

Análise dos espaços liminares na série *Stranger Things* por meio da semiótica peirceana¹

Mariana do Nascimento Hermidas²
João Henrique do Nascimento Andrade³
Pedro Antun Lavigne de Lemos⁴
Universidade Federal de Ouro Preto – UFOP

Resumo

O trabalho aborda como a série *Stranger Things* pode ser analisada a partir do conceito de “espaços liminares”, popularizado na internet como um ramo do terror psicológico. Para basear a análise, foi utilizado a sistematização semiótica do filósofo Charles Peirce, no qual é proposta a relação triádica entre objeto-signo-interpretante. Como complemento do estudo, também foi abordado como a série evoca nos espectadores a sensação de nostalgia, este sendo uma parte da conceituação dos espaços liminares.

Palavra-chave: *Stranger Things*, semiótica, Peirce, liminaridade, nostalgia

1. Introdução

Stranger Things é uma série audiovisual lançada em 2016 pelo serviço de *streaming Netflix*, criada pelos irmãos Matt e Ross Duffer. O seriado conta a história de um grupo de adolescentes em Hawkins, cidade fictícia de Indiana, nos Estados Unidos, na década de 1980. Ao longo da trama, uma das personagens desaparece e é levada através de um portal para uma realidade paralela, chamada de Mundo Invertido, ou *Upside Down*.

Essa outra realidade, em *Stranger Things* é dotada de ambientes inóspitos que se assemelham a espaços liminares. Estes seriam definidos, por Munhoz (2022), sob a ótica do terror psicológico, como lugares de transição em que alguém está preso e sem objetivo. Para basear nossa análise destes locais alternativos na série, nos apoiamos na semiótica de Charles Peirce, por meio do trabalho de Santaella (2008), que organiza a tríade objeto-signo-interpretante em uma tentativa de explicar o processo da compreensão humana. Por meio da semiótica peirceana, foi possível pensar diferentes cenas de *Stranger Things* como exemplos de espaços liminares, à medida que podem

¹ Trabalho apresentado no IJ04 - Audiovisual e Mídias Sonoras, da Intercom Júnior - 21ª Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Jornalismo da UFOP, email: mariana.hermidas@aluno.ufop.edu.br

³ Estudante de Graduação 3º. semestre do Curso de Jornalismo da UFOP, email: joao.hna@aluno.ufop.edu.br

⁴ Professor do Curso de Jornalismo da UFOP, email: pedro.lemos@ufop.edu.br

produzir uma sensação de estranheza no indivíduo pela falta de mediações necessárias para que não hajam lacunas mentais sobre um determinado local (Munhoz, 2022).

Além disso, é pertinente pensar a série levando em conta o potencial nostálgico que carrega. A nostalgia se configura como um dos principais recursos da série, já que é ambientada nos anos 1980. Sua estética oitentista cativa o telespectador por meio das referências integradas na série, como a trilha sonora e o figurino. Ademais, a nostalgia é responsável por desencadear no observador uma relação afetiva com elementos costumeiros do passado, que se configura como um meio da indústria do consumo na Era da Informação⁵, pensando o conceito de *retromarketing*⁶.

2. A série *Stranger Things*

Num primeiro momento, a narrativa central da série se desdobra pelo desaparecimento de Will Byers, um pré-adolescente, no seu caminho para casa. Will foi capturado e levado por um *demogorgon*, criatura originária do Mundo Invertido. O *Upside Down* é fisicamente similar ao mundo que conhecemos, mas vazio, sombrio, e com um ar tóxico para quem vem “de cima”.

Eleven, ou Onze, também é uma das personagens principais da trama. Onze recebe esse nome por ser a 11ª cobaia de uma série de experimentos em crianças, realizados pelo médico Martin Brenner no Laboratório Nacional de Hawkins. Este tinha como objetivo “implantar” nas crianças a telecinese, ou seja, a habilidade de mover objetos com a força da mente. Em meio a esses experimentos, Brenner abriu o primeiro portal para esse universo paralelo.

3. Sobre a semiótica de Peirce

A semiótica de Charles Peirce busca sistematizar as etapas do processo de compreensão de um indivíduo dos objetos ao seu redor. Charles Peirce propõe que os signos seriam o meio pelo qual os pensamentos viriam à mente, uma vez que não estariam limitados à definição de ideias, mas se expandiriam para as emoções, imagens, sentimentos, memórias e sons (Santaella, 2008).

⁵ Segundo Barbosa (2021), compreende-se como o período, iniciado em 1990, de ampliação das possibilidades de escolha dos consumidores sob seus produtos a partir da alta quantidade de informações.

⁶ *Retromarketing* “consiste no apelo à nostalgia como instrumento mercadológico de apoio para o relançamento de produtos antigos, podendo ser atualizados ou não” (BARBOSA, 2021).

Considerando os signos como meios representativos dos pensamentos, para Peirce, eles trabalhariam em um processo constante de substituição sónica. Sob esta ótica, todo pensamento presente ocupa o lugar de outro signo precedente. Por isso, Peirce definiria a relação entre uma cadeia de pensamentos como dialógica, ou seja, um pensamento estabelece conexão com outro pensamento passado e futuro (idem).

[O] pensamento sempre procede na forma de um diálogo – um diálogo entre diferentes fases do ego. [...] Todo pensamento é dialógico na forma. Seu eu de um instante apela para o seu eu mais profundo, buscando seu assentimento (Peirce apud Santaella, 2008, p. 96).

O signo tem a função de mediação na tríade objeto-signo-interpretante, já que está tanto dentro do objeto, quanto dentro do interpretante. Além disso, considera-se que o objeto, ao mesmo tempo, é objeto do signo e carrega um signo próprio. Logo, os significados seriam causados pelo objeto. Já o interpretante, espectador de determinado objeto, seria condicionado pelo objeto percebido e também pelo signo, além do contexto em que ambos, observador e objeto, estão inseridos. Deste último cenário, é posto que o objeto, que já carrega um significado autêntico, substitui o signo original, o que causará um pensamento no observador. Por fim, o objeto sónico como condicionante do indivíduo parte de uma relação mediada, relativa à mediação, entre eles (Santaella, 2008).

4. Considerações sobre a nostalgia

Para Forin Junior (2012), a nostalgia se caracteriza como um sentimento próximo à melancolia, devido à impossibilidade de voltar a um contexto espaço-temporal, como a infância. Esta forma de rememoração seria idealizada, uma vez que a infância é a fase da vida em que, comumente, apenas os momentos felizes vêm à memória, o que se configura como uma romantização do passado (Barbosa, 2021). Reconstruções do passado estariam atreladas à ideia de um escapismo da realidade atual, já que “depois de várias décadas de modernidade obrigatória e de entornos funcionalistas e desumanizados, o que os cidadãos do século XXI anseiam é encontrar novas formas de relação com o passado” (Campi apud Barbosa, 2021, p. 25).

Esta tendência de fuga à outra época está associada ao conceito de modernidade líquida, descrita pelo sociólogo Zygmunt Bauman, no qual a contemporaneidade é marcada por comportamentos efêmeros e a busca por opções customizadas para satisfazer o indivíduo em si (Barbosa, 2021). O estado líquido da matéria é altamente adaptável a qualquer recipiente em que esteja inserido, mas volúvel, por isso a analogia (Bauman apud Barbosa, 2021). Com a rapidez das mudanças tecnológicas, os valores de consumo na indústria cultural também mudaram. Na Era da Informação, os produtos se voltam a uma customização de acordo com cada indivíduo, apelando para o lado emocional e afetivo das produções (Kotler et al. apud Barbosa, 2021, p. 18). A nostalgia, portanto, se configura como mercadoria a partir da descoberta do potencial de recaptura do que é antigo para atrair consumidores, uma vez que “o retorno ao passado integrado ao presente se apresenta como uma fuga da realidade e um escape aos problemas do aqui e agora” (Barbosa, 2021).

4.1. Nostalgia em *Stranger Things*

Como dito anteriormente, a série traz diversos elementos dos anos 1980. As referências passam por filmes, como E.T O Extraterrestre (*E.T. the Extra-Terrestrial*, Steven Spielberg, 1982) e Os Goonies (*The Goonies*, Richard Donner, 1985), músicas de sucesso na década, como *Should I Stay or Should I Go*⁷, do *The Clash*, e referências a jogos de RPG de mesa como *Dungeons & Dragons*⁸. Há também a representação de tecnologias características da época, como os fliperamas⁹, rolos de filme fotográfico, câmeras analógicas, carros e roupas, que implicam na representação da rotina da classe média oitentista norte-americana.

A produção faz esse apelo à nostalgia para cativar os telespectadores, através das representações de um passado não necessariamente vivido por quem assiste, mas que tem aproximação com os aspectos culturais apresentados na série, por meio de uma possível experiência “por tabela” através de familiares mais velhos, que de fato viveram os anos 1980 (Pollak apud Barbosa, 2021).

Além disso, parte do público de *Stranger Things* faz parte da Geração Z, os nascidos entre o final da década de 1990 e 2010, que já foi inserida em um contexto

⁷ Canção do álbum de estúdio *Combat Rock* (1982), da banda inglesa *The Clash*.

⁸ Criado por Gary Gygax and Dave Arneson e com primeira edição publicada em 1974.

⁹ Fliperamas são máquinas de videogame, como *Pinball* ou *Street Fighter*, presentes em salões de jogos.

tecnológico desde o seu nascimento (Barbosa, 2021). Questões relacionadas ao sistema capitalista também contribuem para um sentimento de insatisfação com o presente. Dessa forma, jovens hoje veem nas produções audiovisuais com a estética “retrô”, que remete à retrospectiva, uma forma de escapismo da realidade. Envolto nos sentimentos de nostalgia e insatisfação, encontram no seu ideal da década de 1980, nesse caso, uma boa época que não foi experienciada e é irretornável (Anaz, 2024).

5. Liminalidade: os espaços liminares

Para abordar o conceito de liminaridade, é relevante acessar duas áreas das ciências sociais: a Antropologia e a Linguagem. É atribuída à liminaridade no campo antropológico a condição de um espaço de transição entre duas fases. Seria um momento de transformação de um indivíduo em que este é e não é ao mesmo tempo, ou seja, é desmerecedor de um título anterior que lhe era dado, e também não é merecedor de outro título que está por vir (Gennep apud Munhoz, 2022).

Os pontos em comum mais marcantes entre os espaços liminares no âmbito antropológico e como situação espacial são: A confusão e desorientação de não se saber ao certo onde se encontra; a ansiedade de chegar ao próximo estágio ou ambiente; Além do medo da separação e abandono do conforto e status quo. (Munhoz, 2008, p. 8).

Como supracitado, a liminaridade também se configura como uma forma de linguagem, ao ponto que pode ser evocada mediante a identificação de estímulos. Ao associar a liminaridade com a significação de espaços físicos, faz-se necessária a reativação dos conceitos trabalhados da semiótica peirceana (Munhoz, 2008), bem como da teoria conhecida por Vale da Estranheza, ou *Uncanny Valley*, proposta pelo roboticista Masahiro Mori, em 1970 (Augusto Jr., 2017).

As conjecturas sobre o *Uncanny Valley* partem de explicar porque seres humanos têm a tendência de repulsa à seres, animados ou não, que se aproximem de forma exagerada às características humanas reais. Inicialmente, Mori propôs que a aparência de robôs apresentariam boa receptividade até certa camada de verossimilhança humana. A tentativa de os fazerem parecer com humanos reais,

adicionando minuciosos detalhes, causaria um efeito contrário do esperado, o de estranheza (Augusto Jr., 2017).

O gráfico a seguir (FIGURA 1) representa, em um plano cartesiano, a relação entre o grau de familiaridade e o de verossimilhança humana de uma figura. O objetivo de Mori com a representação na época foi ilustrar o “efeito em U”, ou seja, o “vale” criado no eixo de familiaridade quando o grau de similaridade de um objeto a um humano real está entre 75% e 100% (Augusto Jr., 2017). Segundo o autor também que há quatro gatilhos responsáveis por causar a sensação de estranheza: aparência, movimento, som e contexto (idem). Um exemplo seria quando um personagem da série se encontra no *Upside Down* e desconhece as circunstâncias daquele lugar, o que caracteriza um gatilho relacionado ao contexto para o estranhamento.

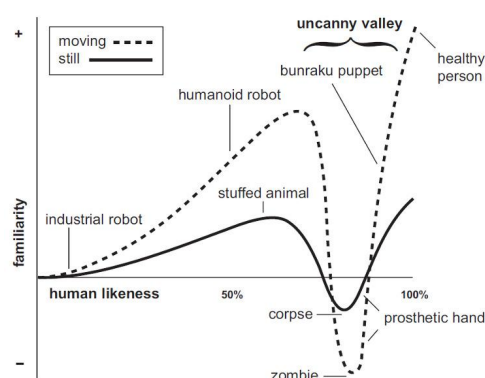


FIGURA 1: Gráfico do “Vale da Estranheza” com os eixos de familiaridade e verossimilhança humana
Reprodução: MacDorman (2005)

O espaço liminar como parte do gênero terror psicológico ganhou fama na internet em um *blog* chamado “*tootsie-roll-frankenstein*” da rede social Tumblr, em 2016, a partir de uma postagem intitulada “Lugares onde a realidade é levemente alterada”. Após sua repercussão, o conceito de “espaço liminar” (FIGURA 2) foi inserido na cultura cibernética como espaços em que um indivíduo estaria preso, sem a esperança de sair e também carente de um contexto do porquê está ali, o que contribui para a sensação de estranheza. Ademais, esses locais são, em grande parte, representados na cultura digital com aspectos típicos do retorno ao passado, o que condiciona também a nostalgia.



FIGURA 2: Representação de uma creche no contexto liminal
Reprodução: Freepik

5.1. Espaços liminares em *Stranger Things*

A sensação de estranhamento no interpretante, vem da falta de assimilação do ambiente observado. No caso da série, o Mundo Invertido se assemelha fisicamente ao mundo comum, mas carece de vida humana, animal e vegetal. Este também permanece constantemente sombrio por conta da inexistência de luz solar e sua atmosfera tóxica, o que faz necessário o uso de vestimenta especial para acessá-lo.

Ao entrarem no Mundo Invertido, os personagens experienciam sensações peculiares e carregam uma expressão confusa, uma vez que não conseguem compreender o porquê do vazio e da atmosfera obscura de um local que supostamente estavam acostumados. Os indivíduos no *Upside Down* também apresentam dificuldade em sair de lá, considerando que o local se trata de uma realidade alternativa quase inacessível, com seres desconhecidos e agressivos. Nesse sentido, a outra realidade em *Stranger Things* apresenta nítida semelhança ao conceito de espaços liminares na cultura cibernética.

Sob a ótica peirceana, as cenas no Mundo Invertido seriam o próprio objeto do signo, já que “nos espaços liminares, a imagem em si seria o signo de um local, este seria o objeto associado a este signo. Assim, o interpretante seria o indivíduo que observa a imagem e tira resoluções através da semiose sobre o signo.” (Andrade, 2025, p. 4). É necessário considerar também que a falta de mediações para a compreensão dos espaços do Mundo Invertido pelas personagens é um fator chave para que a sensação de estranheza venha à tona, que decorre de um dos principais gatilhos associados a essa sensação, o de contexto.

Abaixo está a cena de um corredor da Escola de Ensino Fundamental de Hawkins (FIGURA 3), que exemplifica um espaço liminar descontextualizado em *Stranger Things*, ao se tratar de um corredor vazio da escola, que se insere na categoria de “componentes liminares do espaço doméstico e urbano” (Mauro apud Munhoz, 2022, p. 17).

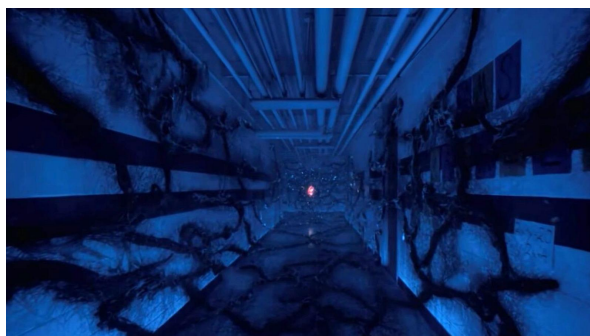


FIGURA 3: Corredor da Escola de Ensino Fundamental de Hawkins no Mundo Invertido.
Reprodução: YouTube

Em seguida, uma cena no fliperama de Hawkins, em uma das visões de Will do *Upside Down* (FIGURA 4). De acordo com Munhoz (2022), esse espaço torna-se liminar por aparentar um “tom de abandono”, característico de espaços liminares intermitentes. Além disso, o aspecto nostálgico também envolve o ambiente, já que se trata de um local típico da década de 1980, que já não é tão comum, e seu aspecto de abandono contribui para a sensação de estranheza.



FIGURA 4: Fliperama de Hawkins em uma das visões de Will ao relembrar o Mundo Invertido.
Reprodução: YouTube

Já a cena no shopping *Starcourt Mall* (FIGURA 5), na terceira temporada, também remete a ideia de espaço liminar intermitente (Munhoz, 2022). Além da presença de luzes fluorescentes e coloridas, que remetem a uma estética retrô e nostálgica, não é comum que pessoas ainda estejam dentro de shoppings fora do horário

de funcionamento. Ou seja, por essa falha de um contexto esperado, essa cena se aproxima do conceito de liminaridade.

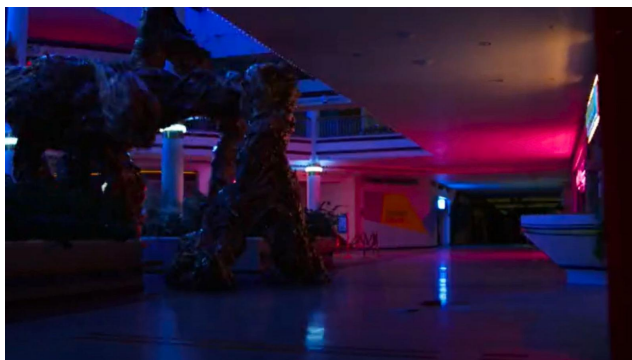


FIGURA 5: Cena de uma batalha no *Starcourt Mall* entre os protagonistas e o vilão *Mind Flayer*
Reprodução: YouTube

6. Conclusão

Neste estudo, de caráter exploratório, buscamos inferir certa problematização sobre como a série interliga em seu enredo a nostalgia e o terror por meio dos espaços liminares. Por um lado, a nostalgia, que se configura como um elemento narrativo e uma estratégia mercadológica, promove conforto e familiaridade aos telespectadores. Em contrapartida, os espaços liminares do Mundo Invertido trazem a sensação de horror e incômodo. Assim, a série parece brincar com o ideal que os telespectadores têm dos anos 1980.

Dessa forma, o conceito de liminaridade adaptado para a série entra em contradição com si próprio, uma vez que apresenta locais de transição, desagradáveis e sem objetivo, configurando uma certa aversão, devido ao desconforto provocado — mas também certa curiosidade e eventual aproximação, por conta de seu apelo estético e peculiar. Assim, partindo da semiótica peirceana, empreendemos uma análise sónica dos espaços liminares na série, representados nos cenários do *Upside Down*, abordando a liminaridade como forma de comunicação que opera, junto com a nostalgia, como peça-chave para cativar o público em *Stranger Things*, numa mistura de desconforto com idealização da década de 1980.

Referências

ANAZ, Silvio Antônio Luiz. **As várias nostalgias de *Stranger Things***. Universidade de São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, São Paulo, 2017. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/383969399_As_varias_nostalgias_de_Stranger_Thing_s. Acesso em: 1 jun. 2025.

ANDRADE, João Henrique do Nascimento. *Minecraft* e as imagens de contemplação: solidão, nostalgia e liminaridade. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO REGIONAL SUDESTE, 28., 2025, Campinas. **Anais do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste...**, Mariana, 2025, p. 4. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/sudeste2025/listaautorgt.php>. Acesso em: 5 jun. 2025.

AUGUSTO JUNIOR., Silvio Nunes. **A teoria do Vale da Estranheza aplicada às Ciências da Comunicação: um estudo sobre os personagens de marca a partir de uma abordagem cognitivista**. Universidade de São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, São Paulo, 2017. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27153/tde-05092017-095727/pt-br.php>. Acesso em: 1 jun. 2025.

BARBOSA, Juliana da Silva Agra. **Retromarketing e Stranger Things: análise sobre a instrumentalização da nostalgia como estratégia de consumo para a Geração Z**. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/14903>. Acesso em: 1 jun. 2025.

FORIN JUNIOR, Renato. **Saudade e nostalgia: configurações passionais da falta no show Rosa dos Ventos da Maria Bethânia**. Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2012. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/casa/article/view/5284>. Acesso em: 5 jun. 2025.

MACDORMAN, Karl F. *Androids as an experimental apparatus: Why is there an uncanny valley and can we exploit it. CogSci-2005 workshop: toward social mechanisms of android science*. 2005. p. 106-118. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/245406914_Androids_as_an_Experimental_Apparatus_Why_Is_There_an_Uncanny_Valley_and_Can_We_Exploit_It. Acesso em: 6 jun. 2025

MUNHOZ, Pedro Schreiber. **Cenografia e Espaços Liminares**. Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design. Bauru, São Paulo, 2022. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/entities/publication/6965c437-3297-4dae-9448-a3beb49712ea>. Acesso em: 1 jun. 2025.

OLIVEIRA, Eduardo Moura. **Resenha — Anthropology and Nostalgia**. v. 19 n. 1, p. 274-280, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/intersecoes/article/view/30406/21379>. Acesso em: 8 jun. 2025.

SANTAELLA, Lucia. **Epistemologia semiótica**. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/cognitiofilosofia/article/view/13531/10042>. Acesso em: 1 jun. 2025.

MORI, Masahiro; MACDORMAN, Karl F.; KAGEKI, Norri. **The uncanny valley [from the field]**. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, v. 19, n. 2, p. 98-100, 2012. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/document/6213238>. Acesso em: 2 jun. 2025.