

O Imaginário e a Jornada do Herói na Série Original da Netflix *Stranger Things*¹

Angela Miguel CORRÊA²

Rafael GONÇALVES³

Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo

RESUMO

O presente artigo visa analisar a jornada do herói (CAMPBELL, 2007; VOGLER, 2015) e as expressões do imaginário utilizadas pela narrativa da série original da Netflix *Stranger Things*. Para isso, são utilizados os conceitos de imaginário a partir dos estudos de Gilbert Durand (2002), Carl Jung (2002) e Cornelius Castoriadis (1995), a estruturação do arquétipo do herói e de sua jornada sob as ideias de Joseph Campbell (2007) e Christopher Vogler (2015), além da conciliação de opostos e compreensão segundo Hannah Arendt (2008). A série em questão é exemplo da maneira com que os produtos midiáticos utilizam do imaginário coletivo e dos arquétipos e mitos para a construção de narrativas de sucesso na contemporaneidade.

PALAVRAS-CHAVE: imaginário; mito; jornada do herói; séries; *Stranger Things*

Introdução

Na cultura das mídias como descrita por Kellner (2001), cada vez mais a sociedade consome produtos midiáticos como espelho (e validação) da realidade, ditando comportamentos, identidades e posições assumidas. Nesse cenário, em julho de 2016, a Netflix, serviço de *streaming* de vídeos norte-americano, lançou em sua plataforma a primeira temporada de série original *Stranger Things*. Segundo dados da Symphony Advanced Media⁴, em 30 dias, a série já tinha sido assistida por cerca de 14 milhões de pessoas entre 18 e 49 anos, o que a colocava como a terceira maior audiência do serviço.

Dois fatores podem ser apontados para justificar a boa recepção. *Stranger Things* foi desenvolvida pelos irmãos Matt e Ross Duffer, entusiastas e admiradores assumidos das produções televisivas e cinematográficas da década de 1980. Em entrevista ao site

¹ Trabalho apresentado no GP Ficção Seriada, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Metodista de São Paulo e pesquisadora integral do CNPq, e-mail: angelamiguel@gmail.com

³ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Metodista de São Paulo, e-mail: rafagt@hotmail.com

⁴ <http://variety.com/2016/tv/news/stranger-things-tv-ratings-netflix-most-watched-1201844081/> Acesso em 2 dez.2017.

JUDÃO⁵, Ross Duffer explicou que ambos desejam fazer uma compilação de grandes sucessos dos anos 1980 para representar o que era a série, unindo *A Hora do pesadelo*, *E.T.*, *Tubarão* e *Contatos imediatos do terceiro grau*. Dessa forma, os produtores e criadores da série foram buscar em suas memórias e no imaginário cinematográfico da década de 1980 elementos para construir o eixo narrativo de *Stranger Things*. A trama dos garotos da cidade fictícia de Hawkins, desesperados para encontrarem seu melhor amigo, utiliza o modelo estrutural da jornada do herói, detalhado por Campbell (2007).

O presente artigo tem o objetivo de analisar como se dá a construção do imaginário na sociedade a partir das ideias de Castoriadis (1995), Jung (2002) e Durand (2002), e entender o mito do herói aplicado à narrativa de *Stranger Things*, apontando alguns de seus símbolos, arquétipos e mitos usados para conquistar a audiência.

Noções sobre imaginário

O imaginário permeia a construção do ser, da sociedade e da cultura, uma vez que nossa compreensão de mundo é feita a partir de imagens e da produção de sentidos, muitas vezes simbólicos. Para o filósofo grego Castoriadis (1995, p. 228), “o homem só existe na e pela sociedade – e a sociedade é sempre histórica”, cuja ideia o fez elaborar o conceito de social-histórico, em que o ser humano só ganha vida ao estar inserido em um grupo social e que este é responsável por fazer história permanentemente. O grupo social é um grande sistema de interpretação do mundo e, segundo Castoriadis, o que garante a coesão aos diferentes grupos sociais é a instituição da sociedade, composta por um todo coerente a partir de um “tecido imensamente complexo de significações que impregnam, orientam e dirigem toda a vida daquela sociedade e todos os indivíduos concretos que, corporalmente, a constituem” (CASTORIADIS, 1995, p. 230). A esse tecido, ele chama de magma das significações imaginárias sociais, e a escolha pelo termo *imaginárias* se dá, pois, para ele, essas significações não são apenas referências racionais ou reais, mas também são introduzidas por uma criação.

O imaginário para Castoriadis é construído a partir do social e também cria significações que serão ingredientes importantes na constituição das formações culturais. No entanto, a visão de Castoriadis pode ser vista como limitada, uma vez que, para ele, o

5 <http://judao.com.br/nao-stranger-things-nao-e-uma-criacao-do-algoritmo-do-netflix/> Acesso em 2 dez.2017.

imaginário é uma construção que se dá de forma linear e dependente da memória histórica de uma sociedade, o que parece uma ideia restrita quando discutimos questões simbólicas.

É nesse contexto que introduzimos o entendimento sobre imaginário do francês Durand, inspirado pelo conceito de inconsciente coletivo do psicanalista Jung e pelo pensamento de autores como Gaston Bachelard, Henry Corbin e Mircea Eliade. Ao concordar que o inconsciente coletivo é um sistema psíquico herdado em que os arquétipos (ou as estruturas arquetípicas) são conteúdos vazios desse sistema e constituídos por formas e não ideias ou imagens (JUNG, 2002, p. 54 e 91), Durand busca entender o que são as motivações simbólicas, fontes do imaginário, e percebe que elas vão muito além do conceito linear e social do coletivo, pois os símbolos possuem uma potência fundamental que é a de “ligarem, para lá das contradições naturais, os elementos inconciliáveis, as compartimentações sociais e as segregações dos períodos da história” (DURAND, 2002, p. 38). Visto que o imaginário é pré-existente às condições concretas da sociedade, ele elabora o trajeto antropológico – “a incessante troca que existe ao nível do imaginário entre as pulsões subjetivas e assimiladoras e as intimações objetivas que emanam do meio cósmico e social” (2002, p. 41). Para Durand, o imaginário é o encontro entre essas pulsões, que vêm do âmago do ser, e o meio objetivo da sociedade.

Na busca por entender como a construção do imaginário se dá nos sujeitos que integram a sociedade, Durand mergulha nas expressões do imaginário: os esquemas, os arquétipos, os mitos, os símbolos e as imagens. O que nos interessa é sua conceituação de arquétipos e de mitos, ambos inspirados também em Jung. Para Durand, os arquétipos são um primeiro modelo ou uma marca de algo, dada *a priori*, e que gera o inconsciente coletivo. Dois exemplos disso são os arquétipos do herói e da morte. Não há uma imagem sobre eles, são tipos arcaicos e de constituições universais. Se para Jung (2002) o arquétipo é uma imagem primordial, para Durand é uma forma imaterial às quais o pensamento se molda, como uma fôrma de bolo. Os mitos, por sua vez, são uma tentativa de explicação da realidade e organizados em formato de narrativa de caráter simbólico.

Entendemos por mito um sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas, sistema dinâmico que, sob o impulso de um esquema, tende a compor-se em narrativa. O mito já é um esboço da racionalização, dado que utiliza o fio do discurso, no qual os símbolos se resolvem em palavras e os arquétipos em ideias. Do mito explicita um esquema ou um grupo de esquemas. Do mesmo modo que o arquétipo promovia a ideia e que o símbolo engendrava o nome, podemos dizer que o mito promove a doutrina religiosa, o sistema filosófico [...], a narrativa histórica e lendária. (DURAND, 2002, p. 62-63).

A união dessas expressões suportou Durand na sua concepção de estruturas antropológicas do imaginário – todas essas expressões estabelecem relações mútuas com os protocolos normativos da sociedade. O imaginário, logo, é formado tanto pela esfera subjetiva do sujeito quanto pela esfera social em que ele está inserido. Só assim é possível entender as representações sociais e expressões culturais da sociedade, como os processos midiáticos realizados pelo cinema e pela televisão. Esses processos trabalham a partir de imaginários, e suas expressões como os arquétipos e os mitos promovem imagens que interiorizamos e estão conosco, muitas vezes, *a priori* de nossa compreensão de mundo.

Séries e representações do imaginário

As narrativas audiovisuais constroem e reconstroem a todo o tempo mitos, adaptando-os de acordo com a carga simbólica de cada cultura. Os imaginários em jogo estão presentes não só naqueles que assistem às séries, mas também naqueles que a produzem. Nesse sentido, as séries e seu uso das representações do imaginário podem ser vistos em comparação com o estudo que Morin (1970) faz do cinema. Para ele, o cinema é reflexo do mundo e do espírito humano. O cinema representa e significa, trabalhando com a percepção do real e também com imaginários, tornando compreensível sonhos, representações e imaginação. Para Morin (1970, p. 249), “não se pode dissociar o imaginário da natureza humana – do homem material”. Essa ideia pode ser comparada com a de Durand ao considerarmos as esferas subjetiva e social do imaginário.

Morin destaca que a invenção técnica possibilita uma mescla e até uma confusão entre o real e o irreal, visto que o cinema só ganha vida a partir do imaginário. Ele se torna máquina-mãe, responsável ainda por *gerar* imaginários. No entanto, é preciso reforçar que essa relação funciona simultaneamente: “imaginário e técnica apoiam-se um no outro, ajudam-se mutuamente. Encontram-se sempre, não apenas como negativos, mas como fermentos mútuos” (MORIN, 1970, p. 250). E por ser o que Morin chama de “espelho antropológico” (1970, p. 254), uma vez que reflete as necessidades, as carências, as angústias e os problemas do ser humano, o cinema lida com expressões do imaginário como os mitos, fundados em realidade e que expressam o cotidiano do homem.

...o cinema é, como o imaginário, comércio afectivo com o mundo. O seu núcleo, que é a projecção-identificação imaginária, possui todas as riquezas da participação. É o próprio núcleo da nossa vida afectiva que, no coração da realidade semi-imaginária e semi-prática do homem, possui, por sua vez, toda a riqueza humana: *ou seja, o trabalho de produção*

do homem pelo homem, através da humanização do mundo e da cosmicização do homem.
(MORIN, 1970, p. 252, grifo do autor).

Podemos dizer, então, que o cinema alcança sucesso ao trabalhar com a riqueza humana e ao projetar os anseios subjetivos e a realidade prática daqueles que compõem a sociedade. Da mesma forma, a ficção televisual é produto midiático de sucesso por lidar com as mesmas questões. Produto de forte hibridismo, a ficção televisiva é herdeira de “um vasto caudal de formas narrativas e dramáticas prévias: a narrativa oral, a literária, a radiofônica, a teatral, a pictórica, a fílmica e a mítica” (BALOGH, 2002, p. 32).

Para Jost (2012) as séries televisivas norte-americanas têm recebido uma atenção maior dos espectadores nas últimas décadas, uma vez que “a seriefilia substituiu a cinefilia e, embora dela se distinga, ela se apropriou de alguns de seus traços” (JOST, 2012, p. 24). Para Jost, a familiaridade dos temas que as séries abordam em suas narrativas as colocam muito próximas da realidade do cenário francês, de onde ele fala, abordando ideologias transnacionais, lugares comuns e assuntos que estão em voga, como a rejeição das elites e a manipulação dos governos. Jost também destaca o uso da psicologia nas séries, visto que exploram sentimentos subjetivos dos espectadores e personificam batalhas internas por meio da criação de heróis, trazendo à tona sonhos, anseios e medos.

A força das séries americanas advém da contemplação de duas aspirações contraditórias: o desejo de explorar o novo continente, de ir rumo ao desconhecido, de descobrir o estrangeiro e, ao mesmo tempo, de encontrar nesses mundos construídos a familiaridade reconfortante de uma atualidade que é também a nossa, as contradições humanas que conhecem e, enfim, os heróis que, como o telespectador, chegam à verdade mais pela imagem do que pelo contato direto. Mas quem são esses heróis? (JOST, 2012, p.32).

Ao mergulhar em séries famosas das últimas duas décadas como *Arquivo X*, *Prison Break*, *24 Horas* e *Mad Men*, Jost aposta que as séries contemporâneas fazem tanto – ou até mais sucesso – que o cinema devido à busca pelo realismo e pela mudança do olhar sobre o herói. Para o autor, o herói atual não é mais aquele da mitologia grega, o intermediário entre deuses e homens, mas um herói em erosão – como os anti-heróis – e fragmentado em diversas figuras, o que ele chama de herói coletivo. Essa figura de anti-herói não pode ser equivocadamente vista como oposta à do herói, como luz e sombra em suas construções arquetípicas (Grinberg, 1997, p. 145-147). Afinal, não basta que esse herói se afaste de suas diabruras e preserve sua imagem idealizada. Surge, então, uma figura que pode ser chamada de herói compreensivo. Composto por suas forças

mitológicas e suas fraquezas sombrias, estabelece relação entre as características desses arquétipos e compreende-os em toda sua complexidade, fragmentos e reconfigura o olhar do público sobre si. A conciliação, intrínseca à compreensão, como sugere Hannah Arendt (2008, p.330) é especialmente valiosa para a existência do herói compreensivo da ficção sugerido aqui. A compreensão é descrita pela autora como uma atividade interminável, um processo complexo que, em constante variação, procura conciliação com a realidade para fazer do mundo a nossa casa.

O herói e sua jornada

A figura do herói é essencial para a construção dos imaginários em produtos midiáticos como as séries. Ainda que sejam heróis de diferentes *modus operandi*, são figuras que personificam anseios e desejos que fazem parte do imaginário de quem assiste a esses programas. Referência nos estudos de mitologia, Campbell (2007) estudou a figura do herói na construção simbólica da produção de sentidos e apresentou a ideia do monomito, ou a jornada do herói. Sobre o herói, o autor faz uma análise de suas transformações nos mitos, a começar pelo herói primordial – aqueles com forças sobre-humanas e capacidades especiais que extrapolavam a relação do cotidiano – e o herói humano. Nas lendas e mitos mais antigos, de acordo com Campbell (2007, p. 309-310), o herói não poderia ser apenas alguém que conseguia romper com os limites do mundo e retornar à sua realidade com bênçãos de fé e admiração por sua coragem. Em geral, o herói sempre foi posto como alguém dotado de poderes especiais desde seu nascimento, mostrando o valor da aventura que mergulharia a seguir. Para Campbell, “a condição de herói é algo a que se está predestinado, e não algo simplesmente alcançado, envolvendo o problema concernente à relação entre biografia e caráter” (2007, p. 311).

Ao crescer, o herói assume a postura daquele que visa romper com o que está cristalizado – conseqüentemente, é daí que surge o herói como guerreiro (CAMPBELL, 2007, p. 322), que não teme lutar contra o dragão, que resiste ao tirano e lhe presenteia com seu triste destino final. Nos contos, podemos personificar o herói como guerreiro por meio de histórias como a de Jack, o Matador de Gigantes e os heróis Hércules e Teseu (CAMPBELL, 2007, p. 324-327). Há também o herói como amante, o herói como tirano, o herói como redentor do mundo e o herói como santo – todos esses perfis delineados a partir de lendas e mitos colhidos pelo autor para exemplificá-los e trazê-los à realidade.

O objetivo dramático do herói é abrir ao público uma janela para a história. Cada pessoa que ouvir uma história ou assistir a uma peça ou filme é convidada, nos primeiros estágios da narrativa, a identificar-se com o herói, fundir-se a ele e enxergar o mundo da história através de seus olhos. Narradores fazem isso ao dar a seus heróis uma combinação de qualidade, uma mistura de características universais e únicas [...] As histórias nos convidam a investir parte de nossa identidade pessoal no herói pela duração da experiência. Em certo sentido, tornamo-nos o herói por um tempo. Projetamo-nos na psique do herói e vemos o mundo através de seus olhos. (VOGLER, 2015, p. 68-69).

Campbell apresenta a fórmula de ouro, também conhecido como monomito, mito do herói ou jornada do herói. Ao entender que os arquétipos são os que inspiram imagens básicas dos rituais e da mitologia, Campbell apostou que todo percurso padrão de uma aventura mitológica de um herói – de maneira consciente ou não – é representado pela tríade *separação-iniciação-retorno*. Para ele, é uma figura do mundo cotidiano que se lança em uma “região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes” (CAMPBELL, 2007, p. 36).

O caminho feito por Campbell para chegar ao monomito foi inspirado pela ideia de arquétipos de Jung, coincidindo com o estudo das expressões do imaginário feita por Durand. Ao trabalhar com as ideias do inconsciente coletivo e de estruturas do imaginário que apelam a todos os seres humanos, essas narrativas representam um espelho da mente humana e apresentam força universal. As reflexões de Campbell acerca do mito do herói podem ser aplicadas a quase toda narrativa contemporânea, especialmente às séries.

O padrão da Jornada do Herói é universal, recorrente em todas as culturas e em todas as épocas. Como a evolução humana, é infinitamente variável e, ainda assim, sua forma básica permanece constante. A Jornada do herói é um conjunto incrivelmente tenaz de elementos que brota incessantemente dos rincões mais profundos da mente humana; diferente em detalhes para cada cultura, mas fundamentalmente o mesmo. (VOGLER, 2015, p. 42).

Em resumo, a jornada se dá a partir de um herói – sempre o protagonista da história, ainda que possa ser um vilão ou um anti-herói – que recebe um chamado para abandonar seu Mundo Cotidiano confortável a fim de aventurar-se por um universo desconhecido repleto de desafios. O objetivo do herói é amadurecer e fazer uma jornada emocional que toque o público de alguma forma. A jornada apresentada por Campbell (2007) é composta por três grandes estágios – Partida ou Separação; Descida, Iniciação e Penetração; Retorno – que podem ser divididos em 17 atos. A jornada pode ser adaptada para cada narrativa e não conter os 17 atos citados por Campbell, mas deve sempre

representar o sentido de transformação para o herói, chegando ao acordo proposto por Arendt para sentir o mundo pós-desafios como sua casa novamente. Essa, segundo Campbell e Vogler, é a receita para o sucesso de uma narrativa.

Stranger Things: olhares de Campbell e Vogler

A série original da Netflix *Stranger Things* é distribuída pela plataforma de *streaming* de vídeos e foi ao ar pela primeira vez em 15 de julho de 2016. Com criação, direção e produção dos irmãos Matt e Ross Duffer, a série também é produzida por Shawn Levy e Dan Cohen. Sua primeira temporada foi divulgada de uma só vez, respeitando a distribuição característica da Netflix para suas séries originais, o *binge-publishing*. Composta por oito episódios com duração entre 42 e 62 minutos, a temporada pode ser caracterizada como ficção científica e/ou horror e conta com atores de Hollywood em seu elenco como Winona Ryder, David Harbour e Matthew Modine.

O enredo aborda a história do desaparecimento de Will Byers, um garoto de 12 anos morador da pequena cidade fictícia de Hawkins, Indiana, no ano de 1983. Diante de seu sumiço misterioso, seus três melhores amigos – Mike, Dustin e Lucas – decidem procurá-lo em paralelo à polícia, porém, no caminho, encontram uma estranha garota, Eleven, que revela ter poderes sobrenaturais. Ao mesmo tempo, o detetive Jim Hopper segue à procura de Will ao lado da mãe do garoto, Joyce, e descobre um projeto secreto do governo que parece lidar com seres de uma outra dimensão.

Como a série original da Netflix busca fazer uma homenagem aos produtos midiáticos produzidos na década de 1980, é possível perceber inspirações e alusões à estética da época, nos figurinos e na trilha sonora. A trama é recheada de referências intertextuais de filmes como *E.T. – O Extraterrestre* (1982), de Steven Spielberg; *Alien – O Oitavo passageiro* (1979), de Ridley Scott; *Chamas da vingança* (1987), de Tony Scott; *Conta comigo* (1986), de Rob Reiner; e *Os Goonies* (1985), de Richard Donner.

O primeiro ato da jornada do herói, “Partida”, tem início com o chamado Mundo Cotidiano, local em que o herói está acostumado e confortável ao pertencer. A existência do Mundo Cotidiano é necessária para que o herói seja impactado pela missão que receberá. Em *Stranger Things*, essa esfera é representada em momentos pontuais como ainda no primeiro episódio, nas primeiras cenas da série, em que Mike, Lucas, Dustin e Will estão no porão da casa de Mike jogando RPG. Os meninos estão entretidos com o jogo e parecem frustrados quando a mãe de Mike pede para encerrarem a diversão, pois

já era tarde demais. O retorno de Lucas, Dustin e Will para suas casas em suas bicicletas, pedalando por ruas escuras em uma cidade pequena mostra como aquele mundo é familiar e costumeiro para os garotos. Da mesma maneira, a perseguição que Lucas, Dustin e Mike sofrem de dois outros garotos no colégio faz o espectador entender que os garotos não estão entre os populares da escola e são rotulados como *nerds* e, possivelmente, excluídos.

Esse clima faz com que se apresente o segundo estágio do primeiro ato: o Chamado à Aventura (CAMPBELL, 2007, p. 59), em que o herói se depara com algum problema, desafio, aventura ou até a um erro cometido. Vogler (2015, p. 48-49) explica que esse estágio pode significar a chegada de um novo crime em séries policiais, uma morte inesperada para filmes de vingança, o primeiro encontro com um possível pretendente em comédias românticas. “O que está em jogo pode ser expresso geralmente com uma questão levantada pelo chamado. E.T. e Dorothy de *O mágico de Oz* voltarão para casa? Luke resgatará a Princesa Leia e derrotará Darth Vader?” (VOGLER, 2015, p. 49). Como coloca Campbell (2007), esse é o estágio em que o destino convocou o herói e ele deve decidir se aceitará essa missão ou negará o caminho. Segundo o autor, esse momento pode ser explicado pela análise que Freud faz sobre momentos de separação, especialmente na infância. Por muitas vezes, o Chamado à Aventura chega por meio do que Campbell chama de Arauto, algo que pode ser considerado como um mensageiro, por muitas vezes desconhecido. “Ele pode anunciar o chamado para algum grande empreendimento histórico, assim como pode marcar a alvorada da iluminação religiosa. Conforme o entende o místico, ele marca aquilo a que se deu o nome de ‘o despertar do eu’” (CAMPBELL, 2007, p. 60). Podemos apontar que, em *Stranger Things*, o Chamado à Aventura é expresso pelo desaparecimento de Will. A partir do sumiço do amigo, os três garotos tentam descobrir o que pode ter acontecido a ele e iniciam algumas investigações. O arauto, por sua vez, é a chegada de Eleven, encontrada na floresta em meio à chuva, após fugir do Laboratório de Hawkins e de perseguidores desconhecidos.

Esse primeiro estágio da jornada mitológica – que denominamos aqui “o chamado da aventura” – significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. Essa fatídica região dos tesouros e dos perigos pode ser representada sob várias formas: como uma terra distante, uma floresta, um reino subterrâneo, a parte inferior das ondas, a parte superior do céu, uma ilha secreta, o topo de uma elevação montanha ou um profundo estado onírico. (CAMPBELL, 2007, P. 66).

Em seguida, ainda no primeiro ato, há a chamada Recusa do Chamado, quando a convocação recebe uma contraparte negativa. Há inúmeras razões que levam o herói a recusar a aventura que lhe foi proposta, contudo, esse estágio é sobre o medo (VOGLER, 2015, p. 49). Ele pode não estar totalmente convencido da aventura ou pode sentir-se confortável demais em seu Mundo Cotidiano. Há ainda a visão psicanalítica que liga essa recusa a fixações, como a infância, o ego, os relacionamentos. “Os mitos e contos de fadas de todo o mundo deixam claro que a recusa é essencialmente uma recusa a anunciar àquilo que a pessoa considera interesse próprio” (CAMPBELL, 2007, p. 67). Na série, no segundo episódio, essa recusa se apresenta quando Dustin e Lucas resolvem contar aos pais de Mike sobre Eleven, que está sendo escondida por Mike. Porém, Eleven os impede ao usar seus poderes. Rapidamente, Dustin e Lucas se apavoram diante da garota e não entendem o que está acontecendo, desconfiados do que a sua presença significa.

Há ainda três momentos descritos na jornada do herói: o Auxílio Sobrenatural (ou Mentor), a Passagem pelo Primeiro Limiar e o Ventre da Baleia. Campbell descreve que o Auxílio Sobrenatural se dá para aqueles que não recusaram o chamado e, geralmente, é simbolizado por uma figura anciã, protetora, que ajudará o herói com informações sobre sua trajetória. Vogler aponta o Mentor como um reflexo do laço que se estabelece entre pai e filho. Alguns exemplos podem ser vistos em *Senhor dos Anéis*, personificado no mago Gandalf; em *Harry Potter*, no também mago Dumbledore. No caso de *Stranger Things*, a garota Eleven apresenta poderes que simbolizam esse Auxílio Sobrenatural. A seguir, a Passagem pelo Primeiro Limiar simboliza o momento em que o herói aceita a aventura por completo e está disposto a mergulhar nos mistérios para resolver seu problema. Costuma ser esse o primeiro ponto de virada das narrativas, quando a história decola e o herói supera o medo, uma vez que se compromete com a jornada. “A aventura é, sempre e em todos os lugares, uma passagem pelo véu que separa o conhecido do desconhecido; as forças que vigiam no limiar são perigosas e lidar com elas envolve riscos; e, no entanto, todos os que tenham competência e coragem verão o perigo desaparecer” (CAMPBELL, 2007, p. 85). Essa passagem se dá, no quarto episódio da série, quando os meninos presenciam Eleven se comunicar com Will via walkie-talkie. Nesse momento, eles percebem que Eleven pode ser a chave para levá-los até Will. Ao mesmo tempo, o xerife Hopper segue com suas desconfianças e descobre que o corpo de Will achado morto é um boneco. Em paralelo, Joyce consegue se comunicar com Will na dimensão alternativa. Todos esses pontos são determinantes para que aconteça o primeiro

ponto de virada da narrativa e que os mistérios comecem a se aglutinar na história, criando expectativas em quem assiste. E, finalmente, como último estágio do primeiro ato, o *Ventre da Baleia*. “A ideia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói [...] é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu” (CAMPBELL, 2007, p. 91). Esse momento se deve quando, no episódio 5, os garotos concluem que Will não está preso, e sim preso em uma dimensão alternativa que será chamada posteriormente de Mundo Invertido.

O segundo ato da jornada, “Iniciação”, se dá logo após a travessia feita pelo primeiro limiar, em que a narrativa se adensa em informações. É nesse momento, chamado o Caminho de Provas, que o herói precisa se defrontar com uma nova realidade, cheia de mistérios e de aventuras a serem enfrentadas por ele. Em algumas histórias, essa é a hora em que o herói descobre que há uma força maior que o guia, um poder benigno que o auxilia nessa transição. “A provação é um aprofundamento do problema do primeiro limiar e a questão ainda está em jogo: pode o ego entregar-se à morte?” (CAMPBELL, 2007, p. 110). Agora é a vez do herói percorrer o início da trilha misteriosa e matar dragões ou superar barreiras. Para Vogler (2015), o estágio pode ser encarado como Provas, Aliados e Inimigos, em que o herói encontrará novos desafios, novos amigos e/ou inimigos e poderá aprender as regras dessa aventura. A narrativa ganha corpo no quinto episódio da série, onde podemos colocar esse estágio proposto por Campbell. É neste episódio que Mike, Dustin e Lucas descobrem que é possível haver uma passagem entre essa dimensão e outra alternativa. Logo depois, os garotos decidem usar suas bússolas para encontrar a abertura para o Mundo Invertido, mas Eleven tenta impedi-los por medo da criatura que habita aquela dimensão. É nesse episódio também que o policial Hopper descobre um porão no laboratório e que entende o envolvimento do estado norte-americano com as pesquisas do Laboratório Hawkins, concluindo que tudo isso pode estar conectado com o aparente sobrenatural desaparecimento do garoto.

A seguir, Campbell explicita três etapas da jornada do herói que podem ser traduzidas de diversas maneiras nas narrativas contemporâneas e nos mitos. O Encontro com a Deusa diz respeito ao encontro do herói com uma figura feminina que beira a perfeição e pode ser personificada pelas imagens de uma mãe, irmã, amante ou noiva, em uma manifestação positiva do arquétipo da *Anima* (Grinberg, 1997, p.151). No entanto, não necessariamente, essa figura é uma alma benevolente; pode ser o encontro do herói

com alguma figura feminina simbólica que lhe apresenta dificuldades e enfrentamentos. Mas é sempre representada por uma imagem feminina, que responde a certos anseios:

A mulher representa, na linguagem pictórica da mitologia, a totalidade do que pode ser conhecido. O herói é aquele que aprende. À medida que ele progride, na lenta iniciação que é a vida, a forma da deusa passa, aos seus olhos, por uma série de transformações: ela jamais pode ser maior que ele, embora sempre seja capaz de prometer mais do que ele já é capaz de compreender. Ela o atrai e guia e lhe pede que rompa os grilhões que o prendem. E se ele puder alcançar-lhe a importância, os dois, o sujeito do conhecimento e o seu objeto, serão libertados de todas as lamentações. (CAMPBELL, 2007, p. 117).

Logo depois, o estágio da Mulher como Tentação mostra o casamento do herói (ou a união dele) com uma figura feminina. “O casamento místico com a rainha-deusa do mundo representa o domínio total da vida por parte do herói; pois a mulher é vida e o herói, seu conhecedor e mestre” (CAMPBELL, 2007, p. 121). E, finalmente, o estágio da Sintonia com o Pai, em que o herói recebe do pai a benção por ter se tornado maduro e o espelho do patriarca. Ainda que sejam estágios reconhecíveis em diversas narrativas, a compreensão de Vogler para esses três estágios da Iniciação cabem melhor à narrativa de *Stranger Things*. Para Vogler, esses momentos são resumidos no que ele chama de Provação, em que o herói passa por seu momento mais difícil e sombrio da história, em que “atinge o fundo do poço num confronto direto com seu maior medo – é aqui que ele enfrenta a possibilidade de morte e é levado a encarar uma batalha com forças hostis” (VOGLER, 2015, p. 53). Na série, essa trajetória ganha força no sétimo episódio, em que Nancy e Jonathan, irmãos de Mike e Will, tentam matar o monstro quando ele invade a dimensão real, e no oitavo episódio, em que os garotos tentam fugir do monstro no colégio. O momento destaca o medo que as crianças sentem da criatura, muito semelhante àquela que é vilã de seus jogos de RPG. Elas sabem que a criatura é atraída por sangue e que pouco podem fazer para derrotá-la, a não ser contar com a força de Eleven.

A Provação é o momento crucial numa história, pois é aquele em que o herói corre o risco de morrer, ou parece morrer, para que, em seguida, venha a renascer. É a principal fonte da magia do mito heroico. As experiências dos estágios anteriores levam-nos, o público, a nos identificar com o herói e seu destino. O que acontece com o herói acontece também conosco. Somos incentivados a vivenciar o instante à beira da morte com ele. Nossas emoções são temporariamente oprimidas para que elas possam ser revividas quando o herói voltar da morte. O resultado dessa ressurreição é, para nós, a sensação de alegria e euforia. (VOGLER, 2015, p. 24).

Para fechar o segundo ato, Campbell apresenta dois últimos estágios: Apoteose e Benção Última. O primeiro diz respeito ao momento em que o herói consegue unir seus

anseios, seus desejos e objetivos após deparar-se com a morte. Já a Benção Última, lida como o estágio da Recompensa para Vogler, significa quando o herói compreende o qual é o seu papel e as razões que os levaram à aventura, encontrando os meios para retornar ao Mundo Cotidiano após sua incursão por um caminho desconhecido. Após ter vencido o desafio ou sobrevivido à morte, o herói demonstra características superiores ao humano comum. É a agonia do crescimento espiritual, em que ele “aumenta a estatura da divindade que ele convoca, em seu desejo mais exaltado, até subsumir todo o cosmo” (CAMPBELL, 2007, p. 178). Nesse sentido, a escolha de Eleven por derrotar o monstro e dizer adeus à vida mundana com os garotos foi a escolha final a ser tomada, em que ela entende seu papel na história e sua missão, matando a criatura e salvando seus amigos.

O terceiro e último ato, “Retorno”, possui sete estágios para Campbell: Recusa do Retorno, Fuga Mágica, Resgate com Auxílio Externo, Travessia do Limiar, Retorno, Senhor de Dois Mundos e Liberdade para Viver. Como *Stranger Things* não se encerrou na primeira temporada e deixou ganchos narrativos para o início de uma segunda, alguns desses estágios não podem ser identificados. A Recusa do Retorno, como o próprio estágio descreve, é simbolizada rapidamente por Mike, Dustin e Lucas após a morte do monstro. Ao perceberem que Eleven se desintegrou junto com a criatura, os garotos se desesperam e chamam por ela. Ao perceberem que Eleven de fato sumira, os garotos são resgatados pela polícia e por seus pais, fazendo a Travessia do Limiar e o Retorno ao Mundo Cotidiano. Seu encontro com Will no hospital e a empolgação ao falarem de Eleven e seus poderes mostra quão fortes estão os garotos após a aventura, representantes do Senhor de Dois Mundos. Conforme explica Campbell (2007, p. 225), é a “liberdade de ir e vir pela linha que divide os mundos”. Mesmo que os garotos não realizem essa travessia, eles tratam o que aconteceu de maneira simples. A cena que mostra os quatro amigos jogando RPG novamente no porão de Mike representa o que Campbell chamou do estágio final, Liberdade para Viver, de volta à rotina do início da série.

Considerações finais

A partir da análise sobre a construção do imaginário, podemos observar que nossa interpretação de mundo se dá a partir dos esquemas, arquétipos e imagens que nos apresentam ideias formadoras da cultura de grupos sociais. Ao trazermos suas compreensões para o universo da cultura da mídia (KELLNER, 2001), essa relação do imaginário com a produção de sentidos fica ainda mais clara, uma vez que todo e qualquer

produto midiático – no nosso caso, uma série ficcional contemporânea – é construído a partir das noções que gerações carregam consigo desde o princípio dos tempos. As narrativas audiovisuais como o cinema e as séries, espelhos do cotidiano humano, utilizam das imagens e de suas significações para falar com o público e transmitir mensagens, nesse caso, voltadas para o lazer e para o entretenimento.

A série *Stranger Things* é um exemplo para os estudos tanto do imaginário quanto da construção dessas narrativas midiáticas a partir do olhar da jornada do herói, descrita por Campbell (2007). Como já dito, a produção visa homenagear o cinema, a trilha sonora e a literatura produzida na década de 1980 e, com isso, movimenta as memórias coletivas daqueles que viveram a época em questão e ajudam a montar o imaginário daqueles que absorveram memórias de outros e das próprias mídias sobre os anos oitenta. Ao mesmo tempo, a história dos quatro garotos e da menina estranha encanta os que assistem à série porque respeita um modelo de narrativa que se apropria dos arquétipos e dos mitos existentes, expressões do imaginário que são reconhecíveis em todas as culturas.

Portanto, o estudo do imaginário e de suas expressões são de fundamental importância para aqueles que estudam as narrativas audiovisuais midiáticas e que desejam entender porque de seu sucesso e de sua mobilização entre os espectadores. A jornada do herói pode ser traduzida para todos os tipos de gêneros da TV, do cinema, da literatura, sendo adaptada e absorvendo temas e discussões atuais. Os heróis, os anti-heróis, os antagonistas e a conciliação constante entre eles são uma fonte de análise e de questionamentos dos próprios humanos sobre si. Dessa forma, o imaginário é um vasto campo de estudo, essencial na construção e reconstrução diária da compreensão de diversos grupos sociais, acolhendo culturas e costumes.

Referências bibliográficas

ARENDDT, Hannah. **Compreender**: formação, exílio e totalitarismo (ensaios). São Paulo: Companhia das Letras; Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

BALOGH, Anna Maria. **O discurso ficcional na TV**: sedução e sonho em doses homeopáticas. São Paulo: Edusp, 2002.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Editora Cultrix/Pensamento, 2007.

CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade**. 3.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

FRADE, Renan Martins. Stranger Things não é uma criação do algoritmo do Netflix. **JUDÃO**, São Paulo, 3 ago.2017. Disponível em: <<http://judao.com.br/nao-stranger-things-nao-e-uma-criacao-do-algoritmo-do-netflix/>>. Acesso em: 2 dez.2017.

GRINBERG, Luiz Paulo. Arquétipos e inconsciente coletivo. In: **Jung: o homem criativo**. São Paulo: FTD, 1997.

HOLLOWAY, Daniel. 'Stranger Things' Ratings: where series ranks among Netflix's most watched. **Variety**, Nova Iorque, 25 ago.2016. Disponível em: <<http://variety.com/2016/tv/news/stranger-things-tv-ratings-netflix-most-watched-1201844081/>>. Acesso em: 2 dez.2017.

JOST, François. **Do que as séries americanas são sintoma?** Porto Alegre: Sulina, 2012.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2.ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2002.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. Estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário: ensaios de antropologia**. Lisboa: Moraes, 1970.

STRANGER THINGS. Direção, produção e criação de Matt e Ross Duffer. EUA: Netflix, 2016. 8 episódios.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores**. 3.ed. São Paulo: Aleph, 2015.