

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES  
DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES PÚBLICAS, PROPAGANDA E TURISMO  
CULTURA MATERIAL & CONSUMO: PERSPECTIVAS SEMIOPSIKANALÍTICAS

RAISSA GABRIELA BONIOLO

**ATRAVESSANDO AS TELAS: PERSONAGENS SECUNDÁRIOS QUE  
CATIVARAM O PÚBLICO E IMPACTARAM A CULTURA DO CONSUMO.**

SÃO PAULO

2023

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES  
DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES PÚBLICAS, PROPAGANDA E TURISMO  
CULTURA MATERIAL & CONSUMO: PERSPECTIVAS SEMIOPSIKANALÍTICAS

RAISSA GABRIELA BONIOLO

**ATRAVESSANDO AS TELAS: PERSONAGENS SECUNDÁRIOS QUE  
CATIVARAM O PÚBLICO E IMPACTARAM A CULTURA DO CONSUMO**

Monografia apresentada ao Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, em cumprimento parcial às exigências do Curso de Pós-Graduação Especialização, para obtenção do título de especialista em “Cultura Material e Consumo: perspectivas semiopsicanalíticas”, sob orientação do Prof. Dr. Bruno Pompeu.

SÃO PAULO  
2023

**ATRAVESSANDO AS TELAS: PERSONAGENS SECUNDÁRIOS QUE  
CATIVARAM O PÚBLICO E IMPACTARAM A CULTURA DO CONSUMO.**

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Bruno Pompeu Universidade de São Paulo

---

Prof. Avaliador

## RESUMO

O fenômeno cultural em análise, que catapultou Eddie Munson e Wandinha Addams ao sucesso, é de grande importância para o entendimento das dinâmicas culturais contemporâneas. Esses dois personagens, oriundos do universo da Família Addams, se destacaram não apenas por sua peculiaridade e excentricidade, mas também por sua capacidade de se tornarem ícones de uma geração. Essa pesquisa se aprofunda na desconstrução desses ícones, desvendando suas narrativas intrigantes e suas características singulares. Um dos principais enfoques de desta investigação reside na aplicação de teorias que abordam o fenômeno do contágio social e das epidemias culturais. Ao fazê-lo, buscamos entender como esses personagens foram capazes de se espalhar tão rapidamente pela cultura popular, contagiando e conquistando a imaginação de um vasto público. Além disso, analisamos a forma como Eddie Munson e Wandinha Addams se tornaram um espelho para as inquietações e idiosincrasias de sua época, refletindo os medos, desejos e aspirações de uma sociedade em constante evolução. Uma descoberta fundamental desta pesquisa é a importância da exposição constante desses personagens na mídia e na cultura popular. A presença recorrente de Eddie Munson e Wandinha Addams em diversas formas de entretenimento, como séries de televisão, filmes, quadrinhos e até mesmo merchandising, desempenhou um papel crucial em seu sucesso duradouro. Além disso, identificamos que a identificação do público com esses personagens, muitas vezes considerados outsiders ou anti-heróis, foi um fator-chave para a construção de sua base de fãs leais. Ao compreender os elementos que contribuíram para o fenômeno cultural que envolve Eddie Munson e Wandinha Addams, este trabalho oferece insights valiosos para a compreensão mais profunda do sucesso na cultura contemporânea. As lições extraídas dessa análise podem ser aplicadas de maneira ampla, não apenas para a compreensão de outros ícones culturais, mas também para estratégias de marketing, branding e influência cultural em uma sociedade cada vez mais conectada e mutável. Em última análise, essa pesquisa demonstra que o sucesso cultural é um fenômeno complexo e multifacetado que exige uma compreensão holística das interações entre personagens, público e contexto cultural.

**Palavras-chave:** Fenômeno cultural; Identificação do público; Teoria do Consumo.

## ABSTRACT

The cultural phenomenon under analysis, which catapulted Eddie Munson and Wandinha Addams to success, is of great importance for understanding contemporary cultural dynamics. These two characters, coming from the Addams Family universe, stood out not only for their peculiarity and eccentricity, but also for their ability to become icons of a generation. This research delves into the deconstruction of these icons, unveiling their intriguing narratives and their unique characteristics. One of the main focuses of this investigation lies in the application of theories that address the phenomenon of social contagion and cultural epidemics. In doing so, we seek to understand how these characters were able to spread so quickly through popular culture, infecting and capturing the imagination of a vast audience. Furthermore, we analyze how Eddie Munson and Wandinha Addams became a mirror for the concerns and idiosyncrasies of their time, reflecting the fears, desires and aspirations of a society in constant evolution. A fundamental finding of this research is the importance of constant exposure of these characters in the media and popular culture. The recurring presence of Eddie Munson and Wandinha Addams in diverse forms of entertainment, such as television series, films, comics and even merchandising, has played a crucial role in their lasting success. Furthermore, we identified that the public's identification with these characters, often considered outsiders or anti-heroes, was a key factor in building their loyal fan base. By understanding the elements that contributed to the cultural phenomenon involving Eddie Munson and Wandinha Addams, this work offers valuable insights for a deeper understanding of success in contemporary culture. The lessons drawn from this analysis can be applied broadly, not only to understanding other cultural icons, but also to marketing, branding and cultural influence strategies in an increasingly connected and changing society. Ultimately, this research demonstrates that cultural success is a complex, multifaceted phenomenon that requires a holistic understanding of the interactions between characters, audiences, and cultural context.

**Keywords:** Cultural phenomenon; Audience identification; Consumption Theory.

## LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 Personagens similares	24
Imagem 2 - O grande ato - Eddie Munson (Stranger Things, 2022) e Wandinha Addams (Wandinha, 2022)	28
Imagem 3 - Referências na mídia e cultura pop - Eddie Munson – Banda Metallica e Iron Maiden	34
Imagem 4 Referências na mídia e cultura pop - Eddie Munson	35
Imagem 5 Impacto na moda - Produtos vendidos com estampa do Helfire Club	36
Imagem 6 Produtos diversos vendidos com estampa do Helfire Club	37
Imagem 7 Público aderindo a identidade do personagem	38
Imagem 8 - Visual da música Bloody Mary na plataforma Spotify	40
Imagem 9 Público aderindo a identidade de Wandinha - Festas de aniversário	41
Imagem 10 Impacto em produtos - Wandinha	42
Imagem 11 Vídeos teorizando a performance de Eddie Munson	14
Imagem 12 Tweets contando da expectativa pela performance de Eddie	15

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Publicação realizadas na internet – Eddie Munson	31
Gráfico 2 Buscas realizadas na rede de pesquisa do Google – Eddie Munson	32
Gráfico 3 - Publicações e buscas por "Wandinha"	39
Gráfico 4 - As quatro fases de uma bolha	18
Gráfico 5 As quatro fases de uma bolha aplicadas na evolução de buscas por Eddie Munson	19
Gráfico 6 Visão geral das curvas de buscas e publicações	20

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	8
<b>2. CONTEXTO</b> .....	11
<b>3. CULTURA, CONTÁGIO SOCIAL, VIRALIZAÇÃO E O PODER DA EXPOSIÇÃO</b> .....	12
3.1 EPIDEMIA SOCIAL E CONTÁGIO .....	12
3.1.1 Os princípios do contágio .....	13
3.1.1 Bolhas financeiras ou Surto .....	17
3.2 PODER DA REPETIÇÃO, TEORIA DA FAMILIARIDADE E TEORIA DA NOVIDADE. ....	20
<b>4. ANÁLISE DO PERSONAGEM: IDENTIDADE VISUAL, RELAÇÃO COM A MÚSICA E COM O PÚBLICO.</b> .....	23
4.1 IMPACTO NA CULTURA .....	31
4.1.1 Relevância e Popularidade .....	31
4.1.2 Referências na Mídia e na Cultura Pop .....	33
4.1.3 Influência na Moda e na Cultura Visual .....	35
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	44
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	45



## 1. INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, iniciou-se uma profunda transformação nos padrões de consumo e na maneira como as tendências emergem e se difundem na sociedade. O mundo contemporâneo está repleto de exemplos de produtos, ideias e comportamentos que se espalham rapidamente, influenciando e moldando as escolhas dos consumidores.

Em 2022, duas séries de grande sucesso da rede de streaming Netflix alcançaram um patamar diferente. Personagens como Eddie Munson, Wandinha Addams ganharam o carinho do público e transcenderam seu papel cinematográfico, viralizando músicas, discursos e se tornando objetos de consumo com camisetas estampadas, canecas e outros produtos.

Nesse contexto, durante esta pesquisa visa investigar a relação entre as tendências e o consumo, com foco específico em personagens secundários de filmes e séries que conquistaram o interesse do público e dominaram a internet com vídeos e menções. Como surgem esses fenômenos culturais?

Ao analisar esses personagens e seu impacto no consumo, como objetivo principal, pretende-se compreender os mecanismos que impulsionam sua popularidade e sua influência no comportamento de consumo dos espectadores. Isso envolverá a investigação de elementos como suas características, traços de personalidade, narrativas envolventes e sua conexão com as tendências culturais contemporâneas.

Para compreender esse fenômeno e desvendar os fatores por trás do sucesso desses personagens, é possível recorrer a estudos e teorias no campo das tendências e do consumo. Autores como Derek Thompson, Dario Caldas, Malcolm Gladwell, Jonah Berger e Adam Kucharski têm explorado os mecanismos que impulsionam a viralidade e a disseminação de ideias, produtos e comportamentos na sociedade. Suas pesquisas fornecem embasamentos relevantes sobre o surgimento e a popularização de tais personagens.

Além disso, essa pesquisa também se apoia em uma abordagem metodológica que envolve a análise de narrativas, personalidade e a influência cultural desses personagens. Através de uma pesquisa exploratória, será investigada a construção desses personagens a ponto de se identificar possíveis padrões narrativos que contribuem para seu apelo popular. Também será examinado o impacto cultural

desses personagens, observando como eles se tornam parte do cotidiano das pessoas, estampando objetos de consumo e influenciando a cultura popular.

A pesquisa adotará uma abordagem exploratória, visando obter uma compreensão aprofundada das características presentes nas narrativas dos personagens secundários em filmes e séries. Para isso, serão seguidos os seguintes procedimentos metodológicos: em primeiro lugar, um estudo bibliográfico será conduzido, abrangendo livros, artigos científicos e estudos pertinentes ao tema, com consulta a fontes acadêmicas e recursos online. Em seguida, uma seleção criteriosa de filmes e séries será feita, levando em conta critérios como popularidade, relevância cultural e disponibilidade para análise, abrangendo diferentes gêneros e períodos. Os filmes e séries selecionados serão então analisados, com foco nos personagens secundários, investigando seu desenvolvimento ao longo da narrativa, estilo, personalidade e outros elementos relevantes, a fim de identificar padrões e tendências em sua construção. Durante essa análise, dados pertinentes sobre os personagens serão registrados, incluindo informações sobre sua história, características e o eventual impacto cultural gerado. Posteriormente, os dados coletados serão submetidos a uma análise descritiva para identificação de padrões e avaliação do impacto cultural decorrente desses personagens.

Compreender os fatores por trás do sucesso e do impacto cultural desses personagens é fundamental não apenas para a indústria do entretenimento, mas também para os profissionais que buscam entender e atender às demandas do mercado. Ao explorar as conexões entre tendências, a narrativa dos personagens e consumo, esta pesquisa contribuirá para uma compreensão mais abrangente dos processos que impulsionam a cultura popular e influenciam as escolhas dos consumidores.

A escolha de investigar os fatores que despertam o interesse do público em personagens secundários de filmes e séries, bem como a construção de suas narrativas, é motivada pela relevância e pelo impacto cultural desses personagens no consumo de diferentes públicos.

Os personagens secundários muitas vezes assumem um papel de destaque inesperado, capturando a atenção e o afeto do público de forma surpreendente. Eles se tornam verdadeiros fenômenos culturais, ganhando popularidade e alcançando as ruas com objetos de consumo. Além disso, músicas que antes eram esquecidas ou conhecidas apenas por um nicho específico de fãs, ao serem utilizadas na narrativa

desses personagens, têm seu alcance ampliado e conquistam as primeiras posições nas paradas musicais. Vídeos com falas marcantes, danças e narrativas envolventes se tornam virais nas redes sociais e despertam o engajamento do público.

Esse fenômeno cultural desperta o interesse e a curiosidade em compreender os processos pelos quais esses personagens conquistam tanta popularidade. Compreender esses fatores é relevante tanto para a indústria do entretenimento, na criação de personagens que cativam o público, quanto para os estudos sobre comportamento do consumidor e tendências culturais. Carl. G Jung (1964, p.142):

variam muito nos seus detalhes, mas quanto mais o examinamos mais percebemos quanto se assemelham estruturalmente. Isso quer dizer que guardam uma forma universal mesmo quando desenvolvidos por grupos ou indivíduos sem qualquer contato cultural entre si.

Isso justificaria como tais personagens ganham fama globalmente. Os resultados obtidos poderão ser aplicados tanto na indústria do entretenimento, no desenvolvimento de personagens mais envolventes, quanto em estudos sobre comportamento do consumidor, oferecendo insights valiosos sobre os mecanismos que impulsionam a popularidade e o impacto cultural desses personagens, em especial no consumo dos produtos derivados.

## 2. CONTEXTO

Em julho de 2022, estreou a quarta temporada da aclamada série "Stranger Things" na plataforma de streaming Netflix. Desde o seu lançamento em 2016, a série conquistou fãs ao redor do mundo com personagens marcantes e amados pelo público, como Eleven, o temível Demogorgon e a inseparável turma de amigos composta por Lucas, Mike, Will e Dustin.

O sucesso da série não se limitou apenas à audiência massiva no streaming, mas também se refletiu no carinho do público pela narrativa. Festas a fantasia, celebrações de Halloween, carnavais e outros eventos presenciaram fãs com fantasias de tais personagens, além do grande interesse em produtos relacionados, como bonecos e pôsteres.

Nessa nova temporada, uma surpresa tanto para os roteiristas quanto para os fãs foi a rápida ascensão do novo personagem, Eddie Munson. Mesmo com poucos minutos de tela em meio a um elenco de 11 personagens, Eddie se tornou um fenômeno mundial. Poucos dias após o lançamento, seu nome era mencionado em mais de 20 mil postagens na internet e hoje, uma busca no Google gera mais de 4 milhões de páginas com resultados relacionados ao personagem. Além disso, o ator responsável pela interpretação de Eddie, Joseph Quinn, rapidamente angariou um grande número de seguidores em suas redes sociais. O impacto e a popularidade que Eddie Munson conquistou foram verdadeiramente surpreendentes.

Outro personagem que também ganhou destaque em 2022 e se tornou viral nas redes sociais, conquistando as ruas com sua identidade, foi Wandinha Addams da série "Wandinha", produzida pela plataforma de streaming Netflix.

Para identificar como esse personagem e tantos outros similares ganharam a boca do povo é necessário, antes, estudar teorias de cultura e tendências, de forma que seja possível entender como tais personagens alcançaram este patamar e também, identificar padrões de narrativa nos personagens citados e se há outros similares.

### 3. CULTURA, CONTÁGIO SOCIAL, VIRALIZAÇÃO E O PODER DA EXPOSIÇÃO

#### 3.1 EPIDEMIA SOCIAL E CONTÁGIO

A popularidade de Eddie Munson e Wandinha Addams pode ser estudada a partir da teoria de epidemia social, muito trabalhada por Jonah Berger (2020) e Adam Kucharski (2020). Normalmente, as teorias de epidemias e contágios são aplicadas no ramo de saúde pública, entretanto também podem ser relacionadas a fenômenos comportamentais, e no caso desta análise, no entendimento da viralização de tais personagens.

Epidemias sociais: Casos em que produtos, ideias e comportamentos difundem-se entre uma população. Começam com um pequeno grupo de indivíduos ou organizações e se espalham, com frequência de uma pessoa para outra, quase como um vírus. (BERGER, 2020, p. 12)

No contexto dessa análise, a "epidemia" pode ser entendida como a rápida e massiva disseminação desses personagens na cultura popular, principalmente impulsionada pelas redes sociais e pela internet.

De acordo com o dicionário Aurélio, viralizar é “espalhar(-se) de maneira a criar um efeito semelhante ao de um vírus”, “Fazer com que algo seja compartilhado por um grande número de pessoas”. “As pessoas com frequência compartilham produtos e ideias com outras [...] o que é mais provável que se pegue de uma pessoa para outra, independentemente de que isso vá por fim gerar uma cadeia longa ou “infectar” uma população inteira” (Berger, 2020). Em seu livro Contágio de 2020, Jonah Berger defende que epidemias sociais, ou contágio social, iniciam-se a partir do boca a boca, da influência social dos indivíduos. Berger diz que a influência social e boca a boca são essenciais para o sucesso de um produto, de uma ideia. “As pessoas adoram compartilhar histórias, notícias e informações com aqueles ao seu redor” e adiciona que tal método é o fator primário por trás de 20% a 50% das decisões de compras dos consumidores.

De acordo com o autor a transmissão social tem dois fatores que fazem com que seja tão assertivo: a persuasão e o direcionamento de público. Diferente de um anúncio publicitário, o boca a boca agrega opiniões e experiências pessoais, individualizadas, e sinceridade ao falar de tal produto, o que nos deixa mais inclinados a confiar. “O boca a boca [...] é naturalmente dirigido para um público interessado” o que torna a mensagem muito mais assertiva.

A lógica é direta e reta. Se conseguirem fazer com que as pessoas falem da sua ideia ou compartilhem seu conteúdo, isso irá se espalhar pelas redes sociais como um vírus, tornando o produto ou ideia instantaneamente popular ao longo do processo. (BERGER, 2020, p. 18)

O autor ainda inclui que, de acordo com uma pesquisa do grupo Keller Fay, apenas 7% do boca a boca acontece online. Isso significa que, embora se passe uma quantidade significativa de tempo online, a transmissão social predominante ocorre nas conversas do cotidiano. No contexto dos personagens em questão, torna-se cada vez mais evidente que o sucesso de Eddie e Wandinha não se limitou à viralização online, mas também teve um impacto palpável nas ruas e na interação interpessoal. Enquanto as publicações online continuavam a gerar exposição, nas ruas era comum avistar pessoas vestindo camisetas com a imagem dos personagens, utilizando produtos relacionados às séries e discutindo teorias sobre o futuro dos personagens nas escolas e no ambiente de trabalho. Essa interação offline reforçou ainda mais o fenômeno cultural em torno desses personagens e demonstrou como o boca a boca tradicional desempenhou um papel fundamental na propagação de sua popularidade.

### 3.1.1 Os princípios do contágio

Entretanto, como ocorre esse contágio social? Essa transmissão e influência? Berger desenvolve a teoria dos seis princípios do contágio e estes podem nos ajudar a entender o sucesso dos personagens em questão. Os princípios são: Moeda social, gatilhos, emoção, público, valor prático e história.

A moeda social está relacionada a impressão, ao status que a pessoa causa ao falar sobre o produto, no nosso caso, focaliza-se nas séries e personagens. O autor enfatiza a necessidade em elaborar mensagens que transmita o que as pessoas sentem, “alavancar uma mecânica de jogo para dar às pessoas formas de alcançar símbolos de status visíveis que elas possam mostrar aos outros”. Neste contexto, é possível mencionar os produtos que foram desenvolvidos com imagens dos personagens, seus nomes e símbolos que evocam a essência do personagem, seu estilo, entre outros aspectos. Além disso, as falas marcantes são frequentemente utilizadas como uma forma de moeda social, sendo consideradas expressões legais de se compartilhar, assim como os vídeos produzidos nas redes sociais imitando o personagem e a disseminação de frases preferidas.

O princípio de número 2, os gatilhos, são como o público se lembra de características dos personagens, “são estímulos que incitam as pessoas a pensar em coisas relacionadas”. De acordo com o autor, quanto mais as pessoas pensarem em um produto ou ideia, mais ele será falado. Nada melhor do que lançar um trailer com cenas dos episódios finais para provocar a curiosidade e proporcionar espaço para a criação de diversas teorias sobre o destino de cada personagem. O canal oficial de Stranger Things no YouTube lançou um trailer da última temporada com cenas exclusivas, incluindo uma de Eddie tocando guitarra em cima do trailer, embora sem uma música de fundo. Isso gerou uma grande movimentação online, com usuários tentando descobrir qual música ele tocaria, de qual banda, por quanto tempo e até mesmo se no final ele sobreviveria. Diversas falas de episódios anteriores foram recuperadas, os fãs especularam teorias relacionadas a RPG, entre outras ideias. As músicas cogitadas foram "Master of Puppets", da banda Metallica, "The Final Countdown", da Europe, e "Rainbow in the Dark", de Dio.

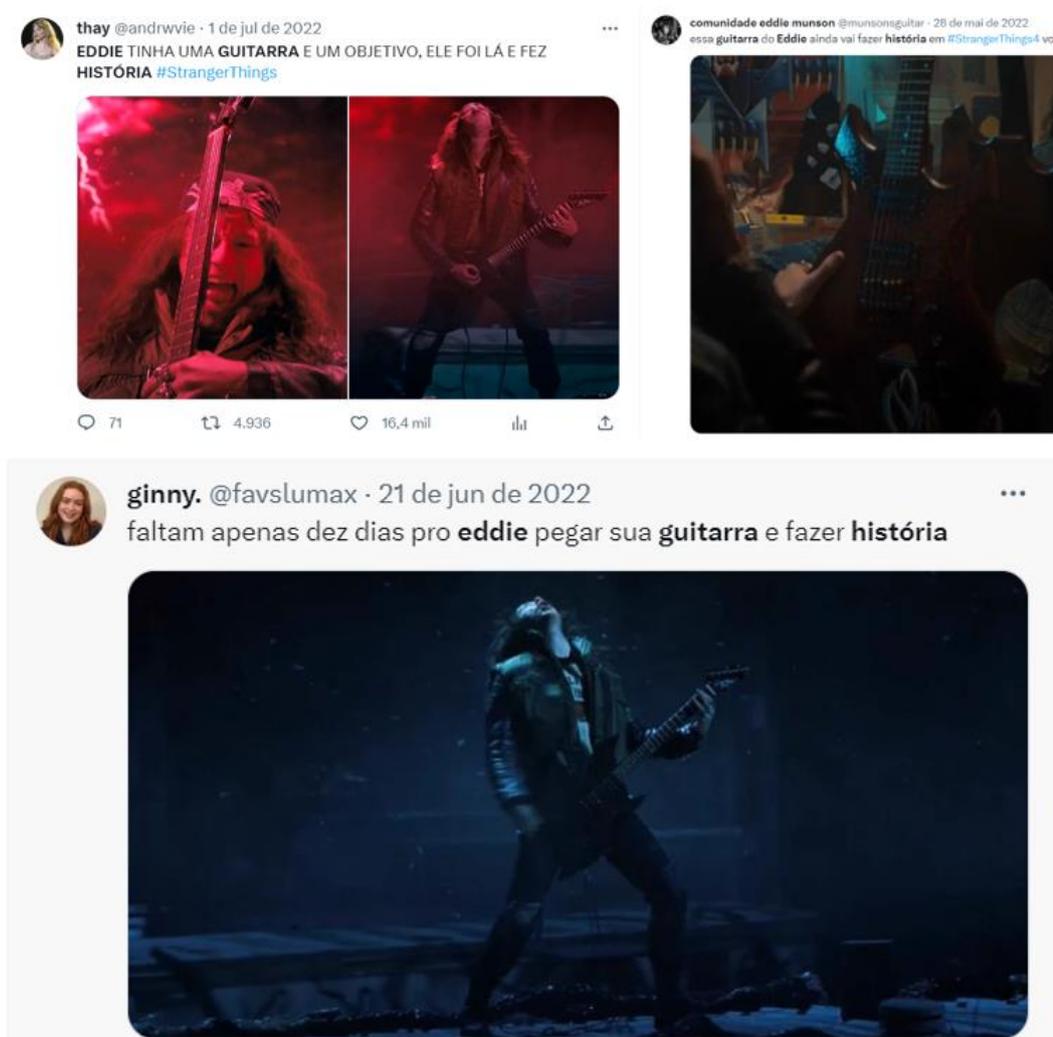
Imagem 1 - Vídeos teorizando a performance de Eddie Munson



Fonte: Imagens retiradas da internet, 2023.

Para especular sobre as músicas, os fãs estudaram os acordes que apareciam no trailer enquanto Eddie tocava guitarra, analisaram as letras das músicas e seus anos de lançamento, buscando possíveis conexões com a trama. Os comentários eram unânimes e até mesmo uma contagem regressiva começou entre os entusiastas. Publicações como "Faltam 10 dias para Eddie Munson fazer história" eram comuns nas redes sociais. E quando o novo episódio foi lançado, a expectativa foi alta, todos queriam descobrir qual música Eddie Munson iria tocar.

Imagem 1 - Tweets contando da expectativa pela performance de Eddie



Fonte: Capturas de tela de tweets, 2022.

O terceiro princípio, emoção, nada mais é do que provocar emoções no consumidor. Isso ocorre nas quebras de narrativas dos personagens, quando o público começa a enxergar as vulnerabilidades, os medos, os momentos de

descontração e interação com outros personagens da trama. Para Eddie, o momento foi a teorização da possível morte do personagem, causando aflição, agonia e expectativa. Seguindo para o próximo princípio: O Público. Que envolve tornar as coisas mais observáveis facilita que sejam imitadas, o que aumenta a probabilidade de ficarem populares, aqui é importante que as pessoas possam identificar quando outras pessoas estão usando o produto, quando estão falando da sua marca. No nosso caso, por exemplo, quando alguém usa uma camiseta do Helfire Club, mesmo sem nenhuma identificação explícita da série ou do personagem, é facilmente reconhecido como sendo relacionado a Eddie Munson e à série Stranger Things.

Valor prático, o quinto princípio, diz respeito às novidades que podem ser usadas para manter o assunto em alta, destacando o valor do seu produto. Mesmo após o término da série, os perfis oficiais da Netflix continuaram a lançar novos trailers, imagens de bastidores, leituras de roteiro e curiosidades sobre a produção. Isso mantinha o público atualizado com novos temas para discutir, compartilhar e teorizar. Além disso, é possível incluir aqui as participações de bandas e celebridades que faziam referência ao personagem, o que também contribuía para manter o interesse do público em alta.

Por último, o princípio de número 6, histórias. “As pessoas não compartilham apenas informação, elas contam histórias”, como tornar sua história valiosa, com emoção, informações e novidades. Aqui o autor comenta “a informação viaja disfarçada de conversa fiada”, ou seja, o assunto segue sendo comentado, mesmo que não existam mais novidades, mesmo que já esteja diminuindo a quantidade de conteúdos sobre. No caso de Eddie, é possível dizer que são as entrevistas. Entrevistas que inflamam as teorias, que apesar da pouca probabilidade em acontecer, mantém os fãs atentos e as expectativas ativas. Abaixo o quadro resumo:

Tabela 1 - Os seis princípios do contágio social

Nome	Princípio
Moeda social	Compartilha-se coisas que geram uma boa imagem para nós
Gatilhos	Top off mind, na ponta da língua
Emoção	Quando nos importamos, compartilhamos
Público	Feito para aparecer, feito para crescer
Valor prático	Novidades que se podem usar
Histórias	A informação viaja disfarçada de conversa fiada

Tabela 2 - Os seis princípios do contágio social na narrativa de Eddie Munson

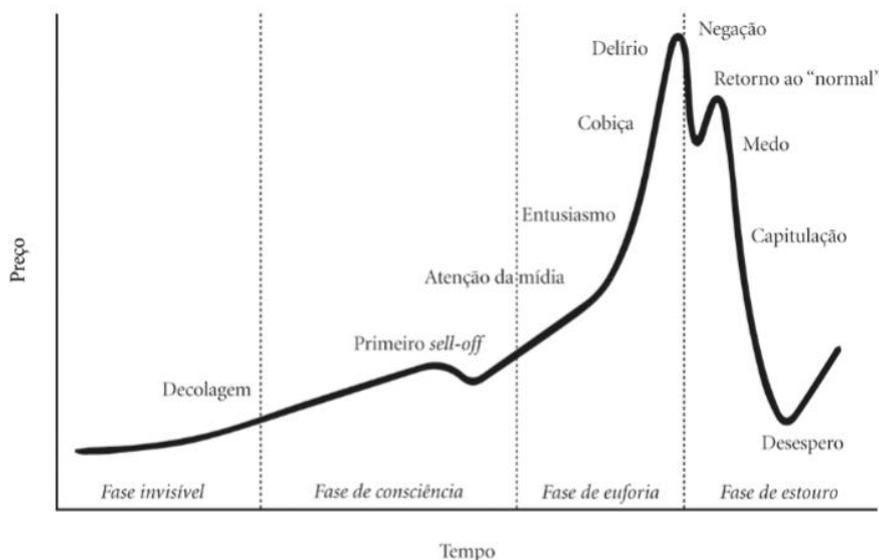
Nome	Princípio
Moeda social	Camiseta, produtos do personagem, frases marcantes, estilo
Gatilhos	Trailer volume 2
Emoção	Preocupação com personagem, se vive, se morre, teorias
Público	Estampas, estilo de roupa, falas, músicas
Valor prático	Teorias, novos trailers, por trás das câmeras, leitura de roteiro, curiosidades
Histórias	Entrevistas que criam expectativas e alimentam teorias

Fonte: Elaborada pela autora.

### 3.1.1 Bolhas financeiras ou Surto

Outra teoria trabalhada no conceito de contágio social é das bolhas financeiras, que também é possível relacionar com nossos personagens. Assim como uma epidemia se propaga de pessoa para pessoa, a popularidade de Eddie e Wandinha se espalhou através do contágio social. Jean-Paul Rodrigue (2017) sugere a existência de quatro estágios em uma bolha financeira, ou em um surto (Kucharski, 2020): início, crescimento, pico e declínio. Para Rodrigue, essas fases são respectivamente: Fase invisível, fase de consciência, fase de euforia e fase de estouro.

Gráfico 1 - As quatro fases de uma bolha



## As quatro fases de uma bolha

Adaptado do gráfico original de Jean-Paul Rodrigue

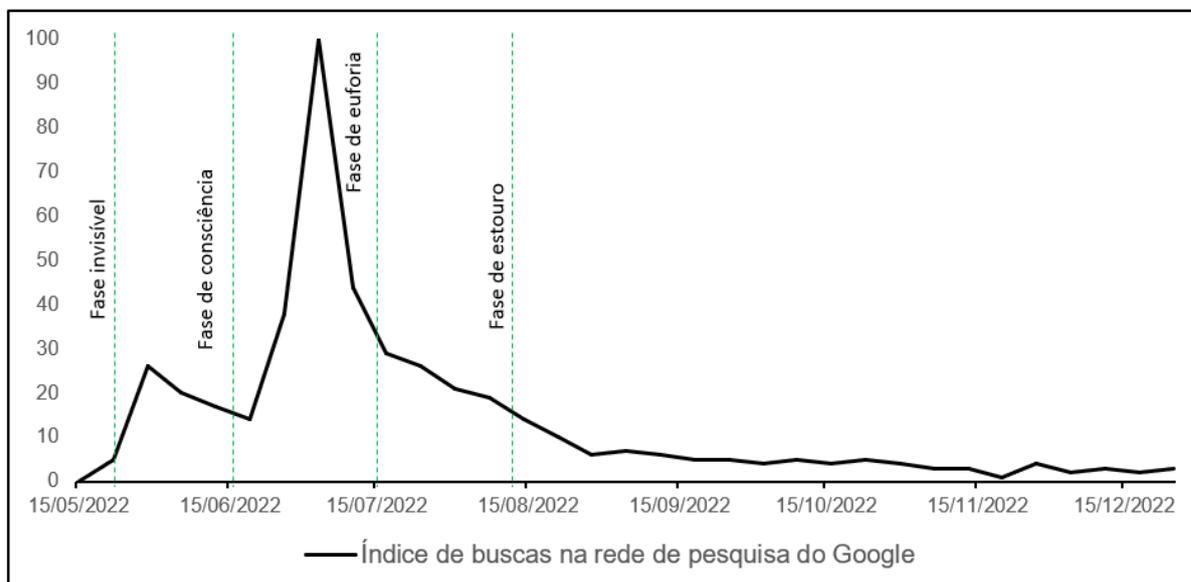
Fonte: As regras do contágio – Por que as coisas se disseminam – e por que param de se propagar, KUCHARSKI, 2020, p. 63

Cada fase representa a atuação dos investidores no mercado financeiro, ou, no nosso caso, dos telespectadores consumindo os produtos de Eddie e Wandinha. Na fase invisível, os investidores aplicam dinheiro em uma nova ideia. Na fase da consciência, mais investidores se aproximam para apostar nessa ideia. Pensando nos nossos personagens em análise, é possível identificar essa fase como aquela em que um grupo seleto de pessoas assiste à série, como os fãs das temporadas anteriores ou de outros filmes com a mesma temática.

Quando a ideia se torna popular, a mídia e o público aderem, fazendo com que o interesse cresça cada vez mais, vivendo assim a fase de euforia. Os telespectadores assistem, indicam a série para amigos, comentam em suas redes sociais, compartilham opiniões e criam teorias. Mais e mais fãs se aproximam. Em seguida, de acordo com o autor, a bolha atinge um pico e começa a declinar já na fase de estouro, possivelmente com alguns pequenos picos secundários. A euforia sobre o assunto passa, e os fãs mais curiosos e engajados geram esses picos secundários.

Nota-se que esse padrão já foi identificado antes nos gráficos publicações e buscas (1, 2 e 3) no início deste trabalho. Abaixo relaciono os picos de buscas por Eddie Munson com as fases descritas por Jean-Paul Rodrigue:

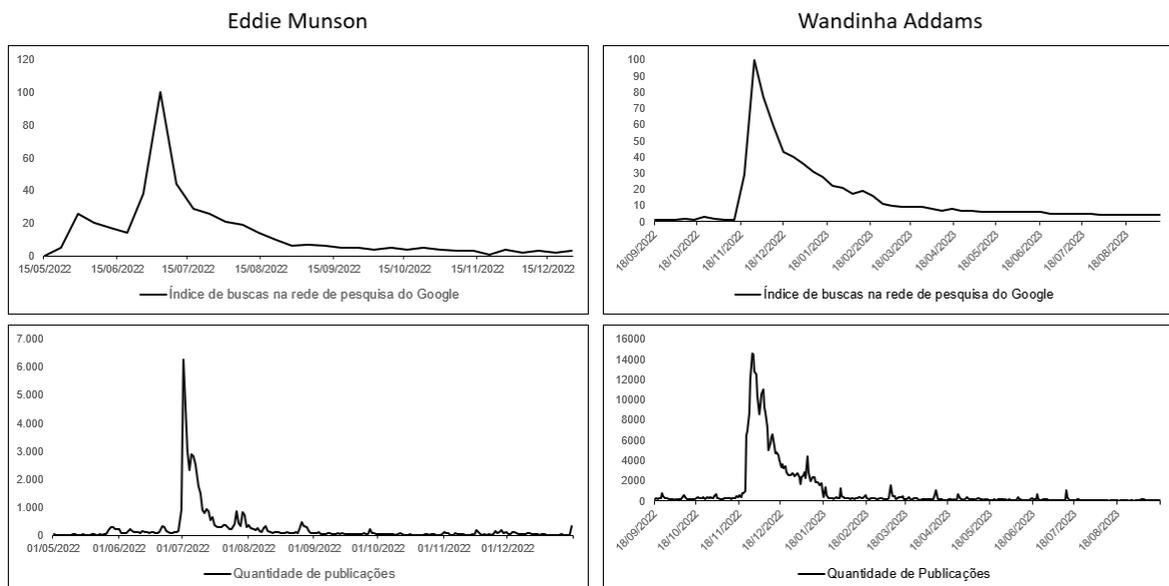
Gráfico 2 - As quatro fases de uma bolha aplicadas na evolução de buscas por Eddie Munson



Fonte: Elaborado pela autora.

Os gráficos apresentam similaridades e seguem os mesmos padrões em relação a picos e período. Segue abaixo uma visão geral:

Gráfico 3 - Visão geral das curvas de buscas e publicações



Fonte: Stilingue e Google Trends.

### 3.2 PODER DA REPETIÇÃO, TEORIA DA FAMILIARIDADE E TEORIA DA NOVIDADE.

No livro *Hit Makers – Como nascem as tendências*, Derek Thompson analisa como determinados tópicos da cultura se tornaram populares para o grande público, sendo considerados como 'hits' no mercado.

Para entendermos o princípio de popularidade e o impacto no consumo, Thompson apresenta conceitos como a Teoria da Familiaridade, o Poder da Repetição e a Teoria da Novidade. Além disso, ele acrescenta análises do contexto cultural e do impacto das redes sociais na influência do consumo.

A Teoria da Familiaridade e o efeito da mera exposição é a escolha de um produto está relacionada com a sua familiaridade. Segundo o autor, os consumidores tendem a gostar mais daquilo que lhes é familiar, pois isso traz uma sensação de segurança e conforto. Dessa forma, muitas vezes, o sucesso daquele produto está relacionado com a sua capacidade de se tornar familiar ao público. Uma ideia familiar é mais simples de ser processada e colocada no mapa mental (Thompson, 2017). A teoria pode ser aplicada a diversos campos culturais, como na produção de músicas com elementos familiares a sucessos antigos ou na criação de personagens com arquétipos já presentes em mitos históricos. Além disso, é importante destacar o fator

da exposição: quanto mais o consumidor for exposto à mensagem do produto, mais familiarizado ele ficará com ele, aumentando as chances de escolher esse produto.

Basicamente, somos naturalmente atraídos por coisas que nos são familiares devido à exposição constante a elas. Eddie Munson, por exemplo, é um personagem que se tornou amplamente reconhecido devido à sua forte ligação com o universo do rock e metal, elementos que eram proeminentes na cultura dos anos 80. A estética e a música que ele representa são familiares a um público específico que viveu nessa época. Wandinha Addams, por outro lado, é um personagem que atravessou várias gerações, tornando-se familiar para pessoas de diferentes idades. Sua aparência e personalidade peculiar são reconhecíveis e atraem um público diversificado.

Além disso, como observado nas tabelas anteriores, não é a primeira vez que o público se depara com personagens que possuem essas características e narrativas. Eddie, Ryan Atwood e os demais mencionados compartilham padrões em suas histórias, e estas vêm sendo contadas desde 1985, levando em consideração apenas esta análise.

Na teoria da novidade ou O fator Ahá, a teoria sugere que, embora a familiaridade seja importante na escolha do produto, é necessário haver um equilíbrio entre o novo e o familiar. De acordo com essa teoria, as pessoas também são atraídas por inovações, coisas diferentes, porém é necessário balancear. O ser humano busca a familiaridade, porque isso faz com que se sintam seguros. Por outro lado, as pessoas são tocadas pela emoção de um desafio, movidas por intenso desejo pioneiro. (THOMPSON, 2017). O autor cita a teoria Maya de Raymond Loewy, um designer americano, que afirma que os consumidores são influenciados em sua escolha de estilo por dois fatores opostos: atração pelo novo e resistência ao que é desconhecido. Thompson argumenta que a chave para criar um hit é apresentar novas ideias como se fossem ajustes a ideias antigas, a fim de fazer com que o público veja a familiaridade por trás da surpresa.

Diferentemente dos demais personagens, Eddie Munson apresenta uma quebra na Jornada do Herói, sacrificando-se no final, o que resulta em sua morte, enquanto os outros personagens encontram a felicidade. Por sua vez, Wandinha, diferente de suas versões anteriores, se envolve em um relacionamento amoroso e realiza sua dancinha, já conhecida de outras versões, mas agora diante de um grande público. Observa-se que em ambas as narrativas há uma mistura do conhecido com

o novo; o herói se sacrifica, mas acaba falecendo, e a jovem peculiar executa sua dança característica, porém diante de uma plateia muito maior.

Para entender como algo se torna popular, o autor ressalta a importância de uma análise do contexto social e, principalmente atualmente, de como as redes sociais e aplicativos têm influenciado no consumo e na viralização de diferentes comunicações. Segundo Thompson, o mito viral é uma narrativa que é compartilhada amplamente e rapidamente através das redes sociais e outras plataformas digitais. Como foi possível analisar, essa questão foi essencial para Eddie e Wandinha.

#### **4. ANÁLISE DO PERSONAGEM: IDENTIDADE VISUAL, RELAÇÃO COM A MÚSICA E COM O PÚBLICO.**

Neste capítulo será feita a análise de narrativa dos personagens em questão, Eddie Munson e Wandinha Addams, e comparo com outras figuras do universo cinematográfico que apresentaram padrões similares em suas histórias. O critério de seleção foi identificar personagens que apresentassem similaridades em termos de características, narrativa e impacto cultural com os personagens de "Stranger Things" e Wandinha. Isso incluiu aspectos como estilo, personalidade, contexto histórico e influência na cultura popular.

A metodologia adotada consistiu em uma análise comparativa entre os personagens de "Stranger Things" e Wandinha Addams com alguns dos maiores sucessos das décadas de 80, 90, 2000 e 2010. Inicialmente, foram selecionados os filmes e séries mais marcantes de cada década. Em seguida, foram feitas pesquisas detalhadas sobre os personagens dessas produções, seguidas de visualização de alguns deles para uma avaliação mais aprofundada. Eddie Munson é introduzido na trama como o líder do clube "Helfire Club" de Dungeons & Dragons na Hawkins High School. Desde o início, sua presença se destaca, revelando um espírito de rebeldia e uma identidade única que o diferencia dos demais.

Inicialmente previsto para se formar em 1984, Eddie enfrentou dificuldades devido à sua rebeldia e baixo desempenho acadêmico, o que resultou em sua retenção e, por fim, em um crescente descontentamento em relação ao diretor da escola. Aqui já foram observadas semelhanças com outras grandes figuras do universo cinematográfico, como o personagem John Bender do filme "Clube dos Cinco", um sucesso dos anos 80, Patrick Verona no filme "10 Coisas que Eu Odeio em Você" (1999), Jess Mariano em "Gilmore Girls" (2000) e Ryan Atwood em "The O.C." (2001).

Imagem 3 - Personagens similares



De cima para baixo: Jess Mariano (Gilmore Girls), John Bender (Clube dos cinco), Ryan Atwood (The O.C - Um estranho no Paraíso). Da esquerda para direita: Patrick Verona (10 coisas que odeio em você), Eddie Munson (Stranger Things).  
 Fonte: Google imagens, 2023.

Com exceção de Ryan Atwood, todos foram introduzidos na narrativa como personagens secundários e ao longo da história ganharam força conforme sua personalidade e identidade eram cada vez mais apresentadas ao público. Além de liderar o Helfire Club, Eddie possui uma paixão ardente pela música e é líder de uma banda de garagem. Seu gosto musical reflete em suas conversas, estilo de vestir e maneirismos. Suas preferências musicais, especialmente voltadas para o rock e o metal, são permeadas por referências a bandas de sucesso entre o público da época como Metallica, Iron Maiden, Megadeth, Judas Priest, Dio e Black Sabbath.

A série se passa nos anos 1980 nos Estados Unidos e traz consigo uma forte influência da moda da época. Eddie incorpora características marcantes do estilo musical daquele período, em especial do rock e metal, como cabelos longos, jeans rasgados, jaquetas customizadas, colares e correntes. Para McCracken (2007) o sistema de moda envolve em si princípios culturalmente estabelecidos e é um dos que mais realizam movimentos inovadores de significados culturais. Para o autor, tanto a moda quanto a publicidade “são instrumentos de significado do mundo culturalmente

constituído para os bens de consumo [...] são graças a eles que os objetos do nosso mundo trazem riqueza, variedade e versatilidade de significado.”.

No caso dos personagens analisados, é por meio da moda e da música que eles se expressam, enfatizando seus princípios, rebeldia e posicionamento no mundo. No próximo capítulo, estuda-se que foi através da moda e da música que Eddie e Wandinha foram abraçados pelo público, e a partir destes elementos que viralizaram na internet. É possível entender que o público se identificou com a forma de se expressar desses personagens.

A teoria do arquétipo, proposta por Carl Jung na primeira metade do século XX, pode ajudar a compreender a identificação do público com personagens como Eddie Munson, que se destaca em sua autenticidade e rebeldia. Segundo Jung, os arquétipos são padrões universais de imagens e símbolos que refletem experiências humanas fundamentais e recorrentes, enraizados no inconsciente coletivo. Através de sua obra "O Homem e Seus Símbolos", publicada em 1964, Jung aprofundou essa teoria, enfatizando a importância dos arquétipos na compreensão da psique humana.

Ao analisar Eddie Munson, é possível identificar arquétipos que ressoam com aspectos da experiência de ensino médio na cultura ocidental. Sua liderança no Hellfire Club e seu estilo único o conectam ao arquétipo do "Fora da Lei", representando a busca pela individualidade e a quebra de convenções sociais. Da mesma forma, sua paixão pela música e seu estilo de vida rebelde também o aproxima do arquétipo do "Artista", que busca a expressão autêntica e criativa.

A narrativa explora de maneira profunda a exclusão que Eddie enfrenta na escola e, posteriormente, a perseguição e o ódio que ele enfrenta da cidade, simplesmente por seus hobbies e gostos musicais. Logo em sua primeira aparição, a série aborda estudos da época que erroneamente associavam jogos de RPG a práticas malignas, como o satanismo. Essa percepção é estendida ao longo da trama, conectando o gosto musical e o estilo de se vestir de Eddie a esses estereótipos, que, até hoje, infelizmente persistem em percepções equivocadas.

Apesar da série se passar há cerca de 40 anos, é evidente a relevância contemporânea presente no personagem Eddie. Ele traz à tona a exclusão social enfrentada na adolescência, exibindo rebeldia e uma personalidade forte através de suas preferências pessoais, ao mesmo tempo em que revela suas vulnerabilidades.

Outro aspecto crucial a ser considerado na compreensão de Eddie é a evolução de sua narrativa e desenvolvimento como personagem. Munson é um adolescente de

17 anos, marcado pela rebeldia, pelo amor ao heavy metal e por um estilo cheio de referências dos anos 80. Ele começa sua jornada em uma posição fragilizada e, de certa forma, covarde, e culmina como um herói em busca de redenção e justiça. Muitos elementos de sua narrativa podem ser associados à Jornada do Herói concebida por Joseph Campbell e é possível identificar momentos que resultaram no acolhimento do público. Jung defende que “no seu esforço em encontrar e afirmar sua personalidade, quanto para a sociedade como um todo, na sua necessidade semelhante de estabelecer uma identidade coletiva” ocorre uma a ligação psicológica com tais mitos e padrões entre o indivíduo e o herói mitológico,

Ouvimos repetidamente a mesma história do herói de nascimento humilde, mas milagroso, provas de sua força sobre-humana precoce, sua ascensão rápida ao poder e à notoriedade, sua luta triunfante contra as forças do mal, sua falibilidade ante a tentação do orgulho e seu declínio, por motivo de traição ou por um ato de sacrifício “heroico”, no qual sempre morre. [...] A morte simbólica do herói assinala, por assim dizer, a conquista daquela maturidade. (JUNG, 2022, p. 142)

Assim como Eddie e os outros personagens mencionados anteriormente, Wandinha apresenta características marcantes: é adolescente, rebelde, seu comportamento é considerado "anormal" pelos outros, provoca medo, adota posicionamentos engajados em pautas sociais, e até comete ilegalidades. Ao passar por uma jornada heroica, sua trajetória é concluída de forma positiva aos olhos da audiência.

Para esta análise, apresento algumas características marcantes dos personagens que determinam suas narrativas, personalidades e interações com o público. É possível identificar padrões na trajetória não apenas de Eddie Munson, mas também dos outros personagens mencionados anteriormente. Para identificar tais padrões, as características das narrativas foram separadas em categorias, sendo elas: Idade, música (trilha sonora marcante), performance principal do personagem, final da narrativa e objetivo do personagem na história. Além dessas, foram também considerados elementos da personalidade, falas marcantes, roupas (moda) e estilo musical. Tais categorias foram definidas a partir dos estudos de arquétipo, citados anteriormente, e das categorias culturais estudadas por McCracken.

Tabela 3 - Características dos personagens – Narrativa

Nome	Idade	Música	Performance	Final do Personagem	Objetivo
Eddie Munson	Entre 18 - 20 anos	"Master of Puppets" - Metallica	Tocar a música para afastar os "bats" e salvar seus amigos	Sacrifício para salvar amigos	Desvendar os mistérios do Mundo Invertido, proteger seus amigos
Wandinha Addams	16 anos	Goo Goo Muck The Cramps e posteriormente Bloody Mary - Lady Gaga	Toca violoncelo na janela do quarto e cena de dança no baile de formatura	Conclui o mistério	Afirmar sua individualidade enquanto investiga um mistério e ajuda seus amigos
Ryan Atwood	16 anos	California Here We Come - Phantom Planet	Resgata Marissa, menina a qual é apaixonado, de morrer em um beco em Tijuana, México	Encontrou seu lugar em com sua família adotiva e seus amigos	Defender seus amigos e enfrentar desafios
John Bender	18 anos	Don't You (Forget About Me) - Simple Minds	Dança da detenção e cena final em celebração	Formou conexões com colegas	Desafiar as normas sociais e expressar sua individualidade
Patrick Verona	18 anos	Can't Take My Eyes Off You - Frankie Valli	Em frente a toda a escola canta a música em serenata para Kat	Ganhou o coração de Kat	Ganhar o coração de Kat Stratford e navegar pelos desafios do Ensino Médio
Jess Mariano	17 anos	não identificado	Salva Rory de um possível atropelamento	Encontrou seu lugar em Stars Hollow	Navegar pela vida em Stars Hollow e encontrar sua identidade.

Fonte: Análise realizada pela autora. Stranger Things (2022), Wandinha (2022), The O.C – Um estranho no Paraíso (2003), Gilmore Girls (2000), 10 coisas que odeio em você (1999), Clube dos cinco (1985).

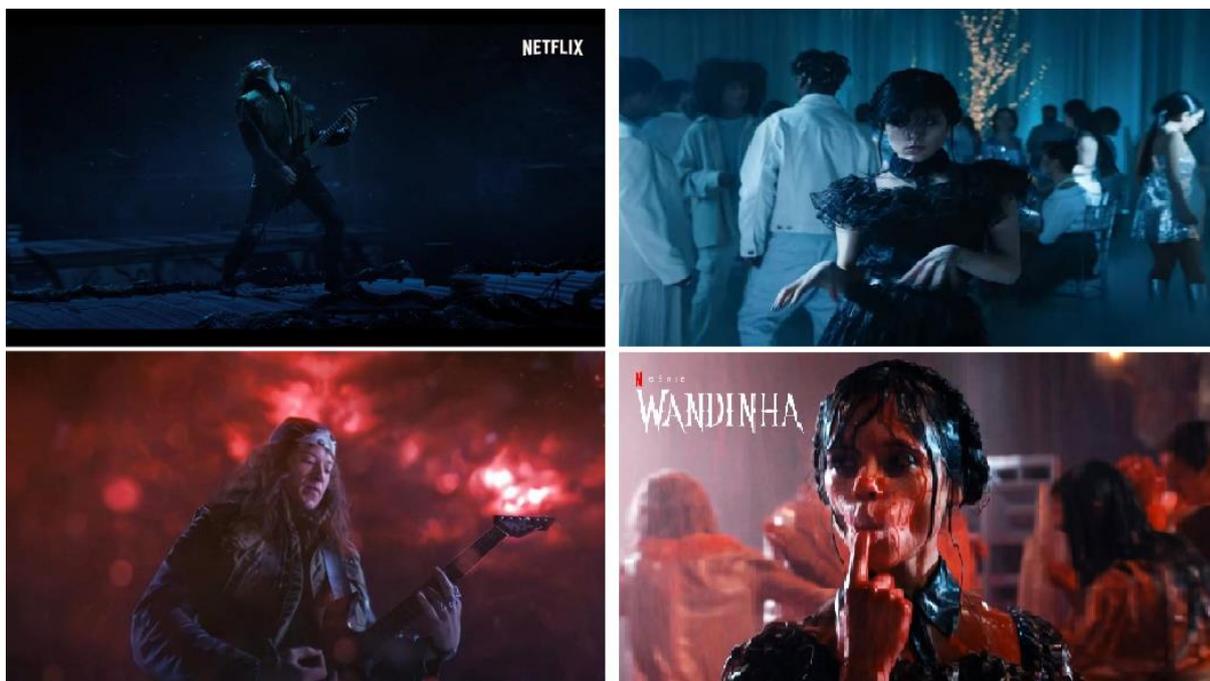
Inicia-se, então, com a análise das narrativas desses personagens. Todos os personagens estão na fase final da adolescência e início da vida adulta, com idades entre 16 e 18 anos. Além disso, é possível notar que todas as narrativas compartilham duas características em comum: em cada uma delas, o personagem realiza um grande feito - o grande ato - na presença de música e em uma certa performance. Eddie Munson, de forma grandiosa, sobe em um trailer e toca a música mais famosa da época, "Master of Puppets", em um mundo paranormal. Wandinha Addams, introvertida e que não se expõe em grandes públicos, comparece ao baile de inverno

e realiza uma dança considerada "esquisita" ao lado de seu possível par romântico. Patrick Verona, em frente a toda a escola e correndo o risco de passar vergonha e ser preso, canta uma música para a menina por quem está apaixonado na tentativa de reconquistá-la. Todas as narrativas contêm características que envolvem o universo musical.

Vê-se também que em todos os personagens existe um final feliz, como uma verdadeira Jornada do Herói, porém para Eddie Munson um final de sacrifício é o que é lhe proporcionado. Eddie sacrifica sua vida ciente que assim salvaria seus amigos, a cidade que tanto o odiava e ainda, se redimiria pelo ato covarde que teve no início de sua jornada.

Na cena abaixo é possível ver o grande ato de Eddie Munson e Wandinha Addams:

Imagem 4 - O grande ato - Eddie Munson (Stranger Things, 2022) e Wandinha Addams (Wandinha, 2022)



Fonte: imagens retiradas da internet, setembro/2023.

Ambos os personagens, individualmente, tornam-se o centro da cena e acompanhados de uma música, realizam sua performance. É notável também a semelhança na paleta de cores das cenas, entretanto para tal análise parte para uma abordagem semiótica, o que não é o foco deste trabalho.

Em continuação, além dos elementos de música, idade e narrativa, foram identificados padrões de personalidade, estilo musical e roupas nestes personagens, tais padrões são refletidos em falas marcantes em cena.

Tabela 4 - Características dos personagens - Elementos marcantes

Nome	Personalidade	Falas marcantes	Roupas	Estilo musical
Eddie Munson	Rebelde, apaixonado por Música	<p>“Nós somos os loucos porque gostamos de jogar um jogo de fantasia”</p> <p>“É uma conformação forçada. É isso que está matando as crianças.”</p> <p>“Eu não fugi dessa vez, certo?”</p> <p>“Desde que prometa me enforcar como bruxa depois.”</p>	Estilo rock, jeans rasgado, jaquetas customizadas, correntes e colares	Rock, metal
Wandinha Addams	Rebelde, sombria, irreverente	<p>“Não acredito em céu nem inferno, mas acredito em vingança. Costumo servi-la quente com uma porção de dor.”</p> <p>“Matar me agrada, socializar nem tanto.”</p> <p>“Não sou um herói. Eu sou um cara com um histórico de problemas”</p>	Rock, gótico	Música clássica
Ryan Atwood	Reservado, determinado, Leal	<p>“Eu não sou um cara de festas. Na verdade, eu não sou muito de coisa nenhuma”</p> <p>“Eu não preciso que você me diga como devo ser, certo? Eu sou eu. Você é você. Eu faço as minhas coisas e você faz as suas.”</p>	Camisetas simples, jeans, jaquetas de couro	Rock, alternativo
John Bender	Rebelde, desafiador, cético	<p>“Eu sou o melhor no que eu faço. Mas o que eu faço, não é muito bom.”</p> <p>“Quem, eu? Ah, eu sou só o cara mais legal do colégio. Exceto pelo fato de que eu não tenho amigos.”</p>	Roupas desleixadas, jeans rasgado, camisetas com estampas	Rock, punk
Patrick Verona	Rebelde, sensível, carismático	<p>“Eu odeio o jeito que você fala comigo, e o jeito que corta o cabelo. Odeio a forma como dirige o meu carro. [...]”</p>	Estilo despojado, camisetas estampadas, jaquetas de couro	Rock, indie
Jess Mariano	Rebelde, intelectual, sarcástico	não identificado	Camisetas xadrez, jaquetas de couro, botas	Rock, indie

Fonte: Análise realizada pela autora. Stranger Things (2022), Wandinha (2022), The O.C – Um estranho no Paraíso (2003), Gilmore Girls (2000), 10 coisas que odeio em você (1999), Clube dos cinco (1985).

Aqui, os padrões ficam ainda mais evidentes. O estilo roqueiro, gótico, com roupas de couro e a ênfase em demonstrar rebeldia, como alguém que 'não liga para nada'. Todos são personagens que, no início da trama, são considerados 'anormais', estranhos, marginais sem futuro, pessoas sem sentimentos. Muito dessa impressão é gerada pelo comportamento, que insiste em mostrar ao mundo que não se importam, que são rebeldes, mas também pelos preconceitos já estabelecidos culturalmente. Lembro-me de Eddie em sua primeira cena, quando lê uma matéria que indica uma relação entre práticas malignas e jogos de RPG.

No entanto, conforme a narrativa avança, mais dos elementos principais vistos na tabela anterior surgem, e ocorre uma quebra de percepção entre os personagens principais, os considerados 'mocinhos', e os então secundários, talvez 'vilões', e até mesmo entre o próprio público. Através de falas, atitudes em determinadas situações e das amizades feitas no caminho, o público passa a enxergar que tais personagens possuem vulnerabilidades e, assim como os outros, também precisam de cuidado e merecem atenção.

Segundo teoria desenvolvida por McCracken (2007), à partir da ótica adquirida pela cultura bem como da maneira de transformar tal cultura, passa a significar os bens. Os bens são representações da cultura, e vice versa, sendo estudados à partir de categorias culturais, que classificam os elementos presentes na cultura como por exemplo o posicionamento perante a sociedade, gostos literários e musicais, e classificações identitárias; McCracken define que nos princípios culturais está inserido os significados dados a eles.

No caso dos princípios, o significado está nas idéias ou valores que determinam como os fenômenos culturais são organizados, avaliados e interpretados. Se as categorias culturais resultam da segmentação do mundo por uma cultura em parcelas distintas, os princípios culturais são as idéias organizadoras por meio das quais se dá a segmentação. Os princípios culturais são as premissas básicas que permitem que todos os fenômenos culturais sejam distintos, classificados e inter-relacionados. Como idéias norteadoras do pensamento e da ação, os princípios culturais encontram expressão em todos os aspectos da vida social, e não menos nos bens (McCracken, 2007, pág 103).

É possível notar que nas falas de Eddie Munson e Wandinha representadas na tabela 2 - Características dos personagens - Elementos marcantes, representam valores e ideias como rebeldia e aversão aos valores da sociedade, bem como um

certo grau sadismo pela Wandinha e cinismo pelo Eddie, balanceados por gostos musicais como rock e estilo gótico por um e pelo outro, demonstram que seus princípios culturais são contrários às grandes massas culturais.

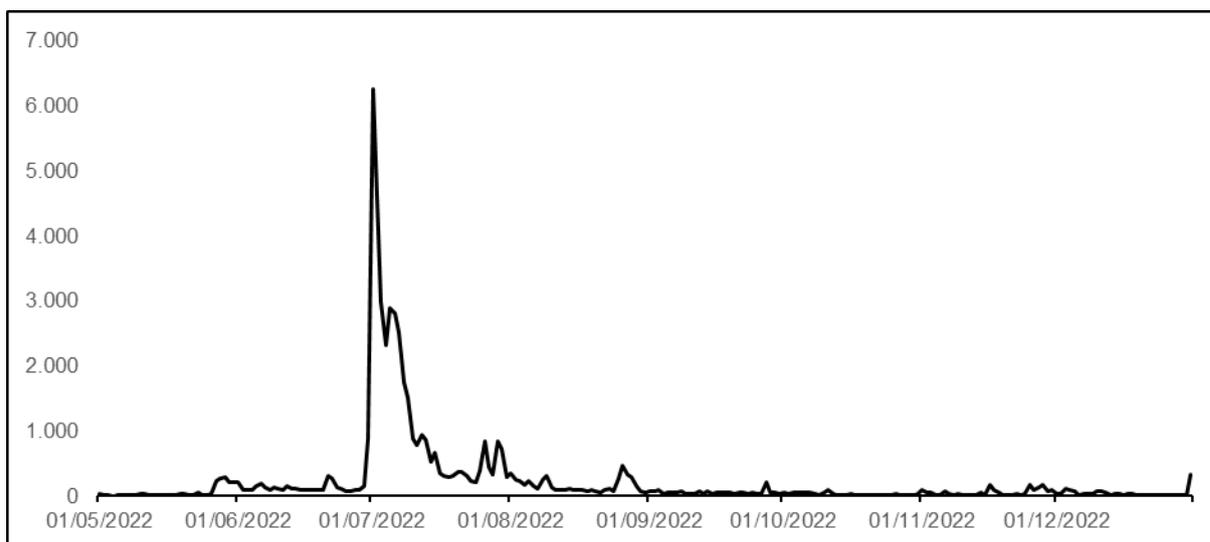
Portanto, em todos os personagens, foram identificados elementos que padronizam suas características, são eles: Faixa etária, personalidade, estilo musical e moda. E em suas narrativas foi identificado que todas possuem o elemento de Performance – um grande ato performático seja de dança, show musical ou discurso com fala marcante, em que ocorre com uma música pertencente a época.

#### 4.1 IMPACTO NA CULTURA

##### 4.1.1 Relevância e Popularidade

Durante o período de um ano, a plataforma de captação de dados Stilingue registrou mais de 50 mil publicações em inglês, espanhol e português relacionadas a Eddie Munson, Master of Puppets e Joseph Quinn. Esse interesse teve início em 27 de maio, data de lançamento da série, e atingiu seu ápice em 1º de junho, coincidindo com o episódio em que Eddie protagoniza seu Grande Ato.

Gráfico 4 - Publicação realizadas na internet – Eddie Munson



Fonte: Radar Stilingue. Busca por: "Eddie Munson", "Master of Puppets", "Joseph Quinn". Período: 01/05/2022 a 31/12/2022. Consulta realizada 19/09/2023.

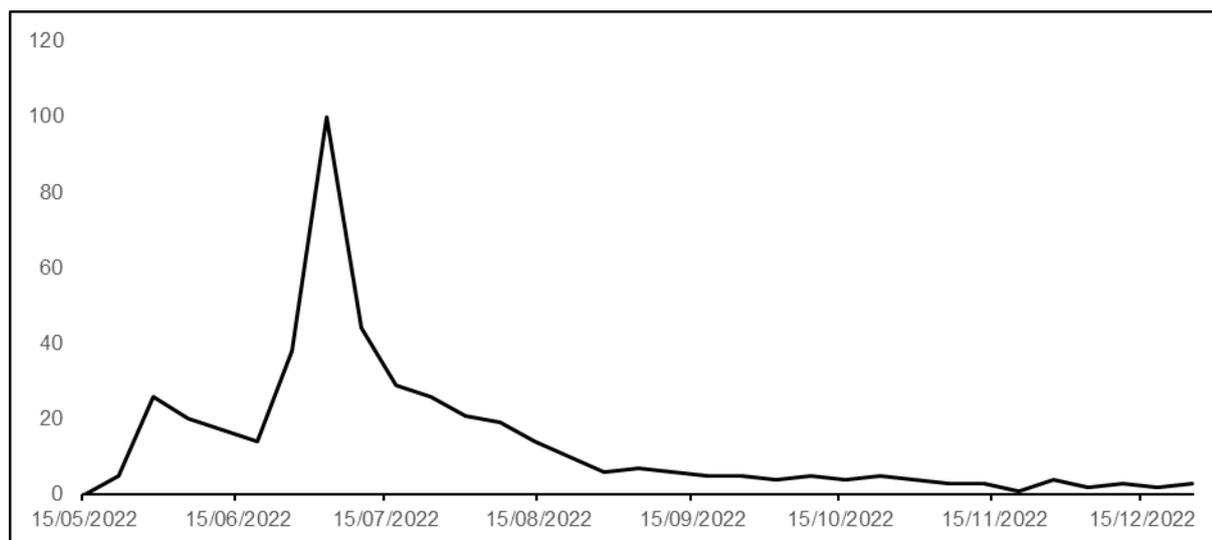
As buscas no Google refletem esse fenômeno. A música "Master of Puppets", originalmente lançada em 1986, experimentou um aumento exponencial de interesse após sua inserção na trilha sonora da série. Ela alcançou a 14ª posição no TOP Global

do Spotify e a 10ª posição nos Estados Unidos. De acordo com o site de notícias de entretenimento, Omelete, essa ressurreição de clássicos tem sido uma tendência recente, impulsionada pelo uso em produções audiovisuais e nas redes sociais.

De acordo com relatório anual do Google, em comparação com o ano anterior, as buscas por Stranger Things apresentaram um aumento de +290%, durante o período de lançamento da nova temporada. E o relatório indica que Eddie Munson foi o personagem mais buscado pelos brasileiros. Globalmente, o Brasil se destacou como o segundo país que mais procurou informações sobre a série “Stranger Things”, ficando atrás apenas do Chile.

Abaixo, é possível observar o gráfico que ilustra a evolução das buscas na rede de pesquisa do Google, e apresenta semelhanças marcantes com o gráfico anterior que exibia a quantidade de publicações. Essa dinâmica entre buscas e publicações pelo tema, proporcionou a troca de ideias e experiências, resultando em uma maior exposição do conteúdo e alimentando continuamente o ciclo de engajamento com o tema.

Gráfico 5 - Buscas realizadas na rede de pesquisa do Google – Eddie Munson



Fonte: Google Trends. Busca por: "Eddie Munson". Período: 01/05/2022 a 31/12/2022. Consulta realizada 19/09/2023.

Ainda em 2022, a revista Metal Hammer, analisou que hashtag #eddiemunson já acumulava mais de 11 bilhões de visualizações em vídeos na rede social TikTok. Considerando as variações dessa hashtag, como a #eddiemunsonedit, já registrava 2 bilhões de visualizações. Tais vídeos envolvem reações a cenas marcantes do

personagem, imitações e cosplays, referências a músicas e buscam enaltecer o personagem e, naturalmente, o seu estilo.

Esses números demonstram o enorme impacto e a popularidade que Eddie Munson alcançou nas redes sociais e como foram impulsionando cada vez mais o poder de exposição da série, do personagem e sua identidade.

Além disso, o ator que interpreta Eddie, Joseph Quinn, criou um perfil no Instagram após o lançamento da série, angariando 4 milhões de seguidores em apenas um mês e, atualmente, conta com 7 milhões.

Nota-se que os picos de menções e buscas estão relacionados, majoritariamente, a performance – grande ato, e as músicas utilizadas.

#### 4.1.2 Referências na Mídia e na Cultura Pop

A repercussão foi tão significativa que os próprios membros da banda Metallica se envolveram, incorporando a música em seus shows e recriando visualmente cenas da série. O ator responsável por dar vida a Eddie nas telas, Joseph Quinn, foi convidado para conhecê-los pessoalmente e até mesmo tocou com os membros da banda.

A banda britânica, Iron Maiden, também referenciada na série, não perdeu a oportunidade e, assim como o Metallica, publicou em suas redes sociais fazendo referência ao personagem.

Imagem 5 - Referências na mídia e cultura pop - Eddie Munson – Banda Metallica e Iron Maiden



Fonte: Imagens retiradas da internet, 2023.

Outro exemplo marcante foi a homenagem feita pela banda estadunidense Twenty One Pilots em um festival na Romênia, incluindo visuais da série em uma música durante o show, o que evidencia ainda mais o impacto cultural gerado.

Imagem 6 - Referências na mídia e cultura pop - Eddie Munson



Fonte: Imagens retiradas da internet, 2023.

Meses após ao sucesso gerado por 'Stranger Things', a música “Master of Puppets”, lançada em 1986, foi incorporada ao popular jogo de videogame Fortnite. No início de julho, após o episódio final da temporada, a música teve um aumento de 237% nas reproduções, equivalente a 3,4 vezes mais streams do que a média habitual.

#### 4.1.3 Influência na Moda e na Cultura Visual

Outro impacto significativo ocorreu na questão da moda. Como mencionado anteriormente, o personagem se destacava por suas roupas customizadas, jaquetas de couro e pelo estilo roqueiro característico dos anos 80. No entanto, o item que mais chamou a atenção foi uma camiseta usada por todos os membros do Hellfire Club no primeiro episódio, incluindo Eddie. Essa peça se tornou uma espécie de marca

registrada do personagem e começou a ser comercializada por lojas de produtos ao redor do mundo. Ela foi incorporada em camisetas, miniaturas colecionáveis, brinquedos e diversos acessórios.

Imagem 7 - Impacto na moda - Produtos vendidos com estampa do Hellfire Club

The image shows a screenshot of the Renner website's product page. At the top, there is a navigation bar with the Renner logo, a search bar, and various utility links like 'Cartão-presente', 'Pagamento', 'Lojas', 'Atendimento', 'Blog', 'Sustentabilidade', and 'Compre pelo Whatsapp'. Below the navigation bar, there are category tabs: 'Ofertas', 'Novidades', 'Básicos', 'Beleza', 'Feminino', 'Masculino', 'Infantil', 'Jeans', 'Acessórios e Relógios', 'Calçados', 'Esportivo', 'Moda Ítims', and 'Lojas Parceiras'. The main content area displays three product cards, each featuring a 'STRANGER THINGS' label and a 'Hellfire Club' logo.

Produto	Desconto	Preço Original	Preço Atual	Parcelamento
Meia Cano Alto em Algodão com Estampa Hellfire Club	44% Off	R\$ 17,00	R\$ 9,90	1x de R\$ 9,90*
Camiseta em Meia Malha Manga Curta com Estampa Hellfire Club	40% Off	R\$ 49,90	R\$ 29,90	1x de R\$ 29,90*
Carteira Dobrável com Box de Metal e Estampa Hell Fire Club	-	-	R\$ 89,90	3x de R\$ 29,97*

Fonte: Imagens retiradas do site oficial da loja online Renner. Consulta realizada em outubro/2023.

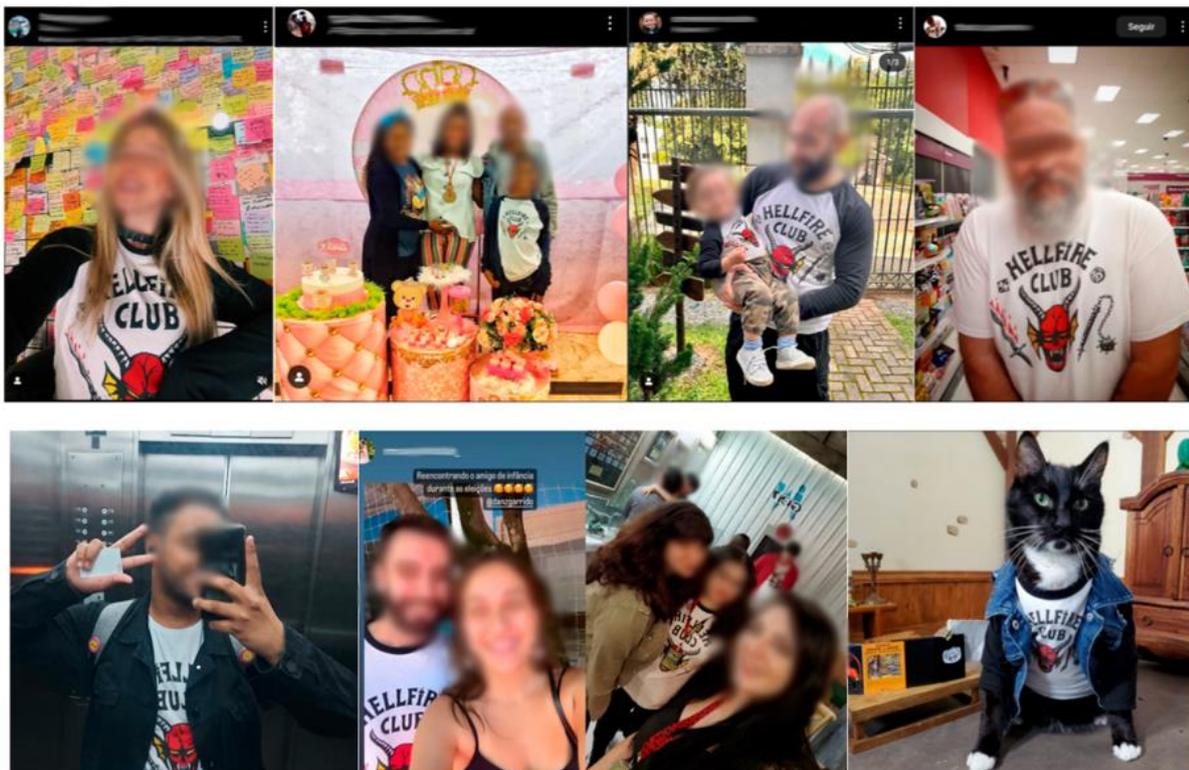
Imagem 8 - Produtos diversos vendidos com estampa do Helfire Club



Fonte: Imagens retiradas na internet, 2023.

O mais impressionante foi observar o impacto nas ruas. Durante o mês de lançamento da série, tornou-se comum encontrar pessoas vestindo camisetas estampadas com o logo do Helfire Club em diversas situações cotidianas, como compras, shows, aeroportos e, posteriormente, até mesmo em dias de eleição. O fenômeno não se restringiu a uma faixa etária específica, pois pessoas de todas as idades - desde idosos a crianças e adolescentes - aderiram a essa tendência. Houve uma clara movimentação nas redes sociais, com pessoas compartilhando fotos para exibir a roupa que estavam utilizando.

Imagem 9 - Público aderindo a identidade do personagem



Fonte: Imagens retiradas na internet, 2022.

Stuart Hall oferece algumas perspectivas sobre como a cultura é construída e interpretada. Ao aplicar as ideias de Hall ao contexto da influência de moda e cultura visual nos personagens de Eddie Munson e Wandinha Addams, é possível destacar como a cultura visual é um espaço de significado onde as pessoas constroem e negociam suas identidades.

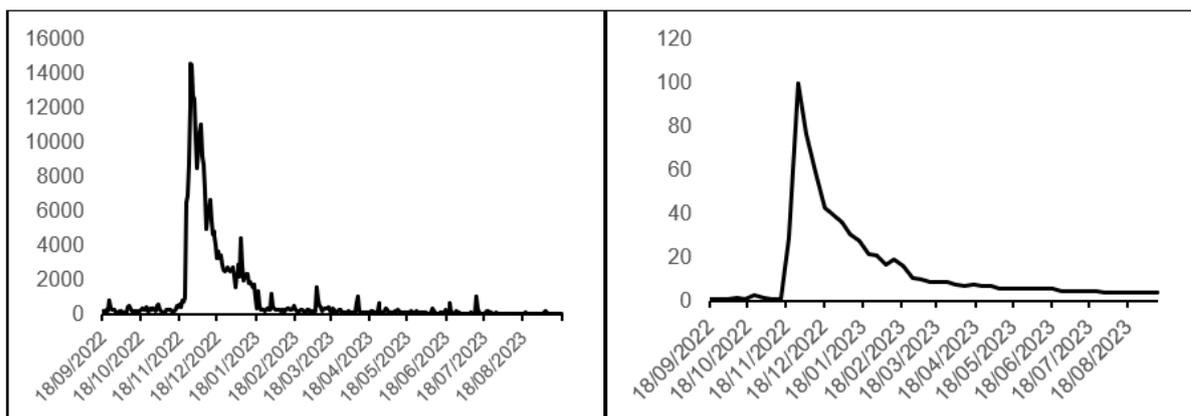
A centralidade da cultura, ressaltada por Stuart Hall têm uma dimensão epistemológica, que vem sendo denominada “virada cultural”, no sentido substantivo, empírico e material da palavra (HALL, 1997, p. 17), referindo-se a esse poder instituidor de que são dotados os discursos circulantes no circuito da cultura, que transformando nossa compreensão, explicação e modelos teóricos do mundo (HALL, 1997). Desde o entendimento de que os discursos constituem-se como redes de significações, Hall considera que os mesmos são tomados pelos sujeitos para se auto interpretar e acabam por produzi-los. A interpelação acontece quando o sujeito se reconhece a partir dos discursos. Ele os toma como algo que lhe diz respeito, identifica-se e produz-se como um sujeito daquele modo, compreende e explica a si e ao mundo a partir daquele regime de verdade.

Os discursos em torno de Eddie Munson não apenas constituem redes de significações, mas também são adotados pelos espectadores para se

autointerpretarem. Eles se reconhecem nas características e na jornada do personagem, identificam-se com suas experiências de exclusão e redenção, e, assim, produzem uma conexão profunda com Eddie. Essa interpelação cultural ocorre quando os espectadores se veem refletidos nos discursos relacionados ao personagem, identificam-se com suas lutas e experiências, e, em última análise, compreendem e explicam a si mesmos e ao mundo a partir do que Eddie representa como um "símbolo" cultural. Eddie Munson se torna, assim, um veículo poderoso para a expressão e negociação de identidades pessoais e culturais no contexto da série e além dela.

Com *Wandinha*, também lançada em 2022, o cenário foi muito similar, entretanto com um impacto diferente na questão de moda e público. Inicia-se também com a análise de buscas e publicações. Nota-se que tem-se o mesmo padrão, o volume inicia baixo e após a finalização da série ocorre um *boom* de pesquisas e postagens e logo em seguida apresenta uma queda significativa, um menor nível de interesse:

Gráfico 6 - Publicações e buscas por "Wandinha"



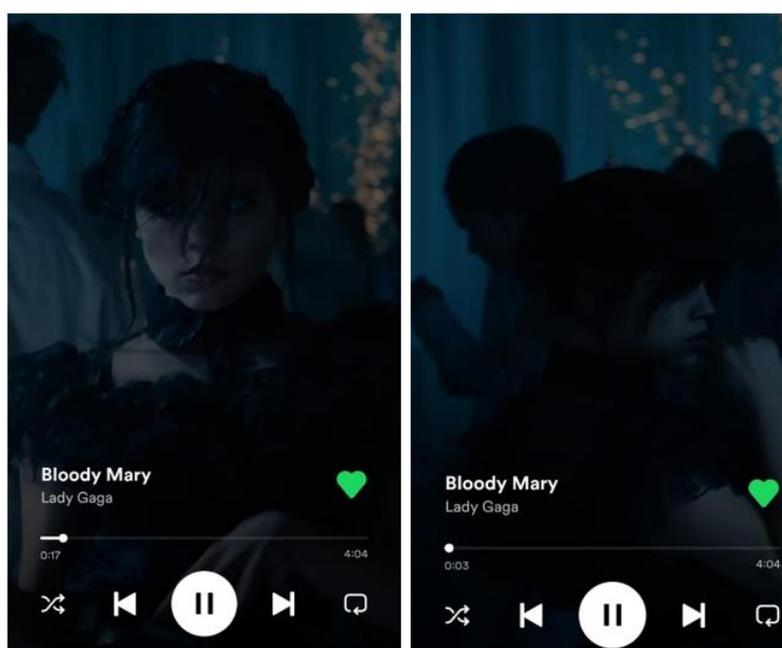
Fonte: Gráfico 01 - Radar Stilingue. Busca por: "Wandinha", "Addams". Período: 01/09/2022 a 01/09/2023. Consulta realizada 19/09/2023. Gráfico 02 – Google Trends. Busca por "Wandinha". Período: 01/09/2022 a 01/09/2023.

Em relação à música, um fator surpreendente surge. Conforme mencionado na Tabela 01, a música que acompanha o Grande Ato de *Wandinha* é "Goo Goo Muck" da banda The Cramps. Entretanto, em um momento inicial do sucesso da série, um fã no TikTok fez uma edição de cenas com a música "Bloody Mary" da cantora Lady Gaga, que nem mesmo fazia parte da trilha sonora. Essa edição viralizou na internet. A música foi lançada em 2011 e faz parte do álbum "Born This Way", que contou com

sucessos como "Judas", "You and I" e "Marry The Night", sendo "Bloody Mary" mais uma faixa da discografia. Após o lançamento da série e do vídeo viral, diversos internautas passaram a utilizar a música para compartilhar cenas da série e para se filmar realizando a mesma dança da personagem, alimentando ainda mais o fator de exposição. Como resultado, "Bloody Mary" chegou pela primeira vez ao TOP 100 da Billboard nos Estados Unidos, acumulando mais de 6,1 milhões de *streams*.

O cenário é muito semelhante ao de Eddie com "Master of Puppets". Lady Gaga, assim como Metallica e Iron Maiden, quis fazer parte disso e postou um vídeo em suas redes sociais realizando a dança da personagem. Atualmente, ao reproduzir a música no Spotify, o vídeo principal exibe o Grande Ato da personagem - a dança principal no baile. Vale ressaltar que a música não faz parte da trilha sonora original da série.

Imagem 10 - Visual da música Bloody Mary na plataforma Spotify

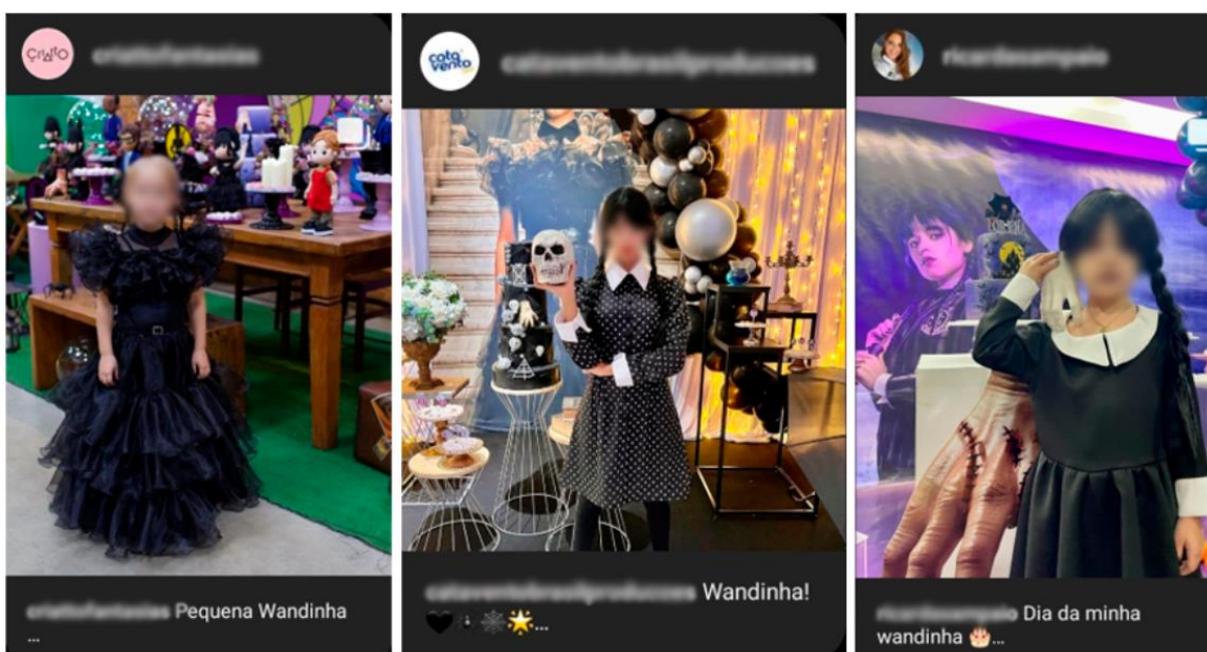


Fonte: Captura de tela realizada no aplicativo de música Spotify, 2023.

No total, foram registradas mais de 350 mil publicações (Stilingue, 2022), um número consideravelmente superior ao de Eddie Munson, e isso pode ser atribuído a um fator compreensível: Wandinha é uma personagem que fez sua primeira aparição de forma secundária em 1964 na versão original do filme "A Família Addams". Desde então, ela reapareceu em 1973, 1991, 1998, 2019 e 2021, até finalmente assumir o papel de personagem principal em sua própria série em 2022. Isso evidencia o

impacto duradouro que a personagem teve ao longo das gerações, permitindo que diferentes públicos conhecessem sua história, personalidade e peculiaridades. Outro fator que diferencia o sucesso de Wandinha do de Eddie Munson é o público-alvo atingido e a forma como impactaram o consumo. Enquanto as roupas de Eddie passaram a ser usadas por pessoas de diferentes faixas etárias, desde jovens a idosos, e vídeos de diversas idades e estilos viralizaram na internet, no caso de Wandinha, o público que mais interagiu foi o infantojuvenil. Isso fica evidente quando analisa-se as fotos e vídeos que utilizaram a hashtag #wandinha nas redes sociais. Nota-se que o tema foi muito utilizado em festas de aniversários.

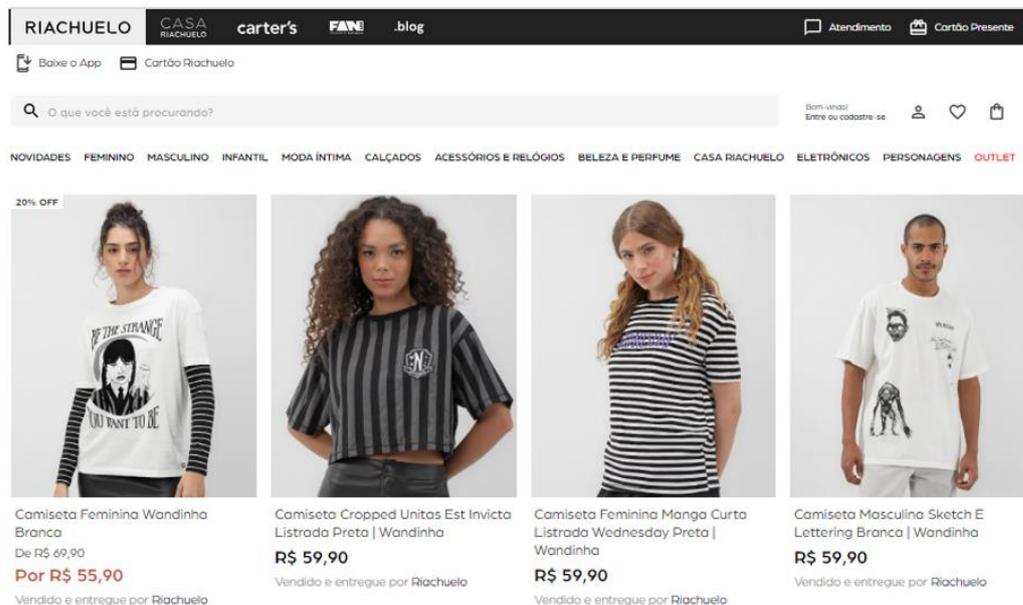
Imagem 11 - Público aderindo a identidade de Wandinha - Festas de aniversário



Fonte: Imagens retiradas na internet, 2023.

Assim como do Eddie, também tem-se a temática virando estampa de produtos, em especial camisetas:

Imagem 12 - Impacto em produtos - Wandinha



Fonte: Imagens retiradas do site oficial da loja online Riachuelo. Consulta realizada em outubro/2023.

A série "Wandinha" impactou profundamente a cultura popular e a indústria do entretenimento de várias maneiras. Esta série, que se tornou um fenômeno global, deixou uma marca indelével em produtos relacionados a ela, que abrangem desde brinquedos até roupas e acessórios. Vamos explorar como a série "Wandinha" influenciou esses produtos e seu impacto.

A série "Wandinha" foi especialmente cativante para crianças e jovens. Como resultado, uma grande variedade de brinquedos relacionados à série foram lançados no mercado. Bonecas, jogos de tabuleiro, figuras de ação e até mesmo kits de magia temáticos da série se tornaram extremamente populares. Esses produtos permitiram que os fãs se envolvessem mais profundamente com o mundo mágico e misterioso de Wandinha, promovendo a imaginação e o jogo criativo.

Os trajes e o estilo únicos dos personagens da série "Wandinha" também tiveram um grande impacto na moda. As roupas excêntricas de Wandinha, Mortícia e outros membros da família Addams se tornaram uma fonte de inspiração para designers de moda e amantes do estilo gótico. Roupas pretas, acessórios macabros e maquiagem extravagante inspirada na série ganharam popularidade, especialmente em festas de Halloween.

A série "Wandinha" também gerou uma ampla gama de produtos licenciados, desde canecas e pôsteres até itens de decoração para casa. Os fãs da série podiam mostrar sua paixão pelo mundo sombrio e engraçado dos Addams em todos os aspectos de suas vidas diárias. Esses produtos ajudaram a manter viva a nostalgia pela série, mesmo muito tempo após o término de sua exibição original.

Além dos produtos tangíveis, a série "Wandinha" deixou um impacto cultural duradouro. Suas mensagens sobre aceitação, amor familiar e abraçar o estranho ressoaram com muitas pessoas, tornando-se parte integrante da cultura pop. Isso influenciou não apenas os produtos relacionados à série, mas também o modo como as pessoas pensam sobre temas como diversidade e individualidade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo das narrativas e impacto cultural dos personagens Eddie Munson e Wandinha Addams revela padrões fascinantes que transcendem as telas. Ao analisar os elementos que contribuíram para sua viralização, é possível identificar diversas teorias que ajudam a compreender esse fenômeno. A teoria dos arquétipos, proposta por Carl Jung, desempenha um papel fundamental na construção desses personagens, permitindo ao público identificar-se e projetar suas próprias experiências nos protagonistas. Eddie Munson e Wandinha Addams personificam arquétipos que ressoam com a audiência, tornando-os incrivelmente cativantes.

A familiaridade e a exposição, conforme explicado por Derek Thompson, também desempenham um papel crucial. A exposição constante desses personagens nas redes sociais e a familiaridade do público com suas narrativas contribuíram para sua popularidade exponencial. A teoria da novidade de Thompson destaca a importância de equilibrar o familiar com o novo. Ambos os personagens apresentam elementos familiares em suas narrativas, mas surpreendem o público com reviravoltas inesperadas, criando um impacto duradouro.

Por fim, a viralização desses personagens pode ser entendida à luz da teoria da epidemia social. Assim como uma epidemia se espalha de pessoa para pessoa, a popularidade de Eddie e Wandinha se propagou através do contágio social, impulsionado pelo compartilhamento e discussões nas redes sociais e no cotidiano. Ao considerar as teorias analisadas, torna-se evidente o papel fundamental que desempenharam no fenômeno que transformou Eddie Munson e Wandinha Addams em ícones culturais globais. A compreensão da narrativa, a capacidade de identificação do público e a exposição contínua emergem como elementos-chave na criação de personagens atemporais e transcendentais.

Além disso, ao identificar padrões recorrentes nos personagens, como a significativa presença da música, é crucial reconhecer que ao criar uma tendência cultural, é necessário considerar não apenas um elemento isolado, mas sim o conjunto de influências provenientes do cinema, da música e da literatura. Esses ícones são reflexos não apenas de sua própria narrativa, mas também do conjunto de diversos elementos culturais.

## REFERÊNCIAS

10 coisas que eu odeio em você [Filme]. Direção: Gil Junger. Estados Unidos: Netflix, 1999, 97 minutos.

BERGER, Jonah. Contágio: Por que as coisas pegam. Editora Alta Books, 2020.

CLUBE DOS CINCO [Filme]. Direção: John Hughes. Estados Unidos, 1985, 97 minutos.

DIO. Rainbow in the Dark. Holy Diver. 1983. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PrBUjXaRSUQ>. Acesso em: 10 set. 2023.

EUROPE. The Final Countdown. 1986. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NNiTxUEmKI>. Acesso em: 10 set. 2023.

GILMORE GIRLS [Série de TV]. Direção: Amy Sherman-Palladino, Bethany Rooney, David Petrarca, Jamie Babbit, Lesli Linka Glatter, Michael Katleman. Estados Unidos: The WB, The WC, 2000, 905 minutos.

INVESTOPEDIA. The 5 Steps of a Bubble. Disponível em: < <https://www.investopedia.com/articles/stocks/10/5-steps-of-a-bubble>>. Acesso em: Acesso em: 17 set. 2023.

JUNG, Carl G. O Homem e Seus Símbolos. HarperCollins Brasil, Rio de Janeiro, 2022.

KUCHARSKI, Adam. As regras do contágio: por que as coisas pegam. Tradução de: Waldéa Barcellos. Rio de Janeiro: Editora Record, 2020.

LADY GAGA. Bloody Mary, Born This Way. 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VFwmKL5OL-Q>. Acesso em: Acesso em: 10 set. 2023.

LOUDERSOUND. Stranger Things star Joseph Quinn becomes unlikely TikTok heartthrob. Disponível em: < <https://www.loudersound.com/news/eddie-munson-tik-tok-thirstyL>>. Acesso em: 17 set. 2023.

McCRACKEN, Grant. Cultura e consumo: uma explicação teórica da estrutura e do movimento do significado cultural dos bens de consumo. 2007.

METALLICA. Master of Puppets. Master of Puppets. 1986. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=E0ozmU9cJDg>. Acesso em: 10 set. 2023.

MORAES, Maria Laura Brenner. Stuart Hall: cultura, identidade e representação. Revista Educar Mais, 2019, volume 3, nº2, pág. 167 a 172.

PEREIRA, Eduardo. Stranger Things | Eddie foi o personagem mais buscado no Google por brasileiros. Omelete, 2022. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/netflix/stranger-things-dados-google-2022>. Acesso em: 17 set. 2023.

SILVEIRA, Gabriel. Após sucesso em Stranger Things, vida de ator é mudada. Observatório do Cinema, 2022. Disponível em: <https://observatoriodocinema.uol.com.br/series-e-tv/apos-sucesso-em-stranger-things-vida-de-ator-e-mudada>. Acesso em: 17 set. 2023.

STRANGER THINGS [Série de *streaming*]. Direção: Matt Duffer, Ross Duffer, Nimród Antal, Shawn Levy. Produção: Curtis Gwinn, Iain Paterson, Shawn Levy, Matt Duffer, Ross Duffer, Estados Unidos: Netflix, 2022, 4º temporada, 778 minutos

THE CRAMPS. Goo Goo Muck.2006. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=RVhdHAqoE\\_c](https://www.youtube.com/watch?v=RVhdHAqoE_c). Acesso em: 10 set. 2023.

THE O.C – Um estranho no paraíso [Série de TV]. Produção: Loucas George, John Stephens, Mike Kelley, David Calloway, Estados Unidos: Warner Bros. Television Distribution, 2003 – 2007, 1134 episódios.

THOMPSON, Derek. Hit Makers: Como Nascem as Tendências. Editora HarperCollins Rio de Janeiro, 2021.

TRANSPORT GEOGRAPHY. Disponível em: <https://transportgeography.org/contents/chapter3/transportation-and-economic-development/bubble-stages/>. Acesso em: 15 set. 2023.

VALLI, Frankie. Can't Take My Eyes Off You. 1967. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=J36z7AnhvOM>. Acesso em: 10 set. 2023.

WANDINHA [Série de *streaming*]. Direção: Gandja Monteiro, James Marshall, Tim Burton. Estados Unidos: Netflix, 2022, 440 minutos.