

INTERTEXTUALIDADE NO AUDIOVISUAL: “STRANGER THINGS” E SUAS REFERÊNCIAS

Flávia Cristina de LIMA¹

Lívia Maria Turra BASSETTO²

flavia_limma@terra.com.br

liviambt@hotmail.com

RESUMO: O presente trabalho busca analisar a intertextualidade exposta na série *Stranger Things*. A série é uma mistura de drama, ficção científica e suspense, que se passa nos anos 80 com muitas referências e homenagens a filmes desse período, desde a trilha sonora até os personagens e cenas icônicas no mundo do cinema. O intuito deste estudo é indicar as relações intertextuais presentes na produção da série através da descrição e análise dos elementos textuais e técnicos da linguagem audiovisual. Para isso, foi necessário compreender os recursos que se referem à linguagem do audiovisual, a imagem, além do entendimento sobre a intertextualidade neste mesmo contexto. A partir desta pesquisa, observa-se a importância de se recuperar a relação intertextual para uma compreensão mais aprofundada do texto, neste caso específico, da série.

PALAVRAS-CHAVE: Intertextualidade, Audiovisual, Cinema, *Stranger Things*.

ABSTRACT: The present work seeks to analyze the intertextuality exposed in the series *Stranger Things*. The series is a mixture of drama, science fiction and suspense, which takes place in the 80's with many references and honors to films from that period, from the soundtrack to the characters and iconic scenes in the world of cinema. The purpose of this study is to indicate the intertextual relations present in the production of the series through the description and analysis of the textual and technical elements of the audiovisual language. For this, it was necessary to understand the resources that refer to the language of the audiovisual, the image, besides the understanding of intertextuality in this same context. From this research, it is observed the importance of recovering the intertextual relationship for a deeper understanding of the text, in this

¹ Graduando em Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda pela Fundação Educacional do Município de Assis (FEMA).

² Doutora em Estudos Linguísticos pela UNESP/São José do Rio Preto. Professora da Fundação Educacional do Município de Assis (FEMA).

specific case, of the series.

KEYWORDS: Intertextuality, Audiovisual, Cinema, *Stranger Things*.

INTRODUÇÃO

Segundo Covaleski (2009), percebe-se que intertexto é um conjunto de discursos a que um discurso remete e pelo qual aquele adquire um significado próprio. Assim, na publicidade, no cinema, na música, entre tantas outras situações, todo texto, em suas diversas formas, refere-se a textos anteriores, de modo que a combinação resulta em relações intertextuais.

Entende-se que a intertextualidade está presente a todo instante na mídia, exemplo disso são as telenovelas que normalmente fazem referências às obras literárias, o cinema que muitas vezes são referenciados por meio de livros de grande sucesso, músicas que recuperam outras músicas, dentre tantos outros casos.

Com a internet ganhando, cada vez, maior força e com as mudanças no modo como os telespectadores se entretêm, a rede de streaming, a disponibilidade de assistir a filmes recém lançados e séries no conforto de sua casa, tem crescido muito.

Com este trabalho, os objetivos gerais são discutir o conceito de intertextualidade e mostrar como está sendo aplicado, com frequência, no audiovisual e fazer uma reflexão sobre a importância da intertextualidade na construção de obras inematográficas. Em relação a série *Stranger Things* pretende-se analisar o modo como a intertextualidade está sendo usada e relacionar as referências presentes na série para melhor entendimento da trama.

Este estudo abordará de forma específica como a intertextualidade está presente na série *Stranger Things*. Algumas das referenciais serão destacadas no decorrer do trabalho para simplificar o contexto da trama. Como forma de analisar profundamente o assunto, serão discutidas as formas que as referências aparecem dentro da série, seja de forma mais explícita ou mais implícita.

1. Fundamentação teórica

As linguagens cinematográfica e audiovisual possuem inúmeros meios de expressão, capazes de transmitir ao público uma mensagem com a mesma eficiência da

linguagem verbal. A imagem é a base da linguagem audiovisual, e Martin (2003) considera que ela é a matéria-prima fílmica e, portanto, uma realidade particularmente complexa. Essa complexidade decorre da existência de elementos estéticos e técnicos, que dão origem à construção da imagem fílmica. De acordo com o autor, a imagem em si é carregada de ambiguidade quanto ao sentido, e certo número de elementos cria e condiciona a expressividade da imagem. Esses elementos são, numa ordem do estático ao dinâmico, os enquadramentos, os tipos de planos, os ângulos e movimentos de câmera. Assim, há também os elementos não específicos, definidos assim por Martin (2003) por não pertencerem unicamente à arte cinematográfica e serem utilizados por outras artes, como o teatro e a pintura. Esses elementos não específicos envolvem: a iluminação, as cores, o figurino, o cenário e a direção de atores.

Entre os recursos utilizados pela linguagem cinematográfica, está a intertextualidade, que é capaz de trazer outros textos para o texto em construção, agregando, assim, sentidos que são ressignificados por meio desse diálogo.

Covaleski (2009) trabalha com uma classificação para a intertextualidade, dividindo-a em: citação (referência literal a outro texto, usando parte deste); alusão (reprodução de construções sintáticas substituindo figuras do texto original por outras) e estilização (reprodução no estilo do outro, no plano da expressão ou do conteúdo). O processo de criação de um texto deriva de um conjunto de citações, de modo que o novo surge a partir da absorção e transformação do texto anterior.

Ainda, segundo Covaleski (2009),

[...] de referencial literal a outro texto, a publicidade usufrui deste recurso criativo com desenvoltura. Uma única obra cinematográfica pode gerar uma grande variação de citações ancoradas a uma mesma cena clássica, evidentemente emblemática, contundente o bastante para se tornar perene no imaginário coletivo, transpondo barreiras culturais e temporais (COVALESKI, 2009, p. 41).

Diferentemente da citação, a alusão possui uma forma mais sutil, mas também remete a uma obra anterior, porém sem fazer uso de fragmentos dela, sendo somente substituídas determinadas figuras por outras. Ocorre intensamente no cinema, e é facilmente percebida em filmes que pertencem a um mesmo gênero cinematográfico. Na publicidade, a intertextualidade com o cinema, usando a alusão, aparece em

comerciais de anunciantes dos mais diversos segmentos, como filmes aludidos em campanhas publicitárias. De acordo com o autor,

Obras clássicas do cinema já serviram a este propósito, aludidas em campanhas publicitárias, como a que lançou o Novo Polo Classic, em referência ao filme *O Grande Ditador*, de Chaplin (*The Great Dictator* – 1940), na célebre cena em que ele faz evoluções acrobáticas com um globo terrestre (COVALESKI, 2009, p.44).

As mídias tradicionais (mídia impressa, rádio, cinema e TV) estão no cotidiano de milhares de pessoas e, com o surgimento da internet, o entretenimento foi ainda revolucionado, sobretudo pelo modo como as produções são feitas, desde a criação do roteiro até a produção, que, por sua vez, em sua maioria, são planejadas para o ambiente *online* e *offline*.

A intertextualidade pode ser apresentada também como um dos fatores de coerência textual pelo viés da Linguística Textual. Nessa abordagem, o intertexto – e seus desdobramentos na produção dos sentidos – é um elemento essencial para a compreensão dos conteúdos que estão presentes na superfície textual. Esse ponto de vista da intertextualidade mostra o fenômeno não apenas em suas características estruturais, mas, sobretudo, revela-a como um elemento essencial para o processamento da leitura e compreensão. Nesse contexto, deve-se ressaltar que os sentidos presentes na superfície de um determinado texto só serão, de fato, compreendidos, se os interlocutores tiverem previamente armazenado em sua memória discursiva o conhecimento dos textos originais. Nesse caso,

Conforme Beaugrande e Dressler, a intertextualidade compreende as diversas maneiras pelas quais a produção e recepção de dado texto depende do conhecimento de outros textos por parte dos interlocutores, isto é, diz respeito aos fatores que tornam a utilização de um texto dependente de um ou mais textos previamente existentes. (KOCH e TRAVAGLIA, 1995, p. 88).

Dessa forma, é inviável o entendimento sem que haja o conhecimento anteriormente adquirido pelo leitor, uma vez que, o intertexto, por esse ponto de vista, também se constitui um elemento de mediação dos sentidos. Assim, compreende-se a intertextualidade não somente como fator de coerência textual, mas também como um componente essencial do processo de interação pela linguagem. Tais desdobramentos

acerca desse processo tornam o intertexto não apenas um elemento de utilização da linguagem em suas diferentes funções. Nesse sentido, a intertextualidade será, antes de tudo, uma característica da produção verbal humana, de uma forma generalizada.

A intertextualidade explícita, conforme as autoras, caracteriza-se pela possibilidade que se tem de resgatar o intertexto pela menção feita a este em um segundo texto. Isto é, “a intertextualidade explícita ocorre quando há citação da fonte do intertexto” (KOCH; ELIAS, 2008, p. 87).

O processo de intertextualidade é constitutivo do sentido do texto por ser decorrente de uma intencionalidade, de modo que abrange mais recursos linguísticos. Isso também se aplica à intertextualidade implícita, que se caracteriza pela presença de um intertexto, mas sem mencioná-lo explicitamente, conforme Koch e Elias (2008, p. 92), que afirmam que esse tipo de intertextualidade “ocorre sem citação expressa da fonte, cabendo ao interlocutor recuperá-la na memória para construir o sentido do texto [...]”.

De modo geral, podemos caracterizar a intertextualidade implícita um intertexto difícil de ser identificado pelo leitor, além disso não estabelece uma relação direta com o texto fonte; não apresenta elementos que identificam o texto fonte; exigindo que haja dedução, inferência, atenção e análise por parte dos leitores e exige que os leitores recorram a conhecimentos prévios para a compreensão do conteúdo.

Quando tratamos da intertextualidade explícita, é o oposto da implícita, pois é facilmente identificada pelos leitores; ela estabelece uma relação direta com o texto fonte; apresenta elementos que identificam o texto fonte e não exige que haja dedução por parte do leitor.

Nos estudos de Bakhtin (1981), a intertextualidade é entendida como um componente da linguagem e não apenas como um fenômeno presente nos textos literários ou midiáticos, sendo assim, a visão sobre o conceito é ampliada nesse aspecto.

Com base nos conceitos apresentados de Martin (2003), Covaleski (2009), Koch e Travaglia (1995) e Bakhtin (1981), é possível entender a intertextualidade como um diálogo entre textos, de forma que essa relação pode ser estabelecida entre as produções textuais que apresentem diversas linguagens (visual, auditiva, escrita), sendo expressas nas artes (literatura, pintura, escultura, música, dança, cinema), propagandas publicitárias, programas televisivos, provérbios, charges, dentre outros. Sendo assim, toda análise da pesquisa será constituída a partir de tais conceitos.

2. Objeto de análise: *Stranger Things*

Stranger Things é uma série original da *Netflix* com roteiro e direção dos irmãos Duffer (Matt e Ross). Homenagem a obras de Steven Spielberg, John Carpenter e Stephen King, a série foi feita a partir de dados algorítmicos da plataforma. “Em 2013, 75% dos assinantes escolhiam o que assistir por base das recomendações da empresa. Conhecendo um pouco como a *Netflix* analisa todos os nossos hábitos ali, tem muito big data por trás de *Stranger Things*”, escreveu Gustavo Miller, criativo digital, em seu *LinkedIn*³.

A série se passa no ano de 1983 e é altamente tematizada pelos elementos culturais da década, com uma trilha sonora toda remetente aos marcantes sintetizadores da época. Na trama, um garoto desaparece misteriosamente na pequena cidade de Hawkins, Indiana (EUA), e faz seus amigos partirem por sua busca, que, no caminho, encontram uma estranha menina com poderes telecinéticos.

A primeira temporada foi disponibilizada no dia 15 de julho de 2016 e possui oito episódios com cerca de uma hora cada. Ela recebeu críticas muito positivas pela sua caracterização, ritmo, atmosfera, atuação, trilha sonora, direção, roteiro e as homenagens a filmes do gênero dos anos 1980. Em 31 de agosto de 2016, a *Netflix* confirmou oficialmente a produção da segunda temporada de *Stranger Things*, a qual foi disponibilizada em agosto de 2017 e conta com nove episódios. A atuação dos atores mirins é um destaque no seriado, além da já conhecida Winona Ryder (também remetendo ao sucesso nos anos 80) como a mãe do desaparecido Will.

Segundo o site *No Set*⁴, a sinopse da série é:

Ambientada no ano de 1983, *Stranger Things* decorre na fictícia cidade de Hawkins, Indiana, onde um garoto de 12 anos desapareceu misteriosamente sem deixar rastros. Enquanto procuram por respostas, a polícia local, a família e os amigos do menino acabam mergulhando em um extraordinário mistério envolvendo um experimento secreto do governo, forças sobrenaturais e uma garotinha muito estranha.

Nele, há referência a muitas outras obras, de modo que a intertextualidade contribui para o sentido da série, o que tem ocorrido muito no cinema, que tem se valido da intertextualidade como forma de valorização de suas criações. Por isso, é importante

³ Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/seria-stranger-things-uma-obra-de-arte-do-algoritmoda-gustavo-miller> (Acesso em: 12/06/2017).

⁴ Disponível em: <http://noset.com.br/stranger-things-serie-netflix-2016-final-season/> (Acesso em 12/06/2017).

que os comunicadores e os telespectadores de modo geral estejam atentos a essas relações entre textos para recuperar sentidos nem sempre explícitos na obra.

Como *Stranger Things* é um seriado novo e de grande audiência, muitas teorias se formam em torno disso por diversos motivos, como a visibilidade e a intertextualidade, porém temos que nos preocupar com as fontes de onde vêm as informações. No caso de *Stranger Things*, uma série envolvida em mistérios e referências a outras obras, precisamos usar todas as ferramentas que a série nos apresenta e o nosso ponto de vista como comunicadores. Como tudo em uma produção audiovisual tem a sua importância, pois cada elemento está ali para contar uma história, é importante que nos atentemos para cada detalhe e para a percepção de mundo nos apresentada direta ou indiretamente. Por ser uma obra que dialoga com tantas outras, nem sempre todas as referências podem ser recuperadas pelos seus espectadores, visto que isso depende do conhecimento de mundo destes. Por isso, neste trabalho, questionamos justamente como a intertextualidade pode contribuir para a construção do sentido de *Stranger Things* e como a não recuperação dessas referências podem levar a uma compreensão não tão profunda da obra.

Stranger Things conta com um enredo impecável, com muita aventura, suspense, terror e diversão, sendo a grande estratégia usada a nostalgia. Como pontuam Alzamora et al, (2017, p.55):

A Netflix não apenas apostou na construção de um produto com diversas referências a títulos que possuem uma base consolidada de fãs, como também investiu em conteúdo original que dialoga intensamente com essas referências.

Nesse sentido, os criadores da série não pouparam esforços para trazer ao público o máximo de elementos que remetesse à era de ouro cinematográfica, com filmes e séries que fizeram parte da infância de muitos, que mesmo não crescendo nos anos 80 e 90, puderam assistir aos filmes na “Sessão da Tarde”.

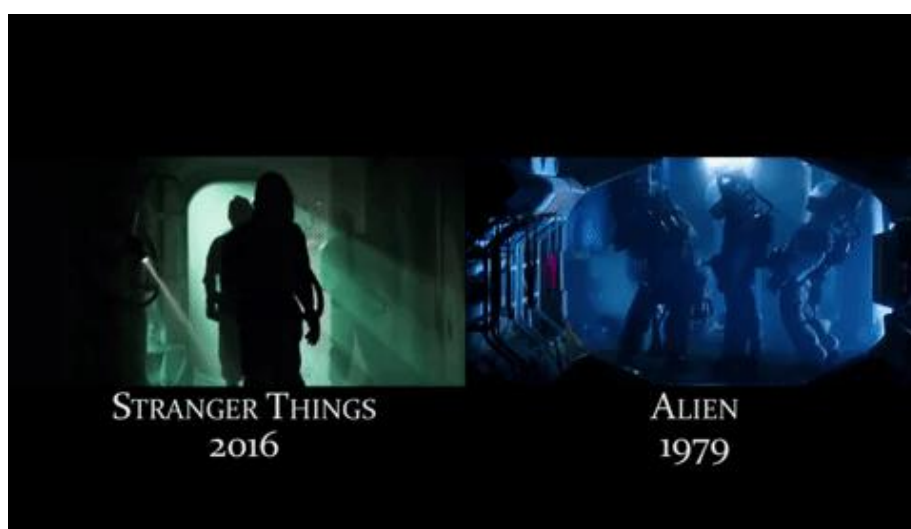
Outro ponto que chama a atenção na série é a forma como essas referências estão imbricadas com a história. Isto é, para reconhecê-las o telespectador deve estar atento aos detalhes.

Considerando tais informações e com base nas discussões de Alzamora et al (2017), serão analisadas as principais referências e *easter eggs*¹ (ou seja, objetos e personagens especiais que normalmente o leitor não nota ao assistir pela primeira vez) de *Stranger Things*, buscando mostrar como a composição imagética da série é norteadas

por uma relação simbiótica com filmes, músicas e outras referências ao universo ficcional dos irmãos Duffer.

3. A intertextualidade em *Stranger Things*

Na série *Stranger Things*, as referências complementam o contexto do sentido da história, porém não atrapalham no processo de entendimento do episódio. No primeiro episódio, estão presentes referências do longa metragem *Alien*, na cena em que os cientistas entram no laboratório interdito pela fuga de algo misterioso, como se observa na imagem seguinte:



A compreensão da cena faz uma referência ao clássico, possibilitando o telespectador relacionar a cena com algo misterioso que ocorreu sem explicação e a algo que virá a acontecer posteriormente no decorrer da série.

Há também uma intertextualidade com o clássico *Goonies*, sendo que, nessa série, os amigos costumavam se reunir para se divertir, o que também acontece em *Stranger Things*, em que os garotos se reúnem para jogar RPG. Em específico, os garotos jogam *Dungeons & Dragons*, referência a esse jogo de RPG muito famoso.

Nessa cena, pode-se compreender que o intertexto presente ajuda o leitor a entender o contexto da amizade entre os garotos e como a união deles serviram para fazer com que o sumiço de um provocasse o heroísmo dos demais.

5 Disponível em: <http://www.casal9.com/referencias-em-stranger-things/> (Acesso em: 12/06/2017).



O sucesso de Steven Spielberg, *E.T., o extraterrestre*, é homenageado pela trama quando os garotos encontram Eleven perdida na floresta. A intertextualidade nessa cena auxilia o entendimento de que os garotos encontram a Eleven, sendo ela uma garota diferente das demais, sem cabelo e com poderes psíquicos, ou seja, relacionando-a, no mesmo sentido que se dá no filme *E.T.*, a um ser de outro mundo, como um extraterrestre.



Além das referências, há também os *easter eggs*, como já citado, isto é, pequenos detalhes que compõem a trama, que também estão presentes na série da *Netflix*. Os *easter eggs* são muito usados em produções da Disney com a Pixar, como *Monstros S.A.*, *Procurando Nemo*, *Toy Story*, entre outros. Em *Stranger*

⁶ Disponível em: <http://www.casal9.com/referencias-em-stranger-things/> (Acesso em: 12/06/2017).

⁷ Disponível em: <http://www.casal9.com/referencias-em-stranger-things/> (Acesso em: 12/06/2017).

Things, pode-se observar logo no início, na camisa do Dustin, um *easter egg* de *Karatê Kid* – filme este que é um clássico entre as crianças dos anos 80 –, e também seu boné inspirado no personagem Ash Ketchum de *Pokémon*.



Até a escolha do elenco remete à nostalgia e aos detalhes intertextuais. Interpretando Joyce, a atriz Winona Ryder foi conhecida pelo grande público após protagonizar filmes emblemáticos da década de 80 como, por exemplo, *Os fantasmas se divertem*, *Edward Mãos de Tesoura* e *Atração mortal*.

Além da composição imagética, as intertextualidades também estão presentes na trilha sonora de *Stranger Things*. Recentemente, a *Netflix* liberou para os fãs toda a trilha sonora no *Spotify*. As maiores das canções foram sucesso nos anos 80, como *Dolly Parton*, *The Clash*, *Toto*, entretanto, essas não serão objeto de discussão neste trabalho.

4. Como a intertextualidade ajuda no entendimento de *Stranger Things*

Cada indivíduo possui uma bagagem própria, seja cotidiana ou pessoal, tornando assim a experiência de assistir *Stranger Things* um momento único. É a partir dessa experiência que se consegue identificar como a intertextualidade presente na série possibilita uma viagem ao tempo, remetendo aos clássicos que foram sucesso e estão marcados pela história do cinema mundial.

A importância da conscientização da existência dos diversos níveis de

⁸ Disponível em: <http://www.casal9.com/referencias-em-stranger-things/> (Acesso em: 12/06/2017).

significação presentes em cada texto, nesse sentido, é preciso enxergar que além da significação explícita, há uma gama de significações implícitas, que estão diretamente ligadas à intencionalidade de seu produtor.

A produção de *Stranger Things* mostra a perspectiva de uma multiplicidade de interpretações e leituras, ou seja, as intenções de seu produtor podem ser as mais variadas. Sua interpretação consiste na apreensão de significações possíveis representadas por meio de sucessos antigos dos anos 70 e 80. Ressaltando ainda essas referências, torna-se possível uma recriação através da vivência, conhecimento e visão de mundo do telespectador.

A partir das ideias expostas, evidencia-se que a leitura não se constitui como algo solitário, nem somente em atividades individuais, mas sim como um processo de interação entre autor, texto e interlocutor. Além disso, destaca-se que a intertextualidade se torna parte importante para a compreensão dos sentidos presentes no texto, pois, se uma pessoa que não viveu nos anos 70 e 80 (ou que não teve acesso ao material produzido nesse período) não conhece o contexto das referências, ela não poderá compreender sentidos mais profundos do texto em questão, diferentemente daqueles que já possuem tal repertório. No entanto, vale destacar que a falta de conhecimento dos intertextos não prejudica o entendimento da série, visto que o propósito era justamente de recuperar a nostalgia do público.

5. Resultados e considerações finais.

No decorrer deste trabalho, pôde-se perceber a forte relação existente entre as produções cinematográficas e a comunicação social, em especial por meio da intertextualidade, pois, diante de toda análise da série *Stranger Things*, observa-se como o intertexto ajuda na compreensão e na composição de cenas, personagens e sentido.

Dessa forma, a intertextualidade tem um papel fundamental para produções como *Stranger Things*, principalmente para aflorar a nostalgia que as cenas trazem para o telespectador. Assim, todo sentido da série provoca o leitor a relembrar grandes sucessos dos anos 70 e 80, sendo este o principal ponto do sucesso da série original da *Netflix*.

A partir desse fato, fica evidente como a análise da intertextualidade torna-se uma obra mais realista e próxima ao sentido que o autor idealizou e criou, possibilitando, assim, um maior entendimento da obra e de seu contexto.

Referências

ALZAMORA, G. C. *Estranhar os algoritmos: Stranger things e os públicos de Netflix*. In Revista GEMInIS, São Carlos, UFSCar, v. 8, n. 1, p.38-59, 2017.

BAKHTIN, M. M. Problemas da Poética de Dostoiévski. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1981.

COVALESKI, R. *Cinema, publicidade, interfaces*. Curitiba: Maxi Editora, 2009.

KOCH, I. G. V., BENTES, A. C., CAVALCANTE, M. M. *Intertextualidade: diálogos possíveis*. São Paulo: Cortez, 2007.

KOCH, I. V.; ELIAS, V. M. *Ler e compreender: os sentidos do texto*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2008.

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