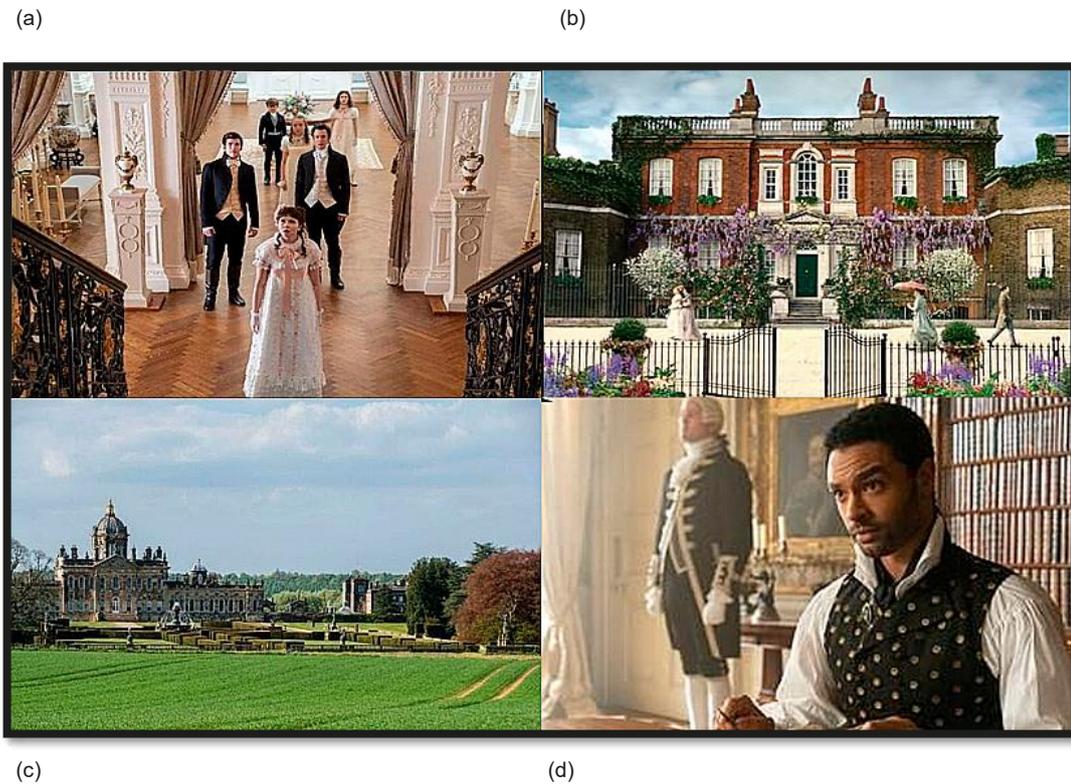
Bridgerton foi ainda mais longe no quesito de datas, e para dar vida novamente ao período regencial inglês os produtores contaram com a ajuda da direção de arte para que fosse possível tirar as ideias do papel. Como locação, a série utilizou cidades como Bath e Londres, ambas na Inglaterra.

Uma das casas icônicas que aparecem na série é a mansão dos Bridgerton (figura b) que teve como locação a Ranger's House, uma mansão georgiana que foi construída em 1722 em estilo palladiano. A casa fica dentro do Greenwich, um dos parques mais icônicos de Londres.

Em determinados momentos foi necessário a junção de vários locais para que se criasse determinado cenário, como a casa do duque de Hastings. Foram usadas a casa Wilton House servindo como cenário exterior, e a Syon House e Badminton House nas cenas internas.

²⁴ É um movimento cultural que idolatra o conceito de uma vida simples e autossuficiente. Disponível em: < <https://www.wefashiontrends.com/cottagecore-aesthetic-o-que-e-esse-movimento-e-estilo-inspirado-no-campo/>>. Acesso em: 20 out.2021.

Figura 30: A casa dos Bridgerton e do Duque de Hastings



Fonte: Bridgerton (2020). Disponível na Netflix.

Os figurinos também foram peças chaves para dar destaque à produção. O período é marcado por roupas luxuosas, bailes e eventos da realeza. No entanto neste quesito a série não seguiu o padrão de moda da época, e trouxe aspectos mais modernos aos figurinos. A figurinista Ellen Mirojnick relatou em uma entrevista para a Harper's Bazaar²⁵ norte americana que utilizou referências do período aristocrático, mas adaptou com tendências da década de 1950 e 1960, como os bordados e as cores pastel, dando um ar mais moderno e chamativo para os figurinos da série. De acordo com a figurinista, a intenção foi ir além do primor histórico para despertar o desejo do espectador pelas composições.

²⁵ Matéria disponibilizada em: <https://harpersbazaar.uol.com.br/moda/bridgerton-figurinos-da-serie-mistura-referencias-de-epocas-e-toques-modernos/>. Acesso em: 20 out.2021.

Figura 31: Figurino, Maquiagem e Cabelo da Série: Bridgerton



Fonte: Bridgerton (2020). Disponível na Netflix.

Maquiagem, cabelo e acessórios seguiram a mesma linha, com bastante foco nas luvas de renda e seda. Além de chapéus e fitas de seda preso aos cabelos as personagens estavam sempre com um penteado elaborado, raramente apareciam com os cabelos soltos (figura a).

A figurinista responsável pela produção, Ellen Mijornick²⁶, traz a importância da pesquisa para o sucesso do projeto, “Viro cada página, cada imagem que consigo encontrar, cada periódico, qualquer imagem na internet, mergulho fundo em busca de inspiração e cores. Da paleta, chegamos à pesquisa real e com essa pesquisa, o importante era olhar o que era real, o que era alta moda e então o que Shonda Rhimes faria”, contou ela em entrevista para Metrópole.

A figurinista trouxe também um estilo antigo, mas que está em moda atualmente para ajudá-la a compor os figurinos da série, o estilo *cottagecore*, que surgiu no século 18 e buscava uma reconexão com a natureza e a busca entre harmonia e pureza. Mais uma vez o passado é resgatado, dessa vez adaptado aos figurinos da série. Na moda, o estilo visa transmitir harmonia, através de roupas delicadas, estampas florais, silhuetas marcadas, babados e tecidos mais leves.

²⁶ Entrevista concedida para a revista Metrópoles em 2021. Disponível em: <https://www.metropoles.com/colunas/ilca-maria-estevao/bridgerton-saiba-detalhes-do-figurino-da-serie-que-e-sucesso-de-audiencia>. Acesso em: 30 out. 2021.

Figura 32: Inspiração para vestido de Daphne



Fonte: < <https://www.pinterest.pt/pin/68117013103375410/> > Acesso em 01 nov. 2021.

Para o professor de cenografia indumentária e conservação têxteis (USP), Fausto Viana²⁷, quando falarmos de século XIX já nos vem à cabeça a crinolina, os vestidos grandes e armados. Nós romantizamos o passado, as pessoas pensam que todas as mulheres usavam *corsets* incríveis e vestidos de chemise de linho com estampas maravilhosas em seu dia a dia.

²⁷ Entrevista concedida para o site Versatille. Disponível em: <[versatille.com/](https://www.versatille.com/)>. Acesso em: 30 out. 2021.

4. CONSTRUÇÃO DO IMAGINÁRIO DOS ANOS 1980 NA SÉRIE STRANGER THINGS

Após todo o estudo bibliográfico partiremos para a análise, que buscará investigar de que forma foi feita a construção do imaginário oitentista na série Stranger Things por meio da direção de arte, aplicando os conceitos e discussões desenvolvidos nos capítulos anteriores.

Serão exploradas as conexões possíveis, organizadas por esta estudante, para apresentação, com base em áreas que se destacaram nos anos 1980: São elas:

- a) cinema;
- b) moda;
- c) jogos e cultura;
- d) ambientes.

As análises serão realizadas com base nos materiais estudados anteriormente, e em cada tópico será apresentado frames de cenas retiradas das três temporadas da série disponíveis na Netflix (2016, 2017, 2019), não necessariamente seguindo uma ordem cronológica.

Antes de analisar as cenas é importante entender como surgiu a série, contextualizando e conhecendo um pouco sobre o seu enredo, para que haja uma melhor compreensão da mesma.

4.1 O FENÔMENO STRANGER THINGS

Stranger Things é uma série de ficção científica, suspense e terror, lançada mundialmente, pelo canal de Streaming Netflix, em 15 de junho de 2016. Produzida pelos irmãos Matt Duffer e Ross Duffer, a série foi um sucesso instantâneo.

A série possui três temporadas já lançadas e a sua 4ª temporada possui previsão de estreia para 2022. A trama se passa na cidade fictícia de Hawkins, indiana, durante a década de 1980.

A primeira temporada se passa no ano de 1983 e traz o misterioso desaparecimento de um garoto chamado Will. Logo após seu desaparecimento, coisas anormais passam a acontecer na pacata cidade, e traz a jornada de seus amigos em busca de respostas. Tudo fica mais confuso ainda quando o grupo de amigos- Lucas, Mike, Justin, encontra uma garota com poderes estranhos- Eleven,

que escapou de um laboratório que usa crianças como cobaias de experimentos sobrenaturais.

A segunda temporada acontece um ano depois, em 1984 e foca nas tentativas de os personagens voltarem à normalidade depois de todos os acontecimentos da primeira temporada. No entanto Will permanece com sequelas do mundo invertido e novas tramas irão surgir.

A terceira temporada se passa no verão americano de 1985, com os personagens enfrentando os desafios de se entrar na adolescência ao mesmo tempo que novos eventos sobrenaturais acontecem após a abertura de um shopping na cidade e a vinda de uma perigosa organização russa que planeja reabrir o portal para o mundo invertido.

De acordo com dados da pesquisa realizada pelo instituto de pesquisas midiáticas de São Francisco, Symphony Advanced Media, em 16 dias a série ficou em terceiro lugar entre as mais vistas na categoria +16.

Figura 33: Dados dos primeiros 16 dias de exibição da série

Live + 16 Days Rating for Netflix Streaming Originals - A18-49				
PROGRAM-NETWORK	PROGRAM-SEASON	TIMESHIFT(CUM)	AA Rating	AA Viewership (000)
Fuller House - Netflix	S-1-Fuller House	live + 16 days	9.51	13,161
Orange Is The New Black - Netflix	S-4-Orange Is The New Black	live + 16 days	9.42	13,034
Stranger Things - Netflix	S-1-Stranger Things	live + 16 days	5.94	8,216
Marvel's Daredevil - Netflix	S-2-Marvel's Daredevil	live + 16 days	4.93	6,820
Making A Murderer - Netflix	S-1-Making A Murderer	live + 16 days	3.72	5,147
Marvel's Jessica Jones - Netflix	S-1-Marvel's Jessica Jones	live + 16 days	3.50	4,849
House Of Cards - Netflix	S-4-House Of Cards	live + 16 days	3.45	4,778
Unbreakable Kimmy Schmidt - Netflix	S-2-Unbreakable Kimmy Schmidt	live + 16 days	3.44	4,759
The Ranch - Netflix	S-1-The Ranch	live + 16 days	2.77	3,827
F Is For Family - Netflix	S-1-F Is For Family	live + 16 days	2.72	3,769
Wet Hot American Summer: First Day Of Camp - Netflix	S-1-Wet Hot American Summer: First Day Of Camp	live + 16 days	2.57	3,562
Master Of None - Netflix	S-1-Master Of None	live + 16 days	2.45	3,388
Love - Netflix	S-1-Love	live + 16 days	1.74	2,409
Narcos - Netflix	S-1-Narcos	live + 16 days	1.33	1,837
Grace And Frankie - Netflix	S-2-Grace And Frankie	live + 16 days	1.31	1,819
Bloodline - Netflix	S-2-Bloodline	live + 16 days	0.85	1,183
With Bob & David - Netflix	S-1-With Bob & David	live + 16 days	0.76	1,048
Flaked - Netflix	S-1-Flaked	live + 16 days	0.71	985
Bojack Horseman - Netflix	S-3-Bojack Horseman	live + 16 days	0.71	983
Cooked - Netflix	S-1-Cooked	live + 16 days	0.62	857
Marco Polo - Netflix	S-2-Marco Polo	live + 16 days	0.62	855
Hemlock Grove - Netflix	S-3-Hemlock Grove	live + 16 days	0.58	800
Real Rob - Netflix	S-1-Real Rob	live + 16 days	0.45	618
Lady Dynamite - Netflix	S-1-Lady Dynamite	live + 16 days	0.37	518
Netflix Presents: The Characters - Netflix	S-1-Netflix Presents: The Characters	live + 16 days	0.29	407

Source: SymphonyAM VideoPulse, A18-49, Live + 16 No Air Date Filter

A série foi um sucesso estrondoso, só no primeiro ano, a série ganhou dois Globos de Ouro de Melhor Série Dramática e Melhor Atriz em Série de TV para Winona Ryder, além de 18 indicações ao Emmy, dos quais levou seis deles, Melhor Design de Abertura, Melhor Tema de Abertura, Melhor Edição de Som, Melhor Elenco de Série Dramática, Melhor Fotografia em Série e Melhor Edição.

As demais temporadas acompanharam o sucesso e foram atingindo cada vez mais público. A terceira temporada bateu recorde de visualizações em 4 dias após os lançamentos, segundo dados divulgados pela própria plataforma, a Netflix 40,7 milhões²⁸ de contas domésticas assistiram à temporada, número que supera todos os lançamentos de filmes e séries do serviço. Ao todo a série já conta com quarenta e cinco premiações.

De acordo com os criadores, a série é uma homenagem aos anos 1980, e para isso os produtores utilizaram referências em produções cinematográficas, musicais, livros, obras que estavam presentes durante sua juventude e que foram responsáveis por despertar o amor dos irmãos à década.

Stranger Things causou uma envolvente nostalgia referente aos anos 1980, através de sua narrativa e do estilo de vida oitentista presente, o que atraiu não só a admiração de pessoas que viveram a época, mas também de pessoas mais jovens, que gostariam de ter vivenciado.

Além disso a série contou com uma espécie de “fórmula de sucesso”, segundo Cantore; Paiva (2021):

Stranger Things foi escrita para três núcleos de faixas etárias diferentes, buscando uma fórmula perfeita para o sucesso: alcançar todos os nichos. Três conflitos principais são introduzidos no começo de cada temporada e perseguido por grupos menores do grande elenco de personagens. Com a aproximação do final da temporada, esses conflitos se entrelaçam para que, nos últimos episódios, o elenco inteiro se reúna para o confronto final. (CANTORE; PAIVA, 2021, p.58.)

Prestes a lançar sua quarta temporada, a série conta com milhares de fãs por todo o mundo que aguardam ansiosamente pela continuação da série, que acabou atrasando devido à pandemia do coronavírus.

²⁸ Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2019/10/17/noticias/stranger-things-bate-recorde-de-audiencia-na-netflix/>. Acesso em: 10 out. 2021.

4.2 MISSÃO DA DIREÇÃO DE ARTE: CONSTRUÇÃO DO IMAGINÁRIO OITENTISTA NA SÉRIE

Stranger Things aborda a questão da ficção científica juntamente com o fator histórico, já que se passa em uma década passada e que possui um grande valor nostálgico. Como colocado por Wunenburger (2007) o imaginário comporta uma vertente representativa e uma vertente emocional, afetiva, que toca o sujeito, sendo mais próximo das percepções que nos afetam do que das concepções abstratas que inibem a esfera afetiva.

Então, além de se basear no cenário da década de 1980, como ambientes, figurinos, objetos, os irmãos Duffer apostaram em fortes referências para a criação da série. Grandes nomes da década de 1980 como Steven Spielberg, Stephen King, George Lucas e Ridley Scott entram como parâmetros, reacendendo a nostalgia com as memórias afetivas envolvendo diretores e obras do cinema da época.

Durante todos os episódios é possível notar essas referências de forma direta ou indireta. As inspirações apareceram também em todo o material de divulgação da série, além da vinheta de abertura e na trilha sonora.

Figura 34: Poster Stranger Things em Homenagem ao filme Os Goonies, de 1985



Fonte: Imagens disponíveis em: <https://www.omelete.com.br/series-tv/stranger-things-ganha-poster-inspirado-em-os-goonies-confira>. Acesso em: 15 dez. de 2021.

A responsável pela parte de figurinos na primeira temporada da série foi Kimberly Adams, já na direção de arte os responsáveis foram Willians Davi, Jonh Snow e Jess Rowal. Na segunda temporada ocorreu uma mudança na equipe de direção de arte, a parte dos figurinos passou para as mãos de Kim Wilcox e Sean Brennan assumiu a direção de arte junto com Jonh Snow. Já na terceira temporada a figurinista responsável foi Emy Parris.

É possível visualizar aspectos que introduzem a década de 1980 em praticamente toda a ambientação da série, os diretores de arte e figurinistas foram bem cuidadosos a esse respeito. Além disso, a equipe foi zelosa até mesmo nos pequenos detalhes, como um pôster colocado na parede, uma fita deixada sobre a cama, ou uma propaganda que passa brevemente na TV que está em cena.

No entanto as referências à época vão muito além da parte estética como cenários, objetos e roupas, os irmãos Duffer trouxeram diversas referências a filmes clássicos, e aos gêneros de ficção científica e terror, que eram os gêneros mais vistos na década de 1980. Em diversos momentos foi feito até mesmo uma releitura de momentos icônicos do cinema, cenas que foram adaptadas pela direção de arte e que se encaixaram perfeitamente ao enredo da série.

4.2.1 Um Resgate do Cinema

Os produtores da série sempre gostaram de deixar bem claro o seu amor pelos anos 1980 e fizeram questão de trazer aspectos relacionados aos seus filmes favoritos da década para a sua produção. Em muitos momentos da série é possível perceber semelhanças com grandes clássicos como: *Os Goonies*, *Viagens Alucinantes*, *E.T. O extraterrestre*, *O Clube dos Cinco*, entre muitos outros. Algumas cenas foram até mesmo recriadas e adaptadas para o contexto da série.

O cinema sempre foi abordado na série desde a primeira temporada, seja com um letreiro, um pôster, uma fala, o próprio cinema ou com alguma cena que representasse algum clássico dos anos 1980.

Na primeira temporada podemos ver um vislumbre do clássico cinema de rua- o “cinema de calçada”, locais criados exclusivamente para exibição de filmes, com o típico layout dos anos 1980. Cinemark Hawk se destaca na paisagem da pequena cidade da série, e com cores chamativas e luzes ganha destaque entres as lojas pacatas da cidade.

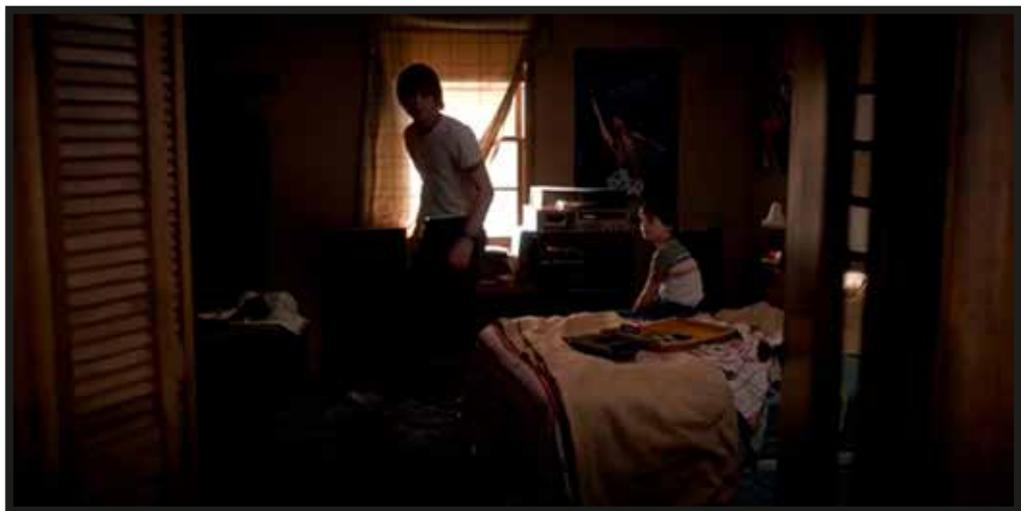
Figura 35: Nancy olha placa do cinema



Fonte: Stranger Things (2016 – atual). Disponível na Netflix.

Além de locais físicos foram colocados pequenos objetos que referenciam a época, como em uma cena no quarto do personagem Jonathan, que possui um pôster do filme *Evil Dead - A morte do Demônio*, de 1981. Hoje considerado um clássico de terror da década.

Figura 36: Pôster no quarto do Jonathan



Fonte: Stranger Things (2016 – atual). Disponível na Netflix.

Figura 37: Poster Original: *Evil Dead - A morte do Demônio*, 1981



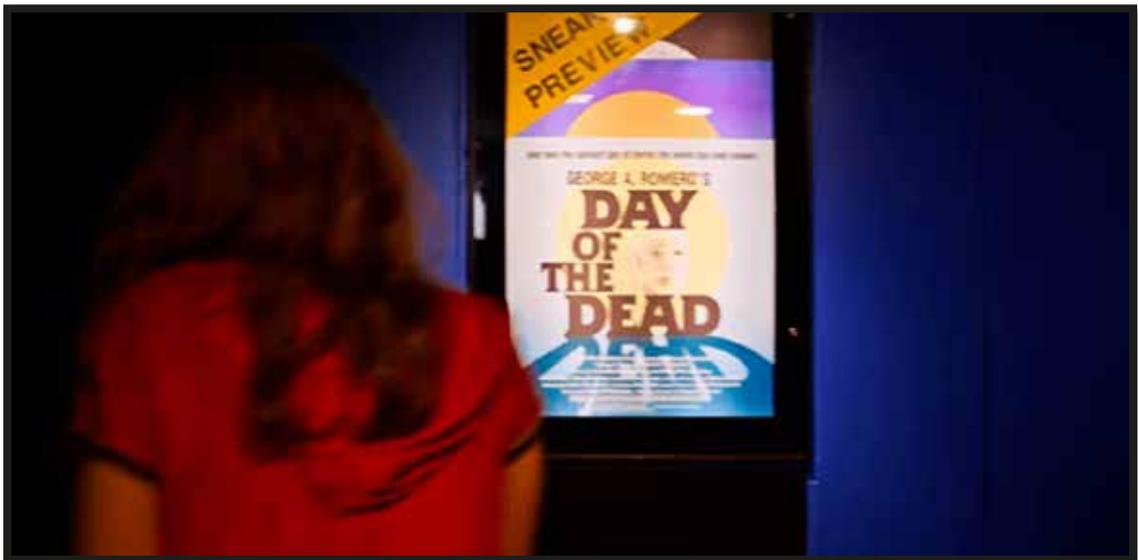
Fonte: Imagem disponível em <https://originalvintagemovieposters.com/the-evil-dead-original-bruce-campbell-horror-1-sheet-movie-theater-cinema-poster-for-sale/> Acesso em: 15 dez. 2021.

Na terceira temporada da série o cinema ganhou mais destaque dentre os cenários da série com a chegada de um shopping center à cidade. Um novo cinema surge no local e se torna um lugar de encontro dos protagonistas. Traz o visual clássico dos cinemas da época, carpete estampado, paredes em tons vibrantes e pôsteres emoldurados em quadros na parede. Os diretores trouxeram o cinema para a terceira temporada para acompanhar um avanço na idade dos personagens, que agora são mais “adultos” e precisavam de uma nova diversão em conjunto, já que seu antigo hábito de jogar RPG agora era considerado infantil.

Além disso, o cinema foi muito marcante na década, as cidades eram repletas de cinemas de rua e os jovens lotavam as matinês. É possível ver o imaginário que se cria ao unir elementos físicos, que não necessariamente existiram na época, mas que foram criados para compor as cenas, junto com elementos que buscam a memória do espectador, como por exemplo, a presença de um pôster cujo filme realmente existiu e foi exibido na década.

Figura 38: Cinema

Fonte: Stranger Things (2016 – atual). Disponível na Netflix.

Figura 39: Cartaz filme em exibição no cinema

Fonte: Stranger Things (2016 – atual). Disponível na Netflix.

Os diretores de arte espalharam diversos detalhes em memória à década de 1980 e também às lembranças dos Irmão Duffer. Na figura a seguir os personagens estão indo ao cinema assistir ao clássico *Dia dos Mortos* de 1985, que é o ano em que se passa a 3ª temporada da série. Foram recriados o cenário em geral, a sala de cinema está completa, as poltronas antigas, a tela, a qualidade do filme exibido e até mesmo o projetor trazem o clima dos anos 1980. Novamente o gatilho da memória e

da nostalgia é utilizado para composição da atmosfera. Os diretores de arte querem causar essa sensação de pertencimento.

Figura 40: Sala do Cinema



Fonte: Stranger Things (2016 – atual). Disponível na Netflix.

Além de focar em cenários e objetos, os produtores de Stranger Things resolveram recriar algumas cenas de clássicos do cinema, adaptando-as para o contexto da série. Um dos casos em que podemos notar essa homenagem é com o filme E.T o Extraterrestre. Ao longo das temporadas é possível encontrar diversas cenas que foram inspiradas no filme.

Figura 41: Cena do encontro

(a)

(b)



Fonte: E.T. O Extraterrestre (1985) disponível em Starplus (esquerda) e Stranger Things (2016 – atual) disponível na Netflix. (Direita).

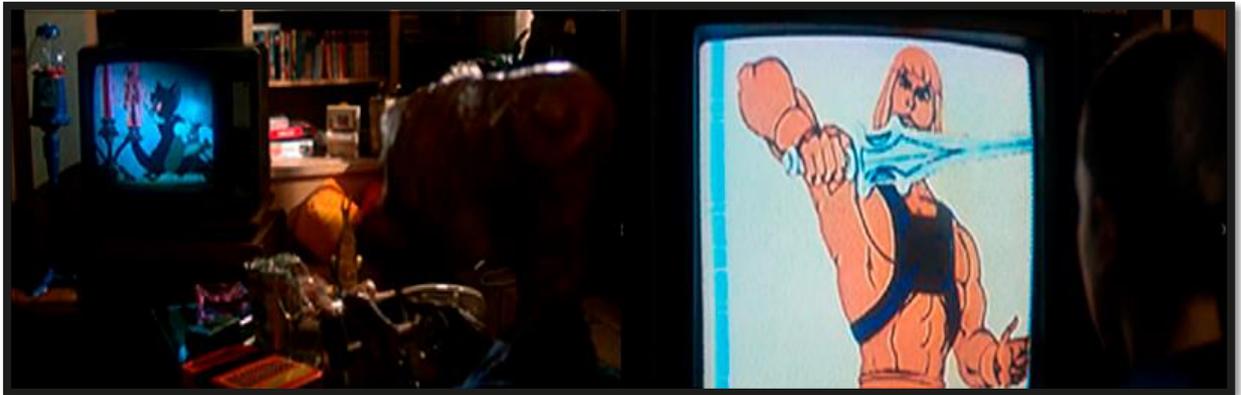
Na figura anterior, vemos uma das primeiras cenas que acontecem na primeira temporada, quando os três amigos, Mike, Dustin e Lucas, estão procurando pelo amigo desaparecido e acabam encontrando com uma garota estranha perdida no meio das árvores- Eleven (Figura b).

Cena semelhante acontece no filme E.T (figura a), ele é encontrado em um milharal. É possível perceber que os ângulos das cenas são semelhantes, o uso da luz para dar destaque ao rosto dos personagens também seguiu a mesma linha. Os tons mais terrosos, seja na roupa da personagem Eleven ou na “pele” do E.T juntamente ao ambiente úmido, escuro e afastado compõe o clima de suspense em ambos os casos.

Figura 42: Cena da TV

(a)

(b)



Fonte: E.T. O Extraterrestre (1985) disponível em Starplus (esquerda) e Stranger Things (2016 – atual) disponível na Netflix. (Direita).

Outro momento em que é possível notar a semelhança entre passado e presente na série é quando a personagem Eleven está assistindo televisão na sala da casa do Will. Os dois personagens estão encantados com desenhos da época, inclusive na cena de Eleven (figura b) os diretores aproveitaram para homenagear a diversos desenhos, como no caso da figura anterior em que está passando He-man.

Em relação à direção de arte, vemos que as duas televisões usadas são iguais, o ambiente em que se encontram também são semelhantes em sua composição, a TV de tubo, o sofá, uma estante com livros e o tapete no chão.

É interessante perceber tais semelhanças, levando em consideração que E.T foi produzido e lançado na década de oitenta é natural que toda a composição dos ambientes siga a estética do período; já no caso de Stranger Things foi necessário

todo um estudo e resgate desse imaginário presente na cabeça dos produtores da série.

4.2.2 Um Resgate da Moda

A moda dos anos 1980 foi muito marcante, logo as figurinistas e os diretores de arte responsáveis por criar esses visuais para cada personagem tiveram um longo trabalho de estudo para desenvolver todos os figurinos. Novamente nesse tópico é possível notar que além de seguir a moda da época, em diversos momentos foram feitas homenagens através do figurino/visual dos personagens. Como no Halloween da segunda temporada, quando Will, Mike, Lucas e Dustin se vestem de caçadores fantasmas, uma homenagem ao filme *Os Caça – Fantasmas*, de 1984.

Figura 43: Fantasia de Caça Fantasmas



Fonte: Stranger Things (2016 – atual). Disponível na Netflix.

As jaquetas e coletes de nylon, em um estilo mais esportivo, eram muito comuns na época. Nesse caso o colete vermelho e amarelo com a camisa xadrez por baixo, que o personagem Will usa na primeira temporada (figura a seguir) caracterizou essa moda entre homens e mulheres, especialmente jovens. Também serviu como

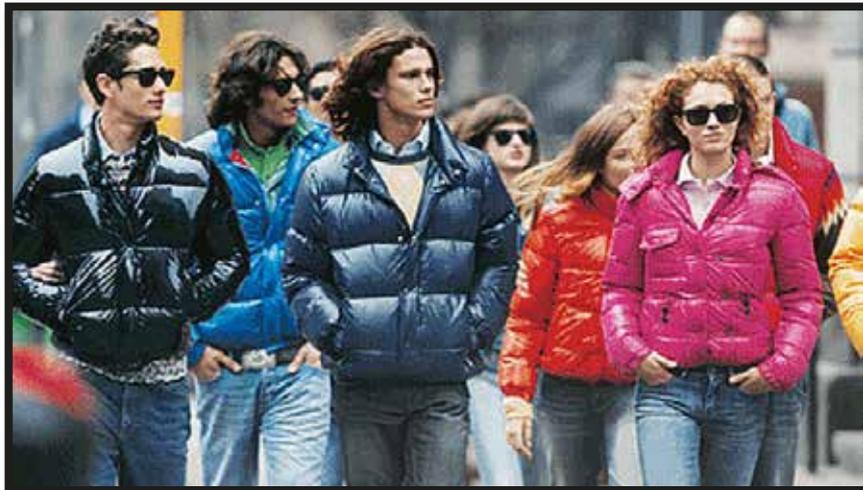
referência e homenagem ao personagem Marty Mcfly do filme *De Volta para o Futuro* de 1985, que usava um colete de nylon.

Figura 44: Visual de Will



Fonte: Stranger Things (2016 – atual). Disponível na Netflix.

Figura 45: Jaquetas Puff de Nylon: Moda entre os Jovens da Época



Fonte: <https://www.queensfashionindustry.com/blog/style-history-the-puffer-jacket-and-the-panini-loving-italians-that-made-it-cool>. Acesso em: 15 dez. 2021.

No quesito figurino a terceira temporada acabou ganhando mais destaque. É possível ver que o visual dos personagens foram evoluindo conforme os anos foram passando, e nessa fase, os figurinos estão mais vivos e extravagantes. Um dos momentos mais icônicos relacionados à moda na série, foi a ida às compras de Max e Eleven.

Na figura a seguir (a), podemos notar vários aspectos da moda dos anos oitenta: os shorts jeans de cintura alta, os tênis com meias acima do tornozelo, geralmente coloridas e a presença de muitas cores vibrantes e chamativas. Além do enfoque nas duas personagens, é possível ver alguns outros detalhes nos figurantes, com o vestido abaixo do joelho, com a cintura marcada e estampas, as calças jeans mais larguinhas e as camisas também são bastante vistas durante a temporada.

Figura 46: Max e Eleven Fazendo Compras



Fonte: Stranger Things (2016 – atual) disponível na Netflix.

Na figura anterior (b) nos é apresentado o interior de uma loja. É possível notar a presença da cor nas peças, tons vibrantes, que chamam atenção, o que caracteriza muito bem a década do exagero, do néon, do colorido. Os cintos que a personagem Max segura, um modelo largo em um acabamento em verniz colorido e fivela larga também foram bem característicos do período, assim como os óculos coloridos usados pela personagem Max (figura a).

As listras aparecem com bastante frequência, em diferentes peças de roupa e com diversas composições e cores diferentes, às vezes mais largas, outras vezes apenas como um detalhe na gola ou nas meias, assim como as peças em xadrez eram

visuais padrão dos personagens da cidade. Além disso, esse padrão visual de listras e xadrez também aparece nos ambientes, em itens de decoração e até mesmo em móveis.

No caso de *Stranger Things*, é utilizado o modo síncrono para reprodução dos figurinos, Segundo Como colocado por Costa (2002) esse modelo usa o figurino para moldar um determinado ponto histórico, nesse caso os anos 1980. As roupas ajudam a contextualizar os elementos do tempo e espaço, já que a mesma é parte do sistema retórico da moda e argumenta que isso ocorre para nos convencer de que a narrativa se passa em determinado período de tempo. O figurino da série foi acompanhando as mudanças da própria década, é possível perceber a mudança do decorrer dos anos através dos visuais dos personagens.

Outro aspecto importante a se observar em relação à moda e estética utilizada na série é que em alguns momentos é possível perceber elementos mais atuais mesclados aos mais específicos dos anos 1980, como na imagem anterior. Ambas as personagens possuem cortes de cabelos mais recentes. A personagem Eleven aparece com uma espécie de cabelo com corte Chanel, um estilo que não era tão comum na década de oitenta para as jovens, mas que se comparado com a época atual está bastante em alta. Ou o cabelo da personagem Max, a ruiva: ela possui um cabelo mais neutro, diferente dos cabelos das imagens a seguir que já são bem mais característicos da década de 1980.

Figura 47: Cabelos na Série



Fonte: Stranger Things (2016 – atual) disponível na Netflix.

Assim como os figurinos, os cabelos também foram explorados durante a série: cabelos volumosos, topetes e *mullets* foram os mais usados. Os estilos eram sempre bem trabalhados, é muito difícil ver os personagens com os cabelos mais naturais, exceto as crianças. Além disso, os cabelos foram evoluindo assim como as roupas ao decorrer da década, mostrando as mudanças da moda e estética que aconteceram nos anos 1980.

4.2.3 Um Resgate dos Jogos e da Cultura Pop

Desde o primeiro episódio da série, o amor por jogos fica bem explícito. Logo no início já nos deparamos com os amigos Will, Lucas, Dustin e Mike jogando o famoso jogo de RPG de mesa Dungeons & Dragons Expert de 1981. Além do jogo, todo o cenário do porão da casa do Mike serve como uma referência aos anos 1980. O porão funciona como uma espécie de sala das brincadeiras, e nele é possível ver

diferentes jogos e brinquedos dispostos pela cena, mas o que mais chama atenção é o jogo de tabuleiro.

Além de servir como objeto para a decoração e nostalgia da década, o jogo acaba sendo envolvido na história, onde os personagens acreditam que o que aconteceu com seu amigo Will tem relação com a história do jogo.

Figura 48: Os garotos jogando D&D



Fonte: Stranger Things (2016 – atual) disponível na Netflix.

A construção da cena em que ocorre os jogos de RPG traz muitos elementos que servem para análise, como o carpete, o lustre e os abajures, os móveis de madeira, o formato das cadeiras e até o pôster ao fundo. Toda a disposição trabalhada é bem característica da década. Na terceira temporada o jogo deu uma evoluída, continha mais elementos visuais e até figurino especial para o mago do jogo.

Figura 49: Will Vestido de Mago



Fonte: Stranger Things (2016 – atual) disponível na Netflix.

Além dos jogos de RPG, os fliperamas também ganharam a cena em Stranger Things. Na segunda temporada (1984) ele entra em cena como um dos novos locais favoritos das crianças e adolescentes da cidade. Cheio de diferentes jogos, luzes e cores, podemos notar a presença de vários jogos clássicos dos anos oitenta. O fliperama possui um espaço próprio, assim como o cinema possui bastante destaque nos anos oitenta. O ambiente era construído para ser um espaço onde as pessoas passariam horas distraídas, sendo assim o ambiente precisava ser atrativo, trazer pouca luz natural, bastante luzes e led neon, e claro diversas máquinas de jogos.

O fliperama ou *arcade*-como conhecido nos EUA, foi muito representativo para o período. Os anos de 1974 a 1985 ficaram conhecidos como a Era de Ouro dos *arcades*. Lemes (2016) coloca que mesmo sendo um item caro, como por exemplo a máquina de Pac Man custando cerca de 2.500 dólares, em 1982 só nos Estados Unidos havia mais de 400 mil máquinas nas *arcade houses*²⁹. Logo, era de extrema importância que esse ambiente fosse colocado na série.

²⁹ No Brasil são conhecidas como fliperama.

Figura 50: Os meninos no Fliperama



Fonte: Stranger Things (2016 – atual) disponível na Netflix.

Jogos como *Dragon's Lair* e *Dig Dug* são os que mais aparecem, no entanto ao fundo é possível notar que outros jogos são jogados pelos figurantes. O jogo *Dig Dug* também faz referência aos fatos que estão ocorrendo na cidade, como os monstros vivendo no subterrâneo.

O fliperama também se torna um ponto de encontro e disputas entre os mais jovens da cidade, onde os mesmos competem pela primeira posição nos pódios dos jogos. A atmosfera desenvolvida pela direção de arte com leds coloridos, diversas máquinas de fliperama, as placas em led neon e até mesmo o globo de vidro trazem essa ambientação do que de fato foram os fliperamas antigos.

Figura 51: Max supera o recorde de Dustin



Fonte: Stranger Things (2016 – atual). Disponível na Netflix.

Novamente nesse caso é possível ver uma certa conexão com a atualidade. Na década de 1980 os jogos foram sim muito importantes, mas ainda estavam começando a aparecer. No entanto, os jogos são muito importantes para os jovens da atualidade, o que serve como um atrativo para os espectadores mais jovens da série.

Como já visto nos outros exemplos, os diretores de arte gostam de inserir detalhes como referência. No caso a seguir foi a vez dos quadrinhos aparecem em cena, e apesar de serem citados muitas vezes ao longo das séries, inclusive por Dustin e Will que fazem uma aposta valendo um exemplar de quadrinhos, ele nunca aparecia de fato.

Figura 52: Max com os Quadrinhos



Fonte: Stranger Things (2016 – atual). Disponível na Netflix.

Na figura anterior Max mostra a Eleven os dois novos quadrinhos que saíram: Mulher Maravilha e Lanterna Verde, e pede para ela escolher um para as duas lerem juntas, um passatempo bem comum da década. Novamente os diretores utilizam de elementos para compor a cena, ao mesmo tempo que servem como homenagem a algo da época.

Além disso, atualmente está em alta os filmes de super-heróis que saíram dos quadrinhos antigos, fato que faz uma relação entre a década de 1980 com os quadrinhos propriamente dito, ao mesmo tempo que faz conexão com a época atual, onde os filmes de super-heróis dos quadrinhos lotam os cinemas.

4.2.4 Um Resgate dos Ambientes

No capítulo anterior foi visto sobre a importância da criação dos ambientes, e a busca por elementos característicos que ajudam a compor a cena. É preciso muito cuidado na hora de escolher os elementos que irão ajudar a contar a história e na série encontramos diversos ambientes marcantes que se encaixam como exemplo da parte teórica estudada anteriormente.

O quarto da personagem Nancy, é um ótimo exemplo em relação à construção de cenários. Nesse caso os diretores trouxeram essa ideia de quarto de menina

clássica da época. O quarto de Nancy seria um sonho de consumo para muitas meninas que viveram na década de 1980.

Figura 53: O Quarto da Nancy



Fonte: Stranger Things (2016 – atual) disponível na Netflix.

O quarto mantém a madeira presente, mas optou-se por utilizar móveis mais claros, diferente do que aparece em outros cômodos das casas. O papel de parede e a roupa de cama remetem a essa personagem aparentemente doce e tranquila. O armário clássico de madeira embutido na parede, a cômoda e a escrivaninha combinam. Outros objetos que compõem o cenário é a cama de ferro com ornamentos, os abajures arredondados, a minitelevisão e o telefone colorido. Também vemos o mural de fotos e os recortes de revistas e vários quadros pela parede, algumas fotos de pessoas famosas e outros mais clássicos, como o de flores.

Durante toda a série vários locais chamam atenção: as casas, o centro da cidade, a escola, o shopping e até mesmo o laboratório escondido. Nesses ambientes é comum aparecer certos objetos de destaque como um telefone, um produto da década disposto no mercado ou um cartaz de um filme, por exemplo.

O mercado de Hawkins onde a Joyce trabalha foi muito bem construído. Na figura a seguir é possível ver a composição do cenário: além dos móveis e as cores seguirem a estética da época é possível notar pequenos detalhes, como o barbeador da marca Schick sendo exposto na parede (figura b). Esse barbeador foi famoso na década de 1980. Atualmente a marca ainda existe, no entanto perdeu destaque mediante as novas concorrentes.

Figura 54: O mercado



Fonte: Stranger Things (2016 – atual) disponível na Netflix.

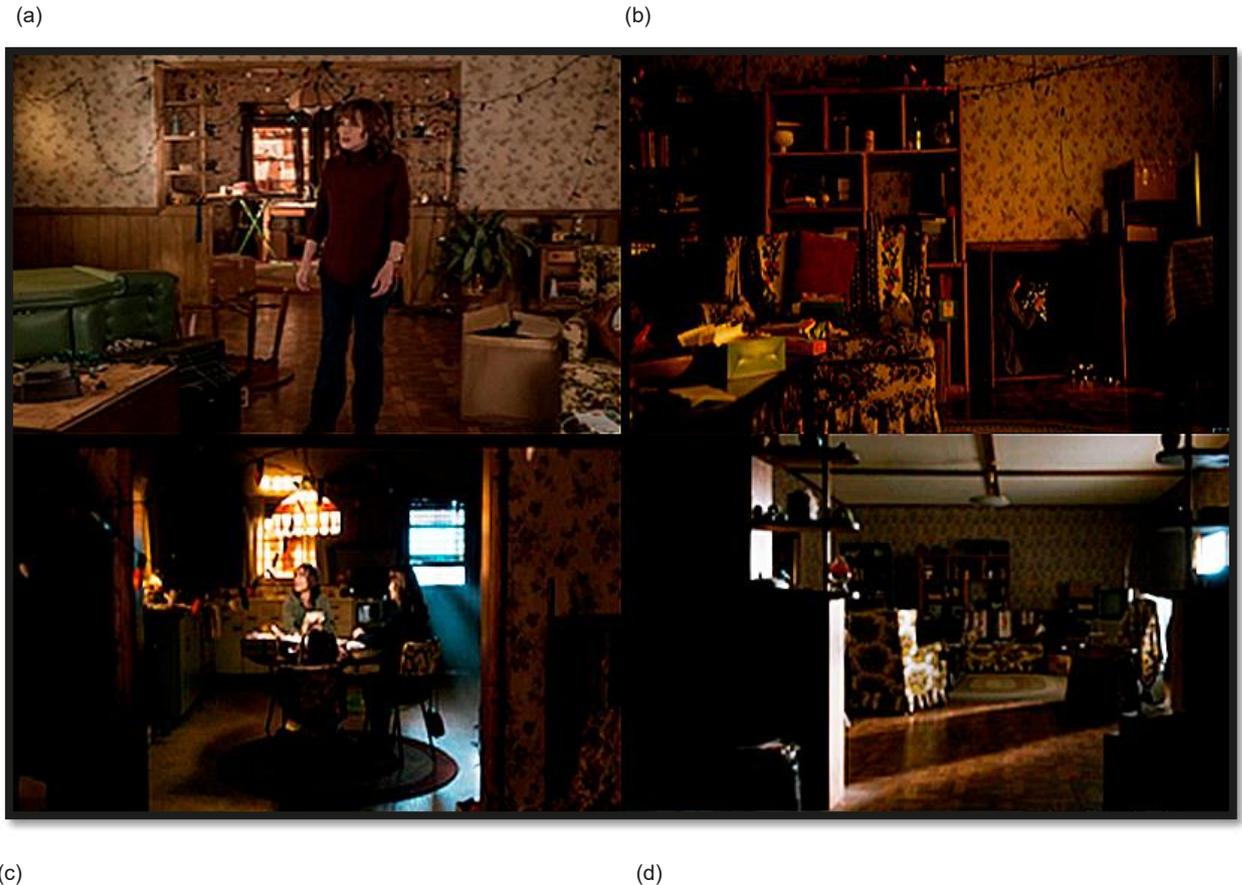
A etiquetadora também é um item nostálgico, assim como as embalagens dos produtos e até sua disposição nas prateleiras, que remetem às antigas mercearias das cidades pequenas. Diferente de hoje em dia, as prateleiras tinham uma quantidade pequena de produtos dispostos à venda. Além disso, os mercados serviam como uma espécie de armazém que atendia diversas necessidades. Em muitos deles era possível encontrar até medicamentos, que é o caso do mercado que aparece na série. Geralmente isso acontecia nas cidades pequenas, como é o caso de Hawkins.

A casa dos Byers é outro local bastante característico da série, além de ser cenário central da primeira temporada, a casa traz diversos elementos característicos das casas americanas nos anos 1980.

A casa traz bastante flores, vemos os papéis de parede floridos e o tema floral segue nas cadeiras e até em sofás, em diferentes cores e tamanhos. A madeira é outro elemento presente na casa, seja nas paredes, em estantes e nos móveis mais comuns, como as mesas, estantes e armários. A madeira aparece em tons neutros e

naturais. Em alguns casos o ambiente inteiro é revestido com este material desde as paredes até o piso. O chão em *parquet*³⁰ presente na sala, cozinha, corredores e os carpetes nos quartos também são bem característicos da época. Era comum que as casas possuíssem diversos móveis e itens de decoração, afinal era década do excesso.

Figura 55: A casa dos Byers



Fonte: Stranger Things (2016 – atual) disponível na Netflix.

Além desses elementos mais marcantes também é possível perceber elementos de forma isolada no ambiente da casa, mas que também constroem a atmosfera das cenas. A poltrona em couro colorido, os detalhes em madeira no teto e os lustres, por exemplo. Na casa dos Byers há dois modelos que se destacam: o lustre bicolor com cúpula de vitral e o lustre pendente estilo disco voador. Os tapetes

³⁰ Parquet, também chamado de parquete ou parquê, consiste num estilo de assoalho formado por um conjunto de placas de madeira que são dispostas em padrões de mosaicos. Disponível em: <https://www.significados.com.br/parquet/>. Acesso em: 18 dez. 2021.

redondos e com desenhos em círculos aparecem com frequência nessa casa e nas demais da série.

Desse modo, é possível contemplar cenários completos, mas é importante observar pequenos detalhes e itens que foram colocados espalhados pelos espaços, que carregam também uma grande importância trazendo força nostálgica à série.

Figura 56: Joyce no telefone



Fonte: Stranger Things (2016 – atual) disponível na Netflix.

O telefone foi um dos itens considerados essenciais da década de 1980. Em diferentes modelos e em várias cores eram encontrados nas lojas. Além das cores, contava com opções diferentes de configurações e opções de mesa e de parede. Na série, além de servir como objeto nostálgico o telefone possui um papel relevante na primeira temporada, já que é através dele que a personagem Joyce tem os primeiros contatos com o filho desaparecido. Além disso, o telefone aparece em diversos momentos e em diferentes cores e modelos.

Figura 57: Objetos de Destaque

Fonte: Stranger Things (2016 – atual) disponível na Netflix.

Objetos como a TV (de tubo), os rádios “3 em 1” modelo portátil que tocavam fitas K7, além das lâmpadas de mesa eram objetos presentes e marcantes nos lares dos anos 1980. De certa forma representavam as possibilidades técnicas da época, carregavam um valor simbólico, o status de seus proprietários. Esses objetos aparecem como itens de destaque na série, trazendo a nostalgia de um tempo vivido. É possível ver esses elementos dispostos em diversos ambientes ao longo dos episódios.

4.3 A DIREÇÃO DE ARTE NA SÉRIE

Ao longo das três temporadas foi possível visualizar a construção do imaginário oitentista na série através dos conceitos estudados. Todos os cenários foram pensados e construídos de maneira eficaz para que a série acontecesse e causasse toda sensação de nostalgia que os produtores tinham em mente. Muitos outros elementos podem ser vistos na série, no entanto foi focado neste capítulo alguns dos aspectos utilizados na série como uma forma de exemplificar de que forma os diretores de arte construíram essa atmosfera.

Como visto, além de trabalhar aspectos físicos como móveis, roupas e objetos, foi utilizado muito material referencial, o que ajudou bastante, já que além de ter o papel de caracterização essas referências serviram como uma espécie de acesso a memórias, principalmente das pessoas que viveram a década de 1980. E tudo isso resultou no sucesso em que a série se tornou.

O sucesso de *Stranger Things* desde 2016 ainda é tratado pela crítica especializada como algo inesperado e inexplicável. Outros filmes e séries tentaram evocar os anos 1980 e suas peculiaridades, mas nenhum produto conseguiu uma aclamação que chegasse aos pés. O fato é que não há muita coisa parecida com *Stranger Things* na cultura pop atualmente. (MIYAZAWA, 2019, p.1)

Além disso, outro aspecto observado é que a série trabalhou os anos 1980 como uma forma de homenagem, trabalhando muito com a releitura, não só de filmes clássicos da época, mas como a própria década em si. Segundo o dicionário Aurélio da Língua Portuguesa (2010), o termo releitura pode ser definido como a criação de algo tendo em base algo já existente, trazendo os aspectos originais ao mesmo tempo que se mescla com coisas novas.

Os diretores de arte e produtores da série trouxeram a década de 1980 como referência, utilizaram de elementos característicos da época, mas ao mesmo tempo inseriram características atuais, seja um corte de cabelo, uma peça de roupa do período, mas que foi estilizada e agora é um item de moda atual, em uma releitura muito rica e interessante. Foi como se eles pegassem o melhor dos anos 1980 e adaptassem para fazer sentido tanto para as pessoas mais velhas que viveram de fato a década e irão se lembrar desses elementos, como para os mais jovens que entendem um pouco a sensação de ter vivido os anos 1980. Colocaram elementos comuns a esses grupos, gerando uma familiaridade.

Esse aspecto é muito interessante, pois é possível relembrar a época, ao mesmo tempo que o espectador se sente representado na série, mesmo que não tenha vivido na década, já que ele acaba encontrando elementos que também são comuns a seu estilo de vida.

A parte da direção de arte é sim um dos fatores mais importantes no quesito ambientação, já que fica responsável por desenvolver o ambiente em si, mas lembramos ao final que outros elementos são importantes para o resultado da obra assistida. É importante ressaltar que além dos elementos estudados, outros fatores também foram de suma importância para a caracterização da série, como é o caso da trilha sonora e material de divulgação, mas que não são o foco deste estudo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O universo audiovisual é repleto de surpresas e elementos que atraem a atenção das pessoas, seja um filme, uma série e até mesmo uma peça de teatro, é difícil ficar indiferente diante dessas obras. Ao se tratar de cinema e de séries é ainda mais difícil ignorar a complexidade destas realizações. Quando destacamos a série *Stranger Things* fica evidente essa atração e atenção que a série recebeu, principalmente em relação ao seu resgate dos anos 1980 e essa volta ao passado.

Essa temática é vasta e permitiu que houvesse o aprofundamento em diversas áreas, então retomando a questão norteadora **“Como o imaginário nostálgico dos anos 1980 é representado através da direção de arte na série *Stranger Things*?”** A autora investigou sobre estudos do imaginário, nostalgia e, principalmente, a direção de arte no audiovisual.

Para que se respondesse os objetivos propostos o estudo foi organizado em diferentes tópicos, onde inicialmente ocorreu uma pesquisa bibliográfica com diferentes autores

No capítulo 2, foram abordados os aspectos relacionados ao imaginário, à nostalgia, assim como buscou-se entender a sua importância dentro do audiovisual. Além disso, foi feito um resgate histórico sobre a década de 1980 e suas características principais para que auxiliassem no desenvolvimento do trabalho. A temática anos oitenta possibilita um estudo amplo, por isso foram escolhidos alguns tópicos de maior relevância para este estudo para serem apresentados.

No capítulo 3 houve um estudo aprofundado sobre os aspectos principais da direção de arte, bem como um resgate histórico e sua importância em produções cinematográficas. Isso possibilitou um entendimento mais amplo sobre essa área de atuação profissional, buscando entender os aspectos que compõem o fazer profissional e suas equipes, estudo que foi de suma importância para que se desenvolvesse a análise final deste trabalho.

Já no capítulo 4 foi apresentada a série utilizada como objeto de estudo, *Stranger Things*, bem como a análise que se dividiu em quatro tópicos. A divisão serviu como suporte para que pudesse ser apresentada uma análise mais profunda, não se limitando a aspectos de tempo e ordem de temporadas.

Após a elaboração de todo o estudo, chega-se à conclusão que todos os assuntos estudados foram muito importantes para uma maior compreensão do

conteúdo teórico. O imaginário é um campo muito amplo, que pode ser estudado por diversas áreas e com diferentes autores. Pode-se entender que ele está amplamente relacionado ao universo audiovisual, possibilitando a criação de universos fantásticos, que unem o mundo real a fantasia, que possibilitam uma fuga da realidade ao mesmo tempo que proporciona uma viagem a diferentes lugares e épocas. Não necessariamente representa somente coisas irreais, mas também resgata épocas perdidas e reacende memórias.

Em relação à década de 1980 e sua forte presença como referência nos dias de hoje, é nítida a sua relação com a nostalgia, seja na música, na moda, no cinema ou até mesmo na lembrança de acontecimentos marcantes da época e que possuem muita importância para as pessoas. Ela se torna uma década atraente para a indústria audiovisual, que utiliza o período como cenário para as suas produções.

Entrando em um dos aspectos fundamentais deste estudo, a direção de arte se mostrou muito importante, foi possível perceber que ela vai muito além da criação de cenários ou de um espaço físico. Ela possibilita que uma história aconteça, ela dá vida às ideias imaginárias dos produtores. A direção de arte dá vida à imaginação.

Além disso foi possível compreender que a direção de arte engloba diversos aspectos, além do que o espectador comum pensa, a direção de arte trabalha muito além de escolher uma mobília para o cenário. Seu trabalho aborda outros aspectos igualmente importantes, como os figurinos, maquiagens e cabelo, iluminação e até mesmo a escolha das cores que aparecerão em cena. Sendo assim, a autora percebeu que a direção de arte possui uma importância ainda maior do que a imaginada ao iniciar o projeto.

Após a análise, compreende-se a importância do profissional de direção de arte e de toda a sua equipe, assim como a relevância dos estudos prévios e de uma busca minuciosa a respeito dos elementos que compõem a obra. Cada detalhe, por menor que seja, apresenta uma importância dentro da obra em questão. Seja um quadro, uma peça de roupa largada na cama que está em cena, tudo precisa ter um propósito, precisa estar conectado com a história e com a narrativa que ela quer passar.

Outro aspecto observado é que os diretores da série estudada trouxeram a década de oitenta não de uma forma pura, e sim como uma releitura. Como a série aborda públicos diversos, eles inseriram detalhes contemporâneos junto a elementos característicos dos anos 1980. Assim, atingiu-se não só o público mais velho que viveu

tal período, como também o pessoal mais jovem que foi sensibilizado por esses elementos pelos quais se identificam.

Como visto na análise, muitas vezes era possível ver um corte de cabelo mais atual, ou uma roupa que continha traços dos anos oitenta, mas ao mesmo tempo trazia aspectos da atualidade. Isso fez com que a série conseguisse integrar um público mais abrangente, contemplando os anos 1980, mas incluindo o presente em que a série foi desenvolvida. A série trouxe uma espécie de *zeitgeist*³¹, ou seja, ela resgatou o espírito de uma época, trouxe elementos que relembram a década de 1980 em uma espécie de releitura, onde junto com os elementos nostálgicos ela mescla aspectos do cotidiano atual, permitindo assim uma identificação maior do público jovem, que acaba se encontrando dentro da série.

Respondendo à questão norteadora, nota-se que a direção de arte utiliza de elementos-chaves para dar vida ao imaginário da série *Stranger Things*. Como visto na análise foi utilizado diversos elementos para que se trouxesse a ideia de anos 1980 para os cenários, além dos aspectos de âmbito geral, como os móveis, paredes e chão, os diretores de arte utilizaram elementos significativos para compor esse imaginário, como um pôster na parede ou no cinema, um disco sobre a cama, uma peça de roupa utilizada por um personagem, e até mesmo um penteado escolhido.

E tudo isso só é possível através de um estudo prévio, que possibilita entender quais elementos trarão mais efeito. No caso de *Stranger Things*, os elementos nostálgicos e referências foram os escolhidos com zelo e capricho: a presença de jogos de RPG, o fliperama, o telefone, o rádio “3 em 1”, os discos de vinil, a lembrança dos filmes da época e as roupas amadas dos anos 1980 e trouxeram o efeito esperado. Assim a nostalgia se fez presente na série, fator que contribuiu para o sucesso da história.

A autora acredita que o resultado do estudo foi satisfatório, pois foi possível visualizar através da análise os aspectos estudados e entender de que forma eles foram utilizados para criar um imaginário nostálgico, nesse caso envolvendo a década de 1980. Os objetivos propostos inicialmente foram alcançados. Foi possível apresentar conceitos de imaginário e perceber a sua importância nos materiais

³¹ Uma expressão alemã que pode ser traduzida como espírito da época. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/marketing/ponto_de_vista/2014/02/06/zeitgeist.html#:~:text=Zeitgeist%20%C3%A9%20um%20termo%20alem%C3%A3o,um%20determinado%20per%C3%A9do%20de%20tempo.> Acesso em 15 nov.2021.

audiovisuais, assim como o papel da nostalgia, entender os fundamentos da direção de arte e sua relevância nas séries e por último analisar de que forma se deu a construção do imaginário através da direção de arte na série *Stranger Things*.

Além disso, após a realização deste trabalho fica possível perceber que existe a possibilidade de um estudo mais aprofundado sobre a temática, tanto no aspecto relacionado à importância da direção de arte, como também sobre outros aspectos utilizados para a construção da série *Stranger Things*.

REFERÊNCIAS:

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

_____. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. São Paulo: Papyrus, 2006.

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

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

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**. Campinas: Editora da Unicamp, 2013.

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: 01 ago. 2021

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

CANTORE, Jacqueline; PAIVA, Marcelo. **Séries: de onde vieram e como são feitas**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2021.

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: 28 jul. 2021.

COSTA, Francisco Araújo da. **O Figurino como elemento essencial da narrativa**. Sessões do Imaginário. Nº 8. Porto Alegre, 2002.

CRUZ, Lucia Santa; FERRAZ, Talitha. **Nostalgias e mídia: no caleidoscópio do tempo**. Rio de Janeiro: E-Papers, 2018.

ELIADE, M. **Imagens e símbolos: ensaios sobre o simbolismo mágico-religioso**. Trad. Sonia Cristina Tamer. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

FARINA, Modesto – **Psicodinâmica das cores em comunicações**. 4ª Edição. Editora Edgard Blucher, Ltda, São Paulo, 1990 ISBN: 85-202-0137-0

FELLINI, Federico. **Fazer um Filme**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2000.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Miniaurélio: o dicionário da língua portuguesa**. 8. ed. Curitiba: Positivo, 2010.

FERREIRA, Ermelinda. De Maya a 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: 28 jul. 2021.

FRIEDLANDER, Paul. **Rock'n'roll: Uma História Social**. São Paulo: Record, 1996.

GOETHE, J. W. – **Doutrina das cores**. São Paulo: Nova Alexandria, 1993

HELLER, Eva – **Psicologia del Color**. 1ª Edição: Editorial Gustavo Gili, SA, Barcelona,

2004 ISBN: 84-252-1977-9

GUMBRECHT. Hans Ulrich. **Nosso amplo presente**. Baurui: Unesp. 2015

HUYSSSEN, Andreas. **Políticas de memória do nosso tempo**. Lisboa: Universidade Católica. Editora, 2014.

JACKMAN, John. **Lighting for digital video and television**. São Francisco: CMP Books, 2010.

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

LEGROS, Patrick; MONNEYRON, Frédéric; RENARD, Jean-Bruno; TACUSSEL, Patrick. **Sociologia do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2014.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

LOBRUTTO, Vincent – **The Filmmaker's guide to production design**. New York, Allworth Press, 2002.

MACHADO, Heitor Leal. Nostalgia, distopia e ficção seriada: relações entre passado e futuro no imaginário contemporâneo. **Ação Midiática – Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura**, [S.L.], p. 124, 29 jan. 2020. Universidade Federal do Paraná.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Portugal: Dinalivro, 2005.

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

NORA, Pierre. **Les lieux de mémoire**. Paris: Gallimard, 1993.

OLIVEIRA, Marcelo gomes; PERES, Taigra Tássila; OLIVEIRA, Victória Maria Gorini de. BARBOSA, Thassiana de Almeida Miotto. **Eu, o corpo e a moda: reflexos dos anos 80**. 2015. Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design e Moda. Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2015.

RICCI, Sophia. **Guia dos anos 1980: Para matar a saudade de uma década inesquecível**. São Paulo: Editora Discovery, 2005.

RODRIGUES, Chris. **O Cinema e a Produção**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2002
 ROSSINI, Miriam de Souza. **AS MARCAS DO PASSADO: o filme histórico como efeito de real**. 1999. Tese (Pós-graduação) - Curso de História, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 1999.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Loyola, 2002.

SLATER, Don. **Cultura do Consumo e Modernidade**. São Paulo: Nobel, 2001
 WUNENBURGER, J. J. **O imaginário**. Trad. Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

VARGAS, Gilka Padilha de. **Direção de arte: a imagem cinematográfica e o personagem**. 2014. Trabalho apresentado no GT 3- Cinema no Delírio Contemporâneo, do Encontro Nacional de Pesquisa em Comunicação e Imagem – ENCOI.

SITES:

AMENDOLA, Beatriz. **6 detalhes do fim de "Game of Thrones" que podem ter passado despercebidos...** 2019. Disponível em: <https://www.bol.uol.com.br/entretenimento/2019/05/24/os-detalhes-do-fim-de-game-of-thrones-que-podem-ter-passado-despercebidos.htm> Acesso em 20 de outubro de 2021.

BEATS, Mj. 2017. **A realeza do Pop: Michael Jackson e Madonna**. Disponível em: <https://mjbeats.com.br/a-realeza-do-pop-michael-jackson-e-madonna-cab39f5aac20>. Acesso em 25 de setembro de 2021.

BURROUGHS, Milly. **Why is 1980s postmodernism experiencing a Design rebirth?** 2017. Disponível em: <https://www.anothermag.com/design-living/10144/why-is-1980s-postmodernism-experiencing-a-design-rebirth> Acesso em 11 de setembro de 2021.

CANHISARES, Mariana. **Stranger Things ganha pôster inspirado em Os Goonies; confirma**. 2017. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/series-tv/stranger-things-ganha-poster-inspirado-em-os-goonies-confira>. Acesso em: 15 dez. 2021.

CARTNER-ORLEY, Jess. **She was gangsta with her clothes: how princess diana became 2020's biggest style icon**. how Princess Diana became 2020's biggest style icon. 2020. Disponível em: <https://www.theguardian.com/fashion/2020/nov/04/she-was-gangsta-with-her-clothes-how-princess-diana-became-2020s-biggest-style-icon>. Acesso em: 12 out. 2021.

COTTAGECORE: entenda como a estética se destaca na série Bridgerton. Entenda como a estética se destaca na série Bridgerton. 2021. Disponível em: <https://versatille.com/cottagecore-entenda-como-a-estetica-se-destaca-na-serie-bridgerton/>. Acesso em: 20 de agosto de 2021.

ESTEVIÃO, Ilca Maria. **Bridgerton**: saiba detalhes do figurino da série que é sucesso de audiência. 2021. Disponível em: <https://www.metropoles.com/colunas/ilca-maria-estevao/bridgerton-saiba-detalhes-do-figurino-da-serie-que-e-sucesso-de-audiencia>. Acesso em: 25 de setembro. 2021.

FERREIRA, Beth. **Eu queria tanto a minha MTV, faz 30 anos...** Disponível em: <http://bitmag.com.br/imagem/mtv-faz-30-anos.html> . Acesso em 30 de setembro de 2021.

KALAW, Adam. **Style History**: the puffer jacket and the panini loving italians that made it cool. The Puffer Jacket and the Panini Loving Italians that Made it Cool. 2021. Disponível em: <https://www.queensfashionindustrynetwork.com/blog/style-history-the-puffer-jacket-and-the-panini-loving-italians-that-made-it-cool>. Acesso em: 15 dez. 2021.

KELLER, Hadley. **This Instagram Account of '80s Decor Will Be Your New Favorite Follow**. 2019. Disponível em: <https://www.housebeautiful.com/design-inspiration/a28223760/the80sinterior-instagram-account/>. Acesso em: 11 out. 2021.

KREUTZ, Katia e Equipe da Academia Internacional de Cinema. **Quero ser Diretor de Arte**. 2017. Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/quero-ser-diretor-de-arte/>. Acesso em: 15 de agosto de 2021.

Lemes, Daniel. **“A era de ouro dos arcades, ou dos shoot'em ups?”** *Memória Bit*, 2016, https://www.memoriabit.com.br/era-de-ouro-dos-arcades-shootem-ups/?__cf_chl_jschl_tk__=YnbeQNCx7jpX_nx6.dbMpnaiavOEsWc4YIkZ1qD.PnU-1636033844-0-gaNycGzNCOU. Acesso em 29 outubro 2021.

Miyazawa, Pablo. **“Admirável Mundo Pop: o sucesso absoluto de Stranger Things não é necessariamente bom para a cultura pop.”** *Adoro Cinema*, 2019, <https://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-148897/>. Acesso em: 20 outubro 2021.

MUBI. **William Cameron Menzies**. Disponível em: <https://mubi.com/pt/cast/william-cameron-menzies>. Acesso em: 25 de outubro de 2021.

NETFLIX, 2021. Disponível em: < <https://www.netflix.com/browse> >. Acesso em: 20 de agosto de 2021.

OLIVEIRA, Aline. **Como são os atores de Dark fora da série**: Claudia e Adam são os mais diferentes. 2020. Disponível em: <https://www.vix.com/pt/series/587907/como-sao-os-atores-de-dark-fora-da-serie-claudia-e-adam-sao-os-mais-diferentes>. Acesso em 20 de outubro de 2021.

PINTEREST. **Brigerton**: I costumi della serie tv del momento. Disponível em: <https://www.pinterest.pt/pin/68117013103375410/>. Acesso em 01 de novembro de 2021

_____. **Museumwohnung WBS 70**: Plattenbau ervaren. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/382735668330251156/>> Acesso em 11 de setembro de 2021.

_____. **Ideia Fixa**. Disponível em: <https://in.pinterest.com/pin/93731235968433740/>. Acesso em 2 de outubro de 2021.

PILATO, Herbie J. **Rod Serling and “The Twilight Zone”**: a look back at the original sci-fi tv classic and its prolific creator. A look back at the original Sci-Fi TV classic and its prolific creator. 2020. Disponível em: <https://medium.com/writing-for-your-life/rod-serling-and-the-twilight-zone-2e3afae4e898>. Acesso em: 24 out. 2021.

POSTERS, Original Vintage Movie. **THE EVIL DEAD, ORIGINAL BRUCE CAMPBELL HORROR 1 SHEET MOVIE THEATER CINEMA POSTER FOR SALE**. 2015. Disponível em: Imagem disponível em <https://originalvintagemovieposters.com/the-evil-dead-original-bruce-campbell-horror-1-sheet-movie-theater-cinema-poster-for-sale/>. Acesso em: 15 dez. 2021.

ROSSO, Fábio. **“Ilha de Ferro”**: foi gravada em plataforma cenográfica e conta com modelo 3d extremamente realista; foi gravada em plataforma cenográfica e conta com modelo 3D extremamente realista; 2021. Gshow. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/ilha-de-ferro/noticia/ilha-de-ferro-foi-gravada-em-plataforma-cenografica-e-conta-com-modelo-3d-extremamente-realista-confira-making-of.ghhtml>. Acesso em: 21 ago. 2021.

TEIXEIRA, António. **Morreu o Cineasta Brasileiro de “O Beijo da Mulher Aranha”, Clóvis Bueno**. Disponível em: <https://www.oturismo.pt/cultura/cinema/30112>. Acesso em 30 de outubro de 2021.

THEODORO, Lara. **Roupas anos 80**: Looks da época, 2020. Disponível em: <https://olook.com.br/roupas-anos-80/>. Acesso em 12 de setembro 2021.

WIKIPEDIA. **What Happened to Mary**. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/What_Happened_to_Mary. Acesso em 20 de outubro de 2021.

ZANNETI, Laysa. **Novo estudo de audiência destaca que Stranger Things já foi mais vista que Demolidor e Jessica Jones**. 2016. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-123710/>. Acesso em 28 de outubro de 2021

FILMOGRAFIA:

A Garota de Rosa Shocking. Direção: Howard Deutch. Produção de Lauren Shuler. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1986. DVD, (96 min.), cor.

A Maravilhosa Sra. Maisel. 1º - 3º Temporada. Produção: Dhana Gilbert; Matthew Shapiro; Salvatore Carino; Sheila Lawrence. Estados Unidos: Amazon Studios, 2017 – presente. Streaming, cor.

American Horror Story. 1º-10º temporada. Produção: Alexis Martin Woodall; Patrick, McKee Robert M. Williams Jr. Estados Unidos: FOX, 2011 - atual. HDTV-Streaming, cor.

Bridgerton. 1 temporada. Produção: Shonda Rhimes. Estados Unidos: Netflix, 2020 - atual. Streaming, cor.

Curtindo a Vida Adoidado. Direção: Hughes. Produção de John Hughes, Tom Jacobson. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1986. DVD, (102 min), cor.

E o vento levou. Direção: Victor Fleming; George Cukor; Sam Wood Estados Unidos: Selznick International Pictures, 1939. DVD, (245 min), cor.

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

Euphoria. 1º - 2º temporada. Produção: Sam Levinson. Estados Unidos: HBO. 2019 - Atual. Cor.

Game of Thrones 1º- 8º Temporada. Produção: Mark Huffam. Estados Unidos: HBO, 2011 - 2019. HDTV-Streaming, cor.

Ilha de Ferro 1º- 2º Temporada. Produção: Max Mallmann; Adriana Lunardi. Brasil: Globoplay, 2018 - 2019. HDTV-Streaming, cor.

O Beijo da Mulher Aranha. Direção: Hector Babenco. Brasil: Embrasilme, 1985. DVD, (120 min), cor.

O Gambito da Rainha 1º Temporada. Produção: Marcus Loges; Mick Aniceto. Estados Unidos: Netflix, 2020. HDTV-Streaming, cor.

O que aconteceu com Mary. 12 capítulos. Estados Unidos: Edison Studios, 1912. p&b.

Orgulho e Preconceito. Direção: Joe Wright. Produção: Tim Bevan, Eric Fellner, Paul Webster. Reino Unido: Universal Studios, 2005. DVD, (129 min), cor.

O Grande Hotel Budapeste. Direção: Wes Anderson; Scott Rudin; Steven Rales;

O Clube dos Cinco. Direção: John Hughes. Produção: John Hughes; Ned Tanen; Michelle Manning. Estados Unidos: Universal Pictures, 1985. DVD, (97 min), cor.

Stranger Things. 1º-3º Temporada. Produção: The Duffer Brothers. Estados Unidos: Netflix, 2016-2021. HDTV-Streaming, cor.

The Newsroom. 1º-3 temporada. Produção: Aaron Sorkin. Estados Unidos: HBO, 2012 - 2014. HDTV-Streaming, cor.

THRILLER. Videoclipe: Michael Jackson. Los Angeles: Epic Records, 1982. (14 min.), color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sOnqjkJTMAA>. Acesso em: 25 set. 2021.

APÊNDICE – PROJETO DE TCC I

UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL

CAROLINE TESSARO MATIELLO

**STRANGER THINGS: UMA ANÁLISE SOBRE A CONSTRUÇÃO DO IMAGINÁRIO
NOSTÁLGICO DA DÉCADA DE 1980 PELO OLHAR DA DIREÇÃO DE ARTE**

Caxias do Sul, junho de 2021.

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

CAROLINE TESSARO MATIELLO

**STRANGER THINGS: UMA ANÁLISE SOBRE A CONSTRUÇÃO DO IMAGINÁRIO
NOSTÁLGICO DA DÉCADA DE 1980 PELO OLHAR DA DIREÇÃO DE ARTE**

Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito para aprovação na
disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso I.

Orientador (a): Prof.^a Dr.^a Ivana Almeida da Silva

Caxias do Sul, junho de 2021.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - O quarto do Jonathan	124
Figura 2 - Os detalhes do quarto do Jonathan	125
Figura 3 - A casa dos Bayers	126
Figura 4 - A sala da casa dos Bayers	127
Figura 5 – A sala de descanso das senhoras Bennet	132

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	05
1.1 PALAVRAS CHAVE	06
2 TEMA	07
2.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA	07
3 JUSTIFICATIVA.....	07
4 QUESTÃO NORTEADORA	10
5. OBJETIVOS	11
5.1 OBJETIVO GERAL	11
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
6. METODOLOGIA	12
7. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	18
7.1 O IMAGINÁRIO E A LEMBRANÇA DO PASSADO.....	18
7.2 A IMPORTÂNCIA DA DIREÇÃO DE ARTE E AS SÉRIES.....	20
7.3 A CONSTRUÇÃO DO IMAGINÁRIO EM STRANGER THINGS.....	22
8. ROTEIRO DOS CAPÍTULOS	25
9. CRONOGRAMA	26
REFERÊNCIAS	27

1 INTRODUÇÃO

Quando se vive no mundo contemporâneo, com o caos constante, o trabalho cansativo e rotinas intermináveis chega um ponto em que é preciso encontrar um refúgio da vida real, uma fuga do caos. Muitos encontram essa brecha de distração no mundo **imaginário** das **séries**, filmes e livros que trazem essa possibilidade de se desligar do mundo real por algum tempo e nos teletransportar para um universo mágico, **nostálgico**, repleto de histórias incríveis que permitem que durante algum tempo esqueçamos do que está acontecendo ao nosso redor.

Mas, cada pessoa é atraída mais por algum gênero, no entanto buscamos sempre algo que gostamos mais, que nos despertam alguma lembrança, uma memória, um sentimento de **nostalgia** por algo bom que vivemos e que gostaríamos de lembrar ou até mesmo algo que gostaríamos de viver.

E o imaginário esteve presente no audiovisual e nos livros como um todo desde seu primórdio, possibilitando a criação de universos fantasiosos, mágicos e únicos e que até então poderiam ficar apenas na cabeça de quem o imaginava.

Mas nem sempre esse imaginário foge do real, como diz Baudrillard (1981) o **imaginário** provém de algo que já foi real e que escapou das nossas mãos. É isso que muitas produções tentam trazer para suas criações, reacender memórias do passado, recriando através de mundos imaginários, as épocas que ficaram para trás.

O formato audiovisual acaba sendo o meio mais procurado pelas pessoas para essa fuga do real, pois apresenta inúmeras possibilidades, tanto visuais como verbais e sonoras. Sendo capaz de criar cenas repletas de realismo e detalhes, além de contar com o apoio das novas tecnologias que possibilitam o uso de efeitos especiais que permitem a criação de universos mágicos e fantasiosos. Todas essas possibilidades engrandecem a experiência do espectador lhe dando cada vez mais a sensação de pertencimento ao universo retratado.

Com o surgimento dos canais de *streaming*³² como a Netflix, HBO, Amazon Prime, etc., o audiovisual ganhou uma maior facilidade de acesso, e as produções independentes ganharam mais destaque. Um dos conteúdos audiovisuais que ganhou

³² Streaming é uma forma de distribuição digital, em oposição à descarga de dados.

cada vez mais destaque foram as séries que diferente dos filmes apresentam a possibilidade de criar histórias mais longas, dividir em capítulos e criar inúmeras temporadas, fator que acaba atraindo espectadores que gostam de se envolver em histórias mais longas.

A série **Stranger Things**, da Netflix, é um exemplo de grande relevância de uma série que traz um resgate do passado que foi perdido, mas que ainda gera conforto nas pessoas que se permitem conhecer esse universo **nostálgico** dos **anos 1980** que a **série** criou.

Inspirada em grandes sucessos dos **anos 1980**, como o Poltergeist - O fenômeno de 1982, Os Goonies de 1985, Evil Dead - A morte do Demônio de 1982 entre outros filmes, a série uniu a nostalgia e a ficção científica e se tornou um fenômeno mundial em poucos dias. Os produtores utilizaram todos os elementos possíveis para recriar a década de 1980 na série de forma mais fiel possível.

Utilizando figurinos, cenários, músicas e personagens, que fizeram sucesso na década, a **série** permitiu um resgate de uma época tão querida por muitos, trouxe lembranças, reacendeu memórias para quem pode viver tal período e possibilita a experiência de conhecer esse mundo para aqueles mais jovens que acabaram perdendo a oportunidade.

E toda essa construção do imaginário dos **anos 1980** só foi possível graças ao trabalho de **direção de arte**, que pensou em cada detalhe presente nas cenas para desenvolver a ambientação das produções audiovisuais e passar a atmosfera correta em cada episódio permitindo assim, uma experiência completa do espectador.

Mas o que torna essas produções tão atrativas? O futuro TCC pretende entender como é dada a construção desses imaginários audiovisuais pelo olhar da direção de arte buscando trazer de que maneira a estética **nostálgica** dos **anos 1980** foi recriada utilizando da composição de cenários, escolha de figurinos e elementos característicos.

1.1 Palavras chaves: Série. Nostalgia. Imaginário. Anos 1980. Direção de arte. Stranger Things.

1 TEMA

Imaginário e séries.

1.1 Delimitação do tema

Estudo de caso analisando conceitos de imaginário na série Stranger Things a partir da ótica da direção de arte.

2 JUSTIFICATIVA

O audiovisual tem o poder de criar inúmeras possibilidades, mostrar diversas realidades, contar as mais diversas histórias, sejam elas capazes de te fazer rir ou chorar, de se sentir parte de um universo mágico, viajar para o futuro ou de volta para o passado. Ele está presente na vida das pessoas, no seu dia a dia, informando e entretendo.

Desde pequena esta autora teve forte ligação com o audiovisual, encontrava nos filmes um refúgio da realidade, a possibilidade de embarcar em mundos fantásticos. Mais tarde descobriu as possibilidades desse universo e a paixão pela edição audiovisual e estudo do mesmo.

Trabalhando há cinco anos na área de produção audiovisual o futuro TCC não poderia ser diferente, precisaria abordar algo relacionado a esse universo, mas como delimitar uma única discussão dentro de todas as possibilidades?

O audiovisual é de extrema relevância para as pessoas e existem diversos trabalhos sobre o tema. Diante das buscas o tema séries de *streaming* se mostrou relevante para o estudo tendo em vista a crescente positiva do mercado, as séries de streaming ainda são um tema pouco abordado na comunicação social.

As produções audiovisuais, estão constantemente presentes na vida das pessoas, seja para informar ou apenas como um refúgio, uma fuga da realidade, usada como um momento de descanso, descontração, ou simplesmente para gerar prazer.

É pelo olhar da direção de arte que os materiais audiovisuais ganham vida, cada elemento em cena tem papel fundamental para a construção do imaginário ideal para aquela determinada história.

O imaginário tem o poder de trazer a vida real nossos sonhos, medos, memórias, desejos e esperanças para o futuro. É com ele que embarcamos em histórias dos mais variados gêneros e por essa razão a temática foi escolhida como base para o estudo deste TCC.

Depois de definido o tema, a necessidade de escolher uma obra para analisar, outra tarefa difícil tendo tantas obras de sucesso para analisar, no entanto

as obras de maior sucesso já possuem grandes quantidade de trabalhos acadêmicos.

Stranger Things, no entanto, ainda apresenta poucos estudos no âmbito da comunicação social, mesmo tendo alcançado grande sucesso.

A autora realizou diversas pesquisas em sites como o Banco Digital de Teses e Dissertações, Portal Intercom e Google Acadêmico e poucos trabalhos sobre a série foram encontrados e nenhum com o foco para o tema imaginário.

Por isso o presente trabalho será de grande importância para área trazendo um olhar sobre a construção do imaginário em produções de grande importância, principalmente no quesito séries de *streaming* que ainda é um assunto que é pouco abordado. Também abordará questões sobre direção de arte que é fundamental para qualquer trabalho do âmbito da publicidade.

Além disso, trará uma análise de suma importância para o universo do audiovisual como um todo. Essa análise terá como norte a direção de arte, e a autora pretende trazer uma análise sobre como o imaginário de uma série, nesse caso Stranger Things, é construído através da composição da cena e do uso dos elementos visuais.

3 QUESTÃO NORTEADORA

Como o imaginário nostálgico dos anos 1980 é representado através da direção de arte na série Stranger Things?

4 OBJETIVOS

4.1 Objetivo geral

Compreender a construção do imaginário dos anos 1980 pela análise da direção de arte na série *Stranger Things*.

4.2 Objetivos específicos

- a) Definir o que é o imaginário e o seu papel no audiovisual;
- b) Analisar o papel da direção de arte nas séries;
- c) Contextualizar a importância da nostalgia como atrativo para o espectador;
- d) Contextualizar importância das séries e das plataformas de *streaming*;
- e) Analisar de que forma foi feita a construção do imaginário na série *Stranger Things* através da direção de arte.

6 METODOLOGIA

A metodologia de pesquisa é um passo fundamental em qualquer trabalho científico. Com ela é possível alcançar as respostas das perguntas propostas no trabalho. O presente trabalho utilizará como metodologia a pesquisa qualitativa exploratória que se preocupa com aspectos ligados à sociedade e possui segmentos focados em filmes, textos e imagens.

Os aspectos essenciais da pesquisa qualitativa consistem na escolha adequada de métodos e teorias convenientes; no reconhecimento e na análise de diferentes perspectivas; nas reflexões dos pesquisadores a respeito de suas pesquisas como parte do processo de produção de conhecimento; e na variedade de abordagens e métodos (FLICK, 2009, p.21).

No entanto existem diversas possibilidades e métodos de pesquisas disponíveis e é de suma importância escolher os métodos mais adequados para a pesquisa proposta. Zamboni (1998) aponta que toda pesquisa vai necessitar de um método para chegar aos seus objetivos. Método é o caminho pelo qual esses são alcançados. Poderá haver vários caminhos diferentes, mas existirá sempre um mais adequado para ser trilhado.

A pesquisa se dividirá em pesquisa bibliográfica e um estudo de caso que contará com a análise fílmica para a realização da análise proposta. A pesquisa bibliográfica é de suma importância para o desenvolvimento de qualquer trabalho, pois possibilita um maior conhecimento e entendimento sobre o assunto a ser discutido. Conforme Marconi e Lakatos (2009), a pesquisa bibliográfica é realizada com base em fontes disponíveis, como documentos impressos, artigos científicos, livros, teses, dissertações. É com ela que é possível elevar o nível de conhecimento abordado ao decorrer do trabalho.

Nessa etapa o uso da Internet será bastante importante pois o material de pesquisa, a série *Stranger Things*, encontra-se on-line e disponível na plataforma de *streaming* Netflix, além da série utilizaremos de bancos de dados de teses e dissertações para complementar a pesquisa.

Em segundo utilizaremos a Análise Fílmica, para a análise e compreensão da série. Segundo Vanoye (1994) analisar contém duas etapas importantes, primeiro a etapa de decompor e descrever a cena analisada e segundo estabelecer e compreender as relações entre esses elementos decompostos, ou seja, interpretar.

Segundo Vanoye (1994) *apud* Penafria (2009) é comum aceitar que analisar implica em duas etapas importantes: em primeiro lugar decompor, ou seja, descrever e, em seguida, estabelecer e compreender as relações entre esses elementos decompostos, ou seja, interpretar.

A decomposição recorre, pois, a conceitos relacionados à imagem (fazer uma descrição plástica dos planos, enquadramentos, composição...) ao som, e a estrutura do filme (planos, cenas, sequências...). Com o objetivo de exemplificar/esclarecer o funcionamento de um determinado filme e proporcionar-lhe uma interpretação. (VANOYE, 1994 *apud* PENAFRIA, 2009, p.1)

O intuito deste trabalho é compreender de que forma se dá a construção do imaginário nostálgico dos anos 1980 através da direção de arte presente na série *Stranger Things*. A análise se dará por meio de um olhar sobre a direção de arte, e avaliará questões como: figurino, iluminação, disposição de objetos, cores e a composição do cenário em geral. Teremos como análise futura, duas sequências por temporada, sendo 6 sequências no total.

Como exemplo será analisado algumas cenas de destaque da série *Stranger Things*, onde será possível observar os aspectos marcantes da direção de arte que contribuíram para a construção do imaginário dos anos 1980. É importante ressaltar que a série se passa nos Estados Unidos, por isso os aspectos levados em consideração podem ser diferentes aos demais países.

A seguir apresentaremos cenas do segundo episódio da primeira temporada da série, lançada em 15 de julho de 2016 com 8 episódios, a análise se dará em dois momentos diferentes do episódio que permitem contemplar o problema de pesquisa.

Situação da sequência 1: A primeira cena analisada acontece aos 17 minutos e 4 segundos de duração do episódio, o personagem Jonathan está relembando um momento do passado onde ele conversava com o irmão mais novo Will que agora está desaparecido.

De início já é possível observar as cores em cena, os padrões visuais e elementos bem característicos. As características da construção, como o tom da tinta na parede, o tapete no chão e o estilo dos móveis também são equivalentes aos da época.

Figura 1 – O quarto do Jonathan



Fonte: Imagem disponível em: *Stranger Things, A estranha da Maple Street*, (T1E2, 2016)

Além disso, é possível notar a presença de elementos bem características da época, como o aparelho de som 3 em 1 ao fundo, as fitas espalhadas na cama, os discos de vinil ao lado do rádio e os pôsteres na parede. O pôster acima do rádio é uma referência a um filme clássico, *Evil Dead - A morte do Demônio* de 1981. Outro aspecto importante da direção de arte de *Stranger Things*, é que os ambientes remetem a personalidade do personagem em questão, no exemplo do quarto do Jonathan pode-se notar sua paixão por música e filmes de terror.

Na questão arquitetônica é possível notar a presença de bastante madeira e roupas de cama, cortinas e papéis de parede em tons bege que eram elementos de construção e decoração considerados da moda na época e que está presente em todas as casas que aparecem na série. A cena tem uma iluminação mais natural, com bastante foco nos irmãos, justamente para passar a sensação de uma lembrança querida dos dois. Além de apresentar um tom mais vivo, já que é uma lembrança de quando as coisas ainda estavam bem, diferente dos momentos atuais da série que já passam para um tom mais frio, remetendo ao suspense do desaparecimento.

Figura 2 – Os detalhes do quarto do Jonathan



Fonte: Imagem disponível em: Stranger Things, *A estranha da Maple Street*, (T1E2, 2016)

O figurino dos irmãos também é bem característico, a camisa mais justa, geralmente branca com detalhes em outra cor, com uma calça jeans clara. Ao fundo para completar a viagem, a década está tocando o clássico *Should I stay or should I go* da banda The Clash, a música se tornou um dos grandes representantes da série, e hoje em dia é impossível ouvir o clássico sem lembrar de Stranger Things. A trilha não será objeto de análise, no entanto é importante ressaltar a sua importância na série e em como ela auxilia na construção da atmosfera juntamente com os demais elementos analisados.

Situação da sequência 2: um dos cenários mais marcantes da série é a casa dos Bayers. Além de ser muito importante para a trama da série, o cenário em questão traz diversos elementos de destaque para a análise.

Nessa cena, a Joyce está abrindo um novo telefone, já que seu antigo telefone acabou queimando de uma maneira misteriosa quando recebeu uma chamada que parecia ser de seu filho Will que desapareceu de maneira repentina.

Pode - se observar o padrão floral em evidência em diferentes partes da casa, como no papel de parede, na poltrona da sala e nas cadeiras da mesa de jantar. Os papéis de parede eram algo comum nas casas norte-americanas, eram utilizados nas cozinhas, salas, quartos e até mesmo nos banheiros. Um dos padrões favoritos do início da década eram os padrões floridos e listrados.

Figura 3 – A casa dos Bayers



Fonte: Imagem disponível em: Stranger Things, *A estranha da Maple Street*, (T1E2, 2016)

Além dos papéis de parede, outro elemento arquitetônico bastante presente na década eram os móveis em madeira em tons escuros e trabalhados. Na cena é possível notar que a madeira está presente nas paredes, em detalhes no teto e nos móveis, como as cadeiras, a mesa de jantar, a mesa de centro, na estante ao fundo e em outros elementos de menor destaque, como as molduras dos porta-retratos na parede.

O telefone colorido também era um objeto marcante e de grande importância para o decorrer da série já que é pelo telefone que a personagem tem seu primeiro contato com o filho desaparecido, nesse caso a Joyce está abrindo um telefone de mesa, mas também era bastante comum encontrar a versão de parede e em diversas cores. A televisão de tubo é outro elemento marcante, principalmente com a antena levantada, ter uma televisão de tubo principalmente com caixa de madeira era sinônimo de status na época.

Figura 4 – A sala da casa dos Bayers



Fonte: Imagem disponível em: *Stranger Things, A estranha da Maple Street*, (T1E2, 2016)

A iluminação com aspecto natural mantém a atmosfera mais escura da casa o que auxilia com o tom de suspense e dramaticidade na cena. Outro detalhe da direção de arte é o aspecto bagunçado da casa, já que na série a Joyce não possuía muito tempo para cuidar da casa e nem de seus filhos devido ao trabalho excessivo.

O figurino de Joyce acaba sendo um dos mais básicos da série, já que a personagem não se preocupa com sua aparência e foca somente no trabalho para sustentar a casa. Consiste basicamente em casacos e jaquetas de seu filho mais velho e de seu ex-marido que acabam sendo combinados com uma camisa e calças jeans.

7 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

7.1 O IMAGINÁRIO E A LEMBRANÇA DO PASSADO

Vivemos imersos em imagens, sejam elas visões da vida cotidiana ou as imagens que nos cercam na televisão, em outdoors, revistas, filmes ou livros. As imagens podem ser reais ou fruto da imaginação. Mas essas imagens são reais, ou apenas fruto da mente?

Quando se fala de imaginário muitas interpretações podem surgir, até mesmo entre os estudiosos o termo gerou viés divergentes. Segundo o dicionário Aurélio da língua portuguesa a palavra imaginário é colocada como algo irreal, inventado.

O termo gera bastante confusão, e está aberto a diversas interpretações e pode ser usado para se referir a diferentes universos como: imagem, signo, ídolo, mito, sonho, entre outros. Durand (1988) explica que a confusão se dá devido a uma “extrema desvalorização que sofreu a imaginação, a *phantasia*³³ no pensamento do Ocidente e da Antiguidade clássica”

Para o presente trabalho utilizaremos como referencial teóricos os autores, Baudrillard, Durand, Wunenburger, Legros entre outros. Segundo Wunenburger (2007):

Nos usos correntes do vocabulário das letras e das ciências humanas, o termo “imaginário”, como substantivo, remete a um conjunto bastante flexível de componentes. Fantasia, lembrança, devaneio, sonho, crença não verificável, mito, romance, ficção são várias expressões do imaginário de um homem ou de uma cultura. É possível falar do imaginário de um indivíduo, mas também de um povo, expresso no conjunto de suas obras e crenças. Fazem parte do imaginário as concepções pré-científicas, a ficção científica, as crenças religiosas, as produções artísticas que inventam outras realidades (pinturas não realistas, romance, etc.), as ficções políticas, os estereótipos e preconceitos sociais etc. (WUNENBURGER, 2007, p.7)

³³ Provém do vocábulo grego, é uma faculdade humana que permite reproduzir, através de imagens mentais.

O imaginário está presente em tudo que nos cerca, ele pode aparecer em um filme que assistimos, em uma propaganda que vemos na televisão, pode surgir de um livro que lemos. Ele está presente muitas vezes nas lembranças, nos sonhos ou devaneios, no entanto isso não significa que é algo inventado ou irreal.

O imaginário se mescla à realidade exterior e entra em confronto com ela; ele encontra seus pontos de apoio, ou pelo contrário, um meio hostil; pode ser confirmado ou repudiado. O imaginário age sobre o mundo e o mundo age sobre ele. Mas, em sua essência, ele constitui uma realidade independente, dispendo de suas próprias estruturas e de sua própria dinâmica. (BOIA, 1998, p. 16 *apud* BECCARI, 2012, p. 170)

Um aspecto encontrado com frequência em obras literárias, filmes e séries que está bastante relacionado ao imaginário é a nostalgia, o apego pelo passado e até mesmo o saudosismo por uma época passada. Eliade (1991) fala que sonhos, devaneios e as imagens nostálgicas, desejos, sonhos, entusiasmos etc., são forças que projetam os seres humanos historicamente e os condicionam em um mundo espiritual infinitamente mais rico que o mundo fechado de seu momento histórico.

Para uma melhor compreensão, voltaremos ao princípio da palavra “nostalgia”. Davis (1979) *apud* Machado (2019) aponta a nostalgia como:

[...] uma emoção social e experiência estética. O sociólogo explica que o termo foi cunhado pelo médico Johannes Hofer no século XVII ao observar um sentimento familiar entre mercenários suíços distantes da terra nativa. Um desejo doloroso de retornar ao lar que deixava os soldados melancólicos e anoréxicos, e até induzia ao suicídio. A nostalgia era um quadro patológico relacionado com a espacialidade e distância. Mas uma virada semântica desvinculou a nostalgia da medicina e da ação militar, sendo hoje uma emoção positiva, de que se tem de algo que era bom e se perdeu. Aproximase de questões temporais, implicando os sujeitos a buscarem no passado lembranças de pessoas e lugares para conceder novos significados. Por isso, tem algo sobre o vivido, ainda que imaginado. (DAVIS,1979 *apud* MACHADO,2019, p.136.)

Atualmente o termo já não é mais visto como algo ruim ou relacionado a problemas psíquicos. O dicionário Aurélio da língua portuguesa, traz o significado de nostalgia como um sentimento prazeroso misturado com um pouco de tristeza que se dá quando pensamos em algo que aconteceu no passado.

E tornou-se algo comum vermos a publicidade e o cinema, utilizarem de tal sentimento como forma de atração para o seu público. E a mídia soube utilizar muito bem desta ferramenta na produção de seus conteúdos, e cada vez mais

encontramos produções cujo foco é proporcionar uma nostalgia instantânea em seus espectadores. Niemeyer (2014 *apud* Cruz e Ferraz (2019) diz que:

A mídia produz conteúdos e narrativas não apenas no estilo nostálgico, mas também como desencadeadores da nostalgia. A mídia e as novas tecnologias em particular podem funcionar como plataformas, locais de projeção e ferramentas para expressar a nostalgia. Além disso, a mídia é muitas vezes nostálgica por si mesma, seu próprio passado, suas estruturas e conteúdo. Mudanças de mídia perpétua tornam a mídia nostálgica por seu fim inexistente. (NIEMEYER, 2014, p.7 *apud* CRUZ; FERRAZ, 2019, P.35.)

É comum encontrar inúmeros filmes, séries e documentários, por exemplo, que se baseiam em uma época nostálgica, ou que retratam algum período histórico como a guerra, uma década marcante ou um evento específico. É um produto bastante consumido e sempre abrange um grande público, por isso é comum vermos cada vez mais a produção de produtos com apelo ao emocional nostálgico.

7.2 A IMPORTÂNCIA DA DIREÇÃO DE ARTE E AS SÉRIES

O que seria de uma série sem a construção de seu espaço físico? Qualquer história cinematográfica, necessita de sua estrutura física, é preciso tirar o cenário da imaginação do autor e construí-lo de forma eficaz para que se passe todos os sentidos e emoções para o espectador. A preocupação com a ambientação da história é primordial, já que sem ela não tem como a história em si acontecer.

Vargas (2014) fala sobre a necessidade do espaço, o lugar para contar a história. Na literatura esse espaço se dá pelas palavras, no teatro pelo palco e no cinema, devido às suas características e peculiaridades, ele precisa primeiramente ser concreto. A autora enfatiza que antes de se tornar imagem, ele é físico, tridimensional, real, construído pelas coisas do mundo em sua materialidade.

Os responsáveis por criar esses “mundos” fictícios na realidade são os diretores, diretores de fotografia e diretores de Arte. LoBrutto (2002) *apud* Vargas (2014) aponta que o estilo visual de um filme ocorre da interlocução e colaboração que ocorre entre esses três profissionais. É da natureza do trabalho de cada um e

do modo pelo qual interagem que surge o visual como um todo, os climas, os desenhos de luz, os ambientes adequados aos personagens e à história.

É com a direção de arte que se possibilita a construção dos universos que vemos nas telas. O diretor de arte, também chamado de designer de produção, precisa através de elementos, cores, pequenos detalhes, transmitir as sensações que o roteirista imaginou.

A função principal do designer de produção é criar, em colaboração com o diretor e o diretor de fotografia, uma atmosfera única, um approach gráfico, que em cor, em textura, no conjunto da imagem, produza um estilo característico, com a intenção de situar o filme num lugar aparte dos trabalhos feitos por qualquer outra equipe de cineastas. O designer de produção determina os planos fundamentais e faz sketches deles para a câmera e o diretor. Estes sketches idealmente incorporam tudo, das luzes à posição dos personagens, à escolha das lentes; então seu trabalho se transforma realmente no ponto de partida da filmagem do filme. (STEIN, 1976, p. 196 *apud* BAPTISTA, 2008, p.12)

Figueiredo (2009) *apud* Vargas (2014) aponta que os espaços que são concebidos para o cinema precisam criar a ilusão de um mundo ficcional diante da câmera e do espectador, precisa aparentar uma realidade que vá além de simples representações. É necessário que se alcance um efeito real ao criar esses espaços, permitindo que os espectadores possam ser transportados para esse mundo diferente do seu.

Por exemplo, se a obra em questão for retratar uma determinada época, é preciso que o diretor de arte recrie toda a atmosfera desse período. Cada elemento importa na hora de produzir uma cena, desde o papel de parede até um quadro escolhido para ser colocado na parede. Os móveis, o tipo de iluminação e o figurino farão toda a diferença no conjunto final da cena.

Figura 5 – A sala de descanso das senhoras Bennet



Fonte: Filme Orgulho e preconceito (2005)

Toda produção da direção de arte precisará de um estudo prévio, se a obra for de determinado período, será preciso estudar como era esse momento, quais as características predominantes, que eventos foram marcantes para o período representado, qual era a moda e as características arquitetônicas em vigor. O que era certo e errado, como eram os costumes das pessoas, entre outras características.

As séries de TV ou de streaming sempre tiveram um papel relevante na sociedade, e com a pandemia global e do momento atual, as séries, principalmente as de *streaming* ganharam ainda mais relevância na vida das pessoas que agora isoladas precisaram de mais conteúdo para assistir.

Mas não é de hoje que essas produções são relevantes para as pessoas, as séries acabam por serem os conteúdos preferidos das pessoas por apresentar uma capacidade maior de contar histórias, já que possui a possibilidade de se criar inúmeras temporadas e manter essa série no ar durante muitos anos, como no caso da série *Grey's Anatomy* que possui 17 temporadas e já está no ar desde 2005.

Se tornou comum o termo “maratona” de séries, onde as pessoas assistem uma determinada série inteira em um dia. As pessoas gostam de assistir séries para fugir do caos da realidade em que vivem, se divertirem ou simplesmente para passar o tempo. A psicanalista Glauca Leal, editora da revista *Mente e Cérebro* (2018) ³⁴

³⁴ Entrevista concedida para Camila Tuchlinski – O estado de S. Paulo (2018)

fala sobre como hoje em dia possuímos à mão uma infinidade de filmes, séries, histórias, e o ser humano gosta de histórias. Eles criam empatia e se identificam com os personagens.

As pessoas se envolvem profundamente com as histórias vistas, criam apego aos personagens e esperam ansiosas pelo lançamento dos próximos episódios. E se permitem vivenciar esse mundo imaginário criado pelas séries.

7.3 A CONSTRUÇÃO DO IMAGINÁRIO EM STRANGER THINGS

Diante das mudanças do mundo, o caos da modernidade, cada vez mais as pessoas precisam de refúgios, fugas da realidade e um momento de descanso do mundo que as cercam.

Uma das alternativas para essa fuga é embarcar em um filme ou série e se permitir por alguns momentos viver em uma outra realidade. As pessoas buscam esses conteúdos audiovisuais como uma estratégia de sobrevivência, uma maneira de se manter a vida suportável, as pessoas não se sentem mais seguras e felizes no mundo real, elas precisam dessa possibilidade de fuga para restabelecer a paz interior, descansar e ter um tempo para si. Segundo Baudrillard:

[O] que toda uma sociedade procura, ao continuar a produzir e a reproduzir, é ressuscitar o real que lhe escapa. É por isso que esta produção <<material>> é hoje, ela própria, hiper-real[...]. Assim, em toda a parte o hiper-realismo da simulação traduz-se pela alucinante semelhança do real consigo próprio” (BAUDRILLARD, 1991, p.34).

O audiovisual pode fazer isso, ressuscitar um passado perdido, criar um mundo mágico, um futuro utópico, pode te fazer rir, chorar, refletir e etc. O audiovisual tem muita ligação com o imaginário, principalmente quando falamos de filmes, séries e novelas.

O cinema pode agir de forma análoga à imaginação: ele possui a mobilidade das ideias, que não estão subordinadas às exigências concretas dos acontecimentos externos, mas às leis psicológicas da associação de ideias. [...] O cinema, ao invés de obedecer às leis do mundo exterior, obedece às da mente (MUNSTERBERG, 1983, p. 38 *apud* GARCIA, MEDEIROS, 2017, p.4).

Garcia e Medeiros (2017) explicam que os filmes nada mais são do que a reificação dos imaginários das pessoas que o criaram, que somam à imaginação das pessoas que o assistem e se comunicam com cada um de uma maneira independente, por meio dos fenômenos de projeção e identificação.

Stranger Things, série criada em 2016 dirigida por Matt Duffer, Ross Duffer e Shaws Levy, é uma série de terror, drama e fantasia disponibilizada mundialmente pelo canal de *streaming* Netflix. Os autores trouxeram suas lembranças nostálgicas e referências de seus filmes favoritos dos anos 1980 como referência para criar o mundo imaginário da série. Além de contar com o fato da nostalgia e da necessidade de recriar uma década que foi tão marcante para muitas pessoas, possuíam um segundo desafio, um imaginário ainda mais profundo, inexistente na vida real, o imaginário de ficção científica.

Os produtores da série contaram com a direção de arte para que através dela fosse possível colocar esse imaginário de uma maneira concreta, visível e realista. Frassetto (2003) baseando-se em Éric Rohmer traz a seguinte afirmação:

[...] o espaço fílmico é sempre um espaço ilusório, construído mentalmente a partir da união de fragmentos desconexos que dão a impressão de continuidade espacial, como se o que estivéssemos vendo fosse um fragmento da realidade, ainda que na prática sejam imagens fragmentadas, planos unidos pela montagem. Isto que nos parece uma parte do mundo real é apenas um fragmento ilusório, construído. A tridimensionalidade é apenas um efeito, pois a película é uma superfície plana, com altura e largura, mas sem profundidade. Portanto, os decorados construídos ou os fragmentos naturais escolhidos não têm a missão de ser habitáveis na vida real, mas sim ser eficazes na ficção, ainda que para isto tenha de falsear os dados reais. [...] não é para ser habitada, mas vista e penetrada por uma câmera. (FRASQUET 2003, p.340 *apud*, VARGAS 2014, p. 8)

A partir do uso de elementos marcantes e uma pós-produção que trabalhou na parte de efeitos especiais, o universo imaginário de *Stranger Things* se tornou real e agradou a muitas pessoas, principalmente os amantes dos anos 1980, pois além de trazer as características da época a série resgatou um dos gêneros mais vistos da década, a ficção científica.

Devido ao sucesso da primeira temporada a série está para lançar a quarta temporada em 2021. E ao longo de todas as temporadas a temática e a produção da direção de arte se manteve fiel as mudanças decorridas da década de 1980, conforme

iam passando os anos na trama para serem correspondentes a passagem real do tempo.

8 ROTEIRO DOS CAPÍTULOS

1 INTRODUÇÃO

2 IMAGINÁRIO E A LEMBRANÇA DO PASSADO

2.1 O CONCEITO DE IMAGINÁRIO

2.2 A NOSTALGIA: UMA ATRAÇÃO PELO PASSADO

2.3 O RESGATE DO PASSADO E O APELO À NOSTALGIA: REVISITANDO OS ANOS 1980

3 A IMPORTÂNCIA DA DIREÇÃO DE ARTE E AS SÉRIES

3.1 DIREÇÃO DE ARTE NO AUDIOVISUAL

3.2 COMO O PASSADO É REPRESENTADO NAS SÉRIES

4 A CONSTRUÇÃO DO IMAGINÁRIO EM STRANGER THINGS

4.1 A ORIGEM DO FENÔMENO STRANGER THINGS

4.2 A MISSÃO DA DIREÇÃO DE ARTE: A CONSTRUÇÃO DO IMAGINÁRIO OITENTISTA NA SÉRIE

4.2.1 SEQUÊNCIAS PARA ANÁLISE

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS

BAPTISTA, Mauro. **A pesquisa sobre design e cinema**: o design de produção. Revista Galáxia, São Paulo, n. 15, p. 109-120, jun. 2008.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D' Água, 1981.

BECCARI, Marcos Namba. **ARTICULAÇÃO SIMBÓLICA**: uma abordagem junguiana aplicada à filosofia do design. 2012. 382 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-graduação em Design, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

CRUZ, Lucia Santa; FERRAZ, Talitha. **Nostalgias e mídia**: no caleidoscópio do tempo. Rio de Janeiro: E-Papers, 2018.

DURAND, Gilbert. **O Imaginário** – Ensaio acerca das ciências e da Filosofia da imagem. Rio de Janeiro: Difel, 1998

ELIADE, M. **Imagens e símbolos**: ensaios sobre o simbolismo mágico-religioso. Trad. Sonia Cristina Tamer. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio**: o dicionário da língua portuguesa. 8. ed. Curitiba: Positivo, 2010.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Metodologia do trabalho científico: projetos de pesquisa. 8. ed. – São Paulo: Atlas, 2017.

MACHADO, Heitor Leal. Nostalgia, distopia e ficção seriada: relações entre passado e futuro no imaginário contemporâneo. **Ação Midiática – Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura.**, [S.L.], p. 124, 29 jan. 2020. Universidade Federal do Paraná. <http://dx.doi.org/10.5380/2238-0701.2019n19-07>.

MEDEIROS, André Aparecido; GARCIA, Demian; MARQUES, Yannara Negre; BALDO, Angelica Silveira; CAMPOS, Natália Simões de. A estética do imaginário no cinema: entre o registro documental e o ficcional. **Sessões do Imaginário**, [S.L.], v. 22, n. 38, p. 94, 17 out. 2017. EDIPUCRS. <http://dx.doi.org/10.15448/19803710.2017.2.24295>.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de filmes** – conceitos e metodologia (s). VI Congresso SOPCOM, abril de 2009; 10 p. Disponível em: <[Http://bocc.unisinos.br/pag/bocc-penafria-analise.pdf](http://bocc.unisinos.br/pag/bocc-penafria-analise.pdf) > Acesso em: 12 de abril de 2021>

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. São Paulo: Papyrus, 1994. 152 p.

VARGAS, Gilka Padilha de. **Direção de arte: a imagem cinematográfica e o personagem**. 2014. Trabalho apresentado no GT 3- Cinema no Delírio Contemporâneo, do Encontro Nacional de Pesquisa em Comunicação e Imagem – ENCOI

TUHLINSKI, Camila. **Por que você não consegue parar de assistir a séries de TV?** 2018. Disponível em: <https://emails.estadao.com.br/noticias/comportamento,por-que-voce-nao-consegueparar-de-assistir-a-series-de-tv,70002489210>. Acesso em: 20 abr. 2021.

WUNENBURGER, J. J. **O imaginário**. Trad. Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência**. 4. ed., rev. Campinas, SP: Autores Associados, 2012. 105 p.

SITES:

NETFLIX, 2021. Disponível em: < <https://www.netflix.com/browse> >. Acesso em: 20, abril de 2021.

FILMOGRAFIA

Evil Dead - A morte do Demônio. Direção: Sam Raimi. Produção: Robert Tapert. Estados Unidos: New Line Cinema, 1982. DVD, (85 min), cor.

Grey's Anatomy. 1º-17º Temporada. Produção: Shonda Rhimes. Estados Unidos: ABC, 2005-2021, Netflix, 2005-2021. HDTV-Streaming, cor.

Orgulho e Preconceito. Direção: Joe Wright. Produção: Tim Bevan, Eric Fellner, Paul Webster. Reino Unido: Universal Studios, 2005. DVD, (129 min), cor.

Stranger Things. 1º-3º Temporada. Produção: The Duffer Brothers. Estados Unidos: Netflix, 2016-2021. HDTV-Streaming, cor.