

Nostalgia e Pânico Satânico em *Stranger Things*¹

Luiz Alberto Rodrigues Gonçalves²

Letícia Xavier de Lemos Capanema³

Vinícius Guedes Pereira de Souza⁴

Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, MT

RESUMO

Este estudo propõe uma discussão sobre a representação do pânico satânico relacionado a jogos de representação (*Role Playing Games* – RPG) na quarta temporada de *Stranger Things* (Netflix, 2022). Produto da Cultura Pop, a série aciona elementos nostálgicos propondo representações de situações contextualizadas nos anos 1980. O referencial teórico abarca autores que apresentam os conceitos de nostalgia restauradora e reflexiva (BOYM, 2017) e pensamento mágico-imagético-circular (FLUSSER, 2008). A análise examina aspectos estéticos, narrativos e discursivos do modo como a série referencia acontecimentos do pânico satânico ocorridos nos EUA durante os anos 1970/80/90.

PALAVRAS-CHAVE: Netflix; nostalgia; pânico satânico; RPG; *Stranger Things*.

Introdução

Este artigo analisa aspectos estéticos, narrativos e discursivos da representação do pânico satânico na série *Stranger Things* (Netflix), assim como suas relações com os conceitos de nostalgia restauradora e reflexiva (BOYM, 2017) e com o pensamento mágico-imagético-circular (FLUSSER, 2008). É realizada uma breve contextualização da série, destacando a maneira como dialoga com a Cultura Pop dos anos 1980 e com

¹ Trabalho apresentado na DT 4 – Comunicação Audiovisual do 23º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, realizado de 25 a 27 de maio de 2023.

² Estudante de Pós-Graduação, Mestrado em Comunicação e Poder, na Universidade Federal de Mato Grosso. E-mail: betomkt@gmail.com

³ Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. Professora adjunta do departamento de Comunicação da Social da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), onde atua como docente no bacharelado em Cinema e Audiovisual e no Programa de Pós-graduação em Comunicação e Poder. E-mail: leticia.capanema@ufmt.br

⁴ Doutor e Mestre em Comunicação pela UNIP/SP. Professor de graduação em Jornalismo e no Programa de Pós-graduação em Comunicação e Poder na Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). E-mail: vinicius.souza@ufmt.br

acontecimentos relacionados ao pânico moral em torno do RPG (*Role Playing Games*). Em seguida, são explicitados os principais conceitos deste estudo. A análise se volta à quarta temporada, examinando os acionamentos nostálgicos na representação do pânico satânico relacionado ao RPG.

Objeto de estudo

Stranger Things é uma série criada em 2016 pelos irmãos Matt Duffer e Ross Duffer recheada de referências à Cultura Pop dos anos 1980, como o universo do RPG, filmes de aventura, vídeo games e músicas que marcaram a década. O enredo aborda as aventuras fantásticas de pré-adolescentes na pequena cidade de Hawkins (EUA), no início da década de 1980, atravessadas por "teorias conspiratórias envolvendo o governo americano, extraterrestres, experimentos científicos, sobrenatural" (RIBEIRO, 2018). A temática do pânico acerca do RPG é explorada na quarta temporada. Eddie Munson (Joseph Quinn), líder do clube de jogadores de RPG *Hellfire Club*, é acusado da morte de Chrissy (Grace Van Dien), assassinada por uma criatura sobrenatural, Vecna (Jamie Campbell Bower).

De acordo com Fábio Previdelli (2022), essa narrativa faz referência a casos ocorridos nos EUA entre as décadas de 1970 e 1990. Em 1979, um estudante universitário de 16 anos, James Dallas Egbert III, desapareceu levantando suspeitas sobre o RPG *Dungeons & Dragons*. Descobriu-se depois que ele tinha problemas de saúde mental e havia se escondido nos túneis sob a universidade. Em outro caso ocorrido em 1982, o estudante do ensino médio Irving Lee Pulling se matou com um tiro. Sua mãe, Patricia Pulling, denunciou o RPG como a causa do suicídio do filho, deixando de lado questões de sua saúde mental. Patricia formou um grupo dedicado à regulamentação do RPG.

Em 1993, um grupo de jovens liderado por Damien Echols foi acusado de uma conspiração satanista envolvendo assassinatos de crianças em rituais.

Assim como o personagem da ficção, o fanatismo por RPG e metal foi suficiente para que o jovem fosse associado a uma série de assassinatos cruéis que ocorreram na cidade natal de Damien, em West Memphis, no Tennessee. Por lá, ele e amigos administravam um clube de *Dungeons and Dragons* chamado "*Gryphons & Gargoyles*" ('Grifos e Gárgulas'). Contudo, a pura relação de culto a figuras controversas em músicas e jogos foi suficiente para que os membros do grupo fossem acusados, em 1994, um ano após os crimes. Damien, por sua vez, foi condenado à morte, e outros dois integrantes do grupo que inspirou o '*Hellfire Club*' de '*Stranger Things*', à prisão perpétua. (FERRARI, 2022)

O pânico satânico refere-se, portanto, a um fenômeno sócio/cultural surgido nos Estados Unidos nas décadas de 1970/80. Trata-se de uma "febre de denúncias contra supostos abusos infantis ligados a rituais de adoração ao diabo" (GAGLIONI, 2021) que foram potencializados pela mídia, ganhando contornos conspiratórios. O pânico satânico foi utilizado nos EUA como ferramenta restauradora de valores conservadores da sociedade, principalmente por parte do Estado e da Igreja.

Essa narrativa, que gera a disseminação do pânico e, conseqüentemente, a perseguição de grupos sociais, é ainda recorrente na sociedade deste século XXI, sendo potencializada pelas novas Tecnologias de Informação e Comunicação que podem impulsionar a propagação de fenômenos como a desinformação.

As novas TICs estão fornecendo ferramentas para que grupos fascistas ou protofascistas construam e disseminem imagens, visuais ou textuais, que atingem fortemente emoções mais básicas, como medo e ódio, de grandes parcelas da população. (SOUZA, 2022, p. 93)

Fundamentação teórica

De acordo com a teórica da cultura Svetlana Boym (2017), existem dois tipos de nostalgia. A restauradora é centrada no *nostos* (casa), busca a reconstrução da terra perdida e apresenta dois eixos principais: a restauração das origens e a teoria da conspiração (BOYM, 2017, p. 160). A autora identifica na nostalgia restauradora a noção maniqueísta do bem contra o mal, sendo o inimigo aquele que se apresenta contra esta casa do eterno retorno. Já a nostalgia reflexiva, segundo Boym, tem como base a *algia* (o anseio) e adia esse retorno ao lar, a partir das contradições que são enxergadas nesse olhar para o passado.

Vilém Flusser descreve o pensamento mágico-imagético-circular como uma forma de raciocínio caracterizada por uma relação de significação quase "mágica" nas imagens, incluindo as mentais e as crenças, mais calcada em sentimentos e menos nas causas e efeitos dos fatos. "Trata-se de um modo de raciocínio pelo qual qualquer pessoa, mesmo com pouca instrução, pode obter informações a partir das semelhanças entre os objetos que conhece e sua representação imagética" (SOUZA, 2022, p.29). Este modo de pensamento é, portanto, diferente do pensamento tempo-histórico-linear, baseado em textos, que pressupõe relações de causalidade.

Em *Stranger Things*, o pânico satânico relacionado ao RPG reflete o pensamento mágico-imagético-circular, sendo um exemplo de como a sociedade estadunidense dos anos 1980 refletiu o medo do sobrenatural na forma de imagens de criaturas mágicas utilizadas no jogo. "No pensamento mágico-imagético-circular, o olhar circula pela imagem, retirando dela seus significados de uma única vez" (SOUZA, 2022, p. 29) e assim, levando a julgamentos rápidos e à condenação pela confirmação de crenças pré-existentes.

Análise e algumas conclusões

Eddie é um personagem caracterizado com um jovem acima da idade escolar, com visual que remete ao universo do *heavy metal* (cabelos compridos, jaquetas rasgadas, anéis de caveira) e comportamento imprevisível. No primeiro episódio da quarta temporada, Eddie lê um trecho de uma matéria intitulada "*D and D: The Devil's Game*" ("D e D: O Jogo do Demônio"). O ano dos acontecimentos é 1986, portanto próximo à época dos relatos apresentados anteriormente, ocorridos entre 1979 e 1993:

O Diabo chegou aos Estados Unidos. *Dungeons and Dragons* já foi considerado um jogo de fantasia inofensivo, mas agora causa preocupação em pais e psicólogos. Estudos têm associado o jogo a comportamentos violentos, afirmam haver apologia à adoração satânica, rituais de sacrifício, sodomia, suicídio e até mesmo assassinato. (STRANGER THINGS. EP.01–TP.04, 34:45)

Após o assassinato de Chrissy por Vecna, Eddie foge pois estava com a jovem no momento de sua morte. No sexto episódio, o capitão do time de basquete da escola Hawkins e namorado de Chrissy, Jason Carver (Mason Dye), representando o conservadorismo nostálgico restaurador e o pensamento mágico-imagético-circular, faz um discurso para que a população persiga os supostos satanistas de modo a restaurar um passado mítico inexistente:

Todos já ouvimos falar que cultos satânicos vêm tomando o país como uma praga. E Eddie Munson é líder de um desses cultos. Um culto que funciona bem aqui, em Hawkins. O incêndio no shopping. Tantas mortes inexplicadas. Dizem que Hawkins é amaldiçoada, mas não sabem por quê. Mas agora sabemos. Sabemos de tudo. Eles se autointitulam *Hellfire*. Um clube. Um clube inofensivo. É o que querem que vocês pensem. Mas é mentira! Uma mentira que visa esconder a verdade. E agora esse culto está protegendo o líder, Eddie. Escondendo ele. Permitindo que ele continue o massacre. Ontem à noite, fui tomado por um sentimento de desespero. Mas aí me lembrei de Romanos 12:21. 'Não se deixem vencer pelo mal, mas vençam o mal com o bem.' E Deus sabe que há bondade em Hawkins! Muita bondade! Aqui dentro

mesmo! Neste salão, aqui e agora. Por isso hoje vim aqui, humildemente, para pedir ajuda. Lutem comigo! Vamos expulsar esse mal e salvar Hawkins juntos! (STRANGER THINGS. EP.06–TP.04, 33:37)

Após essa convocação, a população de Hawkins recebe panfletos com fotos dos componentes do Clube *Hellfire*, que se tornam alvos por supostamente praticarem cultos satânicos. Percebe-se o ofuscamento do raciocínio lógico de causa-efeito do pensamento tempo-histórico-linear em prol da leitura até mesmo de um texto bíblico no modo de pensamento mágico-imagético-circular (SOUZA, 2022), construindo um discurso de ódio para justificar a violência.

Se os textos estão sendo lidos como imagens, seu impacto emocional, especialmente nas emoções mais básicas como medo e ódio, pode obscurecer outros aspectos racionais de um discurso, o que facilita a troca da argumentação por uma redução binária e simplista a fatores opostos: certo ou errado, cidadão de bem ou bandido, trabalhador ou vagabundo. (SOUZA, 2022, p. 97)

Stranger Things é uma obra nostálgica em seu significado restaurador em alguns momentos e reflexivo em outros. Quando ocorre a quebra da harmonia original, com o assassinato, os personagens o associam ao grupo de RPG, fazendo uso de uma nostalgia restauradora. Com a perda da decodificação dos acontecimentos factuais, no sentido racional como significados do mundo, os personagens se aprisionam nessa vivência de um passado idealizado, projetando seus medos e frustrações no inimigo eleito.

A nostalgia reflexiva pode ser encontrada no olhar crítico dos personagens que sofrem a perseguição causada pelo pânico satânico. Nesse contexto, podemos afirmar que a desinformação já fazia parte do cenário sócio/cultural dos anos 1980, a partir da leitura rasa de informações, reforçando narrativas preconceituosas e conservadoras.

REFERÊNCIAS

BOYM, Svetlana. **Mal-estar na nostalgia. História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography**. Ouro Preto, v. 10, n. 23, 2017. DOI: 10.15848/hh.v0i23.1236. Disponível em: <https://www.historiadahistoriografia.com.br/revista/article/view/1236>. Acesso em: 27 nov. 2022.

FERRARI, Wallacy. **A absurda história de Damien Echols, o homem que inspirou o 'Eddie' de 'Stranger Things'**. Aventuras na História. São Paulo, 04 jul. 2022. Disponível em: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/a-absurda-historia-de-damien-echols-o-homem-que-inspirou-o-eddie-de-stranger-things.phtml>. Acesso em: 10. Dez. 2022.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.

GAGLIONI, Cesar. **Por que o ‘pânico satânico’ se perpetua. E quais os riscos disso**. Nexo Jornal. São Paulo, 16 jul. 2021. Disponível em:
<https://www.nexojournal.com.br/expresso/2021/06/16/Por-que-o-%E2%80%98p%C3%A2nico-sat%C3%A2nico%E2%80%99-se-perpetua.-E-quais-os-riscos-disso>. Acesso em: 10. Dez. 2022.

PARMINDO, Fabrício Silva. **As representações do virtual e do nostálgico no episódio “San Junipero” (2016) da antologia Black Mirror**. Revista Abusões, n. 16, ano 07. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2022.

PREVIDELLI, Fabio. **Stranger Things Mostrou: o jogo de RPG demonizado por conservadores religiosos**. Aventuras na História. São Paulo, 04 jun. 2022. Disponível em:
<https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/stranger-things-mostrou-o-jogo-de-rpg-demonizado-por-conservadores-religiosos.phtml>. Acesso em: 10. Dez. 2022.

RIBEIRO, Ana Paula Goulart. **Mercado da nostalgia e narrativas audiovisuais**. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, v.21, n.3, set/dez 2018. Brasília: E-compós, 2018.

SOUZA, Vinicius. **Quer que desenhe? Imagens, fake news e mudança no modo de pensamento**. São Paulo: Editora Casa Flutuante, 2022.

STRANGER THINGS. **1ª temporada**. Direção: Matt Duffer e Ross Duffer. Produtores: Karl Gajdusek, Cindy Holland, Brian Wright, Matt Thunell, Shawn Levy, Dan Cohen, The Duffer Brothers, Iain Paterson. Netflix, 2016.

STRANGER THINGS. **4ª temporada**. Direção: Matt Duffer e Ross Duffer. Produtores: Karl Gajdusek, Cindy Holland, Brian Wright, Matt Thunell, Shawn Levy, Dan Cohen, The Duffer Brothers, Iain Paterson. Netflix, 2022.

VOGEL, Joseph. **Stranger Things and the '80s: The Complete Retro Guide**. Nova Iorque: Cardinal Books, 2018.