



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
RADIALISMO

**O FENÔMENO DA NOSTALGIA NAS REPRESENTAÇÕES DOS ANOS 1980:
UMA ANÁLISE DAS SÉRIES *STRANGER THINGS* E *SEX EDUCATION***

Antonia Vieira Menezes Aravena

Rio de Janeiro

2021



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

RADIALISMO

O FENÔMENO DA NOSTALGIA NAS REPRESENTAÇÕES DOS ANOS 1980:

UMA ANÁLISE DAS SÉRIES *STRANGER THINGS* E *SEX EDUCATION*

Monografia de graduação apresentada à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo.

Antonia Vieira Menezes Aravena

Orientador: Prof. Dr. Paulo Domenech Oneto

Rio de Janeiro

2021

FICHA CATALOGRÁFICA

CIP - Catalogação na Publicação

AA663f Aravena, Antonia Vieira Menezes
O fenômeno da nostalgia nas representações dos anos 1980: uma análise das séries Stranger Things e Sex Education / Antonia Vieira Menezes Aravena. -- Rio de Janeiro, 2021.
54 f.

Orientador: Paulo Domenech Oneto.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola da Comunicação, Bacharel em Comunicação Social: Radialismo, 2021.

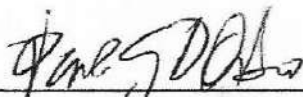
1. nostalgia. 2. Netflix. 3. Stranger Things. 4. Sex Education. 5. utopia nostálgica. I. Oneto, Paulo Domenech, orient. II. Título.

**O FENÔMENO DA NOSTALGIA NAS REPRESENTAÇÕES DOS ANOS 1980:
UMA ANÁLISE DAS SÉRIES *STRANGER THINGS* E *SEX EDUCATION***

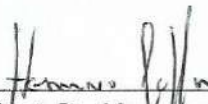
Antonia Vieira Menezes Aravena

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Radialismo.

Aprovado por



Prof. Dr. Paulo Domenech Oneto – orientador



Prof. Dr. Hermâno Arraes Callou



Profª. Dra. Katia Augusta Maciel

Aprovada em: 01/04/2021

Gráu: 10,0

Rio de Janeiro
2021

AGRADECIMENTOS

Desde o início da minha graduação, o TCC sempre me pareceu um desafio empolgante, apesar de um pouco intimidador. Após várias mudanças de tema e dúvidas, finalmente cheguei a um resultado do qual me orgulho. Finalizar este trabalho, ainda por cima durante a pandemia do coronavírus, foi uma conquista pessoal, mas eu não poderia ter essa realização sem o suporte que sempre me foi dado pela minha família e pelas amizades que cultivei ao longo da vida.

À minha mãe, Graçamaria, e à minha avó, Florisbela, agradeço pelo apoio e pelas oportunidades que tive até aqui. Vocês sempre estiveram ao meu lado e incentivaram todos os meus sonhos. Obrigada por serem as mulheres históricas que vocês são. Sem vocês eu não seria quem sou hoje.

Ao meu pai, Jose Antonio, agradeço pelo incansável incentivo à minha escrita. Já faz muitos anos que você diz que eu deveria investir no meu lado “pensadora” e, apesar de eu ainda não ter tanta certeza sobre isso, sei que grande parte da minha confiança e da minha motivação para esse trabalho vieram daí.

Ao João, meu companheiro – na vida e na faculdade–, agradeço pelo carinho, paciência e pela parceria incondicional. Sem você, eu não teria força e coragem de ser e fazer tudo que sou capaz hoje. Obrigada por ter me confortado nos momentos difíceis e por ter comemorado comigo nos felizes. Sua companhia me dá leveza e estabilidade para trilhar meu caminho.

Aos meus amigos, agradeço por fazerem com que eu me sinta acolhida e rodeada de pessoas que me fazem bem. Obrigada por terem escutado as minhas muitas reclamações e por todas as chamadas de vídeo que tornaram esse processo alegre e menos solitário. Desde que cheguei ao Rio de Janeiro, vocês me fizeram entender o verdadeiro significado de amizade. Com vocês me sinto confiante sobre quem eu sou e as coisas que estou construindo. Suas presenças tornam minha jornada mais fácil.

Por último, mas não menos importante, agradeço imensamente ao meu orientador, Paulo Oneto. Obrigada por ter embarcado comigo nessa aventura. Pelo incentivo, interesse e paciência que teve desde muito antes deste trabalho começar a se tornar o que é. Com seu apoio, cheguei a um resultado do qual eu nem acreditava ser capaz. Obrigada por acreditar no meu potencial.

EPÍGRAFE

Nostalgia é um sentimento de perda e deslocamento,
mas também é um romance com a sua própria fantasia.

(Svetlana Boym)

ARAVENA, Antonia Vieira Menezes. **O fenômeno da nostalgia nas representações dos anos 1980: uma análise das séries *Stranger Things* e *Sex Education***. Orientador: Paulo Domenech Oneto. Monografia (Graduação em Comunicação Social – Radialismo). Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, 2021.

Resumo

A nostalgia é um fenômeno que acomete a humanidade há séculos e se refere ao sentimento de saudade de tempos mais estáveis e tranquilos, como a infância por exemplo. Nos últimos anos, esse sentimento vem sendo muito explorado pela mídia, por seu poder de atingir os públicos mais diversos, que tornou-o também uma estratégia mercadológica. Desde de 2010, tem se destacado a presença de filmes e séries relacionados aos anos 1980. A plataforma Netflix tem grande relevância nesse meio, sendo por exemplo a criadora da série *Stranger Things*, tida como uma das maiores homenagens à época. Entretanto, ao analisarmos o público-alvo dessa e de outras obras do tipo, percebemos que elas são produzidas para pessoas de até 35 anos, que não viveram a década homenageada. Este trabalho tem o intuito de explorar o como e o porquê de jovens buscarem referências do período em questão. Entre os argumentos apresentados, será defendida a hipótese de que, para se aproximar de seu público, algumas produções da Netflix associam elementos oitentistas a elementos discursivos contemporâneos, criando “utopias nostálgicas”, como forma de adequar as narrativas às expectativas sociais vigentes. Para ilustrar esse caso, será feita uma análise das séries *Stranger Things* e *Sex Education*.

Palavras-chave: nostalgia; Netflix; *Stranger Things*; *Sex Education*; utopia nostálgica.

ARAVENA, Antonia Vieira Menezes. **O fenômeno da nostalgia nas representações dos anos 1980: uma análise das séries *Stranger Things* e *Sex Education***. Orientador: Paulo Domenech Oneto. Monografia (Graduação em Comunicação Social – Radialismo). Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, 2021.

Abstract

Nostalgia is a phenomenon which has been affecting humankind for centuries. It refers to the feeling of longing for previous time, calmer and more stable, such as childhood for example. In the last years, this feeling has been explored by the media, for its power of attaining various audiences, with nostalgia used as part of a marketing strategy. Since 2010, the presence of a nostalgic mood in movies and series has been increasing, especially related to the eighties. The platform Netflix has a great role in this subject, being the creator of *Stranger Things*, a show well known as one of the biggest tributes to the period. However, if we take a look at these Netflix series' targets, we will notice that they are made for people up to the age of 35 years old, who have not lived during that decade. This work intends to explore how and why young people look for references of the eighties. With the arguments here displayed, we defend the hypothesis that, in order to create a connection with the audience, some of Netflix's shows associate elements of the eighties with contemporary discursive elements, creating "nostalgic utopias", as a way to adapt their stories to the current social expectations. We will analyse how the use of nostalgia of the eighties occurs in two shows: *Stranger Things* and *Sex Education*.

Keywords: nostalgia; Netflix; *Stranger Things*; *Sex Education*; nostalgic utopia.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	página 9
2. O SENTIMENTO NOSTÁLGICO	página 14
2.1. Um breve histórico da nostalgia.....	página 14
2.2. Nostalgia contemporânea: saudade do que não se viveu.....	página 19
3. OS ANOS 1980 E A NETFLIX	página 24
3.1. A nostalgia oitentista.....	página 24
3.2. Netflix: o ponto de vista mercadológico.....	página 28
4. AS REPRESENTAÇÕES DOS ANOS 1980	página 34
4.1. <i>Stranger Things</i>	página 34
4.2. <i>Sex Education</i>	página 39
4.3. Utopia nostálgica.....	página 43
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	página 47
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	página 51

1. INTRODUÇÃO

O primeiro registro do termo “nostalgia” data do século XVII e foi cunhado por um médico suíço. A palavra vem do grego, da união dos vocábulos “nostos”, que quer dizer “retorno à casa”, e “algia”, “dor”. Designa, portanto, o sofrimento experimentado frente ao desejo de retorno ao que temos como nossa “casa”, no sentido de “lar”, de um local onde nos sentimos protegidos e à vontade. Ao longo dos séculos, o conceito de nostalgia foi se adaptando de acordo com o desenvolvimento das circunstâncias históricas e com as consequentes novas necessidades dos ditos “nostálgicos”.

No século XVIII, com o início da chamada “modernidade”, o mundo passou por significativas reformulações políticas, com a consolidação do modo-de-produção capitalista¹ e o surgimento de Estados-nação², isto é, nações com territórios melhor delimitados e governos mais estruturados. Durante essa modernidade, também se fortalece o culto ao progresso, que preza pelas evoluções tecnológicas, levando as sociedades a encará-las como prioridades. Com a obsessão pelo progresso, o conceito de “tempo” também se altera, se tornando veloz e dando destaque para as metas de produção. A partir de então, a nostalgia deixa de se referir a locais e passa a ter relação com o passado, com dias mais tranquilos e lentos que, de alguma forma, passavam a sensação de “casa”: segura, estável e aconchegante. Essa saudade do passado é o sentimento nostálgico que identificamos atualmente.

Com o passar dos anos, os avanços tecnológicos defendidos pela modernidade continuaram se desenvolvendo cada vez mais rápido e, com eles, crescia também a difusão do sentimento nostálgico. O advento da Internet, no final do século XX, tornou o conceito de “tempo” ainda mais fugaz que antes, tornando ainda mais difícil para a sociedade encarar a velocidade do presente e projetar o futuro. Ocorre então o que é chamado de “boom nostálgico”, um fenômeno que aponta o crescimento exponencial de referências nostálgicas nessa época, principalmente no meio midiático. O mercado publicitário se apropria do sentimento

¹ O Capitalismo é um sistema econômico que preza pelo capital, isto é, pelo dinheiro. Seu principal objetivo é gerar lucro e acumular renda, através de dinheiro vivo ou de posses. Em termos de produção, visa tornar seus modos cada vez mais eficientes, de forma que seja possível produzir mais em menos tempo e com menos esforço, ou seja, gastando menos.

² Estados-nação são formações territoriais com características próprias e bem definidas. Surgidos entre os séculos XVIII e XIX, eles possuem fronteiras claras e sistemas jurídico, político e econômico próprios. É o formato de governo mais comum atualmente.

da nostalgia, que de início retratava um desejo enfermo pela sensação “caseira”, e concentra-se em seu poder emocionante e aconchegante, transformando-o em um produto agradável que sacia essa saudade sem destacar o sentimento de falta.

Este uso mercadológico da nostalgia vem se tornando cada vez mais presente em produções audiovisuais, podendo ser usado de diferentes formas em filmes e séries atuais. Seja através de produções de época, de continuações de obras antigas ou até de histórias contemporâneas que remetem a outras mais antigas, em termos de narrativa ou estilisticamente. É importante destacar que, graças ao efeito da globalização, grandemente reforçada pelas tecnologias de comunicação da modernidade avançada, a maior parte dessas retratações nostálgicas são criadas a partir do ponto de vista da cultura estadunidense. Desde o final da Segunda Guerra Mundial, os EUA vêm se firmando como a maior potência do mundo e, conseqüentemente, também como o país mais influente, o que torna suas narrativas predominantes na mídia. Porém, analisando essas peças audiovisuais dos últimos 10 anos, destacam-se aquelas que, independentemente do formato e do uso que fazem da nostalgia, têm alguma relação com os anos 1980.

Seja em filmes ou em séries de televisão e de *streaming*, as influências “oitentistas” têm mantido presença constante. Como podemos ver, de 2010 a 2020, quase todos os anos tiveram estreias de pelo menos um trabalho que se associa à época em questão: *Footloose – Ritmo Contagante* (2011), uma refilmagem do filme *Footloose – Ritmo Louco* (1984); *Lagoa Azul – O Despertar* (2012), outra refilmagem de *A Lagoa Azul* (1980); *The Americans* (2013-2018), série que se passa nos anos 1980, abordando a Guerra Fria; *Exterminador do Futuro: Gênesis* (2015), que dá continuidade à saga de filmes *Exterminador do Futuro* iniciada em 1984; *Stranger Things* (2016-presente), série da Netflix encarada como uma das maiores homenagens à década de 1980; *Atômica* (2017), filme que se passa em 1989 e aborda o final da Guerra Fria; *Jogador Nº 1* (2018), filme que homenageia diversos elementos da cultura pop de diferentes décadas, incluindo a de 1980; e, por último, *Doutor Sono* (2019), continuação do filme *O Iluminado* (1980).

Nesse mar de referências, a empresa Netflix parece ter sido uma das que melhor soube explorar o potencial oitentista, tendo-o aplicado diretamente em diversas séries, como *Glow* (2017-2019), *Narcos* (2015-2017) e *Dark* (2017-2020), e indiretamente em outras. Essas últimas, porém, são mais difíceis de serem identificadas por apresentarem apenas influências estilísticas ou culturais, por

exemplo em vez de se passarem na época em questão ou serem meras reimagens, como é o caso dos exemplos anteriores. Entretanto, ao observar o público principal da Netflix, vemos que grande parte dele é formado por pessoas de 18 a 35 anos. Estes, justamente por no máximo terem vivido seus primeiros anos no final da década, não deveriam manter tanta conexão com ela. Surge então o questionamento sobre como e porque a nostalgia oitentista é tão atraente para jovens que não viveram o período.

Existem algumas especulações sobre o que o torna tão interessante para essas pessoas, entretanto buscamos defender aqui a hipótese de que algumas dessas produções parecem apresentar uma releitura dos anos 1980. Elas adaptam a época a debates contemporâneos, como uma possível estratégia de aproximação com o público juvenil. Através da combinação de elementos de diferentes décadas, essas produções criam um novo contexto temporal que perpassa tanto o passado quanto o presente. Este momento imaginário apresentaria, portanto, a parte aconchegante e agradável do passado, trazida pela nostalgia, e a parte acordante com as crenças e conceitos contemporâneos, de forma que estrutura uma era composta pelos pontos mais positivos de suas “mães”. Assim, segundo a hipótese aqui apresentada, formam o que chamamos de “utopias nostálgicas”: novas realidades criadas a partir de imagens nostálgicas do passado e conceitos do presente. Para comprovar esta tese, será feito um estudo de caso de duas séries da plataforma Netflix: *Stranger Things* e *Sex Education* (2018-presente), representando duas formas diferentes de construir essas realidades alternativas.

Em *Stranger Things*, acompanhamos uma história que se passa entre 1983 e 1985 (da primeira à terceira temporada) e que é identificada como uma das maiores referências oitentistas atuais. Contudo, apesar das caracterizações temáticas e inúmeras menções à cultura pop da época, a série nos apresenta algumas discussões mais adequadas aos tempos contemporâneos, abordando principalmente questões sociais. O deslocamento dessas conversas pode passar despercebido, uma vez que, não sendo o foco da narrativa, são inseridas de maneira pontual e até superficial. Entretanto, podemos perceber as diferenças entre elas e a forma como essas mesmas temáticas eram debatidas em filmes dos anos 1980, alguns que inclusive aparecem como referências em *Stranger Things*.

Sex Education, por outro lado, trata de temas contemporâneos e, embora não defina o ano em que se passa, deixa implícito que os eventos são bem próximos do

tempo em que vivemos. Como o próprio nome indica, a série fala principalmente sobre sexo e assuntos relacionados, acompanhando a vida dos adolescentes de uma escola britânica. Por ter um tom didático e abordar temas sérios, é adequado que a obra esteja de acordo com as convenções vigentes sobre essas questões, de forma a não transmitir informações tidas como ultrapassadas ou falsas aos espectadores. Mesmo assim, os cenários, figurinos, objetos de cena e até as referências culturais do universo da série remetem aos anos 1980 – há, inclusive, homenagens a alguns filmes da época, com a recriação de cenas icônicas. Desta forma, exceto pelas discussões trazidas e pela presença de alguns objetos eletrônicos, a série poderia ser visual e culturalmente identificada como outra qualquer da década de 1980.

Esses dois objetos de análise demonstram perfeitamente como, independentemente do formato da série, os “elementos externos”, isto é, referentes a épocas diferentes daquela em que a história realmente se passa, funcionam como um adendo nas obras e se adequam ao contexto original, sem causar uma discrepância temporal. Assim, compõem um novo universo híbrido, feito da união de referências de dois períodos diferentes. Com base na observação deste fenômeno nas duas produções da Netflix, exploraremos os possíveis motivos e desenvolvimentos de tal acontecimento, através de pesquisas bibliográficas, buscando comprovar a hipótese da formação das chamadas utopias nostálgicas.

No primeiro capítulo, apresentamos brevemente as definições da nostalgia ao longo da história, a partir de sua identificação no século XVII. Baseamos a análise nos conceitos de nostalgia apresentados pela autora russa Svetlana Boym para explorar como suas definições mudaram desde então, até transformar-se na nostalgia midiática que é foco deste trabalho.

Em seguida, já no segundo capítulo, debatemos o valor nostálgico dos anos 1980 e como ele atinge os mais jovens. Exploramos também a relevância da plataforma de *streaming* Netflix no mercado nostálgico, introduzindo as análises dos objetos de estudo.

Por fim, no terceiro capítulo, investigamos como se dão as associações de elementos nostálgicos e contemporâneos em *Stranger Things* e *Sex Education* e, defendemos a hipótese da construção das chamadas “utopias nostálgicas” nessas séries.

Em termos metodológicos, fazemos uma investigação conceitual no primeiro capítulo, com base nas obras sobre nostalgia de Boym e nas discussões sobre modernidade de Bauman. No segundo capítulo, trazemos uma breve análise histórica da década de 1980 e da consolidação da plataforma Netflix no mercado audiovisual. Para encerrar, no terceiro capítulo, apresentamos um estudo de material empírico e uma breve análise dos conceitos utópicos de Jameson.

2. O SENTIMENTO NOSTÁLGICO

2.1. Um Breve Histórico da Nostalgia

Atualmente, quando falamos em nostalgia, a atmosfera que envolve o termo é, de certa forma, poética, humorística e um pouco irônica. Isso pode ocorrer principalmente devido à abordagem mercadológica que se aproveita desse sentimento para transformá-lo em produto vendável, retirando o peso do sentimento de perda e se apropriando de seu caráter emocionante e eventualmente mobilizante. Se a nostalgia expressa uma saudade, um desejo de reencontro, a mídia atual busca preencher este vazio com produtos que podem ser adquiridos de formas diversas. Assim, lembramos de nossos tempos de infância, e outras épocas passadas, e matamos nossa saudade através de homenagens a ícones antigos da cultura pop e itens de colecionador. O que poucos sabem são os diferentes significados que a trouxeram até aqui, atribuídos e modificados ao longo da história.

Segundo Svetlana Boym³, a primeira ocorrência do termo nostalgia ocorreu no ano de 1688. Cunhado pelo médico suíço Johannes Hofer, o termo se referia, então, a uma enfermidade que, na época, acometia principalmente soldados em batalha. Fazia com que sentissem um grande desejo de voltar para suas terras-natais, podendo desenvolver sintomas variados, inclusive físicos. Para o médico era uma “doença de patriotas”. A nostalgia, nesses casos, podia ser paralisante e os pacientes apresentavam dificuldade para distinguir o presente do passado, a realidade da memória – ou do imaginário. Entretanto, a ideia de nostalgia como doença deu contornos a algo que já vinha acontecendo e difundiu a experiência, criando uma epidemia nostálgica na Europa. Foi indicada até a ocorrência de casos de “falsa nostalgia”, nos quais os soldados se declaravam vítimas da doença para tentar escapar da guerra. De início, os pacientes enfrentavam tratamentos simples, como uma viagem aos Alpes Suíços, contudo, o médico francês Jourdain Le Cointe sugeriu, em seu livro de 1789, que os pacientes fossem submetidos a dores e horrores para se curarem, usando como exemplo uma situação na qual um general

³ Svetlana Boym (1966-2015) nasceu na antiga U.R.S.S., em Leningrado, mas se mudou para os EUA ainda jovem. Se tornou Professora Curt Hugo Reisinger de Literatura Eslava e de Literatura Comparada na Universidade de Harvard, além de seus trabalhos como romancista, dramaturga e artista. Ganhou alguns prêmios, entre eles o Guggenheim Fellowship.

russo ameaçou enterrar seus soldados vivos para encerrar uma crise nostálgica que assolava o grupo – e teve sucesso.

Nos EUA, porém, o “vírus nostálgico”, parece ter demorado a chegar, só tendo sido notificado pelos médicos estadunidenses após a Guerra Civil, ocorrida entre 1861 e 1865. Duzentos anos após as impressões patrióticas de Hofer, o médico militar Theodore Calhoun afirmou que “a nostalgia era uma febre vergonhosa, que revelava falta de virilidade e atitudes retrógradas. Ele sugeria que era a doença de uma ‘mente fraca’” (BOYM, 2001, p. 30)⁴. Para eles, a nostalgia era um produto do ócio e, conseqüentemente, poderia também ser curada se seus pacientes aplicassem seu tempo em atividades apropriadas. Esse sentimento já é um indicativo da relação que Boym estabelece entre a nostalgia e o novo entendimento de tempo, criado pela modernidade.

Em consequência da Revolução Industrial, nos séculos XVIII e XIX, o ideal capitalista de progresso se fortaleceu. Os valores difundidos por essa ideia eram a evolução tecnológica, o incentivo à produção e a concepção de um futuro cada vez mais desenvolvido. Para Bauman⁵ o que caracteriza a Modernidade é a própria modernização, que ele descreve como “compulsiva e obsessiva, contínua, irrefreável e sempre incompleta” (BAUMAN, 2001, 36). A incansável busca teria alterado nossa forma de entender o tempo, uma vez que, a partir de então, a realização está nas conquistas do futuro, fazendo do presente um tipo de intermediário. Parece ser necessário passar rapidamente pelo presente, cumprindo todas as demandas que aparentam ser necessárias, para chegar finalmente ao tão sonhado futuro. Bauman define o sentimento de viver nesta era da seguinte maneira:

Ser moderno passou a significar [...] ser incapaz de parar e ainda menos capaz de ficar parado. Movemo-nos e continuaremos a nos mover não tanto pelo “adiamento da satisfação”, como sugeriu Max Weber, mas por causa da impossibilidade de atingir a satisfação: o horizonte da satisfação, a linha de chegada do esforço e o momento da auto-congratulação tranquila movem-se rápido demais. A consumação está sempre no futuro, e os objetivos perdem sua atração e potencial de satisfação no momento de sua realização, se não antes. (BAUMAN, 2001, p. 37)

Svetlana Boym diz que, embora à primeira vista a nostalgia pareça configurar a saudade da terra-natal, ela manifesta uma saudade de tempos passados,

⁴ As citações deste livro são traduções de minha autoria.

⁵ Zygmunt Bauman (1925-2017) foi um sociólogo e filósofo polonês. Foi professor de Sociologia na Universidade de Leeds de 1971 a 1990, quando se aposentou. Também ocupou o cargo de diretor do departamento de Sociologia na mesma instituição. É considerado por muitos como um dos maiores intelectuais do século XXI.

experimentados como mais calmos e lentos. Entretanto, apesar do conflito entre o conceito moderno de progresso e o de nostalgia, esse sentimento não é essencialmente “antimoderno” (BOYM, 2017, p. 154), mas pode ser encarado até mesmo como um efeito da própria modernidade.

O início do século XX ainda exalava grande empolgação com o futuro e com a visão moderna de tempo, mas ela já vinha sofrendo mudanças constantes desde o século anterior e seguiu se alterando cada vez mais rápido. Então vieram duas grandes guerras, a Primeira e a Segunda Guerras Mundiais (1914-1918 e 1939-1945), seguidas da chamada “Guerra Fria”. E em meio a esses conflitos, crises econômicas severas, como a de 1929 e a da descolonização no que se chamou “Terceiro Mundo” já nos anos subsequentes. Esses e outros tantos eventos de ordem global talvez tenham ajudado a transformar uma era prometida em solo ainda mais fértil para o fenômeno nostálgico.

Na realidade, durante a segunda metade do século XX, a nostalgia parece assumir outras feições. Ela deixa de representar aquele sentimento negativo, ligado às guerras e migrações, e ganha representações mais descontraídas, como as que vemos em produtos comerciais até hoje. Essa nostalgia, aplicada ao mercado, nos remete a memórias mais agradáveis e aconchegantes. Como Boym menciona,

esse é o modo norte-americano de lidar com o passado – transformar sua história em um monte de souvenirs, evitando a política. Mais provocante seria referir-se aos emblemas de um passado dividido, especialmente à imagem da segregação. (BOYM, 2001, p. 94)

De fato, os norte-americanos, especificamente estadunidenses, foram os pivôs nesse processo de mudança, influenciando o restante do mundo através de suas produções culturais distribuídas em escala mundial.

Apesar do novo caráter midiático, é importante lembrar que os efeitos individuais da nostalgia continuaram ativos, passando uma mensagem relevante. O crescimento de sua popularidade mostra a nossa incapacidade persistente em lidar com o presente e a incapacidade de sequer vislumbrar um futuro, contrariando as perspectivas modernistas que reforçavam a esperança das glórias que estavam por vir. Bauman, em *Modernidade e Ambivalência*, comenta:

[...] a modernidade pensava-se como semente da futura universalidade, como uma entidade destinada a substituir todas as outras e assim abolir a própria diferença entre elas. Pensava a diferenciação que perpetrava como sendo universalização. [...] Os moradores da casa da modernidade foram continuamente educados a se sentirem à vontade sob condições de necessidade e infelizes diante da contingência; diziam-lhes que a contingência era aquele estado de desconforto e ansiedade do qual era

preciso escapar tornando-se uma norma impositiva e assim se livrando da diferença. A atual infelicidade é a percepção de que isso não acontecerá, de que a esperança não se realizará e que portanto é preciso aprender a viver sem a esperança que dava sentido — o único sentido — à vida. (BAUMAN, 2012, p. 250-251)

É essa descoberta apresentada pelo autor que caracteriza a negação ao presente e desesperança para o futuro, alimentos para a valorização do passado e para a nostalgia.

Na primeira década do século XXI, o crescimento da Internet⁶ estendeu ainda mais as fronteiras da globalização, conectando pessoas de todo o mundo em um só território virtual, e tornou o tempo mais fugaz, graças à quantidade de informação disponibilizada e à atualização constante de seu catálogo. Ocorre um fenômeno de pressão causado pela sobrecarga de novidades constantes e a necessidade de estar a par de todas elas, resultando em sintomas como a FOMO (*fear of missing out*), termo recentemente popularizado pelas mídias sociais que descreve um medo de estar de fora e uma necessidade de acompanhar tudo e todos através das redes sociais gerados pela enxurrada de informações disponíveis na Internet.

Além disso, novas guerras e crises surgiram, como a chamada “Guerra ao Terror”, a Primavera Árabe e a Recessão de 2008⁷. Aliás, uma característica marcante do século XXI é o início da mistura de elementos, com papel destacado para o uso da Internet em movimentos políticos e sociais, auxiliando na marcação de encontros e na comunicação dos grupos ativistas, como aconteceu no período da Primavera Árabe (2010) e nas Jornadas de Junho de 2013 no Brasil.

Quando vemos o desenrolar de tantas tragédias ao longo do último século, e a intensificação de algumas, é natural que fiquemos cada vez mais desesperançosos diante do futuro e das promessas modernas. Uma vez que o futuro nos parece mais corrompido a cada passo que damos em sua direção, não há mais sentido em imaginá-lo como um lugar bom e estável. Assim, parecemos

⁶ Criada em 1969, para uso militar nos EUA (ARPANET), ela só veio a ser utilizada comercialmente no final da década de 1980 e, a partir de então, conheceu evoluções rápidas que contribuíram para sua acelerada disseminação. Segundo uma pesquisa da Agência Nacional realizada em 2020 (VALENTE, 2020), três em cada quatro pessoas tinham acesso à Internet no Brasil.

⁷ A “Guerra ao Terror” consistiu nos ataques ao terrorismo em territórios como Afeganistão e Iraque, após o atentado às Torres Gêmeas de 11 de setembro de 2001. A Primavera Árabe ocorreu no início dos anos 2010 no Oriente Médio e designa o período de manifestações que reivindicavam melhores condições sociais e o fim de governos ditatoriais em países como Marrocos e Tunísia. Por último, a Recessão de 2008, foi uma grave crise econômica iniciada nos EUA devido a especulação imobiliária. Suas consequências se espalharam ao redor do mundo, gerando crises internas em diversos países. Embora cada um desses eventos tenha suas particularidades, eles exemplificam a persistência das ocorrências de catástrofes mundiais, o que parece ter dado continuidade à desconfiança de que o futuro seguiria o mesmo caminho, nutrindo novamente o sentimento nostálgico.

abandonar a construção de utopias, sempre referidas ao futuro e, para sanarmos esse desejo por um ideal, passamos a prezar por utopias regressivas (olhando para o passado), como as “retrotopias” de Bauman, que são “visões instaladas num passado perdido/roubado/abandonado, mas que não morreu” (BAUMAN, 2017, p. 10). Esse movimento justifica a ascensão acelerada da nostalgia durante a virada do final do século XX para o início do século XXI.

Para esse período, alguns estudiosos começam a falar em termos como “Boom Nostálgico” (NEIMEYER, 2014 apud CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2017, p. 63), que nos fazem pensar tanto no excesso de conteúdos midiáticos nostálgicos quanto no crescimento do sentimento nostálgico que atingiu grande parte da população. Alertando sobre a co-dependência desses dois pontos, que se comportam como se fossem, simultaneamente, efeito e causa um do outro, Boym aponta que:

A absoluta superabundância de produtos nostálgicos comercializados pela indústria do entretenimento, ready-mades atraentes em sua maioria, refletem o medo de uma saudade irrefreável e do tempo não comercializável. A supersaturação, nesse caso, enfatiza a instabilidade fundamental da nostalgia. (BOYM, 2017, p. 157)

Existem momentos, porém, em que a nostalgia ainda é vista de forma negativa como no passado distante. Vários teóricos, ainda encaram a nostalgia dessa forma, como Charles Maier e Michael Kammen (BOYM, 2017, p. 155). De fato, ela pode gerar um saudosismo cego, sem autocrítica, que vê a retomada de tradições antigas e conservadoras como único caminho possível para um o presente supostamente perdido. Esse sentimento parece estar na origem do recrudescimento de movimentos conservadores extremistas que temos visto nos últimos anos⁸.

Para explicar as diferentes faces da nostalgia, Boym a divide em duas categorias, tornando o termo um conceito: “nostalgia restauradora” e “nostalgia reflexiva”. Para ela, a nostalgia restauradora se importa mais com o *objeto da saudade*, enquanto a reflexiva dá mais valor para *o sentimento em si*, visando seu prolongamento ao máximo. A nostalgia restauradora seria justamente a responsável por essa memória sem autocrítica, por se basear em uma imagem nacionalista, prezando por “valores mais universais como família, natureza, pátria, verdade.” (BOYM, 2017, p. 159), podendo até, em busca da reprodução fiel, ultrapassar os

⁸ Como, recentemente, as frequentes referências abertamente positivas à Ditadura no Brasil, as menções nos EUA ao grupo “Ku Klux Klan”, que, entre outras coisas, defende a supremacia branca, e movimentos ultra-conservadores no Leste europeu como Hungria e Polônia.

limites dos movimentos originais. Por outro lado, a nostalgia reflexiva faz uso de fragmentos de memória individual, “ela combina fascinação com o presente e o desejo por outro tempo” (BOYM, 2001, p. 53), de modo que mantém esse desejo pairando sobre si mas não se move para alcançá-lo.

É possível perceber que, seguindo os princípios de uma nostalgia reflexiva, os nostálgicos contemporâneos não apresentam o retorno ao objeto de desejo como solução para suas saudades, pois “o imperativo da nostalgia contemporânea é estar saudoso da casa e enfasiado da mesma – ocasionalmente, ao mesmo tempo” (BOYM, 2017, p. 164). Assim, entende-se que o objetivo desses nostálgicos é manter sua “casa”, que, como Boym explica, se refere a um tempo passado, não a um local, apenas como fonte nostálgica, em vez de realmente se aventurar a buscá-lo.

Quando aludimos a esse movimento, um dos elementos principais é o entretenimento, uma vez que ele nos permite acessar outras épocas momentaneamente, apenas quando for de nossa vontade. Nos últimos anos, vimos essa relação se consolidar em diversos momentos, como em continuações de franquias antigas do cinema, refilmagens de filmes de sucesso do passado, produções de época e retornos de itens descontinuados há anos. Tudo para suprir nossa necessidade por segurança que imaginamos estar em tempos antigos, supostamente menos instáveis.

2.2. Nostalgia Contemporânea: saudade do que não se viveu

Como vimos, a nostalgia, como categoria psicológica, acompanha os seres humanos desde o século XVII, tendo surgido como uma suposta doença relativa às saudades de casa. Apenas posteriormente ela passa a designar um sentimento comum, relativo ao desejo por tempos passados, que transmitiriam uma segurança “caseira”, do lar como local de origem. Entretanto, ainda não há muito a respeito dos efeitos da nostalgia no século XXI. A nostalgia contemporânea é uma categoria pouco explorada justamente por seu curto “tempo de vida” na atualidade. Apesar disso, duas características que aparecem atreladas a ela são bastante típicas dos tempos atuais: a rapidez com que décadas passadas se tornam foco nostálgico e as influências de tempos mais antigos em conteúdos direcionados para o público jovem.

Sobre a primeira, Castellano⁹ e Meimaridis¹⁰ apontam que “no Facebook já circulam eventos convidando à celebração do período de 2000-2009” (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2017, p. 66) e, quanto à segunda, Ribeiro¹¹ sugere que a principal questão deste fenômeno é o sentimento nostálgico dos jovens em questão por momentos que eles não viveram de fato. Para ela,

[...] a questão é mais difícil de explicar quando pensamos na cultura juvenil, também ela fortemente impregnada de elementos nostálgicos. Por que jovens se interessam por produtos de um passado que eles não conheceram? Por que se interessam por histórias consumidas por seus pais e avós? Será possível, nesse caso, falar em uma nostalgia do que não se viveu? (RIBEIRO; 2018, p. 4)

Aqui, daremos mais destaque a essa última reflexão, pois é ela que parece justificar tantas produções audiovisuais dedicadas aos jovens que retratam épocas anteriores a eles. Parece normal pensarmos na memória como algo próprio e único de cada pessoa e, em consequência, dificilmente cogitamos que alguém sinta falta de algo que não chegou a conhecer de fato. A pergunta que devemos nos fazer aqui, como ocorre com a autora citada acima (Ribeiro), é: como surge esse desejo por tempos não vividos e de onde ele vem?

É claro que aqui permanece o argumento do não-enfrentamento do presente e do futuro. De fato, a visão de tempo criada pela Internet vem se tornando cada vez mais frenética devido à velocidade das atividades virtuais e do curto tempo de vida das informações online. Ao mesmo tempo, é possível apontarmos um aumento considerável das crises ao redor do planeta, podendo ser políticas, econômicas, sociais ou ambientais¹². Acompanhar a persistência e o aumento de eventos

⁹ Mayka Castellano é professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e de Estudos Culturais e Mídia na UFF. Realizou mestrado, doutorado e pós-doutorado na ECO/UFRJ.

¹⁰ Melina Meimaridis é doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFF, onde também realizou mestrado.

¹¹ Ana Paula Goulart Ribeiro é doutora em Comunicação e Cultura pela UFRJ e professora pela mesma instituição.

¹² Dois exemplos importantes aqui são a retomada dos conflitos entre Israel e Palestina e a explosão do contingente de refugiados no mundo. A tensão entre Israel e Palestina é uma situação bastante complexa que se deve não apenas à disputa de um território considerado sagrado para ambos os povos, hoje identificado como Jerusalém, mas fundamentalmente por conta do controle da região da Palestina por uma nação transportada para a área do Oriente Médio à força, em função de interesses europeus e estadunidenses desde 1948 (o Estado israelense). Após a Segunda Guerra Mundial, cresceu a pressão acerca da criação de um Estado para o povo judeu perseguido na Europa. A partir de 1948, quando Israel foi então fundado, começaram os conflitos armados. Houve uma breve pausa na disputa nos anos 1990, quando ambas as partes assinaram um acordo de paz. Em 2017, a situação foi ainda mais agravada quando o presidente dos EUA, Donald Trump, reconheceu Jerusalém como capital de Israel. A crise de refugiados teve início nos anos 2010, devido às guerras em países da África e justamente no Oriente Médio (em particular na Síria). As condições precárias fizeram com que muitas pessoas passassem a fugir de suas casas para buscar abrigo em outros países, principalmente na Europa e em algumas outras nações do próprio Oriente Médio, muitas vezes colocando suas vidas em risco. Esse fluxo chega ao número dos milhões, afetando vários dos

aparentemente nocivos como esses pode fazer com que as previsões para o futuro sejam cada vez mais negativas, gerando medo e ansiedade. Por exemplo, podemos perceber a diferença dos futuros distópicos¹³ retratados no audiovisual nos anos 1980 e nos anos 2010. Os filmes *Alien* (1979), *Blade Runner* (1982) e *Tron* (1982) têm em comum o fato de apresentarem cenários caóticos para futuros distantes da época em que foram filmados. Dentre as produções mais recentes como *Black Mirror* (2011-presente), *Handmaid's Tale* (2017-presente) ou *Bacurau* (2019), as distopias retratadas são muito mais próximas do presente, o que é possível perceber principalmente pela semelhança dos estilos de vida, referências culturais e figurinos dos personagens com os nossos próprios – em *Bacurau*, há até uma inscrição dizendo que a história se passa “daqui a alguns anos”.

Além dessa questão sobre nossos presentes e futuros, devemos considerar que, no caso dos jovens com idade abaixo de 30 anos, o passado mais distante que chegaram a viver se estende apenas até a década de 1990. Nesta década, alguns indícios pareciam incentivar boas previsões para o futuro, como o fim definitivo da Guerra Fria em 1989¹⁴, o avanço de mobilizações em prol da causa ambiental¹⁵ e as novidades trazidas pela Internet. Entretanto, muitas das expectativas criadas nesse período não vingaram, graças aos eventos brutais do século XXI citados anteriormente. É interessante ressaltar que, logo no primeiro ano do novo milênio (2001), quando os jovens de agora ainda eram crianças, a esperança já dava lugar ao medo, com a ocorrência de uma das tragédias mais famosas da história: o ataque de 11 de setembro às Torres Gêmeas, em Nova York, que ganhou proporções ainda mais avassaladoras graças ao televisionamento ao vivo para todo

países destinatários que não parecem estruturados para acolher esse contingente. Além disso, cresceu um movimento “anti-imigração”. Alguns países tomaram providências enrijecendo as leis de imigração e defendendo a construção de muros em suas fronteiras (Israel e EUA).

¹³ As “utopias” são como vislumbres positivos em relação ao futuro. Nesse sentido, “distopias” são as especulações negativas para o futuro, geralmente abordando cenários catastróficos e apocalípticos.

¹⁴ A Guerra Fria foi uma disputa ideológica iniciada em 1947, após o final da Segunda Guerra Mundial entre duas potências da época: EUA e União Soviética. Embora não tenham se enfrentado belicamente, as disputas aconteceram de outras formas. Um dos maiores símbolos deste evento foi a divisão da Alemanha em duas partes, através de um muro na capital, Berlim: de um lado ficava a Alemanha Ocidental, controlada pelas forças aliadas capitalistas da OTAN (Organização do Tratado do Atlântico Norte) sob a égide dos EUA, e do outro estava a Alemanha Oriental, controlada pelos países do Pacto de Varsóvia, sob a égide da União Soviética. Apesar de não terem se enfrentado belicamente, os dois países trocaram ameaças, como na crise dos mísseis soviéticos em Cuba nos anos 1960, além de competirem em diversas outras áreas: houve constante especulação sobre desenvolvimento de armas, disputas científicas e a famosa “corrida espacial”. As disputas só se encerraram na virada da década de 1980 para 1990, com a simbólica queda do Muro de Berlim e, em 1991, com a queda da União Soviética.

¹⁵ Por exemplo, a assinatura do Protocolo de Kyoto, em 1997, que tinha por objetivo diminuir as emissões de gases causadores do efeito estufa.

o planeta. Assim, se a década de 1990 tentou nos preparar para mares tranquilos, os anos 2000 chegaram como um tsunami de crises e temores, desvalorizando também toda a esperança cultivada nos anos anteriores. Uma hipótese a ser estudada sobre a nostalgia dos jovens contemporâneos é que justamente esta seja a fonte da crescente busca por tempos passados: seus futuros e presentes não inspiram segurança e, ao procurar consolo e tranquilidade nos dias de sua infância, só encontram decepção, uma vez que o período mais distante dessa realidade parece ter sido repleto de promessas ilusórias.

Entretanto, após refletir sobre as especulações acerca do motivo dessa relação entre os jovens contemporâneos e a nostalgia de tempos que não viveram, é necessário analisar como esse fenômeno se desenvolve. Acerca disso, os pesquisadores Mario Bressan Junior¹⁶ e Leonardo Lessa¹⁷, em artigo de 2018, entrevistaram alguns integrantes de um grupo do Facebook formado por fãs da série *Stranger Things*. Os entrevistados são de diversas partes do Brasil e têm entre 13 e 30 anos, ou seja, cresceram entre as décadas de 1990 a 2010, não tendo vivido os anos 1980, quando a série se passa. Segundo os autores, em determinado momento da conversa, os participantes tiveram a oportunidade de comentar alguns itens característicos desse período retratado e falaram sobre como vieram a conhecê-los.

As entrevistadas D (17 anos), E (30 anos) e H (16 anos) falam sobre a influência de familiares e memória familiar. Para elas, grande parte dos elementos citados geram certa identificação, pois estavam nas casas de seus avós, mesmo que já não funcionassem na época, como diz a entrevistada H; ou foram apresentados como referências de seus pais, tios e irmãos, que teriam vivido suas próprias juventudes nesses anos. Ao analisar essas respostas, podemos retomar o conceito de memória individual, mencionado no subtópico anterior. Os parentes desses jovens unem eventos de suas vidas pessoais, suas experiências e memórias coletivas, formando assim memórias individuais. Estas, quando entrelaçadas às memórias de outros indivíduos, ajudam a formular a própria memória coletiva referente à época em questão, formando assim um grande ciclo de lembranças.

¹⁶ Mario Bressan Junior é professor do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem e líder do Grupo de Pesquisa RCT (Redes e Convergências Tecnológicas) na Unisul.

¹⁷ Leonardo Lessa é graduado em Publicidade e Propaganda pela Unisul.

Daí derivam dois efeitos: a criação de produtos que homenageiam tal período e a identificação com o público jovem, muitas vezes por meio da influência de pessoas próximas. Quando esses elementos são apresentados a alguém por meio da própria nostalgia de pessoas consideradas referências confiáveis e próximas, o sentimento que se instaura é uma nostalgia cercada por certa segurança e afeto, já proveniente da relação com entes queridos. Configura, portanto, o que chamaremos de “nostalgia terceirizada”, quando o jovem desenvolve um sentimento nostálgico próprio a partir das lembranças nostálgicas de outrem.

É importante ressaltar que as pesquisas sobre a nostalgia contemporânea e sobre a “nostalgia do que não se viveu” (RIBEIRO, 2018, p. 4) são bastante recentes e, por isso, as hipóteses aqui apresentadas ainda estão em debate. Seja como for, é inegável que as peças audiovisuais sobre passados distantes, direcionadas aos jovens, têm se multiplicado em nossas telas, ganhando repercussão e audiência consideráveis. Atestam assim o que há de mais importante a esse respeito: o fato de que há um encanto desses espectadores com tempos não experimentados por eles, independente das motivações e dos meios que geram esse fenômeno.

3. OS ANOS 1980 E A NETFLIX

3.1. A Nostalgia “Oitentista”¹⁸

A série *Stranger Things*, base da pesquisa de Bressan Júnior e Lessa, é apenas uma dentre as diversas produções que têm utilizado os anos 1980 como meio de atingir ou angariar nostálgicos pelo mundo afora. Sejam em narrativas oitentistas de fato ou apenas aquelas que se valem de alguns elementos da época como referências estilísticas, como veremos mais à frente. Esses *easter eggs*¹⁹ podem aparecer na forma de trilha sonora, itens do cenário, figurino, entre tantos outros formatos. Eles criam uma atmosfera que recoloca o público no período visado, algumas vezes de forma imperceptível.

Como vimos, a década de 1980 pode estabelecer uma forte conexão com um público bastante variado. Tanto com pessoas acima de 30 anos, que viveram essa época, quanto com os mais jovens, que conseguem acessá-los através da “nostalgia terceirizada”, assim como nos mostra a pesquisa de Bressan Junior e Lessa. Porém, a maior parte das referências que encontramos são ligadas a uma parte específica dos anos 1980: envolve elementos da cultura pop, seguindo o modelo de nostalgia estadunidense que evita lidar com a política e transforma sua história em objetos vendáveis associados a sentimentos positivos.

Como explica Boym:

A não ser que você seja um estrangeiro nostálgico incorrigível, não é possível desejar nada além da cultura pop. A cultura pop norte americana se tornou uma moeda comum no mundo globalizado. As diferenças culturais normalmente são mascaradas por semelhanças visuais. (BOYM, 2001, p. 76)

Vejamos o caso do Brasil. Os brasileiros enfrentaram uma severa ditadura militar, que teve início em 1964 e só veio a terminar oficialmente em 1985²⁰. Após essa fase, a situação política ainda seguiu conturbada, com a instituição de uma

¹⁸ O termo se refere a produtos relacionados aos anos 1980. Aparece no trabalho de Bressan Júnior e Lessa aqui referenciado.

¹⁹ *Easter-egg* (do inglês, ovo de páscoa) é o nome dado a elementos-surpresa discretamente inseridos em conteúdos audiovisuais, jogos ou sites. Muitas vezes marcam homenagens ou simples referências.

²⁰ Em 1979, durante o governo do presidente militar João Figueiredo, deu-se o período chamado de “abertura”, com anistia política e fim da proscrição a partidos políticos, além de revogação dos atos institucionais ditatoriais e convocação de eleições diretas nas esferas municipal e dos estados. Em termos de história oficial, a ditadura se encerra em 1985 com a mudança de um governo militar para um governo civil (eleições indiretas guindando Tancredo Neves à presidente).

nova Constituição Federal em 1988 e as primeiras eleições diretas para presidente em 1989, sendo o eleito alvo de um processo de impeachment pouco depois. Além disso, no âmbito econômico, o período foi assolado por uma grave inflação, caracterizando-o como “década perdida”. Ou seja, quase toda a década foi tomada por significativos conflitos políticos e econômicos. Ainda assim, as referências da cultura popular e televisiva parecem ser predominantes na memória coletiva brasileira sobre essa época. No lugar das grandes dificuldades, o que parece ter destaque são os ícones da televisão, como a apresentadora Xuxa, a cantora Gretchen e programas de auditório, como o do Chacrinha, que perdurou desde os anos 1950 até os anos 1980. Da mesma forma que os estadunidenses, ignoramos as dores da história política e, em busca de conforto, retomamos apenas os símbolos positivos e divertidos desse período, ao mesmo tempo que nos aproximamos cada vez mais do estilo dos produtos estadunidenses que estamos habituados a consumir e que consideramos ideais.

Um exemplo é a série *Samantah!* (2018-2019), produzida pela Netflix, que conta a história de uma ex-estrela mirim, que tendo construído carreira na televisão de 1980, busca o retorno à fama nos dias atuais enquanto lida com a vida adulta. Um enredo por si só nostálgico. Em entrevista à Revista Galileu, o criador da série, Felipe Braga, afirmou que “A série, para virar universal, tem que ser local. Foi o que fizemos com *Samantha!*: criamos uma história que parece muito brasileira, mas tem os mesmos personagens do entretenimento da década de 1980 que outros países” (MOREIRA, 2018).

Este depoimento parece apontar para uma predominância discursiva das séries de maior sucesso atualmente. Mesmo na busca de uma narrativa com elementos nacionais, o objetivo continua sendo a semelhança à cultura global estadunidense. No caso de *Samantah!*, apesar dos esforços de Braga e das críticas bastante positivas, a produção foi cancelada na segunda temporada, talvez por ser considerada “local demais”. Justamente, ela talvez tenha se afastado da estética estadunidense que, desde o crescimento da televisão e da globalização em 1980, vem ditando o padrão desses programas. Afinal, são aqueles a que mais temos acesso, uma vez que pertencem à maior economia do mundo.

Este imaginário predominante não só parece fornecer regras para produções de séries em geral, como certamente influenciou nas nossas referências culturais, já que exhibe um estilo de vida ligado a elementos e produtos de sua cultura original.

Uma vez atraídos por aquelas narrativas, éramos atraídos também por seus produtos. Assim, quando falamos sobre peças audiovisuais nostálgicas, que retomam principalmente símbolos pop, estamos falando sobre um tipo de obra, um estilo de nostalgia e elementos nostálgicos todos baseados em referências estadunidenses.

Tendo em mente essa relação com os EUA, a década de 1980 foi um período de mudanças e evoluções bastante relevantes para a produção e distribuição audiovisual. Na televisão, surgem novidades estruturais, com o aumento de canais fechados e abertos, para além dos tradicionais ABC, CBS e NBC, e a decorrente reformulação das produções. É nesse momento que surgem as séries do tipo que conhecemos hoje em dia. A variedade de canais abriu caminho para uma competitividade que estimulou novos formatos e programas, visando públicos mais específicos e suas respectivas demandas. Concomitantemente a isso, aparece a figura essencial do escritor/produtor, introduzida por Roberta Pearson²¹. O “escritor/produtor” seria o responsável pela série como um todo, o “centro criativo do programa” (SILVA, 2014, p. 244). Pode-se dizer que seria algo próximo do que hoje em dia chamamos de “criador”.

Em suma, a evolução televisiva de 1980 nos apresentou formatos que consumimos até hoje, estabelecendo uma forte ligação com nosso presente e se tornando ainda mais forte para aqueles que não viveram a época. Podemos ousar dizer que a vida durante a década de 2010 agora se parece em alguns aspectos com aquela que se iniciou nos anos 1980, com a importante exceção de que antes não era preciso lidar com a pressão das novas mídias mencionada anteriormente. Tomemos, por exemplo, a relevância da televisão no dia a dia. Como mencionamos acima, seu desenvolvimento nos anos 1980 tornou-a um dos maiores meios de comunicação da época, refletindo seus efeitos até hoje. Em termos de entretenimento, houve o auge da popularidade de fitas cassetes, que permitiam que o público consumisse produtos audiovisuais em suas casas, um formato muito próximo dos atuais DVDs. Cresceu também o movimento da música pop, um dos gêneros musicais mais populares atualmente. Foi nessa década que Michael Jackson e Madonna, conhecidos como “rei do pop” e “rainha do pop”, consolidaram

²¹ Roberta Pearson é professora de Estudos de Filme e Televisão na Universidade de Nottingham, no Reino Unido. Foi diretora do Instituto de Estudos de Filme e Televisão de 2004 a 2010 e chefe do Departamento de Cultura, Filme e Mídia, de 2010 a 2013 na mesma instituição.

suas carreiras. No universo dos filmes, se intensificou a produção dos chamados “*blockbusters*”, obras destinadas a alcançarem grandes bilheterias e públicos massivos, muito comuns hoje em dia. Por último, foi também na década de 1980 que alguns dos aparelhos eletrônicos mais utilizados atualmente começaram a ser utilizados como artigos pessoais, como o computador e o celular.

No meio cinematográfico, houve muitos lançamentos de filmes que hoje em dia são considerados clássicos, vários dos quais eram direcionados ao público jovem e/ou infantil. Alguns exemplos de grandes sucessos da época são: *E.T.: o extraterrestre* (1982), *Gremlins* (1984), *Os Caça-Fantasmas* (1984), *O Exterminador do Futuro* (1984), *De Volta para o Futuro* (1985), *Os Goonies* (1985), *Conta Comigo* (1986), além dos filmes do universo de John Hughes, como *Clube dos Cinco* (1985) e *Curtindo a Vida Adoidado* (1986).

Alguns pontos característicos dessa época que podem ser observados nessas obras são: o elenco e o público-alvo infanto-juvenil, um estilo que foi bastante desenvolvido na época, e a temática de aventura, muitas vezes ligada à ficção científica e aos efeitos especiais, que evoluíram bastante no período. Esses filmes, com todos os seus avanços técnicos e novidades narrativas, se tornaram referências para diversas produções que vieram depois, permanecendo de certa forma nas lembranças de todos, mesmo daqueles que os conheceram através de referências posteriores. Essa permanência nos aproxima ainda mais da década, ao mesmo tempo que ajuda a consolidar a aura leve, engraçada e juvenil que é frequentemente ligada à memória dos anos de 1980, e que compartilhamos através de filmes e séries hoje em dia.

As referências midiáticas ilustradas acima são algumas das que mais aparecem em produções contemporâneas. Nos anos 2010, as influências oitentistas povoaram tanto as telas do cinema quanto as demais telas presentes em nossas vidas, através da TV e de plataformas de *streaming*. Foram inúmeras obras retomando essa época, algumas de maneira direta, outras de maneira mais indireta.

Neste trabalho, daremos destaque para a participação de produções oitentistas da plataforma Netflix nesse movimento e seu papel na construção desse tipo de nostalgia. Para tal análise, investigaremos o caso de duas séries específicas que manifestam as influências dos anos 1980 de formas diferentes. Investigaremos a série *Stranger Things*, que tem sua primeira temporada localizada em 1983, e a série *Sex Education*, que se passa nos dias de hoje mas possui elementos da

época, principalmente estilísticos, tornando difícil distinguir à primeira vista o período exato em que a história acontece.

Além da base nostálgica, há também outra característica que une as duas produções. Aliados aos itens de época, estão os elementos da cultura atual. Essa associação é um fator importante na construção de nostalgias contemporâneas, como explicaremos a seguir, pois aproximam essas narrativas da realidade do público de hoje. Apesar da constante busca por tempos mais estáveis e seguros, existem também experiências positivas da era contemporânea. Por exemplo, em termos de debates sociais e políticos, parece ter ocorrido um grande avanço ao longo dos últimos anos, principalmente graças ao advento da Internet e a interação entre comunidades de lados opostos do mundo possibilitada por ela. Sua capacidade de reproduzir e transmitir discursos pluralizados e unir grupos sem que a proximidade física seja necessária ajudou a difundir novas falas e, com isso, passos significativos foram dados em relação às lutas de muitos grupos minoritários.

A hipótese que buscamos defender é que, com a união de objetos do passado e do presente, esse tipo de narrativa nostálgica, representada pelas séries em questão, passa a criar um novo universo nostálgico, que combina a sensação estável e segura do passado com os valores do presente. Não se trata do passado propriamente dito, “mas do passado que poderia ter sido. É esse passado perfeito que visamos para o futuro.” (BOYM, 2001, p. 528).

3.2. Netflix: o ponto de vista mercadológico

A nostalgia, talvez por seu caráter sentimental e fenomenológico, vem se tornando também um recurso usado pela mídia para difundir seus produtos.

As mídias audiovisuais talvez sejam as mais populares para transmitir o sentimento de nostalgia e, nos últimos tempos, a estratégia do mercado parece estar se fortalecendo, principalmente dentro do recorte oitentista. No cinema da última década, muitas produções com homenagens à época se destacaram, independentemente de gênero. Entretanto, daremos destaque aos conteúdos de *streaming*, mais especificamente à plataforma Netflix e seus modos de criar produções de tipo nostálgico.

No entanto, para chegarmos nos tempos e tecnologias atuais, é necessário uma breve retrospectiva. Afinal, o formato de série e a própria ideia de *streaming*

que conhecemos hoje são decorrentes do crescimento significativo da popularidade da televisão, precisamente durante os anos 1980. Com a nova variedade de canais estadunidenses surgidos na época, a televisão tornou-se mais versátil, atingindo outros públicos, tanto dentro dos EUA quanto em outros países, tendo assim a chance de criar uma diversidade maior de temas focados em tipos diferentes de público. Houve, então, um maior investimento em produções televisivas na época, permitindo que elas ganhassem em qualidade e, conseqüentemente, obtivessem mais audiência ao redor do mundo. Nesse contexto começam a se desenvolver as séries de televisão bem próximas das que consumimos atualmente através de diferentes plataformas. Um de seus maiores atrativos é o texto, como menciona Silva²², por sua capacidade de manter a atenção dos espectadores mesmo quando reproduzido em ambientes “dispersivos”, com estímulos externos, diferentemente das salas de cinema que não possuem nada que possa ser mais chamativo do que o próprio filme. Vale destacar também o uso de recursos de repetição, como retorno de personagens e a retomada constante de temas, que ajudam a instigar o público e mantê-los presos a diversos pontos da narrativa.

Nesse momento, estabelece-se o domínio das programações com conteúdos estadunidenses que, graças ao seu destaque na qualidade e à globalização, invadem as grades da televisão em variados países. No Brasil, por exemplo, onde as novelas nacionais gozavam de altos níveis de audiência, as produções passaram a aparecer cada vez mais em canais menores da televisão aberta, enquanto a TV a cabo foi povoada por uma maioria esmagadora de canais estadunidenses, como o Fox Channel Brasil e o HBO Brasil (ambos fundados em 1994) e a Warner TV (de 1995). Mais tarde, com o advento da Internet, veio a pirataria virtual, como os sites de *torrent*²³, tornando todo tipo de séries e filmes muito mais acessíveis, fossem eles novos ou antigos. Esse movimento revela um novo perfil de espectadores, dispostos a consumir tais programas também através do computador. Essa etapa abre espaço para a consolidação das plataformas de *streaming*. Com elas, o espectador tem a oportunidade de consumir seus produtos na hora que quiser, pelo computador, pelo celular, ou por qualquer outra tela com acesso à Internet. A tecnologia parece similar à do *torrent*, mas destaca-se principalmente pela qualidade e confiabilidade de suas

²² Marcel Vieira Barreto Silva é professor adjunto do curso de Cinema e Audiovisual da UFPB.

²³ O *torrent* é um tipo de arquivo digital que se beneficia do compartilhamento. Isto é, quanto mais pessoas acessarem e compartilharem aquele arquivo, mais eficiente ele se torna. Através dele, é possível compartilhar filmes, séries, músicas, entre outros tipos de conteúdo.

transmissões, o que compensa o fato de serem pagas – visto como ponto negativo mesmo que os preços fossem inferiores aos da televisão a cabo.

Analisando todo esse percurso, podemos perceber que a televisão tem uma conexão parental com os *streamings*, como a Netflix. No caso do Brasil, como é mencionado no trabalho de Bressan Junior e Lessa, uma pesquisa de 2017, divulgada pela Kantar Ibope Media, afirma que a televisão nacional ainda tinha uma forte audiência na época, mas formada principalmente por um público de maior idade. Segundo Kantar, os jovens eram mais fiéis ao *streaming*. Nos EUA também, como afirma Silva, as assinaturas de televisão a cabo vêm diminuindo cada vez mais, enquanto as de serviços de *streaming* já haviam atingido a marca dos milhões em 2013. Dessa forma, podemos perceber que, embora a televisão ainda ocupe um espaço significativo entre as mídias audiovisuais, plataformas como a Netflix têm ganhado mais destaque a cada dia, principalmente entre os jovens das gerações nativas da Internet, que já têm mais familiaridade com o universo virtual e, conseqüentemente, mais facilidade para aprender a usar as novas tecnologias de comunicação. O novo formato dos *streamings* cria um ambiente que permite que tenhamos acesso a programações com conteúdos de diversos gêneros, épocas e produtores, “deixando de falar de exportação, para falar de circulação de produtos televisivos” (SILVA, 2014, p. 247).

O serviço de *streaming* se caracteriza por ser uma plataforma que disponibiliza filmes, jogos ou música para serem acessados *online*, isto é, através da Internet. Normalmente é necessário pagar um valor mensal para acessá-los, mas alguns deles têm versões gratuitas, embora mais limitadas. A Netflix, um dos *streamings* mais famosos do mercado audiovisual, surgiu em 1997 como uma locadora de filmes. Em 2007, a empresa decidiu expandir seus serviços e passou a disponibilizar tais filmes na Internet, oferecendo um catálogo com centenas de opções para seus clientes. Daí em diante, a Netflix vem crescendo com uma rapidez surpreendente. Em 2013, iniciou uma nova caminhada com o lançamento de seu primeiro produto original, a série *House of Cards* (2013-2018). Atualmente, suas obras, chamadas apenas de “originais Netflix”, fazem tanto sucesso quanto os demais filmes e séries disponibilizados por ela. Ou até mesmo mais. Podemos perceber essa evolução a partir do anúncio realizado pela plataforma em janeiro deste ano, quando a empresa comunicou, através de um vídeo publicado nas redes sociais, que durante todo o ano de 2021 lançará um filme original por semana, além

do lançamento de séries inéditas e de novas temporadas de outras já consolidadas. Seu sucesso envolve até participações no Oscar, tendo recebido indicações desde 2014, inclusive aos prêmios principais de Melhor Ator, Melhor Atriz, Melhor Diretor e Melhor Filme. Sua presença no evento é bastante polêmica pois, originalmente, há uma série de regras para os competidores, envolvendo um número específico de dias e salas de cinema em que os filmes devem ser exibidos. Apesar de a Netflix normalmente exibir suas obras apenas em sua plataforma, seus indicados ao Oscar costumam ser disponibilizados em alguns cinemas apenas para atingir o mínimo requisitado no regulamento, o que é criticado por algumas outras personalidades do meio, como o diretor Steven Spielberg, como podemos ver na matéria de 2019 publicada pelo jornal “El País”²⁴.

Ilustrada a relevância da Netflix no cenário audiovisual contemporâneo, consideremos seu papel no mercado nostálgico. Como disse Ana Paula Ribeiro, “é nos meios de comunicação que ele [o culto nostálgico do passado] ganha maior visibilidade e poder de agenciamento social” (RIBEIRO, 2018, p. 2). Nesse sentido, é de se esperar que esses efeitos sejam exponencialmente aumentados quando difundidos pela Internet com seu poder de circulação universal.

Além da possibilidade de disponibilizar séries antigas de fácil acesso, a Netflix passou a explorar a nostalgia de outras formas. Em 2013, ela lançou uma nova temporada da antiga série *Arrested Development*, produzida pela Fox de 2003 a 2006, dando início à aposta em reviver produções antigas. Estratégia que funciona duplamente, uma vez que conquista um novo público e ao mesmo tempo mobiliza também os fãs do produto original.

Em 2016, foi lançada *Stranger Things*, que pode ser considerada uma das produções de tipo mais nostálgico da plataforma. A série se tornou um dos maiores sucessos da empresa e confirmou o sucesso das obras nostálgicas, com destaque especial para aquelas referentes aos anos 1980. Após seu sucesso, outras tantas produções originais seguiram o mesmo caminho, como *Narcos* (2015-2017), *The Get Down* (2016-2017), *Glow* (2017-2019), *Dark* (2017-2020), *Samantha!* (2018-2019) e até conteúdos especiais da futurista *Black Mirror*, o episódio “San Junipero” (2016) e o filme interativo *Bandersnatch* (2018). Além desses, existem

²⁴ SANDOVAL, Pablo Ximénez. Steven Spielberg ataca Netflix e reabre o debate sobre ‘streaming’: Diretor quer propor mudanças à Academia de Cinema que dificultem para a plataforma de vídeo concorrer ao Oscar como aconteceu com ‘Roma’. El País, 2019. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/05/cultura/1551772672_420794.html.

também as produções que possuem influências oitentistas, apesar de não se passarem nessa época, como é o caso de *Sex Education* e outras como *I'm Not Okay with This* (2020).

O foco deste trabalho, porém, não é avaliar simplesmente a produção dessas séries da Netflix, mas sim a disseminação de seus produtos para um público que não possui relação direta com a época retratada ou referenciada. Apesar da plataforma não divulgar seus dados de audiência com frequência, o site “Business of Apps”, mostrou – em pesquisa de 2019 – que, dentre os entrevistados de 16 a 35 anos, 59% consideraram a Netflix como a principal plataforma audiovisual, indicando que a maior parte do público do *streaming* tende a ser formada por jovens de idade inferior a 35 anos. Assim, vemos que o desafio da Netflix está justamente em tornar esses produtos atraentes para o público em questão. O valor sentimental e familiar da nostalgia, principalmente aquela introduzida pela relação com pessoas próximas – conforme explorado no capítulo anterior – têm grande relevância para essa construção. Entretanto há também a presença de discussões político-sociais contemporâneas, que podem ser encaradas como um mecanismo a mais de aproximação com o público jovem.

Filmes e séries são, de fato, uma boa maneira de acompanhar o tratamento das questões sociais das épocas em que foram produzidos. Nos anos 1980, grande parte dos filmes do circuito principal apresentavam retratações estereotipadas de personagens de minorias, como homossexuais, negros e asiáticos. Havia outras produções com representações mais diversas e não-caricatas, mas muitas vezes eram direcionadas a nichos específicos, como as comunidades negra e LGBTQIA+ (como chamamos hoje). Entretanto, a maioria das obras oitentistas referenciadas nas séries de análise sequer possuem uma quantidade significativa de personagens de grupos como esses. Quando aparecem nas tramas, são tratados de formas diferentes das que estamos habituados atualmente. A partir da comparação dessas abordagens, que realizaremos a seguir, perceberemos como os objetos de análise criam representações minoritárias mais próximas das convenções atuais. Dessa forma, ao distanciá-las da influência oitentista, parecem se adequar melhor às novas definições dos movimentos em questão. Podemos perceber a demanda por obras mais inclusivas, por exemplo, através das recentes mobilizações contra a falta de representatividade racial e de gênero entre os indicados ao Oscar. As manifestações influenciaram a implementação de uma série de novos padrões que os candidatos

deverão seguir a partir da edição 2022, visando a um equilíbrio inclusivo em suas equipes e elencos. Com isso, pode-se notar a relevância dessas abordagens para o público e, conseqüentemente, para o mercado.

4. AS REPRESENTAÇÕES DOS ANOS 1980

Existem diversos tipos de produções nostálgicas no universo do audiovisual, conforme citados no trabalho de Ribeiro: a) reconstituição de época, quando uma época específica é recriada através de elementos visuais e de contextualização histórica, política e social; b) ambientações em tempos indefinidos, quando se misturam elementos referentes à diferentes períodos históricos; c) a reprise, quando um produto antigo é exibido novamente na íntegra; d) o *remake*, quando ocorre uma remontagem ou releitura de uma produção do passado; e) as *prequels*, que abordam eventos que antecederam uma história já conhecida; e f) as *sequels*, que apresentam eventos seguintes à narrativas também já existentes.

Trabalharemos aqui com um exemplo de reconstituição de época em *Stranger Things* e um exemplo de ambientação em tempo indefinido em *Sex Education*, ambas séries originais da plataforma Netflix. Partindo desses dois objetos, investigaremos como a Netflix conquista um público jovem com obras baseadas em períodos os quais estes não viveram, desenvolvendo universos temporais paralelos que associam questões contemporâneas, chamativas para esses jovens, a características nostálgicas que inspirem acolhimento e segurança.

4.1. *Stranger Things*

Stranger Things é um dos maiores sucessos da Netflix. Criada pelos irmãos Duffer, que ocupam o cargo de “escritor/produtor”, a série teve seu lançamento em 2016 e, desde então, estreou duas novas temporadas e tem outras duas confirmadas até o momento.

O enredo se passa em uma cidade interiorana dos EUA, Hawkins, entre 1983 e 1985, quando se passa a terceira temporada da série. Na primeira fase acompanhamos duas histórias paralelas que estão interligadas. De um lado temos o componente de um grupo de quatro meninos, Will Byers (Noah Schnapp), um jovem adolescente que, ao voltar da casa de um de seus amigos, simplesmente desaparece. Do outro, conhecemos a história de Eleven (Millie Bobby Brown), uma menina com poderes psíquicos, também nos primeiros anos da adolescência, que escapa do laboratório em que foi criada desde bebê como uma experiência científica e acaba sendo abrigada em segredo por um dos melhores amigos de Will, Mike

Wheeler (Finn Wolfhard). Os dois caminhos se encontram quando descobrimos que Will foi capturado por um monstro, o Demogorgon, e está preso em um universo paralelo, o Mundo Invertido, para o qual o portal foi acidentalmente aberto por Eleven em uma das experiências realizadas logo antes de sua fuga.

A série como um todo é uma grande homenagem aos anos 1980, apresentando influências marcantes desde sua história central à colocação de *easter eggs*. Relembremos, por exemplo, algumas características comuns entre obras audiovisuais da década de 1980: elencos juvenis, temáticas de aventura e ficção científica. É justamente essa a base de *Stranger Things*.

Além das referências constantes à cultura pop, como estreias de alguns dos filmes de maior sucesso da época, muito do marketing da série também foi feito com base na nostalgia oitentista. Se levarmos em consideração que os componentes do elenco juvenil, que hoje fazem sucesso, não eram muito conhecidos no lançamento da primeira temporada, podemos dizer que a presença da atriz Winona Ryder foi o principal atrativo inicial. Ryder foi um grande ícone do cinema ao longo da década de 1980 e no início dos anos 1990, tendo estrelado clássicos como *Beetlejuice – Os Fantasmas se Divertem* (1988), *Edward Mãos de Tesoura* (1990), *A Época da Inocência* (1993) e *Adoráveis Mulheres* (1994). Esse tipo de estratégia promocional da série também foi utilizada na segunda temporada, quando há uma participação especial de Sean Astin, um dos atores principais do filme *Os Goonies*. Outro exemplo de marketing nostálgico da série são as peças de divulgação exibidas no Brasil. Em 2016, a Netflix publicou um vídeo em sua página oficial no YouTube no qual vemos Xuxa apresentando um programa da televisão, abrindo e lendo cartas supostamente enviadas por fãs. A apresentadora lê uma carta que teria sido enviada por Joyce Byers, mãe de Will, contando sobre o desaparecimento de seu filho. A propaganda faz alusão ao sucesso dos programas nacionais comandados por Xuxa, que tiveram início justamente nos anos 1980, incluindo até outras referências ligadas a ela, como as polêmicas teorias antigas sobre sua boneca e seu disco serem assombrados.

Além dessas referências, há uma conexão entre os eventos da trama com a Guerra Fria, um dos momentos mais marcantes da história mundial contemporânea, mas, ao contrário do que normalmente acontece, nenhum dos lados parece ser favorecido nessa história. Na temporada inicial, Eleven é descrita diversas vezes como uma arma. Os estadunidenses, à frente do laboratório de onde ela vem, são

retratados como vilões, sofrem sua decadência no final, quando muitos são mortos pelo Demogorgon e pela própria Eleven. Já na terceira temporada, o portal para o Mundo Invertido é reaberto por russos que invadem Hawkins em busca dos poderes desse universo. Da mesma forma, eles agem de maneira perversa, como nas vezes em que matam alguns de seus próprios membros. Mesmo com todas essas reproduções típicas de uma época, o que chama a atenção em *Stranger Things* não é sua faceta oitentista, mas justamente o outro lado da obra, que busca uma conexão mais próxima com o público jovem.

Nos últimos anos, com o avanço da acessibilidade da Internet e com as conexões por ela promovidas, aumentaram as conquistas e debates acerca de questões sociais, principalmente de movimentos minoritários. Como é característico de nossos tempos, ocorrem mudanças a cada dia e é preciso atenção para se manter atualizado quanto às novas definições. Por esse motivo, parece ser cada vez mais difícil para todos, especialmente para os jovens, lidar com e aceitar situações que seriam consideradas ultrapassadas ou, em casos mais graves, preconceituosas. Um forte indicativo disso é a disseminação da “cultura do cancelamento”, que consiste no linchamento virtual de algo ou alguém que possa ter agido contra os conceitos contemporâneos a respeito de qualquer tema.

o “cancelador”, ou melhor, os “canceladores”, dado o alcance que a internet pode chegar, em sua maioria, sentem-se na obrigação de “juizes” em meio a um “tribunal social” em que julgam todo e qualquer comportamento, sentenciando o indivíduo a uma “morte social”, rotulando-os e deixando subentendido o desejo de supressão de sua existência, através de mensagens hostis e violentas, negligenciando à vítima o direito à defesa e ao esquecimento de suas falhas. (BARBOSA; SPECIMILLE, 2020, p. 15)

Em vista disso, parece importante que as novas mídias se mantenham atualizadas sobre essas questões. Para programações de conteúdo nostálgico, isso pode ser ainda mais complicado, uma vez que são retratados períodos nos quais os movimentos sociais passavam por algumas discussões diferentes das atuais. Alguns produtos culturais conseguem introduzir um ponto de vista crítico, como é o caso da série *Mad Men* (2007-2015). Ela acompanha as vidas profissionais e pessoais de seus personagens na Nova York dos anos 1960, exibindo momentos machistas, racistas e homofóbicos para os quais havia muita condescendência na época, mas sempre explicitando o desconforto das vítimas e as consequências dessas ações. Em contrapartida, *Stranger Things* foca sua narrativa nos terrores que assolam Hawkins, o que dificultaria a abordagem de eventos desse tipo de forma mais

aprofundada. Nesse caso, a solução que eles parecem ter dado foi adaptar situações desse tipo aos padrões adequados ao público alvo.

Apesar de não aparecerem em seus momentos principais, a série traz alguns debates sociais de maneira discreta e pontual. Uma das questões mais óbvias, embora pouco comentada, é o fato de um dos personagens do elenco principal, Lucas Sinclair (Caleb McLaughlin), ser negro. A inserção de um personagem negro por si só já poderia ser considerada uma ação modernizadora, já que, ao analisarmos os filmes *Os Goonies* e *Conta Comigo*, que se assemelham bastante à fórmula de *Stranger Things*, podemos ver que não existem personagens negros em seus elencos principais. Além disso, a série faz uso dessa presença para também trazer um debate a respeito da questão racial.

Na primeira temporada, há dois meninos que fazem bullying com o grupo de amigos e, entre as ofensas, há alguns tipos de injúrias raciais. Numa cena do segundo episódio da segunda temporada, na qual o grupo usa fantasias do filme *Os Caça-Fantasmas* para a noite de *Halloween*, Lucas se fantasia do mesmo personagem que Mike, despertando uma discussão sobre nenhum dos dois ter querido se fantasiar de Winston, o quarto integrante da equipe do filme, único personagem negro no elenco principal. Após uma breve discussão, Lucas finalmente afirma que o amigo só está insistindo tanto para ele assumir a posição de Winston por ambos serem negros. A conversa se encerra assim e a história retoma prontamente o seu ritmo natural, nos direcionando novamente para os conflitos centrais. Um argumento interessante a ser destacado da conversa dos dois é o fato de ambos apontarem Winston como chato e sem graça pelo fato de ter entrado no grupo já ao final do filme, apenas para completar a equipe. Isso também nos ajuda a refletir sobre como esses personagens eram inseridos e tratados em alguns produtos culturais da época. Por outro lado, isso ressalta a diferença entre os papéis de Winston e Lucas em suas respectivas histórias. Sinclair faz parte do grupo desde o começo e é tão importante quanto os demais componentes do grupo. Há outros personagens negros na série, mas a questão racial não é abordada nenhuma vez com relação a eles.

Outro tema que é apenas pontualmente debatido na série é a homossexualidade. A primeira abordagem evidente é quando Joyce conta a Hoper (David Harbour) que algumas pessoas dizem que Will é gay. O policial fica brevemente curioso, mas deixa o assunto de lado em seguida. O tema só volta a ser

comentado na terceira temporada, quando o jovem apresenta problemas para lidar com o fato de que seus amigos não passam mais tanto tempo juntos por terem namoradas. No terceiro episódio, durante uma briga, Mike afirma em determinado momento: “não é minha culpa se você não gosta de meninas”, sugerindo que Will não fosse heterossexual. Mike se desculpa brevemente algum tempo depois, mas não há nenhum aprofundamento no significado de sua fala e no motivo das desculpas. A sexualidade de Will não chega a ser explicitada àquela altura.

A questão da homossexualidade aparece mais uma vez no final da terceira temporada, quando a nova personagem Robin (Maya Hawke) revela para Steve (Joe Keery) que é lésbica. Na ocasião, Steve se declara para Robin e ela revela que era apaixonada por uma colega dele do colégio. Ele demora a entender o que a menina quer dizer, mas compreende em seguida.

As referências comentadas até aqui não possuem personagens cuja eventual homossexualidade é apontada, mas uma comparação entre o núcleo específico de Robin e Steve e filmes oitentistas de *high school* pode ser feita neste ponto. Se basearmos-nos em filmes como *Gatinhas e Gatões* (1984) e *Curtindo a Vida Adoidado*, veremos que a causa LGBTQIA+ – assim como a racial – não é abordada de maneira clara. Ao contrário, era muito comum ver o uso de expressões ofensivas como “fag” ou “faggot”, que em tradução livre seriam algo como “bichinha” ou “viadinho”. Apesar de serem quase sempre ditas por personagens de vilões, eram bastante comuns.

Exemplos como o citado acima autorizam a diferenciar como os personagens reagem a determinadas situações nos filmes dos anos 1980 e como reagem atualmente. Havia provocações homofóbicas e machistas nas produções mais antigas que eram encaradas pelos personagens como corriqueiras ou até mesmo engraçadas. Mesmo que houvesse algum tipo de revolta, ela se extinguia rapidamente. Em *Stranger Things*, poucos momentos explicitamente preconceituosos são exibidos e, quando isso ocorre, apontam para situações complexas, com os personagens tentando lidar de maneira natural com os assuntos, desculpando-se ou passando por cima do tema.

Apesar da série apresentar certos questionamentos socialmente relevantes para nossos tempos, nenhum deles é aprofundado. Como o enredo central da série trata especificamente dos monstros e tragédias de Hawkins, as vidas íntimas dos personagens não recebem destaque, de forma que se torna possível inserir

questões pontuais, como as citadas acima, sem que o público as julgue superficiais. De qualquer forma, o foco principal continua sendo direcionado aos acontecimentos provenientes do Mundo Invertido. Assim, os irmãos Duffer criam uma atmosfera socialmente mais aceitável para os espectadores ao mesmo tempo que mantêm a atenção do público na história e na homenagem nostálgica.

4.2. Sex Education

Dois anos após o sucesso dos amigos de Hawkins, a Netflix lançou outra série que causou bastante impacto. Embora esta nova produção seja britânica, ela segue os mesmos padrões de referências pop oitentistas estadunidenses, mas com uma diferença muito importante: a história se passa na atualidade, ainda que não se possa saber exatamente quando.

Sex Education foi criada por Laurie Nunn em 2018. Na trama central, acompanhamos a vida de Otis Milburn (Asa Butterfield), um adolescente de 16 anos, filho de uma terapeuta sexual, a Dra. Jean Milburn (Gillian Anderson). Em meio aos seus próprios dilemas íntimos, Otis se aproxima da descolada Maeve Wiley (Emma Mackey), que o convence a dar conselhos sobre sexo e relacionamento para outros adolescentes da escola onde estudam como uma forma de ganhar dinheiro. Ele, apesar de inexperiente e com certo tipo de bloqueio, logo se torna um sucesso graças aos aprendizados adquiridos com sua mãe. Assim, ele surge como “sex kid” (ou “garoto do sexo” em português), como passa a ser chamado por seus colegas.

A produção tem um caráter que poderia ser chamado de metalinguístico, pois, como sugere o nome, esclarece e educa sobre sexo e relações amorosas em geral. Ao longo das duas temporadas, os jovens do colégio Moordale pedem conselhos sobre inúmeros questionamentos envolvendo suas relações íntimas. O interessante é que, uma vez que a grande maioria dos dilemas está ligada aos estudantes, a série apresenta como natural o fato de que adolescentes dessa idade tenham impulsos sexuais, ao mesmo tempo que fornece informações a jovens espectadores de faixas etárias parecidas, permitindo uma compreensão sobre alguns assuntos tratados como tabus. Além disso, as lições da série, ensinadas por Otis e por sua mãe, são bastante abrangentes e podem servir para pessoas de outras idades também, independentemente do nível de experiência.

Por apresentar questões bastante sérias e delicadas, envolvendo até ISTs (Infecções Sexualmente Transmissíveis), não pareceria responsável por parte da criadora mencioná-las apenas pontualmente e sem aprofundamento, como ocorre em *Stranger Things*. Talvez por isso, as situações levantadas são cuidadosamente desenvolvidas, de maneira bastante didática, buscando não perpetuar noções errôneas. Outra característica atual da série é a diversidade. Há grande representatividade no elenco, tanto LGBTQIA+ quanto racial. Apesar de ambos os personagens principais, Maeve e Otis, serem brancos e, até então, heterossexuais, o elenco secundário conta personagens negros, de origem indiana e outras, com sexualidades variadas.

Após esse panorama geral da obra, já é talvez possível identificarmos a predominância narrativa de assuntos contemporâneos e temas que, a julgar por seu caráter delicado, recebem esforço para serem alinhados com os conceitos aceitos nos dias de hoje. Porém, o que faz com que *Sex Education* seja um bom objeto de estudo para esse trabalho é a caracterização e ambientação extremamente nostálgica e oitentista, mesmo em um contexto tão atual.

Logo no primeiro episódio, a cena de abertura mostra Otis acordando pela manhã e desligando seu despertador. Logo em seguida, ele se levanta e distribui itens em sua cama, como para simular que se masturbou pela manhã. Entre eles, uma revista pornô. Aos vinte minutos, Adam, que tinha ido estudar com Otis, liga a TV e se depara com imagens de sexo. Otis explica que se trata de um DVD pornô. Apesar do aparelho mostrado ser ultrapassado do ponto de vista da tecnologia atual, essa é a primeira menção ao assunto. Logo em seguida, Adam sugere que ele procure um site pornô atual, localizando o espectador temporalmente pela primeira vez. A localização definitiva ocorre apenas aos 27 minutos, com uma sequência aparentemente anacrônica, na qual Otis liga seu rádio, que parece ser um modelo antigo, e usa seu celular para conversar com seu amigo. A partir desse momento, o celular se torna mais presente na série, aparecendo em diversos momentos acompanhado de efeitos gráficos simulando trocas de mensagens. Além desse aparelho, há alguns momentos raros em que vemos computadores e elementos virtuais, ou ouvimos menções a eles. Fora o tema central da série, essas são as únicas indicações concretas que apontam para a atualidade.

Os aparelhos eletrônicos são os principais motivos de estranhamento temporal nessa produção. O despertador e o rádio de Otis são acompanhados por

outros itens tidos como ultrapassados: TVs de tubo, máquinas fotográficas antigas etc.. Itens que, embora ainda existam, são característicos de outras épocas. É curioso observar, porém, que a série não mostra uma regularidade quanto ao uso desses aparelhos. Ao contrário, eles aparecem misturados a objetos mais modernos. Por exemplo, há uma cena na qual um vídeo é compartilhado pelos alunos durante a aula e um deles consegue transmitir as imagens diretamente de um celular moderno para uma televisão de tubo, algo que seria bastante complicado.

Contudo, apesar de nos remeterem a um tempo passado, a situação dos artigos eletrônicos em *Sex Education* não nos remete a um período específico. Existem outros elementos que recriam a atmosfera oitentista com mais detalhes. Talvez o mais perceptível seja o figurino. Os anos 1980 foram marcados por alguns itens icônicos, que se tornaram símbolo dessa época, como blazers com ombreiras, roupas de cintura alta, coletes, estampas animais, muito brilho e cores. Várias roupas como essas aparecem vestindo os personagens principais e até os figurantes, alguns de forma mais gritante e outros mais discretamente. Algumas composições a serem destacadas são blazer colorido com ombreiras de Ruby (Mimi Keene), a pochete e as roupas estampadas de Lily (Tanya Reynolds) e a caracterização completa de diversos figurantes. Entretanto, mesmo com todas essas influências oitentistas, os modelos ainda se encaixam bastante na moda atual, o que pode ser explicado pelo fato de alguns elementos do vestuário dos anos 1980 estarem retornando às lojas e aos guarda-roupas dos jovens. Assim, esses figurinos conseguem nos remeter direto ao passado ao mesmo tempo que contém uma aura do agora.

A série faz também homenagens a filmes oitentistas e a outros símbolos da época. O personagem Sean (Edward Bluemel), irmão de Maeve, que faz uma breve aparição na primeira temporada, vive uma situação que merece destaque. Quando questionado sobre seu paradeiro, após ter desaparecido por meses, Sean conta que havia ido para os EUA para ser astronauta. Mais tarde, em outra discussão, ele ameaça ir embora novamente. Porém, nessa segunda vez, afirma que na Rússia também há treinamento espacial. Esses dois momentos criam uma perfeita sequência sobre a Guerra Fria e a luta espacial entre estadunidenses e soviéticos, que teve início nos anos 1960 e se estendeu até meados dos anos 1980.

Há também, no episódio sete da segunda temporada, uma homenagem ao filme *Clube dos Cinco*, já mencionado neste trabalho como um dos clássicos

oitentistas para adolescentes. Na série, um grupo de pessoas com poucas coisas em comum ficam de castigo juntas e, ao final do episódio, descobrem que podem ser mais próximas do que pensavam. Essa sinopse se assemelha muito à do filme, com exceção pelo fato de que, na série, o grupo é formado apenas por mulheres, enquanto o filme original reúne homens e mulheres. No primeiro, as personagens descobrem que o ponto em comum entre elas é o assédio, fazendo uma crítica feminista, ao passo que o segundo fala sobre assuntos diversos e conta com uma cena de assédio que não gera nenhuma consequência.

Por último, vale também destacar a trilha sonora. Em um universo cheio de adolescentes, festas improvisadas em casa e bailes do colégio, a maior parte das músicas que embalam esses momentos fazem referência a décadas anteriores, com destaque para as da década de 1980. Algumas das faixas mais famosas e reconhecidas dessa época são usadas, como “Boys Don’t Cry” (1980), da banda The Cure, “Dancing with Myself” (1982), de Billy Idol, e “Take on Me” (1985), da banda A-ha. Elas aparecem diegeticamente atreladas à narrativa, como músicas que tocam no rádio, ou extra-diegeticamente, para dar o tom de uma cena. Para ressaltar o simbolismo dessas faixas, podemos analisar a música que toca numa festa do segundo episódio da primeira temporada: “I Ran”, lançada em 1982 pelo grupo A Flock of Seagulls. Em *Sex Education*, ela não parece sugerir nada específico, mas na série *Dark*, outra original Netflix, ela é extra-diegeticamente usada justamente para contextualizar uma cena que se passa nos anos 1980. Para caracterizar a época, a câmera passa por diversos jovens na entrada de um colégio, exibindo seus figurinos oitentistas, enquanto “I Ran” toca ao fundo. Além do uso dessa música nas duas séries, é também interessante reparar a semelhança entre os figurinos.

Assim, se reunirmos todas as influências oitentistas, *Sex Education* cria uma atmosfera estilística e cultural totalmente voltada para esse passado, o qual não foi vivido por seu público-alvo nem pelos próprios personagens da obra. Entretanto, dada a repercussão positiva, fica implícito o sucesso da relação entre esse passado e a cultura jovem atual, a qual pode se dar graças às associações entre esse tempo e a sensação de juventude em si.

Se retomamos aqui o conceito de “nostalgia terceirizada”, comentado no capítulo 2, todos esses tipos de associação podem ser encarados como criados a partir das histórias contadas por pessoas próximas de mais idade, que teriam vivido

seus anos de adolescência e juventude nesse período. Assim, pela insatisfação do público com o presente no qual vivem suas próprias juventudes, caberia à série oferecer essa oportunidade de recolocá-las em outros tempos.

4.3. Utopia Nostálgica

O termo “utopia” surgiu no século XVI, no livro de mesmo nome de Thomas More (1478-1535), e dá nome a uma ilha que seria o retrato da comunidade perfeita, segundo o autor. Atualmente a palavra pode designar uma sociedade que se configure como ideal em todos os seus âmbitos, com leis justas e governantes preocupados com seu povo, ou uma fantasia impossível. O teórico estadunidense Fredric Jameson²⁵ fez uma análise quanto aos seus significados e apontou para dois principais: a “forma utópica”, que consistiria em outra comunidade completa, diferente da nossa e provavelmente melhor em algum sentido, e o “desejo utópico”, que seria a conjectura diária do futuro. Aqui, procuramos nos basear na segunda definição de Jameson. De acordo com ela, a utopia poderia ser o desejo por um futuro brilhante, que correspondesse às nossas esperanças. Entretanto, como lidar com esse sentimento quando, com base nos eventos políticos de ordem global, não conseguimos idealizar o futuro?²⁶

O século XXI marca o início de um novo milênio, algo que enseja ansiedades, dúvidas e esperanças por conta de seu forte valor simbólico. Contudo, ao longo de apenas vinte anos parecemos viver catástrofes dos mais variados gêneros. Desde 2000, vemos novas guerras eclodirem, como a chamada “Guerra ao Terror” e os conflitos novos no Oriente Médio; vemos ainda crises na economia mundial, como a recessão de 2008, crises ecológicas com o aquecimento global em fase avançada e crises de saúde pública, como a atual onda de pandemia do COVID-19. Isto parece gerar e consolidar um sentimento cada vez maior de dificuldade em projetar perspectivas positivas para o futuro, além de reforçar a ideia de nossa própria

²⁵ Fredric Jameson é um crítico literário marxista. Foi professor de Literatura Francesa em Yale e diretor do Programa de Pós-Graduação em Literatura da Duke University.

²⁶ A cientista política Chantal Mouffe, por exemplo, sugere um questionamento parecido ao falar sobre a “pós-política”. O fim da Guerra Fria, em 1989, simbolizou a queda do socialismo e uma conseqüente nova ascensão do capitalismo. Segundo a autora, ele cresceu como um modelo político para o mundo, pregando uma universalidade baseada em conceitos específicos que não contemplavam as diversas necessidades e demandas de países e povos diferentes ao redor do mundo. Surge, então, uma outra maneira de se fazer política, pretensamente sem ideologia, para lidar com os conflitos sociais. Entretanto, como sugere Mouffe, esses conflitos continuam gerados por princípios inerentes ao próprio capitalismo, provocando um estado de agonia e ceticismo político.

incapacidade de lidar com o presente e/ou de se sentir adequado a ele. Ao mesmo tempo, intensificando esses temores há o frenesi generalizado de urgência, fruto de uma percepção de tempo mais acelerado, devido à revolução digital nos meios de comunicação. Quando surge alguma especulação sobre os dias por vir, principalmente no campo do audiovisual, ela se configura como uma distopia²⁷ que, ao contrário da utopia, designa projeções negativistas do futuro, podendo até incluir eventos apocalípticos²⁸.

Para o público contemporâneo, o “desejo utópico”, por tempos melhores e mais promissores, dificilmente parece se adequar ao futuro e, dadas as circunstâncias, também não serve para o presente. O que sobra, então, é a opção de se agarrar ao passado, nutrindo o típico sentimento nostálgico. Mas como o passado já existe enquanto passado e não há como alterá-lo, resta o que é apontado por Boym em seu livro:

Se as utopias futuristas podem estar fora de moda, a nostalgia tem uma dimensão utópica – que apenas não é mais dirigida ao futuro. Algumas vezes, nem sequer é diretamente dirigida ao passado, mas sim tangencialmente. O nostálgico sente-se sufocado dentro dos limites convencionais de tempo e espaço. (BOYM, 2017, pág. 154)

Assim, a faceta “utópica” da nostalgia se relaciona mais com o passado do que com outros tempos mas não se restringe a ele. Ela rememora os tempos passados, mas associando-os a elementos e influências de épocas diversas, incluindo presente e possíveis futuros, passando por cima das definições convencionais de tempo linear.

Isso pode ser mais nitidamente percebido no pensamento de nostálgicos reflexivos, um dos dois tipos que Boym estabelece. Segundo ela, na *nostalgia reflexiva* há uma consciência maior da diferença entre o que o passado realmente foi e como nós o interpretamos, a partir das experiências individuais e conjuntas que temos no presente. Ou seja, reconhece-se que a própria lembrança não é um retrato do passado, mas sim uma imagem com interferências atuais. Nostálgicos desse tipo almejam explorar as relações entre o passado e os demais tempos. Eles enxergam que o passado, em sua origem, criava uma infinidade de possibilidades para o que

²⁷ O termo “distopia” foi mencionado pela primeira vez em 1868, durante um discurso do filósofo britânico John Stuart Mill no Parlamento Britânico. Na ocasião, Mill falava sobre sociedades autoritárias, nas quais o Estado exerce total controle sobre o povo, privando-o da possibilidade de escolha.

²⁸ Alguns exemplos de filmes e séries distópicos dos últimos anos são: *Eu sou a lenda* (2008), *Black Mirror* (2011-presente), a franquia *Jogos Vorazes* (2012-2015), *Guerra Mundial Z* (2013), *The 100* (2014-2020); *O Lagosta* (2015), *Westworld* (2016-presente), *3%* (2016-2020), *Handmaid’s Tale* (2017-presente) e *Bacurau* (2019).

viria depois – sendo uma delas o presente em que vivemos –, possibilitando que exploremos algumas das demais em nossa imaginação. As utopias nostálgicas, portanto, trabalham justamente a idealização dessas outras possibilidades de presente, unidas às imagens do passado criadas a partir da memória coletiva.

Utilizando os exemplos das séries *Stranger Things* e *Sex Education*, vemos que, ao entrelaçarem elementos atuais e da década de 1980, elas produzem uma espécie de período suspenso na linha do tempo, que não corresponde fielmente nem à realidade em que vivemos nem ao passado referenciado. A partir dessa combinação temporal, portanto, tais narrativas ajudam o público contemporâneo a lidar com seus “desejos utópicos” e a visitar um passado que almejam, configurando uma utopia nostálgica.

Andreas Huyssen²⁹, ao final de seu livro *Culturas do passado-presente* fala sobre a importância do esquecimento para a memória. No geral, esse fenômeno é visto de maneira negativa, uma vez que pode omitir momentos importantes que não devem ser apagados, principalmente aqueles traumáticos que aparecem como lembranças dolorosas, mas que mantêm problemas expostos. Para o autor,

[O esquecimento] é descrito como uma falha na memória: clinicamente, como disfunção; socialmente, como distorção; academicamente, como uma forma de pecado original; em termos de vivência, como um subproduto lamentável do envelhecimento. (HUYSSSEN, 2014, p. 155)

O modelo da nostalgia estadunidense, comentado por Boym, pode descambar para esquecimentos negativos. Como já citamos no início deste trabalho, lidar com alguns acontecimentos pode ser doloroso e, por isso, parece mais fácil evitar tais memórias e buscar outras lembranças mais agradáveis para consolidar a nostalgia daquela comunidade, como acontece nos EUA de hoje. No Brasil também, parece ser mais fácil retomar os ícones do entretenimento dos anos 1980 do que comentar os anos finais da Ditadura Militar e suas crises subsequentes até os dias de hoje.

Entretanto, ainda segundo Huyssen, o esquecimento é de extrema importância para lidarmos com a memória e a selecionarmos enquanto narrativa. Afinal toda escolha narrativa faz um recorte discursivo, no qual prevalece um ponto de vista em detrimento do outro e acaba por criar um tipo de esquecimento. Em *Stranger Things* e *Sex Education*, podemos ver o esquecimento em relação à algumas questões da década de 1980. Como vimos anteriormente, há diversas

²⁹ Andreas Huyssen é professor de Literatura Alemã e Literatura Comparada na Universidade Columbia. Foi diretor-fundador do Instituto de Literatura Comparada na mesma (1998-2003) e é, desde 1974, um dos editores-fundadores da revista “New German Critique”.

inserções de discursos sociais contemporâneos que, partindo da comparação com abordagens oitentistas, não são condizentes com os discursos reproduzidos naquela época. Contudo, para que essas referências se encaixem, é necessário esquecer como essas pautas eram tratadas durante os anos 1980, abrindo um espaço nesse setor que poderá então ser ocupado por conceitos atuais. Assim, quando vemos essa combinação nas obras estudadas, elas não causam tanto estranhamento.

Com base nessa ideia de esquecimento, compreendemos como ocorre a associação dos discursos sociais contemporâneos à estética ou ambientação oitentista. Além disso, tal combinação cria, em ambas as séries analisadas, uma atmosfera que é nostálgica, por possuir elementos do passado, embora não os reproduza fielmente, ao mesmo tempo que não contradiz as expectativas sociais estabelecidas pelos debates contemporâneos. Dessa forma, parece comprovada a hipótese inicial deste trabalho, que sugere que essas duas séries da Netflix – *Stranger Things* e *Sex Education* – apresentam um universo novo, sem intervalo temporal propriamente definido, que pode, através do entretenimento, satisfazer os desejos de seu público, tanto o propriamente nostálgico quanto o utópico, oferecendo uma nostalgia utópica e beneficiando o mercado audiovisual que se alimenta da união dessas duas estratégias.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vimos que a nostalgia é um fenômeno que, desde sua identificação pelo Dr. Hofer em 1688, jamais abandonou o ser humano, acompanhando o ritmo da história mundial e se modificando de acordo com as necessidades de cada situação. Com o início da modernidade, normalmente situado no século XVIII³⁰, uma estranha curva vertical de ascensão da nostalgia parece ocorrer, permanecendo até hoje. O sentimento nostálgico, que antes não passava de uma enfermidade, se tornou um fenômeno globalizado capaz de atingir massas ao redor do mundo. Para isso, deixou de lado parte das tragédias políticas históricas e da saudade dolorida, priorizando as lembranças boas e familiares que tornam a nostalgia uma mercadoria atraente, a exemplo do que fizeram os estadunidenses citados por Boym ao longo deste trabalho.

A situação própria dos EUA têm bastante relevância na definição dos padrões da imagem nostálgica. Devido à sua forte influência como potência econômica e cultural no mundo, justamente a partir do século da comunicação de massa (século XX) e em função da qualidade técnica de seus produtos midiáticos e dos efeitos da globalização moderna. Impulsionadas pelo alcance das novas mídias, podemos ver que suas produções de narrativas seguem conquistando espaço nas fontes de entretenimento ao redor do mundo. Elas constroem um imaginário globalizado que se baseia em vivências estadunidenses, destacando e naturalizando referências locais para aproximá-las ainda mais de outras culturas.

No caso da nostalgia contemporânea, além da predominância de produções estadunidenses, outro aspecto que pudemos observar é do sentimento da “nostalgia do que não se viveu”, segundo a terminologia de Ribeiro (2018). Este sintoma é atribuído aos jovens contemporâneos e descreve o fato de muitos se identificarem e se sentirem nostálgicos por épocas nas quais nem sequer eram nascidos. Os autores Bressan Júnior e Lessa (2018) justificam, através da análise de entrevistas, que há aí o que chamamos de “nostalgia terceirizada”, na qual os jovens são influenciados pelos relatos e memórias de seus entes queridos e próximos. Tais lembranças parecem representar argumentos positivos a respeito das épocas em

³⁰ Apesar de não haver uma definição, o início da modernidade é comumente ligado à época da Revolução Industrial (1760-1840, aproximadamente) e eventos decorrentes, devido às mudanças sociais e políticas ocorridas nessa época – com reflexos no mundo até hoje. Essa associação pode ser vista nos trabalhos de Boym e Bauman, por exemplo.

questão e também atribuir o afeto que o jovem sente pelo seu narrador às lembranças relatadas. Assim, eles criam uma imagem nostálgica própria, baseada na que lhes foi apresentada anteriormente.

Entretanto, ao analisarmos as ocorrências da “nostalgia do que não se viveu”, principalmente quando ligadas ao entretenimento, vimos que há um destaque das produções atreladas aos anos 1980. Nesse caso, além do poder da “nostalgia terceirizada”, sugerimos também que há o fato de que esta foi a última década antes da disseminação da Internet, fator que parece agravar ainda mais os efeitos da nostalgia na medida em que parece criar uma sensação de tempo excessivamente acelerado e, de certa forma, fora de controle, graças ao oferecimento contínuo e efêmero de dados e informações. Além disso, como vimos, a época possui também diversos elementos comuns à atualidade. Isto talvez torne esta década um período menos refém da pressão internáutica e ao mesmo tempo próximo da rotina que vivemos.

Ao analisarmos as recentes obras *Stranger Things* e *Sex Education* – ambas homenagens à década de 1980 produzidas pela plataforma de *streaming* Netflix e direcionadas ao público jovem – pudemos identificar ainda outra possível estratégia que aproxima os espectadores desses produtos: a associação entre os conteúdos das séries e elementos contemporâneos.

De formas diferentes, as obras associam abordagens contemporâneas de alguns assuntos aos demais elementos oitentistas. No caso de *Stranger Things*, a narrativa se passa originalmente naquela época e possui algumas situações isoladas em que vemos discussões atuais. Por outro lado, em *Sex Education*, o intuito parece ser de levantar discussões recentes em cenários caracterizados à semelhança desta moda antiga. O fato que buscamos frisar neste trabalho é que, em ambos os casos, as associações produzem uma atmosfera singular, que não se refere unicamente a nenhum período específico, mas sim nos apresenta uma nova época imaginária.

Com base nisso, formulamos a hipótese da construção do que chamamos de “utopias nostálgicas”, universos de tempos paralelos produzidos por obras midiáticas, como ocorre nas séries analisadas. Partindo do conceito de “desejo utópico”, de Jameson, e da dimensão utópica da nostalgia, mencionada por Boym, podemos explicitar nossa conclusão: as “utopias nostálgicas” são em última análise “cenários flutuantes”. Ao combinarem elementos já existentes do passado e do

presente, as séries criam realidades pretensamente melhores que a que vivemos hoje em dia, podendo configurar-se como estranhas utopias.

Assim, ao mesmo tempo em que elas saciam a saudade nostálgica – e proporcionam a oportunidade de acessar um passado no qual algumas questões importantes foram atualizadas de acordo com os padrões contemporâneos –, elas também solucionam o “desejo utópico”, oferecendo o vislumbre do futuro de um tempo “alternativo”, um possível híbrido do que teria sido o passado e do que parece ser o presente.

Em suma, concluímos que, frente aos crescentes conflitos mundiais, o futuro torna-se cada vez mais assustador. E realmente, não pode ser mera coincidência que as séries com conteúdos distópicos mais recentes tratem precisamente de futuros atravessados por catástrofes de todos os tipos. Dessa forma, com um futuro incerto e assustador e um presente que nem sequer inspira positividade, parece restar apenas um pretenso retorno ao passado. A mídia, atenta a este sentimento difuso, se apropriou dele para utilizá-lo como estratégia. Assim, parece ter sido criado um mercado nostálgico que perpetua os valores do passado e, ciclicamente, incentiva o sentimento nostálgico que o sustenta.

A partir disso, identificamos seu público-alvo como “nostálgicos reflexivos”. Segundo o conceito apresentado por Boym, esses nostálgicos reconhecem que o passado não é a solução para todos os problemas e que, conforme apresentado nas séries, nada mais é do que um recorte de memórias específicas, selecionadas por necessidades e expectativas relacionadas às experiências presentes. Eles teriam consciência de que não é necessário recriar o passado ou retomá-lo por inteiro. É o sentimento nostálgico que é, em si, suficiente. Como sua meta não é tratar do que foi o passado de fato (não se trata de propor uma história da década de 1980), parece ser suficiente experimentá-lo de forma mais superficial e descontraída, como acontece nas obras nostálgicas produzidas por este mercado.

Nesse caso, as homenagens oitentistas realizadas por *Stranger Things* e *Sex Education* satisfazem esse desejo e, com o incremento de debates recentes, também adaptam essa nostalgia para os gostos atuais e criam uma espécie de “realidade alternativa”, a qual pode ser encarada com um tipo de utopia, satisfazendo nosso desejo.

Dessa forma, a Netflix se aproveita de duas estratégias através das séries *Stranger Things* e *Sex Education*: a utopia e a nostalgia. Elas conquistam seu

público proporcionando a eles uma experiência temporal inédita. Esta experiência nos fornece ao mesmo tempo, por um lado, segurança e afetividade e, por outro, uma esperança utópica de momentos melhores. Tais sentimentos parecem ser dificilmente despertados no dia a dia atual e provavelmente por isso mesmo fazem tanto sucesso entre o público, tornando-se atrativos até para aqueles que não viveram a época.

Assim, explica-se o sucesso de ambas as séries, que são consideradas duas das maiores produções da plataforma Netflix e talvez até dois dos maiores sucessos do audiovisual atual.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. AQUINO, Sérgio Ricardo Fernandes de; FORTES, Larissa Borges. Da teoria de Chantal Mouffe à prática democrática boliviana: o pluralismo como horizonte. **Revista Direito & Práxis**, Rio de Janeiro, v. 9, p. 146-176, 2018.
2. BARBOSA; Otavio Luis; SPECIMILLE, Patricia. A Internet Nunca Esquece. **Revista PET Economia Ufes**, Vitória, v. 2, p. 13-17, dez. 2020.
3. BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade e Ambivalência**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.
4. ----- . **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
5. ----- . **Retrotopia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.
6. BOYM, Svetlana. Mal-estar na Nostalgia. **História da Historiografia**, Ouro Preto, n. 23, p. 153-165, 2017.
7. ----- . **The Future of Nostalgia**. Nova York: Basic Books, 2001.
8. BRANDÃO, Amanda. Com Gal Gadot, The Rock e MUITAS estrelas de Hollywood, Netflix promete um filme por semana em 2021. **Adoro Cinema**, 2021. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-157097/>. Acesso em: 02 fev. 2021.
9. CASTELLANO, Mayka; MEIMARIDIS, Melina. Produção Televisiva e Instrumentalização da Nostalgia: o caso Netflix. **Revista GEMInIS**, São Carlos, v. 8, n. 1, p.60-86, jan. / abr. 2017.
10. FIGUEIREDO, Camila Augusta Pires de. **A Nostalgia dos Anos 1980 nas Produções da Netflix**. In: **Jornada Internacional GEMInIS**, nº 3, 2018, São Paulo. UFSCar, 2018, p. 1-7.
11. HUYSEN, Andreas. **Culturas do passado-presente: modernismos, artes visuais, políticas da memória**. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto Editora LTDA, 2014.
12. IQBAL, Mansoor. Netflix Revenue and Usage Statistics (2020). **Business of Apps**, 2020. Disponível em: [https://www.businessofapps.com/data/netflix-statistics/#:~:text=billion%20\(September%202019\)-,Netflix%20User%20Statistics,the%20rest%20of%20the%20globe.](https://www.businessofapps.com/data/netflix-statistics/#:~:text=billion%20(September%202019)-,Netflix%20User%20Statistics,the%20rest%20of%20the%20globe.) Acesso em: 02 fev. 2021.
13. JAMESON, Fredric. **Nostalgia for the present**. In. **Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism**. Durham: Duke University Press, 1991.
14. JÚNIOR, Mario Abel Bressan; LESSA, Leonardo Alexander. Old is cool: nostalgia “oitentista” e a memória do público jovem sobre a série Stranger Things da Netflix. **Revista Memorare**, Tubarão, v. 5, n. 3, p. 125-153, set. / dez. 2018.

15. MOREIRA, Isabela. 'Samantha!': entenda a importância da nova série de comédia da Netflix. **Revista Galileu**, 2018. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2018/07/samantha-entenda-importancia-da-nova-serie-de-comedia-da-netflix.html?status=500>. Acesso em: 28 jan. 2021.
16. NIEMEYER, K.; WENTZ, D. **Nostalgia is not what it used to be: Serial nostalgia and nostalgic television series**. In: **Media and Nostalgia**. Palgrave Macmillan UK, 2014. p. 129-138. apud CASTELLANO, Mayka; MEIMARIDIS, Melina. Produção Televisiva e Instrumentalização da Nostalgia: o caso Netflix. **Revista GEMInIS**, São Carlos, UFSCar, v. 8, n. 1, p.60-86, jan./abr. 2017.
17. PEARSON, R. **The Writer/Producer in American Television**. In: HAMMOND, M.; MAZDON, L. **The Contemporary Television Series**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005, p. 11-26. apud SILVA, Marcel Vieira Barreto. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. **Galaxia**, São Paulo, n. 27, p. 241-252, jun. 2014.
18. RIBEIRO, Ana Paula Goulart. Mercado da nostalgia e narrativas audiovisuais. **E-Compós**, Brasília, v.21, n.3, set/dez. 2018.
19. SANDOVAL, Pablo Ximénez. Steven Spielberg ataca Netflix e reabre o debate sobre 'streaming': Diretor quer propor mudanças à Academia de Cinema que dificultem para a plataforma de vídeo concorrer ao Oscar como aconteceu com 'Roma'. **El País**, 2019. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/05/cultura/1551772672_420794.html. Acesso em: 03 de mar. 2021.
20. SEX Education. Laurie Nunn. Los Gatos: Netflix, 2019-presente. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80197526>. Acesso em: 04 fev. 2021.
21. SILVA, Marcel Vieira Barreto. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. **Galaxia**, São Paulo, n. 27, p. 241-252, jun. 2014.
22. STRANGER Things. The Duffer Brothers. Los Gatos: Netflix, 2016-presente. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80057281>. Acesso em: 29 jan. 2021.
23. STRANGER Things – Xuxa e o baixinho que sumiu. YouTube, 2016. 1 vídeo (2 min 19 seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2t-AlbErqts>. Acesso em: 03 fev. 2021.
24. VALENTE, Jonas. Brasil tem 134 milhões de usuários de internet, aponta pesquisa: a maioria acessa a internet pelo celular. **Agência Nacional**, 2020. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-05/brasil-tem-134-milhoes-de-usuarios-de-internet-aponta-pesquisa>. Acesso em: 02 mar. 21.