

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
NÍVEL DOUTORADO

MAXIMIANO DUVAL DA SILVA CIRNE

**A CONSTRUÇÃO DA NOSTALGIA NO CINEMA:
UMA ANÁLISE SOBRE A NOSTALGICIDADE EM *JOGADOR Nº1***

São Leopoldo
2025

MAXIMIANO DUVAL DA SILVA CIRNE

**A CONSTRUÇÃO DA NOSTALGIA NO CINEMA:
UMA ANÁLISE SOBRE A NOSTALGICIDADE EM *JOGADOR Nº 1***

Tese apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Ciências da Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

Orientador:
Dr. Gustavo Daudt Fischer

São Leopoldo
2025

C578c

Cirne, Maximiano Duval da Silva.

A construção da nostalgia no cinema: uma análise sobre a
nostalgicidade em jogador nº1 / Maximiano Duval da Silva
Cirne. – 2025.

316 f. : il. ; 30 cm.

Tese (doutorado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos,
Programa de Pós-Graduação em Ciências Comunicação, 2025.
“Orientador: Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer”

1. Cinema. 2. Jogador nº1. 3. Nostalgia. 4. Nostalgicidade.
5. Memória. I. Título.

CDU 659.3

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Bibliotecária: Silvana Dornelles Studzinski – CRB 10/2524)

MAXIMIANO DUVAL DA SILVA CIRNE

A CONSTRUÇÃO DA NOSTALGIA NO CINEMA:

UMA ANÁLISE SOBRE A NOSTALGICIDADE EM JOGADOR NO 1

Tese apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Ciências da Comunicação pelo Programa de Pós- Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

APROVADO EM 17 DE JANEIRO DE 2025.

BANCA EXAMINADORA

**PROFA. DRA. LAURA LOGUERCIO CÁNIPA - UNIP
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. MICHAEL ABRANTES KERR - UFPEL
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROFA. DRA. ANA PAULA DA ROSA - UFRGS
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. TIAGO RICCIARDI CORREA LOPES -
UNISINOS (PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**



**PROF. DR. GUSTAVO DAUDT FISCHER – ORIENTADOR
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) - código de financiamento 001.

RESUMO

A pesquisa analisa o fenômeno da nostalgia na cultura contemporânea, desde sua origem enquanto uma doença de guerra, passando pela interpretação psicológica na qual associava-se à dor provocada pela passagem do tempo, até o entendimento recente concebido pela mídia: uma prática comunicativa desencadeadora de bem-estar. Em abordagem voltada ao cinema, a investigação possibilitou identificar processos da ordem técnica e estética utilizados enquanto estratégias para operacionalizar uma “nostalgização” das narrativas. Tais processos foram agrupados em seis coleções: referências; sequências, refilmagens e reimaginações; reconstrução de época; efeitos visuais; trilha sonora e roteiro. Ao abordar a audiovisualização da nostalgia, apoiamos-nos em Henri Bergson, a partir do conceito de duração, e Suzana Kilpp, por meio das audiovisualidades, para apresentar a proposta de “nostalgicidade”, uma virtualidade atuante na tecnocultura capaz de criar uma atmosfera potente para evocar memórias. A existência dessa qualidade nostálgica foi analisada no longa-metragem *Jogador nº 1* (Steven Spielberg, 2018) a partir de movimento metodológico que articulou dissecação, desmontagem, escavação e desconstrução de imagens, retirando do fluxo 182 frames. Esse trabalho laboratorial, apoiado em Walter Benjamin e Massimo Canevacci, suscitou a elaboração de três constelações: nostalgia do corpo-espectador (inclusão de referências não identificadas pela narrativa que estimulam o espectador a travar um jogo de reconhecimento das origens e derivações de certas imagens), nostalgia do mundo do filme (destaque para referenciais explicitamente oferecidos, em diferentes variações e níveis de compreensão, demarcando tratar de uma obra audiovisual que articula referências culturais) e nostalgia histórica-temporal (instauração de ambiência aurática oriunda de um período do passado que pulsa determinado imaginário tecnocultural). Enquanto as coleções estão no nível material, as constelações estão na ordem da potência. São durações tanto de *Jogador nº 1* quanto da nostalgia audiovisual, o que as possibilita de serem atualizadas em outras obras cinematográficas.

Palavras-chave: nostalgia; cinema; nostalgia; memória; Jogador nº 1

ABSTRACT

This research analyzes the phenomenon of nostalgia in contemporary culture, from its origins as a war disease, through the psychological interpretation in which it was associated with the pain caused by the passage of time, to the recent understanding conceived by the media: a communicative practice that triggers well-being. In an approach focused on cinema, the investigation made it possible to identify technical and aesthetic processes used as strategies to operationalize a “nostalgization” of narratives. These processes were grouped into six collections: references; sequels, remakes and reimaginings; reconstruction of the period; visual effects; soundtrack and script. When addressing the audiovisualization of nostalgia, we rely on Henri Bergson, based on the concept of duration, and Suzana Kilpp, through audiovisualities, to present the proposal of “nostalgicity”, a virtuality active in technoculture capable of creating a powerful atmosphere to evoke memories. The existence of this nostalgic quality was analyzed in the feature film *Ready player one* (Steven Spielberg, 2018) through a methodological movement that articulated dissection, disassembly, excavation and deconstruction of images, removing 182 frames from the flow. This laboratory work, supported by Walter Benjamin and Massimo Canevacci, led to the development of three constellations: nostalgia of the spectator-body (inclusion of references not identified by the narrative that encourage the spectator to play a game of recognition of the origins and derivations of certain images), nostalgia of the film world (emphasis on explicitly offered references, in different variations and levels of understanding, demarcating that this is an audiovisual work that articulates cultural references) and historical-temporal nostalgia (establishment of an auratic ambience originating from a period in the past that pulsates a certain technocultural imaginary). While the collections are on the material level, the constellations are on the order of potency. They are durations of both *Ready player one* and audiovisual nostalgia, which allows them to be updated in other cinematographic works.

Keywords: nostalgia; cinema; nostalgicity; memory; Ready player one

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1- Retrato de Johannes Hofer e capa de sua dissertação sobre nostalgia..... | 31 |
| Figura 2- Obra <i>Le mal du pays</i> (1832), do artista Joseph Louis Hippolyte Bellangé..... | 33 |
| Figura 3- Quadro de <i>Watchmen</i> apresenta cartaz divulgando o perfume “Nostalgia”..... | 39 |
| Figura 4- Tira de <i>Watchmen</i> mostra perfume “Nostalgia” sendo quebrado..... | 40 |
| Figura 5- Peça publicitária da campanha de Ronald Reagan..... | 41 |
| Figuras 6 e 7 - Comparação estética entre a capa do álbum <i>Future nostalgia</i> e cena do filme <i>Pulp fiction</i> | 48 |
| Figuras 8 a 10 - Figurinos da banda Maneskin, da cantora Miley Cyrus e do duo Silk Sonic..... | 49 |
| Figura 11- Montagem com cenas de <i>Thank you, next</i> (direita) em comparação com os filmes <i>Meninas malvadas</i> , <i>As apimentadas</i> , <i>Legalmente loira</i> e <i>De repente 30</i> (esquerda)..... | 50 |
| Figuras 12 a 14 - Cartazes de <i>Fuller house</i> , <i>Everything sucks</i> e <i>A maravilhosa Mrs. Maisel</i> | 52 |
| Figuras 15 a 17 - Cenas dos episódios <i>San Junipero</i> (2016), <i>USS Callister</i> (2017) e <i>Demon 79</i> (2023) da série <i>Black mirror</i> | 53 |
| Figuras 18 a 20 - Programas televisivos <i>Verão 90</i> , <i>Mestres da restauração</i> e <i>No limite</i> | 55 |
| Figura 21- Frame do jogo de videogame <i>Cuphead</i> | 56 |
| Figura 22- Montagem com frames da divulgação do Game Stick Lite 4k Retrô, cujo destaque é o caráter nostálgico do produto..... | 57 |
| Figuras 23 e 24 - Relançamento de jogos da Estrela em versões originais ou retrô..... | 58 |
| Figuras 25 e 26 - Modelo 500 da Fiat e produtos da Granado Farmácias..... | 59 |
| Figuras 27 a 31 - Modelos antigos de batedeiras, forno elétrico, vitrola, máquina de escrever e frigobar voltaram a ser produzidos..... | 60 |
| Figuras 32 e 33 - Pubs e barbearias contemporâneas imitam estéticas do passado..... | 61 |
| Figuras 34 a 36 - Frames de vídeos publicados em redes sociais que resgatam músicas, brinquedos e coreografias de outras décadas..... | 63 |
| Figura 37 a 39 - Veículos de comunicação produzem conteúdo a respeito da nostalgia..... | 66 |
| Figura 40 - Montagem reunindo as seis coleções na Planilha da Nostalgia..... | 79 |
| Figuras 41 e 42 - Pôster e frame do filme <i>Bonnie & Clyde</i> , marco da Nova Hollywood..... | 81 |
| Figuras 43 a 45 - <i>Tubarão</i> , <i>Os embalos de sábado à noite</i> e <i>Guerra nas estrelas</i> determinam novas lógicas de mercado no cinema..... | 83 |
| Figura 46 - Steven Spielberg posa junto do monstro de <i>Tubarão</i> | 86 |

| | |
|---|-----|
| Figura 47 - Cena de <i>Os Fabelmans</i> | 87 |
| Figuras 48 e 49 - <i>ET</i> e <i>OS Goonies</i> são exemplos de “suburban fantastic” exibidos na <i>Sessão da tarde</i> | 90 |
| Figuras 50 e 51 - Dança de 8 ½ é uma referência para <i>Pulp fiction</i> | 99 |
| Figuras 52 e 53 - Cartazes nostálgicos de <i>Era uma vez em... Hollywood</i> e <i>Os mercenários</i> | 100 |
| Figuras 54 a 56 - Exemplos de continuação (<i>Top gun: Maverick</i>), refilmagem (<i>O rei leão</i>) e reimaginação (<i>Jumanji - Bem-vindo à selva</i>)..... | 102 |
| Figura 57 - Cartaz de <i>Super 8</i> traduz estética oitentista do filme..... | 104 |
| Figuras 58 e 59 - Protagonistas juvenis se deslocam de bicicleta em <i>It - A coisa</i> | 105 |
| Figuras 60 a 63 - Cenas de <i>It - A coisa</i> destacam objetos e figurinos dos anos 1980, como automóvel Pontiac Trans Am 1980, televisores tubo, videocassetes, corte de cabelo com mullets e a febre do jeans entre os jovens..... | 106 |
| Figuras 64 e 65 - Em cenas de <i>It - A coisa</i> aparece o cartaz da banda New Kids on the Block atrás de uma porta e a marquise do cinema exibindo <i>Batman</i> e <i>Máquina mortífera 2</i> | 107 |
| Figura 66 - Reconstrução histórica de <i>Zona de interesse</i> não oferece apelo nostálgico..... | 108 |
| Figuras 67 e 68 - Vinhetas na abertura de <i>Grindhouse</i> induzem que sua produção teria sido realizada nas décadas de 1960 ou 1970..... | 109 |
| Figuras 69 a 72 - Negativo queima em <i>Planeta terror</i> e aviso de “rolo perdido” aparece na tela..... | 110 |
| Figura 73 - Frames reunidos de <i>Grindhouse</i> demonstram o uso de efeitos nas imagens..... | 111 |
| Figuras 74 e 75 - Título “ThunderBolt” é substituído por “Death proof” em <i>À prova de morte</i> | 112 |
| Figura 76 - Fotografia dessaturada, assim como o uso de lentes anamórficas, conduzem as escolhas estéticas na representação dos anos 1970 em <i>X - A marca da morte</i> | 113 |
| Figura 77 - Encerramento de <i>Pearl</i> com o clássico letrado “The end”..... | 114 |
| Figura 78 - Divulgação de <i>Oppenheimer</i> baseada no formato de tela..... | 115 |
| Figura 79 - <i>Rocketman</i> evoca a nostalgia através das músicas de Elton John..... | 117 |
| Figuras 80 e 81 - Peter Quill acompanhado de seu walkman em <i>Guardiões da galáxia</i> | 117 |
| Figura 82 - Protagonista consegue voltar à década de 1920 no filme <i>Meia-noite em Paris</i> | 119 |
| Figura 83 - Roteiro de <i>La belle époque</i> entende que aborda a nostalgia..... | 120 |
| Figuras 84 e 85 - Protagonista é questionado sobre qual época gostaria de reviver em <i>La belle époque</i> | 121 |
| Figura 86 - Ordens são dadas à equipe responsável pela atração em <i>La belle époque</i> | 122 |

| | |
|---|-----|
| Figuras 87 e 88 - Victor observa os bastidores da recriação de sua memória em <i>La belle époque</i> | 122 |
| Figuras 89 e 90 - Canhão de luz é direcionado para a atriz que interpreta a jovem Marianne no experimento de <i>La belle époque</i> | 123 |
| Figuras 91 e 92 - Diretor do experimento em <i>La belle époque</i> pede que aumente o volume da música interpretada por cantora no set..... | 124 |
| Figuras 93 e 94 - Sob uma chuva de pétalas de rosas, Victor observa a atriz dançando em <i>La belle époque</i> | 124 |
| Figuras 95 a 97 - Cama começa literalmente a girar para que Victor repita a sensação nauseante do passado em <i>La belle époque</i> | 125 |
| Figuras 98 a 101 - Cenas intercalam as duas Marianne - “passado” e presente - comendo ovo com açúcar em <i>La belle époque</i> | 126 |
| Figura 102 - Marianne não possui a mesma nostalgia que Victor em <i>La belle époque</i> | 127 |
| Figura 103 - Victor diz que embeleza as memórias em <i>La belle époque</i> | 128 |
| Figura 104 - Abertura de <i>Jogador nº 1</i> | 149 |
| Figura 105 - Região das Torres em <i>Jogador nº 1</i> | 149 |
| Figura 106 - A “favela do futuro” em <i>Jogador nº 1</i> | 150 |
| Figuras 107 e 108 - Realidade virtual em <i>Jogador nº 1</i> | 151 |
| Figura 109 - Caixa de <i>He-Man e os mestres do universo</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 152 |
| Figura 110 - Entrada no OASIS em <i>Jogador nº 1</i> | 152 |
| Figura 111 - Mundo do jogo <i>Minecraft</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 153 |
| Figura 112 - Batman em <i>Jogador nº 1</i> | 154 |
| Figura 113 - Cyclops, de <i>Simbad e a princesa</i> , em <i>Jogador nº 1</i> | 155 |
| Figura 114 - Criatura de <i>Um lobisomem americano em Londres</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 155 |
| Figura 115 - Robocop em <i>Jogador nº 1</i> | 156 |
| Figura 116 - Marvin, de <i>Looney tunes</i> , em <i>Jogador nº 1</i> | 156 |
| Figura 117 - Sonic em <i>Jogador nº 1</i> | 157 |
| Figura 118 - Hello Kitty e amigos em <i>Jogador nº 1</i> | 157 |
| Figura 119 - Planeta Doom em <i>Jogador nº 1</i> | 158 |
| Figura 120 - Freddy Krueger, de <i>A hora do pesadelo</i> , em <i>Jogador nº 1</i> | 158 |
| Figura 121 - Parzival acessa inventário de itens em <i>Jogador nº 1</i> | 159 |
| Figuras 122 a 124 - Contraste entre personagens e seus avatares no OASIS em <i>Jogador nº 1</i> | 159 |
| Figura 125 - Pôster de <i>Donkey Kong Junior</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 161 |

| | |
|--|-----|
| Figura 126 - Jason, de <i>Sexta-feira 13</i> , em <i>Jogador nº 1</i> | 161 |
| Figura 127 - Leonardo, de <i>As tartarugas ninja</i> , em <i>Jogador nº 1</i> | 162 |
| Figura 128 - Figura de James Halliday remete à Steve Jobs em <i>Jogador nº 1</i> | 162 |
| Figuras 129 e 130 - Funeral de Halliday em <i>Jogador nº 1</i> apresenta símbolos de <i>Star trek</i> , identificados a partir do Google Lens..... | 163 |
| Figura 131 - Sala de aula em <i>Jogador nº 1</i> | 164 |
| Figura 132 - Objeto semelhante a um tablet em <i>Jogador nº 1</i> | 165 |
| Figura 133 - Avatar de James Halliday em <i>Jogador nº 1</i> | 166 |
| Figura 134 - Título original do filme em <i>Jogador nº 1</i> | 166 |
| Figura 135 - Comentários junto ao vídeo da música-tema de <i>Jogador nº 1</i> no YouTube..... | 168 |
| Figura 136 - Ryu, de <i>Street fighter</i> , em <i>Jogador nº 1</i> | 169 |
| Figura 137 - Mach 5, de <i>Speed racer</i> , em <i>Jogador nº 1</i> | 169 |
| Figura 138 - Van de <i>Esquadrão classe A</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 170 |
| Figura 139 - Roteiro destaca a cultura pop na narrativa de <i>Jogador nº 1</i> | 170 |
| Figura 140 - Veículo da Hot Wheels em <i>Jogador nº 1</i> | 171 |
| Figuras 141 e 142 - DeLorean, coldre de Han Solo e fivela de <i>Thundercats</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 172 |
| Figura 143 - Nova York ambienta o primeiro desafio em <i>Jogador nº 1</i> | 173 |
| Figura 144 - <i>Jogador nº 1</i> se transforma em um jogo de corrida..... | 173 |
| Figura 145 - Motocicleta de <i>Akira</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 174 |
| Figura 146 - Luzes da motocicleta remetem ao filme <i>Tron</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 175 |
| Figura 147 - Parzival cita o Twitch em <i>Jogador nº 1</i> | 175 |
| Figura 148 - Marquise de cinema exhibe “Jack Slater” em <i>Jogador nº 1</i> | 176 |
| Figura 149 - T-Rex ataca os carros em <i>Jogador nº 1</i> | 176 |
| Figura 150 - King Kong no topo do Empire State Building em <i>Jogador nº 1</i> | 177 |
| Figura 151 - Batmóvel do seriado dos anos 1960 em <i>Jogador nº 1</i> | 177 |
| Figura 152 - Personagem homônimo de <i>O gigante de ferro</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 178 |
| Figura 153 - Caixa de <i>A rocha encantada</i> em <i>Jogador nº 1</i> ,..... | 179 |
| Figura 154 - Nave Galactica em <i>Jogador nº 1</i> | 179 |
| Figura 155 - Nave do filme <i>Aliens</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 180 |
| Figura 156 - Nave espacial de <i>Corrida silenciosa</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 180 |
| Figura 157 - Nave de <i>Duna</i> é citada em <i>Jogador nº 1</i> | 181 |
| Figura 158 - Origem do nome Parzival é explicada em <i>Jogador nº 1</i> | 181 |
| Figura 159 - Parzival cita jogo <i>GoldenEye</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 182 |

| | |
|---|-----|
| Figura 160 - Parzival cita música do grupo The Buggles em <i>Jogador nº 1</i> | 182 |
| Figura 161 - Parzival cita clipe de A-Ha em <i>Jogador nº 1</i> | 183 |
| Figura 162 - Parzival cita frase de <i>Superman</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 184 |
| Figura 163 - Art3mis chama Parzival de McFly em <i>Jogador nº 1</i> | 184 |
| Figura 164 - Origem do nome de Wade é explicado em <i>Jogador nº 1</i> | 185 |
| Figura 165 - Adesivos do óculos de Wade em <i>Jogador nº 1</i> | 185 |
| Figura 166 - Interior do setor Diários de Halliday em <i>Jogador nº 1</i> | 186 |
| Figura 167 - Memórias são arquivadas como um museu em <i>Jogador nº 1</i> | 187 |
| Figura 168 - Diálogo sobre memória em <i>Jogador nº 1</i> | 188 |
| Figura 169 - Camiseta de <i>Space invaders</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 189 |
| Figura 170 - Pôster não identificado em <i>Jogador nº 1</i> | 189 |
| Figura 171 - Diálogo sobre voltar no tempo em <i>Jogador nº 1</i> | 190 |
| Figura 172 - Instrumentos musicais em <i>Jogador nº 1</i> | 191 |
| Figura 173 - Anorak utiliza a palavra “padawan” em <i>Jogador nº 1</i> | 191 |
| Figura 174 - Setor de compras do OASIS em <i>Jogador nº 1</i> | 192 |
| Figura 175 - Franquias no setor de compras em <i>Jogador nº 1</i> | 192 |
| Figura 176 - Zemeckis cube em <i>Jogador nº 1</i> | 193 |
| Figura 177 - Diálogo remete a antigo comercial de televisão em <i>Jogador nº 1</i> | 194 |
| Figura 178 - Lista colocada na parede em <i>Jogador nº 1</i> | 194 |
| Figura 179 - Beetlejuice, de <i>Os fantasmas se divertem</i> , em <i>Jogador nº 1</i> | 195 |
| Figura 180 - Goro, de <i>Mortal kombat</i> , em <i>Jogador nº 1</i> | 196 |
| Figura 181 - Chestbuster, de <i>Alien, o oitavo passageiro</i> , em <i>Jogador nº 1</i> | 196 |
| Figura 182 - Óculos de Clark Kent em <i>Jogador nº 1</i> | 197 |
| Figura 183 - Álbum de Billy Idol em <i>Jogador nº 1</i> | 197 |
| Figura 184 - Halliday cita <i>O cristal encantado</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 198 |
| Figura 185 - <i>Cidadão Kane</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 198 |
| Figura 186 - QG de Aech em <i>Jogador nº 1</i> | 199 |
| Figura 187 - Cartazes de filmes em <i>Jogador nº 1</i> | 199 |
| Figuras 188 a 190 - Troca de figurinos em <i>Jogador nº 1</i> | 200 |
| Figura 191 - Criaturas de <i>Space invaders</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 201 |
| Figura 192 - <i>As aventuras de Buckaroo Banzai</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 201 |
| Figuras 193 e 194 - Álbum e pista de <i>Os embalos de sábado à noite</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 202 |
| Figura 195 - Coringa e Arlequina em <i>Jogador nº 1</i> | 203 |
| Figura 196 - Diálogo cita nave de <i>Star wars</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 204 |

| | |
|---|-----|
| Figura 197 - Diálogo cita o diretor John Hughes em <i>Jogador nº 1</i> | 204 |
| Figura 198 - Diálogo cita filmes de John Hughes em <i>Jogador nº 1</i> | 205 |
| Figura 199 - Diálogo envolve comédias dos anos 1980 em <i>Jogador nº 1</i> | 205 |
| Figura 200 - Diálogo sobre cultura pop em <i>Jogador nº 1</i> | 206 |
| Figura 201 - Wade integra a Rebelião em <i>Jogador nº 1</i> | 207 |
| Figura 202 - Camiseta da banda Joy Division em <i>Jogador nº 1</i> | 208 |
| Figura 203 - Fitas VHS em <i>Jogador nº 1</i> | 208 |
| Figura 204 - VHS de <i>O iluminado</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 209 |
| Figura 205 - Cinema The Overlook em <i>Jogador nº 1</i> | 209 |
| Figura 206 - Hotel do filme <i>O iluminado</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 210 |
| Figura 207 - Gêmeas de <i>O iluminado</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 211 |
| Figura 208 - Elevador sangrento de <i>O iluminado</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 211 |
| Figura 209 - Fotografia de <i>O iluminado</i> adaptada em <i>Jogador nº 1</i> | 212 |
| Figura 210 - Cena do banheiro, de <i>O iluminado</i> , refeita em <i>Jogador nº 1</i> | 212 |
| Figura 211 - Machadadas de <i>O iluminado</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 213 |
| Figura 212 - Perseguição no labirinto, de <i>O iluminado</i> , refeita em <i>Jogador nº 1</i> | 213 |
| Figura 213 - Tapete do hotel de <i>O iluminado</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 214 |
| Figura 214 - Baile dos mortos-vivos em <i>Jogador nº 1</i> | 214 |
| Figura 215 - Casaco de Helen em <i>Jogador nº 1</i> | 215 |
| Figura 216 - Diálogo cita videogame Atari 2600 em <i>Jogador nº 1</i> | 216 |
| Figura 217 - Diferentes jogos de Atari 2600 são testados em <i>Jogador nº 1</i> | 216 |
| Figura 218 - Cartuchos do Atari 2600 em <i>Jogador nº 1</i> | 217 |
| Figura 219 - Diálogo cita jogo <i>Pitfall</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 217 |
| Figura 220 - Personagem Nancy Drew é citada em <i>Jogador nº 1</i> | 218 |
| Figura 221 - Mulher-gato em <i>Jogador nº 1</i> | 219 |
| Figura 222 - Telas como extensão da visão humana em <i>Jogador nº 1</i> | 219 |
| Figura 223 - Gigante de Ferro em <i>Jogador nº 1</i> | 220 |
| Figura 224 - Diálogo cita <i>SwordQuest</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 221 |
| Figura 225 - Listagem de jogos para Atari 2600 em <i>Jogador nº 1</i> | 221 |
| Figura 226 - Diálogo cita jogos para Atari 2600 em <i>Jogador nº 1</i> | 222 |
| Figura 227 - <i>Overwatch</i> , <i>Street fighter</i> e <i>Mass effect</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 222 |
| Figura 228 - Personagens de histórias em quadrinhos em <i>Jogador nº 1</i> | 223 |
| Figuras 229 e 230 - Cena de <i>Diga o que quiserem</i> é refeita em <i>Jogador nº 1</i> | 223 |
| Figura 231 - Pesquisa sobre o filme <i>Diga o que quiserem</i> | 224 |

| | |
|---|-----|
| Figura 232 - Cena do videoclipe de <i>What a man gotta do</i> , da banda Jonas Brothers..... | 225 |
| Figura 233 - Criatura de <i>Gremlins</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 226 |
| Figura 234 - DeLorean, de <i>De volta para o futuro</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 226 |
| Figura 235 - Chucky, de <i>Brinquedo assassino</i> , em <i>Jogador nº 1</i> | 227 |
| Figura 236 - <i>Tartarugas Ninja</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 227 |
| Figura 237 - Mechagozdilla em <i>Jogador nº 1</i> | 228 |
| Figura 238 - Adesivo de <i>Mortal kombat</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 228 |
| Figura 239 - Gundam em <i>Jogador nº 1</i> | 229 |
| Figura 240 - Confronto entre mechas em <i>Jogador nº 1</i> | 229 |
| Figura 241 - Madball em <i>Jogador nº 1</i> | 230 |
| Figuras 242 e 243 - Comandos de videogame em <i>Jogador nº 1</i> | 230 |
| Figura 244 - Jogabilidade no Atari 2600 em <i>Jogador nº 1</i> | 231 |
| Figura 245 - Golpe “Hadouken”, de <i>Street fighter</i> , em <i>Jogador nº 1</i> | 232 |
| Figura 246 - <i>Easter egg</i> de <i>Adventure</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 232 |
| Figura 247 - Diálogo cita <i>Mario Kart</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 233 |
| Figura 248 - Cartazes diversos em <i>Jogador nº 1</i> | 234 |
| Figura 249 - ColecoVision em <i>Jogador nº 1</i> | 234 |
| Figura 250- Robô B9, de <i>Perdidos no espaço</i> , em <i>Jogador nº 1</i> | 235 |
| Figuras 251 e 252 - Máquinas de fliperama e bonecos em <i>Jogador nº 1</i> | 236 |
| Figura 253 - Flash em <i>Jogador nº 1</i> | 238 |
| Figura 254 - Personagens de <i>Battleborn</i> e <i>Starcraft</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 238 |
| Figura 255 - Duke Nuken em <i>Jogador nº 1</i> | 239 |
| Figura 256 - Dr. Emmet Brown, de <i>De volta para o futuro</i> , em <i>Jogador nº 1</i> | 239 |
| Figura 257 - Arma de <i>Halo</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 240 |
| Figura 258 - Arma de <i>Queima de arquivo</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 240 |
| Figura 259 - Interceptor, de <i>Mad Max</i> , em <i>Jogador nº 1</i> | 241 |
| Figura 260 - Carros de <i>Christine</i> e <i>Pole position</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 241 |
| Figura 261 - Adesivos na moto de Art3mis em <i>Jogador nº 1</i> | 242 |
| Figura 262 - Adesivo de Hello Kitty em <i>Jogador nº 1</i> | 243 |
| Figura 263 - Delta City, de <i>Robocop</i> , em <i>Jogador nº 1</i> | 243 |
| Figura 264 - <i>A super máquina</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 244 |
| Figura 265 - Outdoor da ACE Chemicals em <i>Jogador nº 1</i> | 244 |
| Figura 266 - Naves espaciais em <i>Jogador nº 1</i> | 245 |
| Figura 267 - Santa Granada em <i>Jogador nº 1</i> | 245 |

| | |
|---|-----|
| Figura 268 - Caixa de <i>Gremlins</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 246 |
| Figura 269 - Carro de <i>Agarra-me se puderes</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 246 |
| Figura 270 - Supergirl em <i>Jogador nº 1</i> | 247 |
| Figuras 271 e 272 - Personagens de <i>Battleborn</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 247 |
| Figura 273 - Cartaz remete a <i>De volta para o futuro</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 248 |
| Figura 274 - Nave espacial de <i>Firefly</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 249 |
| Figuras 275 a 277 - Exterminador, chapéu da banda Devo e Blanka em <i>Jogador nº 1</i> | 249 |
| Figuras 278 e 279 - Armas dos filmes <i>Aliens</i> e <i>O juiz</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 251 |
| Figura 280 - <i>Battletoads</i> , <i>Battleborn</i> e <i>Joust</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 252 |
| Figura 281 - Frase de <i>A felicidade não se compra</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 252 |
| Figura 282 - Personagens de <i>Halo</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 253 |
| Figura 283 - Proxima Midnight e Sagat em <i>Jogador nº 1</i> | 253 |
| Figura 284 - Arma de <i>Gears of war</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 254 |
| Figura 285 - Arma de <i>Krull</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 254 |
| Figura 286 - Saudação de <i>O exterminador do futuro 2</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 255 |
| Figura 287 - Arma de <i>Battlestar galactica</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 255 |
| Figura 288 - Batgirl em <i>Jogador nº 1</i> | 256 |
| Figura 289 - Dragões de <i>Mortal kombat</i> em <i>Jogador nº 1</i> | 256 |
| Figuras 290 a 293 - Gorila gigante em <i>Jogador nº 1</i> comparado às cenas de King Kong nos filmes homônimos de 1933, 1976 e 2005..... | 260 |
| Figuras 294 e 295 - Comparação entre os cartazes de <i>Star wars: O império contra ataca</i> , de Drew Struzan, e de <i>Jogador nº 1</i> , produzido em homenagem ao artista..... | 265 |
| Figura 296 - Reunião de cartazes alternativos de <i>Jogador nº 1</i> inspirados em outros filmes..... | 266 |
| Figura 297 - Composição visual da “nostalgicidade do corpo-espectador”..... | 269 |
| Figura 298 - Comentários junto ao vídeo “Todos os <i>easter eggs</i> de <i>Jogador nº 1</i> ” no YouTube..... | 272 |
| Figura 299 - Várias referências aparecem em um mesmo frame de <i>Jogador nº 1</i> | 274 |
| Figura 300 - Frame da corrida com identificação das referências em <i>Jogador nº 1</i> | 275 |
| Figura 301 - Frame da corrida com identificação das referências em <i>Jogador nº 1</i> | 275 |
| Figuras 302 a 305 - Recortes de frames de <i>Jogador nº 1</i> em comparação com as imagens de Tomb Raider e Dizzy Walin..... | 276 |
| Figura 306 - Composição visual da “nostalgicidade do mundo do filme”..... | 278 |

| | |
|---|-----|
| Figuras 307 e 308 - Cena no banheiro verde em <i>O iluminado</i> e <i>Jogador n° 1</i> | 281 |
| Figuras 309 e 310 - Cena do elevador de sangue em <i>O iluminado</i> e em <i>Jogador n° 1</i> | 282 |
| Figuras 311 e 312 - Jack Torrance, de <i>O iluminado</i> , é substituído por James Halliday e Kira em fotografia de quadro em <i>Jogador n° 1</i> | 283 |
| Figuras 313 e 314 - Experiência de jogar <i>Adventure</i> é reproduzida em <i>Jogador n° 1</i> | 284 |
| Figura 315 - Gráfico com as referências de <i>Jogador n° 1</i> categorizadas por décadas..... | 286 |
| Figura 316 - Gráfico agrupa as referências de <i>Jogador n° 1</i> por segmentos culturais..... | 288 |
| Figura 317 - Montagem apresenta a galáxia da nostálgicidade em <i>Jogador n° 1</i> | 293 |

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1. APRESENTAÇÃO..... | 19 |
| 2. O FENÔMENO DA NOSTALGIA..... | 30 |
| 2.1. ENTENDIMENTOS SOBRE NOSTALGIA..... | 30 |
| 2.1.1. CONDIÇÃO CLÍNICA..... | 30 |
| 2.1.2. CONDIÇÃO PSICOLÓGICA..... | 34 |
| 2.1.3. DESEJO AGRIDOCE..... | 36 |
| 2.1.4. NOSTALGIA RESTAURADORA..... | 39 |
| 2.2. MERCADO DA NOSTALGIA..... | 43 |
| 2.3. CULTURA NOSTÁLGICA..... | 47 |
| 2.4. EFEITO PÓS-MODERNO..... | 63 |
| 3. O CINEMA E A NOSTALGIA..... | 68 |
| 3.1. O DISPOSITIVO CINEMATOGRAFICO..... | 68 |
| 3.2. IMAGINÁRIOS TECNOCULTURAIS..... | 74 |
| 3.3. <i>FLÂNERIE</i> PELA NOVA NOVA HOLLYWOOD..... | 78 |
| 3.4. STEVEN SPIELBERG E A NOSTALGIA..... | 85 |
| 4. DA “NOSTALGIZAÇÃO” À NOSTALGICIDADE..... | 94 |
| 4.1. COLEÇÕES NOSTÁLGICAS..... | 94 |
| 4.1.1. REFERÊNCIAS..... | 96 |
| 4.1.2. SEQUÊNCIAS, REFILMAGENS E REIMAGINAÇÕES..... | 101 |
| 4.1.3. RECONSTRUÇÃO DE ÉPOCA..... | 103 |
| 4.1.4. EFEITOS VISUAIS..... | 108 |
| 4.1.5. TRILHA SONORA..... | 115 |
| 4.1.6. ROTEIRO..... | 118 |
| 4.2. “NOSTALGIZAÇÃO” DAS NARRATIVAS..... | 128 |
| 4.3. NOSTALGICIDADE AUDIOVISUAL..... | 135 |

| | | |
|-----------|--|------------|
| 5. | DISSECANDO <i>JOGADOR Nº 1</i>..... | 141 |
| | 5.1. ASPECTOS METODOLÓGICOS..... | 142 |
| | 5.1.1. INTUIÇÃO..... | 142 |
| | 5.1.2. DESCONSTRUÇÃO..... | 143 |
| | 5.1.3. DISSECAÇÃO..... | 144 |
| | 5.1.4. ESCAVAÇÃO..... | 145 |
| | 5.1.5. CONSTELAÇÕES..... | 145 |
| | 5.2. LABORATÓRIO DE IMAGENS..... | 147 |
| | 5.3. MAIS ESCAVAÇÕES, MAIS REFERÊNCIAS..... | 237 |
| 6. | A NOSTALGICIDADE EM <i>JOGADOR Nº 1</i>..... | 258 |
| | 6.1. IMAGENS DE MEMÓRIA | 258 |
| | 6.2. CONSTELAÇÕES DA NOSTALGICIDADE EM <i>JOGADOR Nº 1</i> | 266 |
| | 6.2.1. NOSTALGICIDADE DO CORPO-ESPECTADOR..... | 268 |
| | 6.2.2. NOSTALGICIDADE DO MUNDO DO FILME..... | 277 |
| | 6.2.3. NOSTALGICIDADE HISTÓRICA-TEMPORAL..... | 285 |
| | 6.3. POR UMA GALÁXIA DA NOSTALGICIDADE..... | 293 |
| 7. | CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 297 |
| 8. | REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 308 |

1. APRESENTAÇÃO

Conforme o acúmulo de imagens, textos e sons do passado, a relação entre a nostalgia e a mídia se tornou mais frequente nas últimas décadas. A disponibilização de produtos culturais associados a um provável despertar de saudade levou iniciativas do campo do entretenimento a encarar a nostalgia como uma prática comunicativa, aparecendo em diversos segmentos da cultura, como programas televisivos, jogos de videogames, canções musicais, marcas publicitárias, ambientes temáticos, vídeos nas redes sociais, brinquedos, obras literárias e, especialmente, seriados e filmes.

O volume midiático é um dos principais desencadeadores de nostalgia na contemporaneidade. Segundo Achard (1999, p. 23), “a memória social está inteiramente e naturalmente presente nos arquivos da mídia”. Tendo esta frase do sociolinguista francês como guia, percebemos que existe algo nessa busca por referências em imagens do passado. Ao observar a frequência com que a nostalgia tem comparecido em produtos culturais, percebemos o potencial para uma investigação acadêmica. Logo, nasceu a temática da tese em sua tentativa de refletir sobre as questões da nostalgia e suas interfaces com os aspectos midiáticos de nosso tempo, fazendo com que possamos observá-la enquanto uma qualidade atuante nos objetos audiovisuais, inclusive como um elemento sedutor que busca pela interação do público.

Embora a origem grega da palavra articule *nostos* (volta para casa) e *algos* (dor), a nostalgia passou por transformações ao longo dos anos, deixando de simbolizar a tristeza pela separação física e aproximando-se de um sentimento de saudade idealizado, muitas vezes relacionado a momentos aprazíveis. Alguns pesquisadores, entre eles Svetlana Boym (2017), entendem a nostalgia como uma epidemia global, sendo um sintoma da atualidade. Esse jogo com o passado, numa relação temporal inscrita nas imagens, influenciou o desenvolvimento de um fenômeno cultural que reinterpreta a definição original da palavra “nostalgia”.

A proposta da pesquisa parte da vontade de estudar o papel da nostalgia na Comunicação, principalmente associada ao cinema. Essa temática se configura como um avanço dos nossos estudos acadêmicos nas áreas da memória e dos processos midiáticos. Durante a graduação em Comunicação Social - Jornalismo, observamos as referências a produtos culturais pop nas imagens dos cinco primeiros longas-metragens do diretor norte-americano Quentin Tarantino, a partir do conceito de iconografia, pelo qual Baitello (2005) considera o mundo como um

lugar que se alimenta de imagens, juntamente com a voracidade por imagens e a gula das próprias imagens¹. O cineasta desenvolve ciclos de referenciação, seja criando, reciclando ou se apropriando de elementos, e acaba tornando seus filmes difusores de cultura pop.

Na dissertação de mestrado em Artes Visuais², analisamos objetos e lugares que despertam memórias, peças habitadas por histórias, coleções que se tornam companheiras das experiências da vida cotidiana - ou seja, um tempo depositado na materialidade. Identificamos que o ser humano busca imprimir marcas nos objetos, cercado-se de registros materiais de sua existência, a fim de não dar vez ao esquecimento e resistir à finitude. Busca-se uma validação da vida através das coisas, capaz de se manifestar por meio de coleções para ancorar memórias. Tal processo visa ressignificar a experiência de estar vivo e alçar uma chance de encontro com a felicidade.

Por conseguinte, a investigação relativa à memória e à cultura pop não começou no processo de doutoramento - e ousamos dizer que nem mesmo no ingresso acadêmico. Sua origem vem da nostalgia como um sentimento onipresente em nossa relação com o mundo. Desde muito cedo, identificamos no âmbito pessoal uma inquietude com a vida, o que nos converteu em curiosos quanto a estratégias humanas que buscam encontrar sentido para o cotidiano. Logo, o cinema se tornou nosso companheiro, sendo, por vezes, uma fuga da realidade, por meio da apresentação de outras histórias e culturas e, por outras, uma chave para reviver experiências, entendendo que esse rememorar o passado, tanto para celebrá-lo quanto sentir saudade de outros tempos, age com o intuito de reforçar uma trajetória, um percurso bem vivido, um caminhar satisfatório.

A nostalgia, ao estar inserida no âmbito cultural, intensifica a proposição de questionamentos a respeito da passagem do tempo e da elaboração das memórias. Gagnebin (2006, p. 97) diz que temos o sentimento forte da caducidade da existência e que, portanto, precisamos inventar estratégias de conservação e mecanismos de lembrança. É o que acontece com a nostalgia, uma vez que se constitui enquanto uma prática comunicativa sugestivamente agradável para lidar com as transformações da vida. A partir do interesse por essa influência

¹ Trabalho de conclusão de curso foi desenvolvido na Universidade Católica de Pelotas com o título de *Indícios da cultura pop nos filmes de Quentin Tarantino*. Não se apresenta disponível em plataforma eletrônica, apenas para consulta em versão física na biblioteca da instituição.

² Pesquisa intitulada *Memorabilia - Uma coleção feita de objetos, escritos e memórias* está à disposição no repositório da Universidade Federal de Pelotas: <https://guaiaca.ufpel.edu.br/handle/prefix/4427>. Acesso 22 jan. 2025.

vinda do passado, desenvolvemos investigações articulando as temáticas da memória, da cultura pop e do cinema em diferentes projetos científicos.

Apesar das ramificações nostálgicas no cenário da tecnocultura, pretendemos direcionar nosso olhar para o dispositivo cinematográfico. Nesse processo, durante a pesquisa, passamos a compreender a nostalgia como uma qualidade do audiovisual (nostalgicidade), sendo atualizada em imagens técnicas produzidas por aparelhos midiáticos. Estas carregam consigo a potência nostálgica de outras épocas, tornando-se imagens de memória. No entendimento do filósofo francês Henri Bergson (1990), memória é a sobrevivência das imagens passadas, sendo que estas imagens irão se misturar a percepções do presente e poderão inclusive substituí-las. Quando despertada por um viés nostálgico, a memória possibilita novas relações com o passado, muitas vezes através do afeto. Essas acepções contribuem para observar a nostalgia como uma virtualidade que mantém na memória algo em devir, seja outras imagens, temporalidades ou imaginários.

O conceito de devir foi desenvolvido pelos filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995) para tratar de uma transformação constante das coisas, na qual tudo ocorre nesse fluxo permanente de mutação para se tornar algo diferente. Esse “vir a ser” possui um caráter de potência, de virtualidade, do encontro de forças à nossa volta. Podemos associar essas características do devir a uma memória subsumida das coisas, passíveis de uma multiplicidade de possibilidades e implicações por meio de movimentos voltados à construção, desconstrução e reconstrução. Estamos interessados no devir nostálgico oriundo dos recorrentes convites realizados pelas mídias, principalmente o cinema, para experimentar a instigante saudade de outros tempos.

Ao encarar a nostalgia como uma prática comunicativa (e como um fenômeno cultural contemporâneo), a pesquisa se relaciona diretamente com a área de concentração do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (PPGCOM/Unisinos), cujo foco são os processos midiáticos. Já na linha a qual nossa pesquisa está inserida, Mídias e Processos Audiovisuais, as questões da tecnocultura audiovisual são voltadas a pensar a memória nas e das mídias, o que nos faz encarar o cinema como um dispositivo que dá a ver imagens de caráter nostálgico que duram por meio de uma virtualidade que pretendemos investigar na tese.

Antes de adentrar às inferências sobre a nostalgia no cinema nos próximos capítulos, vamos relatar brevemente o que vem sendo pesquisado e publicado sobre o tema nas mais diversas áreas do conhecimento. É percebido que o nosso objeto de estudo tem obtido cada vez mais relevância na comunidade científica. Mesmo com o crescente engajamento, os trabalhos ainda são considerados poucos e relativamente recentes. Somente em 2018 foi publicada a primeira obra em português dedicada inteiramente aos estudos da nostalgia como uma prática cultural: *Nostalgias e mídia: No caleidoscópio do tempo*, organizado por Lucia Santa Cruz e Talitha Ferraz. Esse contexto reflete no número de pesquisas encontradas nas principais bibliotecas acadêmicas.

Para o estado da arte, desenvolvido nos primeiros anos da pesquisa, o levantamento realizou buscas em dois bancos de dados, EBSCO e Portal de Periódicos Capes. Os critérios de inclusão compreenderam textos gratuitos, disponíveis na íntegra, com publicação em um intervalo de dez anos (2013-2022), nos idiomas português, espanhol e inglês. Não foi necessário traduzir a palavra, uma vez que integra o vocabulário das três línguas definidas para a pesquisa. Na EBSCO, a palavra-chave “nostalgia” obteve 3.606 resultados e, no Portal de Periódicos Capes, 3.125. Quando acrescida a outros termos, como “cinema”, os resultados apresentaram queda significativa. Na EBSCO, a combinação “nostalgia AND cinema” totalizou 67 publicações e, no Periódicos Capes, foram 94. Tais resultados demonstram a necessidade de aprofundar os estudos da nostalgia, principalmente associados à esfera cinematográfica.

A maior parte das pesquisas abordam a nostalgia enquanto estratégia de marketing. Os trabalhos partem de que, na literatura a respeito do comportamento do consumidor, a nostalgia é considerada uma preferência por bens e experiências pertencentes ao passado, geralmente quando se era jovem. A proposta publicitária é estimular sensações de bem-estar a respeito de experiências anteriores e, assim, conectá-las com o anúncio de marcas. “O marketing faz uso disto trazendo o passado para a tecnologia do presente” (GOULART; OLIVEIRA, 2016). Identifica-se a utilização do valor emotivo como uma ferramenta mercadológica, na qual a nostalgia é uma armação tática para provocar uma viagem à memória coletiva.

O artigo de Goéz e Alzate (2017) se volta para a fotografia, sendo esta capaz de permitir o vínculo do presente com o passado, evocando nostalgia. Ao capturar momentos significativos da existência, as fotografias são capazes de aflorar emoções e provocar o consumo de experiências passadas. O mesmo vale para outras mídias, como o cinema, o rádio, a televisão,

o jornal e a revista, que podem acionar a memória e provocar a imaginação para reinventar o presente. Já no artigo de Alana Destri e Anselmo Lima (2019), a pesquisa investiga uma publicação que manifesta a nostalgia no seu discurso e em seus aspectos subjetivos. Destaca-se a memória coletiva, ou seja, quando um grupo partilha de uma mesma lembrança nostálgica. No caso do texto, analisa-se a Revista Ferrovia, direcionada a leitores que atuam na comunidade ferroviária, governantes e integrantes de empresas públicas e privadas. Em suas páginas, rememora-se com frequência a era dourada da ferrovia, na qual o sistema funicular possuía o monopólio dos transportes no Brasil. A nostalgia é colocada não apenas como um sentimento, mas também está ligada à catarse.

A nostalgia aparece tanto em Destri; Lima (2019) quanto em Oliveira (2016) como uma peça auxiliar na construção do sentido da vida, ajudando as pessoas a lidar com os conflitos existenciais do presente. De certa forma, os pesquisadores entendem que as mudanças constantes do presente pós-moderno podem provocar um olhar para o passado como uma fonte de estabilidade e segurança, o que o torna saudoso. Por isso, os autores alertam sobre a importância de compreender o fenômeno e como somos expostos a ele.

A comercialização da nostalgia é abordada em Oliveira (2016), destacando o crescimento desse movimento a partir da década de 1970, na Europa e nos Estados Unidos. Os exemplos citados incluem desde o interesse em canais como History Channel até a ampla bilheteria do filme *Titanic* (James Cameron, 1997). O artigo também destaca a venda de biografias literárias, como *Getúlio* (2012), de Lira Neto; títulos de não-ficção, como a trilogia *1808, 1822 e 1889*, de Laurentino Gomes, publicada respectivamente em 2007, 2010 e 2013; e novelas de época da Globo, como *Terra nostra* (1999) e *Lado a lado* (2012). Também há pesquisas que se interessam pela memória expressa no consumo de imagens antigas, tendo como objeto de estudo publicações nas redes sociais, como Facebook e Instagram (YOUN, 2020). Tratando-se de redes sociais, o consumo da nostalgia demonstra possibilidades de ser mensurado a partir do uso de hashtags, como #temposdoorkut e #tbt (*throwback thursday*).

Entre os artigos que abordam a nostalgia no cinema, Thomas Leitch faz um apanhado da prática da nostalgia desenvolvida por Hollywood ao longo das décadas. O pesquisador acredita que o cinema comercial norte-americano é autocentrado, uma vez que existe “relutância de Hollywood em celebrar qualquer história, exceto a sua própria” (LEITCH, 2018). Por isso, a nostalgia aparece constantemente em filmes sobre filmes, como *Crepúsculo dos deuses* (Billy Wilder, 1950), *Cantando na chuva* (Gene Kelley, Stanley Donen, 1952) e *O artista* (Michel

Hazanavicius, 2011), cuja exaltação ao passado reside na transição do cinema mudo para o falado.

Todo esse movimento saudosista de Hollywood também inclui as adaptações literárias e de musicais da Broadway: *Chicago* (Rob Marshall, 2002), *O fantasma da ópera* (Joel Schumacher, 2004), *Sweeney Todd - O barbeiro demoníaco da rua Fleet* (Tim Burton, 2007) e *Rock of ages* (Adam Shankman, 2012). Há ainda espaço para rememorar décadas anteriores, como os anos 1950, que podem ser observados por diferentes olhares em *Longe do paraíso* (Todd Haynes, 2002) e *O aviador* (Martin Scorsese, 2004). Leitch (2018) cita também as continuações e os *remakes*, desde *Jurassic park - O parque dos dinossauros* (Steven Spielberg, 1993) a *King Kong* (Peter Jackson, 2005).

Com uma lupa em duas produções específicas, Laura Cánepa e Rogério Ferraraz (2016) analisam os filmes *De volta para o futuro* (Robert Zemeckis, 1985) e *Veludo azul* (David Lynch, 1986). Ambos possuem narrativas que transcorrem na década de 1980, mas o ambiente remete aos anos 1950, seja através das locações e dos cenários, seja através dos figurinos e dos objetos de cena. Além da paisagem imagética, a trilha sonora se vale de canções como *Mr. Sandman* (1954), de Vaughn Monroe and his Orchestra, e *In dreams* (1963), de Roy Orbison, respectivamente.

A pesquisa identifica que o olhar nostálgico oitentista para o passado ganha contornos políticos. São filmes que servem de “documentos de uma época em que os valores da família e da prosperidade individual traziam de volta os modelos de sociedade, de Guerra Fria, de família, de política, de cinema e de cultura dos anos 1950 nos Estados Unidos” (CÁNEPA; FERRARAZ, 2016). Enquanto *De volta para o futuro* indica um conservadorismo, *Veludo azul* provoca um estranhamento, entre repressão e perversão. Os filmes trabalham a nostalgia com valores opostos, buscando evocar diferentes reações e emoções. Independente da proposta, para Cánepa e Ferraraz (2016), trata-se de “superar” ou questionar o cenário atual feito tanto de descobertas e conquistas quanto de crises e mudanças nos anos 1960 e 1970.

Neste mesmo contexto social, o artigo de Sébastien Fevry (2017) apresenta uma onda de cinema nostálgico produzido na França, a partir de 2000, sendo chamado seus integrantes de “filmes em sépia”. A nomenclatura se refere ao efeito em que a composição das imagens parece perder as cores. Essas produções, como *As bicicletas de Belleville* (Sylvain Chomet, 2003), *A voz do coração* (Christophe Barratier, 2004), *Eterno amor* (Jean-Pierre Jeunet, 2004), *Paris 36*

(Christophe Barratier, 2008), e *A datilógrafa* (Régis Roinsard, 2012), mobilizam uma identidade nacional a partir de memórias coletivas.

Fevry (2017) valoriza uma dimensão intertextual nas produções nostálgicas do cinema. No caso dos filmes estudados, há relações com a cultura popular. O pesquisador cita o filme *O pequeno Nicolau* (Laurent Tirard, 2009), que não apenas revive a nostalgia dos anos 1950, mas também relembra para alguns espectadores como era a sua infância lendo a obra de René Goscinny na qual o filme é baseado. O mesmo pode ocorrer quando se assiste a nova adaptação de *A guerra dos botões* (Christopher Barratier, 2011), que, além de fazer referência ao “cinema para família” das décadas de 1950 e 1960, também pode lembrar a primeira versão de 1962 ou ainda o livro publicado em 1912. Toda essa intertextualidade, segundo o autor, acaba por levar o espectador a diferentes dinâmicas de memória e nostalgia. Assim, os filmes informam sobre o que foi perdido e o que pode ser (re)descoberto. No caso dessa “onda de cinema em sépia”, os filmes se relacionam com o sentido de família e valores tradicionais que estão no passado e questionam se é necessária sua expressão no presente.

Destacamos aqui alguns trabalhos encontrados durante a nossa busca pelas bibliotecas acadêmicas. O mapeamento proposto se deu no sentido de identificar, conhecer e analisar estudos sobre a temática da nostalgia no cinema, a fim de desenvolver, a partir de um ambiente potente de exploração, a nossa pesquisa no processo de produção do conhecimento na área das Ciências da Comunicação. O estado da arte se constitui enquanto um processo contínuo para o desenvolvimento da tese e, conforme a investigação foi sendo realizada, mais trabalhos acabaram convocados para a discussão teórica.

Neste sentido, outras rodadas pelos mesmos bancos de dados foram feitas ao longo da investigação, inclusive nos últimos meses do doutoramento, o que nos possibilitou identificar um novo volume de trabalhos acadêmicos produzido nos dois últimos anos de pesquisa (2023 e 2024), entre artigos, livros, dissertações e teses a respeito da relação entre nostalgia e cinema. Durante esse intervalo, a palavra-chave “nostalgia” obteve 798 resultados na EBSCO e 425 trabalhos no Portal de Periódicos Capes. Já para a combinação “nostalgia AND cinema”, a EBSCO registrou 47 publicações, enquanto o Periodicos Capes apresentou 21. Essa nova remessa demonstrou que a temática se mantém no radar dos interesses da comunidade acadêmica, com um aumento significativo nas publicações, vide um incremento entre 13% (Capes) e 22% (EBSCO) nos trabalhos a respeito de nostalgia e de 22% (Capes) até 70% (EBSCO) nas pesquisas nacionais e internacionais que envolvem nostalgia e cinema.

Embora seja abordada em diversas áreas do conhecimento, em concordância com o que observamos no estado da arte, a perspectiva adotada no campo midiático associa a nostalgia com uma proposta de levar ao público uma sensação de bem-estar. Essa articulação, cujo contexto pretendemos analisar, desenvolve-se por meio de uma “nostalgização” das narrativas, o que resulta na presença de uma qualidade memorial oriunda da materialidade fílmica. Com base nisso, para nos ajudar a inventar o problema de pesquisa, utilizamos do método intuitivo, proposto por Bergson e organizado por Deleuze, em que os problemas não estão prontos e precisam ser inventados. “Trata-se de um método essencialmente problematizante (crítica de falsos problemas e invenção de verdadeiros), diferenciante (cortes e intersecções) e temporalizante (pensar em termos de duração)” (DELEUZE, 2004, p. 26).

A nossa intenção parte de compreender como os objetos participam da dinâmica do tempo, avançando no encontro do misto de pesquisa, configurado pelo modo de ser (virtual, inapreensível, qualitativo, temporal) e pelo modo de agir (atual, materializado, quantificável, espacial) do nosso objeto. Isto posto, o problema de pesquisa parte de um virtual que podemos descrever como uma qualidade audiovisual em duração, a nostalgicidade, constituída pela coalescência de diferentes tempos, acarretando processos de produção de sentidos. Esse virtual se manifesta numa materialidade que, em nossa pesquisa, tende a ser as imagens cinematográficas, ou melhor, o cinema. Essa divisão de mistos faz parte da viravolta proposta por Bergson e concede início à operação metodológica.

Desta relação entre virtual e atual, formulamos a pergunta que revela o misto: “Como a nostalgicidade se atualiza no cinema?”. A pesquisa se propõe a investigar a nostalgia como uma virtualidade que dura e age nas produções cinematográficas. Para produzir o *corpus* da pesquisa, vagamos enquanto *flâneur* benjaminiano, colecionando filmes que de alguma maneira dialogam com a nostalgia. Desde a construção do projeto para ingresso no doutorado, consciente da intenção de pesquisarmos sobre o tema em questão, empreendemos uma busca por exemplares cinematográficos que exaltam essa relação temporal. Assim que tais características foram identificadas, os títulos passaram a constituir uma planilha, a qual foi sendo atualizada ao longo de praticamente quatro anos. Os filmes passaram a integrar essa listagem conforme foram sendo assistidos ou conforme fomos lembrando de outras experiências enquanto espectador, o que nos fez assistí-los novamente para confirmar tais impressões nostálgicas. Destacamos que a planilha, apresentada em mais detalhes no terceiro capítulo deste documento, foi elaborada com base nas afecções de pesquisador, sem consulta a outras fontes.

Mesmo com incursões por diferentes obras cinematográficas, o *corpus* foi definido pela análise detalhada de um único filme. Sendo assim, nos propomos examinar essa atualização na materialidade do longa-metragem *Jogador nº 1* (Steven Spielberg, 2018), escolhido em razão do volume de referências a produtos culturais do passado. Inicialmente, seriam analisadas três produções cinematográficas, incluindo também *It - A coisa* (Andy Muschietti, 2017), a partir da reconstrução idealizada dos anos 1980; e *La belle époque* (Nicolas Bedos, 2019), cuja narrativa ficcional aborda uma experiência do protagonista em “reviver” o passado por meio de lentes afetivas. Entretanto, ao perceber durante a banca de qualificação o quanto apenas um deles proporcionou de material em sua dissecação, optamos por atender as recomendações dos professores avaliadores em avançar com profundidade em *Jogador nº 1* e deixar os demais para breves comentários analíticos durante a formação das coleções do quarto capítulo.

Nossa proposta, portanto, surge na intenção de investigar como são dados os sentidos nostálgicos nas produções cinematográficas, reconhecendo e identificando a dinâmica do tempo nas imagens, utilizadas em suas diferentes gradações, para atualizar a qualidade nostálgica. Ao se enveredar pelas materialidades, descortina-se o fenômeno em sua duração, fazendo exercícios de giros, definidos por Bergson como viravolta e reviravolta, sendo este último considerado a conclusão, ou seja, quando virtual e atual se cruzam novamente. Desse modo, a tese adota como problema de pesquisa refletir sobre a nostalgia enquanto uma virtualidade que evoca memória de outros tempos nas imagens cinematográficas, isto é, como a nostalgicidade dura e age no cinema. Esse movimento metodológico busca compreender e refletir sobre a natureza comunicacional do que vamos chamar de nostalgicidade, assim como seu papel na constituição da tecnocultura.

O método intuitivo de Bergson também nos ajuda a formular o objetivo principal da pesquisa: compreender como a nostalgicidade se atualiza no cinema. Especificamente, os objetivos são: 1. Identificar as diferentes qualidades nostálgicas no universo cultural, tendo seu principal foco na produção cinematográfica; 2. Dissecar a nostalgicidade presente no filme analisado, incluindo seus tempos/espacos, as técnicas e as estéticas; 3. Investigar o cinema como produtor de sentidos e de imaginários nostálgicos; 4. Identificar o quê as imagens de nostalgicidade dizem sobre o atual estágio da tecnocultura audiovisual.

Observamos que, neste primeiro capítulo, foi apresentado o tema a ser investigado, as nossas motivações para com a pesquisa, a afinidade junto à área de concentração do PPG em Ciências da Comunicação e com a linha de pesquisa, o estado da arte e a problematização, que

inclui a formação do misto (atual e virtual), o problema de pesquisa, a definição do *corpus* e os objetivos geral e específicos. Além desta parte introdutória, o documento possui outros sete capítulos. Segue a organização das demais divisões do texto:

No segundo capítulo, adentramos à fundamentação teórica, abordando os entendimentos sobre a palavra nostalgia ao longo dos séculos, desde o surgimento enquanto uma doença que acometia soldados durante a guerra, passando por uma visão oferecida no campo da Psicologia e, por fim, uma acepção mais suave na contemporaneidade enquanto um sentimento majoritariamente agradável frente à cultura pop. Também tratamos da mercantilização da nostalgia através de produtos que remetem ao passado. Essas manifestações na cultura são expostas a partir de uma *flânerie* pela qual reunimos uma multiplicidade de materiais encontrados, de forma abrangente, em diversos formatos e dispositivos de mídia.

O terceiro capítulo discute as tendências da nostalgia no cinema, entendendo este último como um dispositivo que relaciona as imagens técnicas e o corpo do espectador por meio de afecções. Desta forma, o dispositivo cinematográfico estimula o acesso, o resgate e até mesmo a produção de memórias, seja buscando por imagens-lembrança para agir no presente, seja evocando imaginários tecnoculturais de diversos tempos. A *flânerie* realizada anteriormente abrangeu diversos segmentos midiáticos e, neste espaço, garante sua continuidade com desdobramentos exclusivamente no âmbito do cinema, tendo os títulos considerados nostálgicos organizados em uma planilha. Tal argumento revela uma produção tipicamente estadunidense ficcional vinculada a um movimento chamado de Nova Nova Hollywood, o qual o diretor Steven Spielberg é um dos principais representantes. O cineasta assina a direção do filme que escolhemos como *corpus* da pesquisa.

O quarto capítulo observa, a partir da listagem de filmes da nossa planilha, as semelhanças entre os recursos técnicos e estéticos utilizados pela indústria cinematográfica e os agrupa em coleções referentes a modalidades da representação nostálgica. Estas coleções se estabelecem enquanto um movimento metodológico e demonstram uma “nostalgização” das narrativas, sendo capaz de romantizar imagetivamente as experiências vividas individual ou socialmente. O percurso da pesquisa mobiliza, a partir da articulação entre os conceitos de duração (Henri Bergson) e audiovisualidades (Suzana Kilpp), a proposição da ideia de nostalgicidade, uma qualidade audiovisual que carrega em devir toda potência tecnocultural da nostalgia.

No quinto capítulo, apresentamos o método da pesquisa, desenvolvido sem filiação a uma

teoria específica que, conseqüentemente, possibilitou relacionar vários procedimentos: intuição, desconstrução, dissecação, escavação e constelações. A análise profere apontamentos a respeito da nostálgicidade evidenciada pelas imagens do *corpus*. Ao todo, apresentamos 182 frames retirados do fluxo habitual de especiação do longa-metragem *Jogador nº 1*.

O sexto capítulo aborda a nostálgicidade em *Jogador nº 1*, observando as imagens extraídas a ponto de entendê-las enquanto imagens de memória, sendo capaz de formar três constelações que iluminam os sentidos nostálgicos articulados durante a exibição do filme. Tais tensionamentos podem vir a ser utilizados para análise de outras obras cinematográficas. Esse convite ganha tons de manifesto quando se faz possível enxergar a galáxia da nostálgicidade audiovisual, podendo ser ampliada a partir de novas constelações.

No sétimo capítulo, oferecemos as considerações finais, retomando os passos da investigação empreendida e pontuando seus aspectos mais relevantes. Por fim, o oitavo capítulo reúne as referências bibliográficas utilizadas ao longo deste documento. Aproveitamos para fazer um adendo e recomendar a consulta da planilha da nostalgia, disponibilizada de forma on-line pelo endereço <https://tinyurl.com/uhnzws8v> e a qual consideramos como um anexo ao trabalho.

2. O FENÔMENO DA NOSTALGIA

Neste capítulo, buscou-se compreender o fenômeno da nostalgia em suas variadas expressões na sociedade. Por isso, dividimos o texto em quatro partes. A primeira delas tem o foco na conceituação de nostalgia e a transformação dos entendimentos da palavra ao longo dos séculos. Já a segunda parte aborda o mercado de produtos culturais que estimulam um encantamento através da relação nostálgica. A terceira parte acompanha a realização de uma *flânerie* que observa a manifestação do fenômeno em diversos setores da cultura, avançando para o nosso interesse principal: o cinema. A última seção trata a respeito da nostalgia como um efeito da pós-modernidade, inserida numa lógica de consumo que enfatiza imagens, entretenimento e representação.

2.1. Entendimentos sobre nostalgia

A trajetória da nostalgia apresenta um longo caminho de transformações em pouco mais de três séculos. Nas próximas páginas, avançaremos por seu surgimento enquanto uma doença de guerra, depois pela compreensão oferecida no campo da Psicologia e, por fim, uma acepção contemporânea relacionada a um sentimento majoritariamente agradável frente à cultura pop. Ainda que não seja o foco da pesquisa, também adentramos uma visão negativa do fenômeno, a nostalgia restaurativa.

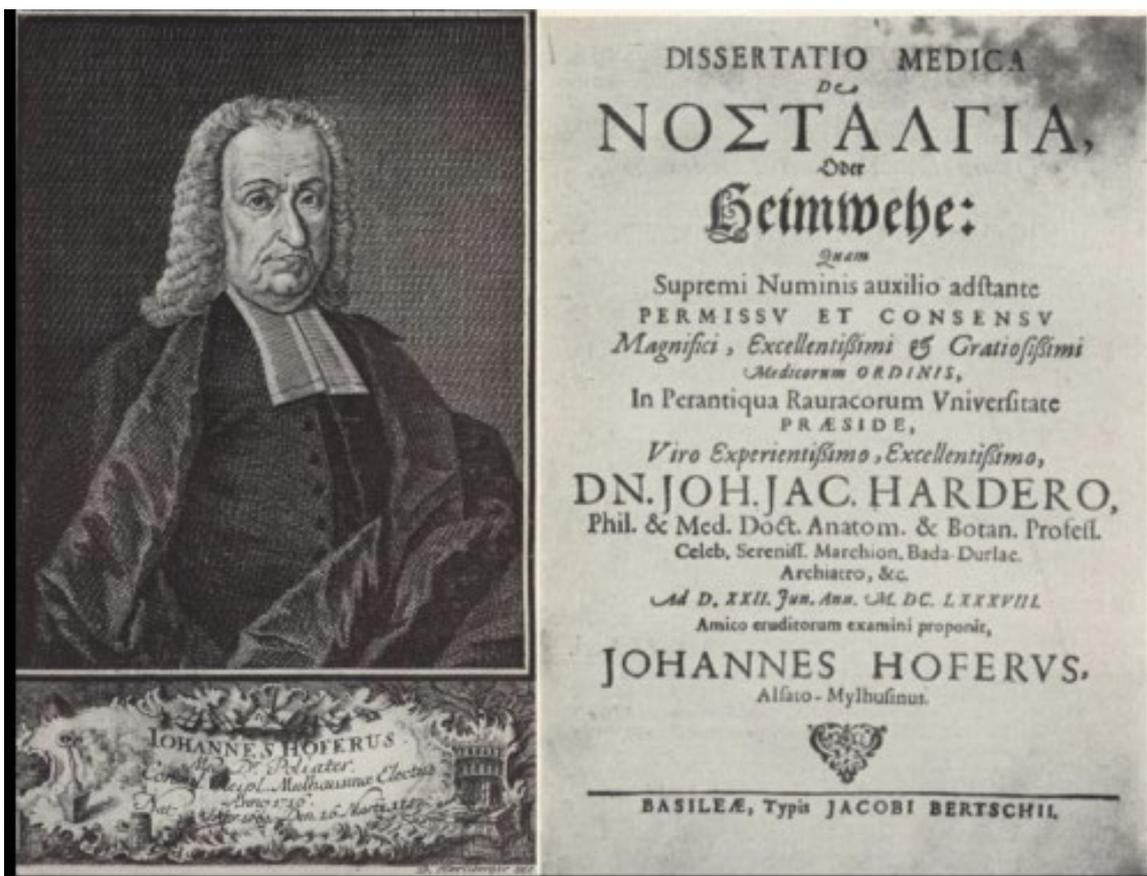
2.1.1. Condição clínica

A palavra “nostalgia” possui etimologia grega e deriva de *nostos* (volta para casa) e *algos* (dor). Essa articulação intenta denominar o sofrimento pela distância do indivíduo de sua terra natal. Um dos primeiros e mais clássicos exemplos aparece em *Odisseia*, obra poética escrita por Homero no século 8 antes de Cristo, referindo-se à trajetória épica de Ulisses ao retornar da Guerra de Troia para a ilha de Ítaca. O sentimento que move a jornada do herói é a nostalgia, o esperado regresso ao lar.

Homenageando *Odisseia*, um estudante suíço de Medicina, Johannes Hofer, cunhou a palavra “nostalgia” como um termo médico, no ano de 1688. A referência, conforme Botelho

(2022), seria a uma doença recorrente no Exército popularmente conhecida como “saudade de casa”. A manifestação ocorria em soldados que lutavam no exterior aos quais eram acometidos de uma melancolia profunda, dotados de olhar perdido, sonolência constante, apatia, crises de choro e indiferença frente às situações, permanecendo como um rosto sem vida. Havia, inclusive, uma lista de sintomas, tanto físicos quanto psicológicos, como náusea, febre, perda de apetite, alterações nos pulmões, inflamação cerebral e paradas cardíacas. Entre as recomendações de tratamento, Boym (2017) cita ópio, sanguessugas, emulsões hipnóticas quentes e viagem para as montanhas, onde se poderia respirar ar puro.

Figura 1 - Retrato de Johannes Hofer e capa de sua dissertação sobre nostalgia



Fonte: The American Academy in Berlin. Disponível em: <https://www.americanacademy.de/pandemic-nostalgia/>. Acesso em: 22 ago. 2023.

A nostalgia deixava o indivíduo com uma única e fixa ideia: o desejo de retorno à sua terra. Com a atenção diminuída para estímulos externos, os “nostálgicos” respondiam a poucas interações. Enquanto os médicos percebiam melhoras ao oferecer coisas que remetiam à casa, como sopas, leite fresco e melodias folclóricas dos vilarejos, os oficiais acreditavam no

contrário e chegaram a proibir cantilenas nos campos de batalha, independente se fossem cantadas, tocadas ou assobiadas. Sobre essas canções que acometiam os soldados de nostalgia, Starobinski (2016) acredita que os efeitos relativos a lembrar o país de origem, seus antigos prazeres, sua juventude e seu modo de viver, excitava neles uma dor amarga por terem perdido tudo isso. Desta forma, a música já não agia como música, mas como sinal memorativo.

Na visão clínica, o quadro poderia ser revertido quando lhes era entregue fotos da família ou quando recebiam a notícia de que voltariam para o lugar natal. Outro dado interessante é que os soldados com mais sintomas costumavam vir de regiões rurais, enquanto os habitantes de meios urbanos supostamente seriam mais resistentes. Também se identificou casos semelhantes com indivíduos exilados ou desterrados, como marinheiros, imigrantes e estudantes longe de casa. A versão marítima da nostalgia foi chamada de “calentura”.

A despeito de ser considerada uma doença curável, havia uma preocupação de que a nostalgia se tornasse uma epidemia, ou melhor dizendo, um vírus que pudesse derrubar um batalhão inteiro durante a guerra. Em casos extremos, os militares acometidos de nostalgia buscavam a deserção ou o suicídio. Por isso, em algumas situações, foram conferidas licenças para soldados que estavam sofrendo de nostalgia. A doença foi considerada por generais do Exército - e até mesmo médicos - como vergonhosa, tendo sua manifestação em soldados que julgavam mais fracos.

Métodos drásticos foram aplicados para tentar arrasar com a doença. Em 1733, o general russo Jourdan Le Cointe propôs vencer a nostalgia ao induzir o terror nos soldados de seu exército que avançavam pela Alemanha. Conforme relata Starobinski (2016), Le Cointe ordenou que os primeiros doentes de nostalgia seriam enterrados vivos. Depois de dois ou três casos identificados no dia seguinte, inclusive com o castigo aplicado, não houve mais um nostálgico sob o seu comando. Por diversos motivos, passou-se a suspeitar de alguns soldados que teriam simulado a doença para escapar da vida militar. A fim de diferenciar farsantes dos verdadeiros nostálgicos, médicos chegaram a elencar sintomas que consideravam autênticos, como emagrecimento rápido e em excesso, ausência de olhar brilhante e diminuição dos batimentos de pulso.

A ocorrência inicial da enfermidade foi registrada em militares suíços servindo na França e na Bélgica. Entretanto, dois séculos depois, era reconhecida por médicos de todos os países da Europa, admitindo-se que qualquer pessoa, independente da classe social, poderia contrair

a doença. O volume de diagnósticos referentes a casos de nostalgia levou muitas pessoas a serem internadas em manicômios. A fim de evitar o descontrole da situação, chegou-se ao exagero de evitar longos afastamentos dos países de origem, temendo manifestações patológicas. Tal comportamento era descabido, pois as condições de estarem deixando o lugar natal não se comparavam com a sorte de soldados e marinheiros levados à força para servir no estrangeiro. Um dos poucos registros imagéticos da época é a litografia produzida pelo artista francês Joseph Louis Hippolyte Bellangé, na qual uma enfermeira atende uma paciente acometida por nostalgia.

Figura 2 - Obra *Le mal du pays* (1832), do artista Joseph Louis Hippolyte Bellangé



Fonte: Paris Musées. Disponível em: <<https://www.parismuseescollections.paris.fr/fr/musee-carnavalet/oeuvres/le-mal-du-pays#infos-principales>>. Acesso em: 10 de ago. de 2023.

A história da nostalgia nos mostra que a palavra foi forjada para reconhecer um sentimento específico enquanto uma enfermidade. Starobinski (2016) considera Johannes Hofer como responsável pela criação de uma doença, uma vez que a tristeza pelo afastamento do meio habitual não configura como um estado anormal, mas uma turbulência no curso da vida. “A novidade consistia na atenção do médico, na decisão de considerar esse fenômeno

afetivo como uma entidade mórbida e submetê-la às interpretações do raciocínio médico” (STAROBINSKI, 2016, p. 278).

A definição de nostalgia como “o terrível mal das saudades de casa” perdurou até o fim do século 19, quando reduziu sua importância na Medicina. Diminuem os casos registrados nos hospitais militares, o que pode estar relacionado a um tratamento menos agressivo no Exército. Assim, a nostalgia é renegada enquanto categoria clínica e passa a ser cada vez mais associada à dor provocada pela passagem do tempo. Torna-se, inclusive, um termo poético na literatura e se funde à linguagem comum.

2.1.2. Condição psicológica

A categorização de nostalgia como uma “doença da mente” ganhou força no campo da Psicologia durante a primeira metade do século 20. À medida que os casos dos soldados desenraizados de sua pátria passaram a ser entendidos como transtorno de estresse pós-traumático, a nostalgia começou a ser associada a sentimentos de solidão, depressão e descontentamento com o presente. Dessa forma, o transtorno nostálgico poderia ser suscitado, por exemplo, pelo falecimento de um ente querido ou pela transformação irreparável de um lugar conhecido. É possível perceber uma inconformidade com a passagem do tempo ou até mesmo um desejo de fuga de uma realidade desconfortável. “O que o sujeito lamenta, nesses casos, é a transformação do presente em passado” (NATALI, 2006, p. 28).

Os estudos de Sigmund Freud sobre o comportamento humano estimularam a discussão a respeito do apego a um objeto perdido, oriundo de desejo, luto e pulsões. Mesmo que a palavra “nostalgia” apareça raras vezes na obra do “pai da psicanálise”, suas ideias foram levadas para uma reflexão cada vez mais próxima desse reencontro com o passado. Por isso, a nostalgia aparece em alguns trabalhos da literatura psiquiátrica, principalmente estudos alemães e suíços. São narrados casos de adolescentes que apresentam impulsos ou reações explosivas, tendo sua origem em pressões externas ou separação do meio original. Outros relatos apontam para a situação que acomete prisioneiros, impossibilitados de voltar ao convívio social, e refugiados, que, em razão de alguma perseguição, foram obrigados a deixar seu país de origem.

Apesar das interpretações, a nostalgia segue vinculada a um tempo irrecuperável. Anteriormente, quando o “nostálgico” retornava a sua terra, encontrava pessoas e coisas que não mais se pareciam com o que haviam sido. Não lhe era devolvido o espaço e a paisagem desejados, que permaneciam latentes apenas na lembrança. Nessa nova denotação da palavra, cada vez menos se fala em doença. O foco recai na acomodação do indivíduo com a sua realidade. “Não se sublinha mais o desejo de retorno, mas, ao contrário, a falta de adaptação” (STAROBINSKI, 2016, p. 299).

A nostalgia se mostra nutrida por memórias consideradas felizes, que, em um primeiro momento, trazem conforto ao indivíduo, mas depois provocam um doloroso sentimento de separação. É na direção desse passado que os “nostálgicos” querem retornar. “Os pensamentos e as memórias são lembrados com o desejo de querer que a mesma memória aconteça novamente” (BOTELHO, 2022, p. 10). É como se estivesse em um estado de sonho, buscando voltar ao passado e ficar revivendo continuamente, como num *loop*, aquelas lembranças preciosas.

Tal conflito psicológico costuma ter origem quando se deixa de ser jovem e é preciso lidar com as responsabilidades do mundo adulto, o que faz surgir uma vontade de conservar os privilégios da situação infantil, considerada um ambiente seguro mantido sob as asas dos pais. Essa reação, variável em cada indivíduo, expressa uma dificuldade de viver o presente e, por isso, em muitos casos, a nostalgia nasce de uma infância e juventude que reaparece em imagens douradas. Revela-se, para Starobinski (2016, p. 286), como “uma presença mental que nos faz sentir, com dor e delícia, a impossibilidade de reconstituição do universo que se foi”. É essa romantização das memórias que acaba sendo manifestada poeticamente em diversas obras literárias, a partir de nomes como Gustave Flaubert (*Madame Bovary* e *Salammbô*), Ernest Hemingway (*Do outro lado do rio, entre as árvores* e *Paris é uma festa*), Virginia Woolf (*Um esboço do passado*) e Jack Kerouac (*On the road*).

A trajetória da palavra “nostalgia” se faz semelhante a da “melancolia”, que também foi considerada uma doença por décadas. No século 19, psiquiatras negaram a condição clínica da melancolia, sendo considerada um estado de abatimento e de grande tristeza, muitas vezes incapacitante. Pode também ser um sintoma de alguma doença, como a depressão. Ao contrário da melancolia, associada ao esmorecimento do indivíduo, a nostalgia avança para um caminho que passa a equilibrar ou até mesmo negar suas características iniciais.

2.1.3. Desejo agridoce

Na segunda metade do século 20, a palavra apresenta um renascimento a partir de contornos mais brandos ao se referir a um sentimento de saudade idealizado, geralmente associado a recordações de um tempo em que se era feliz. Nostalgia deixa de simbolizar a tristeza pela separação física ou temporal e se torna uma outra forma de se relacionar com a memória. Para Ernani Freitas e Rafael Moura (2018), o elo entre o passado e o presente fomenta a projeção de um sentimento nostálgico. Identifica-se uma característica fundamental sobre o funcionamento da nostalgia, a qual é possível “recordar sem ser nostálgico, mas não se pode ser nostálgico sem recordar: a nostalgia é uma força emocional que permite certos tipos de reminiscência” (SIRIMARCO, 2017, p. 43). Ao passo que lembrar do passado é uma atividade recorrente, a nostalgia se torna, portanto, parte da condição humana.

Nosso mapeamento sobre o conceito de nostalgia identificou uma formulação geral relacionada a um desejo pelo passado, fazendo referência a algo que não existe mais e, portanto, tornado inatingível. Entretanto, os estudos midiáticos têm abordado a questão por um viés que cada vez mais se distancia dos sentidos encontrados no dicionário para a palavra. Na língua portuguesa, por exemplo, ainda temos uma definição de um sentimento provocado pela privação de algo:

1 Melancolia ou tristeza profunda causada em pessoa exilada ou longe de sua terra natal: “[...] Anselmo pôs-se a falar saudosamente da terra amada e longínqua [...] e despertou na alma do patricio a nostalgia [...] lembrando-lhe a terra nativa onde lhe haviam corrido os dias da infância” (CN).

2 Sentimento ligeiro de tristeza sentido por alguém, pela lembrança de eventos ou experiências vividas no passado; saudades ou tristeza por algo ou alguém que já não existe mais ou que já não possuímos mais: “E foi com uma espécie de nostalgia [...] a sensação de que já tinha estado ali nas mesmas circunstâncias, só que mais feliz e inocente, que começou a andar distraído” (JU).

3 Tristeza sem um motivo aparente (NOSTALGIA, 2015)

Nas últimas décadas, a temática da nostalgia acabou deixando seu caráter sombrio e de sofrimento em relação ao passado para adquirir diferentes dimensões. Pode ser entendida como o argumento de uma estratégia publicitária, principalmente na área do marketing; força simbólica presente em objetos culturais; elemento intertextual capaz de conectar narrativas de diferentes tempos; e peça auxiliar na construção do sentido da vida, contribuindo para novos

futuros. Sobre esta última elaboração, Sedikides *et al.* (2008) argumenta que a nostalgia impregna a vida de significado, facilitando o enfrentamento da ameaça existencial, ou seja, a nossa própria finitude. Carregamos conosco o sentimento da caducidade da existência, que, no caso da nostalgia, ao invés de induzir a uma sensação paralisante, pode tornar necessário inventar mecanismos de preservação da memória, arquivamento, registros e marcas da experiência de vida.

Diante de várias possibilidades, os pesquisadores Mariana Pereira e Luis Fernando Hor-Meyll (2017) citam pesquisas para comprovar que a nostalgia é reputada como uma emoção predominantemente positiva na área da Comunicação. Inclusive, tratam a nostalgia como um estímulo de afeto:

‘Nostalgia’ significa um sentimento gerador de preferência (gosto, atitude positiva ou emoção favorável) por pessoas, locais, experiências ou coisas que eram mais populares ou comuns quando o consumidor era mais jovem, ou por momentos compartilhados por seus grupos de referência ou por meios de comunicação (PEREIRA; HOR-MEYLL, 2017, p. 538).

Outras pesquisas apontam que a nostalgia pode, inclusive, provocar o aumento de humor, inspiração, criatividade, otimismo e percepções de significado na vida. Sedikides *et al.* (2008) argumenta que a nostalgia emergiu como uma força humana, sendo geradora de afeto, elevadora de autoestima e fortalecedora de conexão social, ajudando a navegar pelas vicissitudes do dia a dia. Essa mudança ocorre porque o conceito da palavra nostalgia percorreu um longo caminho, cuja origem enquanto um sentimento pessoal (“saudade de casa”), sobretudo relacionado a um local específico para cada indivíduo, avançou para um sentimento compartilhado, em que um grupo de indivíduos divide memórias relativas a objetos, pessoas, eventos e locais. Essa quebra de paradigma possibilitou compartilhar o passado mediado pela nostalgia, estabelecendo-se como uma forma de conexão no mundo.

Nessa linha de raciocínio, Botelho (2022, p. 11) define a nostalgia como “a boa sensação em que você tem quando se lembra de coisas do seu passado. Quando você meio que se senta, sorri e pensa para si mesmo, uau, isso foi divertido ou feliz”. O mesmo pode ocorrer ao se referir a produtos culturais, como filmes, séries, livros, músicas e jogos de videogame. Expressões de tom memorialístico, como “Nossa! Eu me lembro...” ou “Esse era do meu tempo...”, são frequentes e despertam satisfação. Essa interpretação faz com que Katharina

Niemeyer (2018), uma das principais pesquisadoras do tema, define a sensação nostálgica como o desejo agriado por tempos e espaços do passado.

Ao invés de se voltar para uma tentativa frustrada de reproduzir o passado no presente, o ser humano passa a se deliciar em ter suas trajetórias afetivas e/ou de identificação rememoradas. Nesse sentido, Davis (1979), aponta alguns termos que passaram a estar relacionados à nostalgia, como “conforto”, “velhos tempos”, “infância” e “saúde”. O fenômeno da nostalgia encontra tantos adeptos porque os acontecimentos saudosos se tornam parte integrante da experiência de vida das pessoas. Buscamos preservar a memória de diferentes formas e tanto incentivamos quanto somos incentivados a guardar as experiências. Essa força motriz contribuiu para o desenvolvimento de diversos projetos sociais envolvendo a preservação da memória:

O insucesso da medicina em curar a doença da nostalgia despertou, na era industrial, o olhar das Ciências Sociais, que passou a testemunhar uma epidemia de nostalgia em nível de sociedade, fomentando a construção de museus, a restauração de monumentos e tradições e o nascimento de uma arte romântica que buscava resgatar um passado idealizado como puro e desacelerado (BOTELHO, p. 5).

Sobre os perigos desse passado idealizado, vamos comentar na próxima seção. Enquanto isso, destacamos o regime de memória que se multiplica por espaços de rememoração e iniciativas de preservação histórica. São criados lugares de memória, como chama Pierre Nora (1993), numa forma de compensar a ação destrutiva do tempo sobre as coisas. “O passado tornou-se ‘patrimônio’” (BOYM, 2017, p. 159). Embora se discuta os avanços da tecnologia como uma forma de nos lançar em direção a um futuro surpreendente, o culto ao passado persiste em nossa sociedade, sendo incentivado através das diversas manifestações na cultura. De qualquer forma, percebemos que a noção contemporânea da nostalgia afasta os sentimentos preponderantemente de caráter negativos, como melancolia, dor e tristeza, deixando-os de constituir as principais características associadas à palavra. O topo da pirâmide se torna o prazer em rememorar experiências e, no contexto cultural, em reconhecer os produtos culturais como se fizessem parte da existência pessoal. Propõe-se, assim, uma perspectiva mais agradável que considera a nostalgia enquanto uma força sedutora capaz de ecoar o passado midiático. Antes de adentrarmos nessa relação, vamos comentar sobre o seu lado negativo.

2.1.4. Nostalgia restauradora

Nostalgia é uma palavra que aparece repetidamente nas páginas da novela gráfica *Watchmen*, escrita por Alan Moore e ilustrada por Dave Gibbons, cuja publicação ocorreu entre 1986 e 1987. Na trama, o personagem Ozymandias possui uma empresa de cosméticos cujo novo lançamento é um perfume intitulado “Nostalgia”. Peças publicitárias dotadas de frases como “Onde está a essência que era tão divina?” divulgam o produto ao longo da narrativa. É interessante observar a indução ao sentimento de nostalgia justamente em uma época que as relações entre Estados Unidos e União Soviética estavam prestes a implodir durante a Guerra Fria. Com um presente repleto de incertezas, somado a um discurso especulativo de apocalipse nuclear, qualquer lembrança de um tempo simples e próspero, seria aceito - e até mesmo mitificado - pelas pessoas.

Figura 3 - Quadro de *Watchmen* apresenta cartaz divulgando o perfume “Nostalgia”



Fonte: Elaborado pelo autor.

Além dos cartazes, frascos esféricos do perfume “Nostalgia” são inseridos algumas vezes ao longo da narrativa. Quando aparecem, trazem consigo fantasmas do passado. Destacamos um trecho em que a personagem Espectral comenta sobre um brinquedo, um

castelo que ficava dentro de uma bola de cristal, onde uma neve caía lentamente. “Achei que dentro da bola havia algum tipo diferente de tempo, um tempo mais lento. Mas, só havia água”, comenta a personagem, enquanto as imagens mostram um frasco de vidro do perfume “Nostalgia” sendo arremessado no ar e se espatifando em vários pedaços.

Figura 4 - Tira de *Watchmen* mostra perfume “Nostalgia” sendo quebrado



Fonte: Elaborado pelo autor.

Essa passagem revela a ilusão criada por uma nostalgia que induz a passados imaginados, afastando-se da realidade para mergulhar em uma fantasia. Embora não seja de interesse desta pesquisa, não poderíamos deixar de abordar uma das manifestações contemporâneas do nosso objeto de estudo, despertada sobretudo em tempos de crise. Inclusive, muitas vezes, a nostalgia é lembrada por seus efeitos nefastos, tanto de provocar o afastamento da realidade quanto de glorificar um passado. Sendo assim, abordaremos rapidamente o que se pode chamar de nostalgia restauradora.

O termo foi criado por Svetlana Boym (2002) a partir da dicotomia entre nostalgia reflexiva, vertente a qual essa pesquisa se interessa em investigar, e nostalgia restauradora, que tem forte relação com o âmbito da política. A primeira categoria é pessoal, investe no devaneio e exalta a si mesma através da arte, da literatura e da música. Entende que o passado é irrecuperável e deleita-se com sua distância enevoada. É essa relação agrídoce, nascida de uma virtualidade temporal presente no cinema, que queremos explorar criticamente na tese.

Por outro lado, a nostalgia restauradora busca restaurar uma ordem mais antiga, variando da intransigência pelas coisas modernas para o apoio aos esforços militares de voltar no tempo. Tende a ser grande na pompa, no folclore e no nacionalismo ao reforçar os contos de glória do passado, assim como feridas e insultos antigos. Esse pensamento, segundo Boym (2002), acaba por fabricar mitos antimodernos, promover o retorno de símbolos nacionais e investir em teorias de conspiração. Por isso, relaciona-se com o que é apresentado nas páginas de *Watchmen*, sendo uma sedutora fragrância que modifica e alimenta percepções equivocadas.

A nostalgia pode se tornar perigosa quando é vinculada a crenças paranoicas sobre a restauração de uma época anterior, o que ocorre principalmente através de discursos políticos ancorados no retorno de um ideal de passado. Esse pensamento ganhou força a partir de 1950, quando os valores tradicionais e o padrão norte-americano de família passaram a ser questionados, principalmente a partir da luta por direitos das mulheres, que ganharam direito a voto, ao trabalho com equiparação de salário, à ocupação de cargos políticos, a adquirir propriedades em seu nome e, também, a possibilidade de optar pelo divórcio.

Figura 5 - Peça publicitária da campanha de Ronald Reagan



Fonte: United States Studies Centre. Disponível em: <<https://www.ussc.edu.au/events/reagan-making-america-great-the-first-time>>. Acesso em: 10 ago. 2023.

O ambiente de transformações culminou com o discurso de um retorno aos “velhos tempos”, de uma velha ordem social. O exemplo marcante disso é a campanha política do 40º presidente dos Estados Unidos, Ronald Reagan, com o slogan *Make America great again*³,

³ Tradução nossa: “Faça a América novamente excelente”.

utilizado em 1980 e inaugurando a década em que *Watchmen* foi publicada. Reagan usou da angústia econômica vigente, marcada por estagnação e inflação, para induzir o desejo por um passado mítico onde a situação do país era melhor. Naquele ano, Reagan venceu o pleito eleitoral. Décadas depois, o slogan foi resgatado por Donald Trump, que registrou a marca sob sua patente e adotou-a como símbolo da campanha política em 2016. Trump tentou fazer o mesmo ao convocar o patriotismo da população a fim de reagir contra o governo de Barack Obama.

No exato período, outro slogan - e em outra parte do mundo - também ganhou força: *Take back control*⁴. A expressão foi usada por apoiadores do Brexit (abreviação de *british exit*), ou melhor, a saída do Reino Unido da União Europeia, cuja defesa visava uma autonomia de executar suas próprias leis, supostamente perdidas ao fazer parte do bloco econômico. Para Gandini (2020), ambos slogans flertam com sentimentos de desencanto, raiva, ansiedade e medo, a partir de campanhas que prometem o retorno a uma época antes da crise, um mundo mais simples, numa sociedade largamente branca, etnicamente homogênea, heterossexual e patriarcal. As ideias também estavam associadas a um sentimento de anti-imigração. O longo processo do Brexit só veio a se concretizar definitivamente em 31 de janeiro de 2020.

Evidencia-se a ascensão de um movimento de revisão histórica, buscando por uma “era de ouro” constituída a partir de um suposto equilíbrio social. Esse sentimento fez insurgir diversas governanças no globo (Itália, Alemanha, Hungria, Polônia, etc.), inclusive na América Latina, tendo entre elas a presidência de Jair Bolsonaro no Brasil. São ideologias repressivas, travestidas de nostalgia e que ameaçam o regime democrático.

A promessa de reconstruir o lar ideal repousa no cerne de muitas ideologias poderosas hoje em dia, tentando-nos a trocar o pensamento crítico por laços emocionais. O perigo da nostalgia é que ela tende a confundir o verdadeiro lar com aquele imaginado. Em casos extremos ela pode criar uma terra natal fantasma, em nome da qual alguém está pronto a morrer ou a matar. A nostalgia irrefletida pode gerar monstros (BOYM, 2017, p. 4)

Recuperar um passado glorioso destruído pela modernidade levou a nostalgia a ser antiprogressista e alienante. Surgem, então, os perigos da nostalgia, geralmente associados a um viés político reacionário. Muitas vezes adota-se esse tipo de discurso porque é mais fácil investir as esperanças no passado lembrado, a partir da suposta estabilidade e confiabilidade, do que nas incertezas do presente. O surto de nostalgias restauradoras irrompe, geralmente, depois de grandes mudanças ou revoluções, numa tentativa de negar as transformações em

⁴ Tradução nossa: “Retomar o controle”.

curso ou que se aproximam. Assim, os conservadores realizam uma manobra com o intuito de obter novamente o poder, quase como um mecanismo de defesa, articulando o passado como um lugar de segurança, na exaltação das tradições e rejeição a novos desafios.

A partir das análises da nostalgia restauradora, Bauman (2017) criou o termo “retrotopia”, o qual define como uma visão de um passado perdido, roubado ou abandonado que não morreu, e ao não se ligar a um futuro, torna-se inexistente. Nascem utopias do passado, com ideais outrora abandonados ganhando força como possíveis caminhos para um mundo melhor. Enquanto isso, a ideia de futuro é alimentada como um local de pesadelos, no qual irá se perder o emprego, a posição social, a casa própria e os pertences pessoais.

Apesar de termos conhecimento sobre os prejuízos deste tipo de nostalgia, a pesquisa em questão pretende focar na outra vertente apresentada por Boym: o lado reflexivo, delirante e crítico associado à arte. Essa nostalgia de caráter afetivo se relaciona com os produtos da cultura pop, capazes de instaurar um mercado que estimula o consumo de memórias agradáveis.

2.2. Mercado da nostalgia

A nostalgia foi mercantilizada e estetizada exponencialmente a partir da década de 1970 nos Estados Unidos, o que conseqüentemente reverberou no mundo todo. Essa data é apontada nos estudos dos professores Paul Grainge (2000), tratada como uma “emergente fascinação retrô”, e Gary Cross (2015), que a chama de “nostalgia consumida”. Grainge elenca uma variedade de fatores responsáveis pelo surgimento dessa dimensão econômica atrelada à nostalgia: a diversidade de mercados da memória, a valorização do patrimônio histórico, a estética política de Ronald Reagan, a geração *baby-boom*⁵ entrando na meia idade e a venda concomitante do passado “*boomer*”, a proliferação da tecnologia de gravação programada e reprodução digital, e uma economia da representação através da reciclagem de estilos e imagens.

Como citado anteriormente, a comoditização da nostalgia frequentemente é associada à palavra “retrô” - e também ao termo “vintage”. Retrô seria uma abreviação de retrospectiva, porém ganha tons mais interessantes para a pesquisa ao se referir a um “consciente fetiche pela estilização de um período (na música, no vestuário, no design) expresso criativamente através

⁵ De acordo com o Laboratório de Demografia e Estudos Populacionais da Universidade Federal de Juiz de Fora, os *baby boomers* são pessoas que, entre os anos de 1960 e 1970 viveram suas juventudes e viram de perto todas as mudanças pelas quais o mundo passou no pós-guerra, como o surgimento de novos estilos musicais, transformações na moda e, sobretudo, na política. Disponível em: <<https://www.ufjf.br/ladem/2020/05/28/baby-boomers-o-que-significa-e-quais-sao-as-caracteristicas/>>. Acesso em 26 ago. 2023.

do pastiche e de citação”⁶ (REYNOLDS, 2011, p. XII). Então, tende a ser a preservação de uma estética que se relaciona com um passado cultural recente. Enquanto isso, o vintage, segundo Tavares; Prado (2017), tem sua origem anglo-francesa para definir uma boa safra da colheita de uvas, servindo para designar um vinho de boa qualidade. Dessa procedência, vintage passou a ser utilizado quando se refere a algo antigo, mas de qualidade, muitas vezes associado ao termo “clássico”.

A mercantilização da nostalgia nasce a partir da sua relação com a cultura pop. Esta não pode ser confundida com cultura popular, que, na definição de Coelho (1980), possui feições folclóricas e nativistas, estando associada aos valores tradicionais de um povo, expressos em forma artística, como danças, objetos, credences e costumes gerais. O “pop” tem sua derivação de “popular”, mas expressa outro significado. Surgiu na década de 1950, quando a crise econômica depois da Segunda Guerra Mundial havia sido superada e os adolescentes norte-americanos se encontravam pela primeira vez com dinheiro. Sem cultura própria, eles se viam perdidos no mundo dos adultos. Os empresários logo enxergaram nesses jovens um potencial comercial e começaram a lhe oferecer coisas: calças jeans, motocicletas, camisas, música.

Os mitos da cultura pop surgem neste mesmo período. Através de cartazes, revistas, programas de rádio e filmes, os países envolvidos no conflito militar usaram os meios de comunicação disponíveis para divulgar propaganda ideológica, mas também com o intuito de obter uma hegemonia cultural sob a forma de entretenimento descompromissado.

O pop americano tornou-se presença comum em lares distantes da América. Assim quase todo o mundo passou a ver o que os americanos viam, ler o que eles liam, ouvir o que eles ouviam e, não raras vezes até mesmo querer o que eles queriam. Vários ícones industrializados americanos tornaram-se universais: Elvis, *rock'n'roll*, Marilyn, Superman, Mickey, hambúrgueres, Barbie (SATO, 2007, p. 14).

Deste modo, gradativamente, a cultura pop se tornou essencialmente midiática, difundida pelos meios de comunicação através de revistas, filmes, jogos de videogame, histórias em quadrinhos, música, programas de televisão, livros e brinquedos. Ou seja, a cultura pop se volta ao entretenimento de massa e às práticas artísticas a partir de uma profusão de elementos em constante renovação, deixando em evidência o que é novidade. Conforme Filho; Jannoti Júnior (2006), a cultura pop pode ser definida como todo material midiático, de caráter cultural,

⁶ Tradução nossa: “It refers to a self-conscious fetish for period stylisation (in music, clothes, design) expressed creatively through pastiche and citation”.

produzido a partir do século 20. Enquanto isso, a fim de diferenciação, ressaltamos que a cultura popular é propagada independente da mídia.

Reconhece-se que a cultura pop anda associada a questões financeiras. A industrialização e o desenvolvimento econômico produziram uma sociedade composta de desejos - desejo de ter o carro do ano, assistir o filme que é campeão de bilheterias, possuir o equipamento eletrônico mais moderno, etc. Uma das características da sociedade a qual estamos nos referindo é o consumo maciço: consumo de imagens e de espetáculos. “O consumo é o que move nossa cultura” (ARIAS, 1980, p. 77). Toda essa engrenagem funciona como uma fábrica que produz arte para as massas, o que nos leva ao termo “indústria cultural”, desenvolvido por Theodor Adorno e Max Horkheimer. Essa lógica capitalista da cultura, segundo os dois filósofos no livro *Dialética do esclarecimento* (2006), geraria a padronização do consumo e o enfraquecimento do pensamento individual.

Independente das críticas, os produtos culturais integram um vasto universo da cultura pop contemporânea, do qual também faz parte sua repercussão tanto entre a rede de consumidores quanto ocasionada pela divulgação jornalística (resenhas, comentários, críticas, matérias, entrevistas) e divulgação publicitária (anúncios, propagandas, permutas). O ato de discutir, publicar ou indicar torna por valorar os produtos midiáticos, sendo determinante na cultura pop. Se não for esquecido, a reverberação pode levar a um caminho de destaque, seja pelo sucesso estrondoso (*bestseller, blockbuster*), seja pelo caráter alternativo (*cult, trash, guilty pleasure*).

Nesse cenário, instaura-se o mercado da nostalgia, definido por Ribeiro (2018) como a comercialização de objetos e narrativas que, de uma forma emocional e afetiva, remetem ao passado. Essa relação pode se dar enquanto referência histórica e cultural, espaço de experiência e modelo estético. Uma vez que nossa cultura potencializa a infância e a juventude, tornando-as em idades de ouro, os adultos passam a ter o desejo de resgatar sentimentos vivenciados nesses períodos. Cria-se uma indústria que fabrica nostalgia, beneficiada pela lógica do consumo de outros tempos. O passado – sobretudo através de seu apelo emocional – vende muito.

Essa força cultural expandiu seus sistemas de exploração e mercantilização com o desenvolvimento da internet, que permitiu o acesso às imagens do passado com praticidade. Tornou-se uma obsessão moderna o constante arquivamento de textos e imagens. A tecnologia

nos permitiu processos cada vez mais acessíveis. Se antes precisávamos estar em casa para buscar um álbum de fotografias no fundo de um armário, atualmente é possível acessar as fotos de toda uma vida em poucos cliques no celular. Ao arquivar incessantemente, motivados pelo desejo de tudo guardar e colecionar, nos tornamos os próprios curadores de coleções de memórias, sendo possível que estas venham a ser utilizadas para abastecer outras nostalgias.

Em uma conjuntura acelerada na vida contemporânea, os produtos que oferecem conforto, pertencimento e identificação tendem a chamar a atenção. “A memória também é hoje, uma construção que passa pela estética dos media, pelas práticas midiáticas e pelos modos de organização do meio. Nossas memórias são, não raro, atreladas à memória televisiva e midiática de forma geral” (PENKALA, 2011, p. 86). Adquirimos, assim, um repertório de lembranças midiaticizadas, sendo formado por livros, jogos, filmes, séries, programas de televisão e demais produtos culturais favoritos.

A expansão capitalista do consumo é favorecida por uma forma de saudosismo incentivada pela indústria do entretenimento. Para Reynolds (2012), a nostalgia se torna uma “emoção pop”. Logo, os produtos culturais são pensados para serem propagados entre grupos de pessoas de uma mesma faixa etária, que compartilham as lembranças de uma mesma época, e também as mesmas memórias midiáticas. Essa relação encontrou seu ápice enquanto uma cultura nostálgica:

Na segunda metade do século 20, a nostalgia se tornou firmemente mais e mais conectada com a cultura popular. É expressada através da cultura pop (revivals, shows antigos no rádio, reedições, etc), mas isso também pode ser acionado pela cultura pop da juventude de alguém: entretenimento de massa, celebridades do passado, programas de TV vintage, comerciais pitorescos, manias dançantes, antigas canções de sucesso, gírias datadas. [...] A nostalgia está agora completamente entrelaçada com o complexo entretenimento do consumidor: sentimos saudades dos produtos de outrora, das novidades e distrações que enchem nossa juventude⁷ (REYNOLDS, 2011, p. XXIX)

Sobre o que vivemos hoje, o autor propõe o contexto de uma “retromania”, que seria a obsessão em preservar a estética ou a cultura de uma época. Reynolds (2011) acredita que ordenhar o status de culto de produtos considerados originais se tornou irresistível, levando à fascinação por experiências retrô, como brinquedos, jogos, roteiros de viagens, toques de

⁷ Tradução nossa: “In the second half of the twentieth century, nostalgia became steadily more and more bound up with popular culture. It expressed itself through pop culture (revivals, golden-oldie shows on the radio, reissues et al.), but it would also be triggered by the pop culture of one's youth: artifacts of mass entertainment such as bygone celebrities and vintage TV shows, quaint commercials and dance crazes, ancient hit songs and dated slang. [...] Nostalgia is now thoroughly entwined with the consumer-entertainment complex: we feel pangs for the products of yesteryear, the novelties and distractions that filled up our youth”.

celular, arquitetura e até mesmo pornô. Sobre o consumo de outros tempos, podemos inferir que a nostalgia se tornou um “importante recurso de aquisição e manutenção de espectadores a partir da apropriação do passado como um expediente rentável” (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2017, p. 74). Os convites para uma revisitação ao passado se tornaram cada vez mais frequentes junto aos meios de comunicação. Inclusive, essa abordagem será melhor comentada na próxima seção.

2.3. Cultura nostálgica

A fim de dar conta da articulação entre nostalgia e cultura, realizamos uma *flânerie* na busca de mapear exemplos de como a nostalgia se tornou um combustível para diversos produtos da cultura pop. A *flânerie* enquanto procedimento metodológico tem sua inspiração no personagem *flâneur*, criado pelo poeta Charles Baudelaire e adotado posteriormente nas teorias de Walter Benjamin. Trata-se de um homem que vaga pelas ruas de Paris como um observador errante, deixando-se afetar pela experiência. Para Canevacci (1997, p. 101), “Benjamin trabalhou constantemente sobre a cidade, com uma abordagem que pode ser absorvida sob a condição de aceitar sermos empurrados para uma desorientação pessoal”. Desta forma, com um caminhar à deriva, pode-se encontrar tanto elementos visíveis quanto subjetividades escondidas que fazem parte daquele lugar.

Nesse sentido, tomamos alguns setores culturais (música, televisão, videogames, publicidade, arquitetura, brinquedos, decoração e redes sociais, deixando o cinema para ser abordado detalhadamente no capítulo seguinte) como uma cidade virtual na qual percorremos aleatoriamente os caminhos oferecidos, contemplando as habitações do local, ou seja, seus produtos (canções, seriados, jogos, anúncios, objetos, aplicativos e filmes), como foram construídos e como estão dispostos na paisagem. Durante esse caminhar deambulante, cabe um processo de desfamiliarização do que é costumeiro, numa tentativa de “tornar familiar o que é estrangeiro e, ao contrário, estranho o que é familiar” (CANEVACCI, 1997, p. 105). Sob esse prisma, tudo que parece usual e corriqueiro deve ser encarado como se fosse contemplado pela primeira vez, o que pode elevar a objetos de estudo aquilo que parece secundário ou até mesmo lugar-comum.

Assim como o *flâneur* benjaminiano, nossa análise nos fez vagar e constituir diversos itinerários a partir de um movimento exploratório pautado pelas afecções enquanto indivíduos

e pesquisadores, sem buscar dar conta de todo universo referente à temática da nostalgia, mas apresentar um panorama de obras culturais que se valem dessa relação. Começamos observando a indústria da música, que é uma das que mais recorre à nostalgia, quer como homenagem, quer como inspiração. É o caso das cantoras Amy Winehouse, Adele, Joss Stone, Rebecca Ferguson e Duffy, cujas sonoridades estão associadas ao soul dos anos 1960. Podem ser consideradas “velhas canções” produzidas por jovens artistas. Outra britânica é Dua Lipa, que lançou álbum alusivo aos anos 1970 e 1980. A cantora oferece uma “arquitetura moderna”, como canta em uma das faixas, para músicas que escutava em sua infância. O nome do disco é *Future nostalgia* (2020) e nele estão *samples* de *Physical* (1981), de Olivia Newton-John; *Need you tonight* (1987), do INXS; e *Your woman* (1997), de White Town. Já a capa do disco apresenta a artista em um automóvel de design *googie*⁸, que remete à cena em que Uma Thurman e John Travolta estão em um restaurante temático no filme *Pulp fiction* (Quentin Tarantino, 1994).

Figuras 6 e 7 - Comparação estética entre a capa do álbum *Future nostalgia* (direita) e cena do filme *Pulp fiction* (esquerda)



Fonte: Site Dua Lipa. Disponível em: <<https://dualipa.lnk.to/music>>. Acesso em: 10 ago. 2023; Elaborado pelo autor.

Além do pop, temos bandas de outros gêneros que fazem o mesmo movimento de Dua Lipa. O quarteto italiano de hard rock Maneskin obteve sucesso com a regravação de *Beggin*, originalmente lançada em 1967 pela banda The Four Seasons. Suas principais influências tanto sonoras quanto estéticas são o *glam rock* de David Bowie e o rock clássico de Led Zeppelin e

⁸ Típico das décadas de 1950 e 1960, o design *googie* imaginava o futuro em uma visão semelhante ao que se assiste no desenho animado *Os Jetsons* (1962-1963), a partir de formas arredondadas, geométricas, com bastante aço e neon. Essa estética foi incorporada na arquitetura de cidades norte-americanas, principalmente em Los Angeles e em Las Vegas. É interessante observar que a estética retrô produzida na contemporaneidade muitas vezes reproduz o design desses produtos. Ou seja, são visões de um futuro que nunca existiu, mas que é retrô.

Rolling Stones. Esse estilo nostálgico, como anunciado em reportagens⁹, possibilitou que a banda colocasse o rock de volta ao topo das paradas.

Cada vez mais distante da imagem do início da carreira, a cantora Miley Cyrus lançou o seu sétimo álbum intitulado *Plastic hearts* (2020), dedicado aos sintetizadores e às guitarras. Somado às músicas que parecem ter saído de uma máquina *jukebox*, a artista adotou um corte de cabelo com *mullet* a la Joan Jett. Tudo para marcar sua nova era voltada ao rock dos anos 1980. Isso também foi feito por Bruno Mars, que incorporou bigode fino, cabelo estilo *black power*, óculos arredondados e camisas com estampas curvilíneas e psicodélicas para integrar o projeto Silk Sonic, ao lado do rapper Anderson .Paak. A parceria rendeu uma seleção musical inspirada no *groove* dos anos 1970.

Figuras 8 a 10 - Figurinos da banda Maneskin, da cantora Miley Cyrus e do duo Silk Sonic



Fonte: BBC News. Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/newsbeat-57331991>>; Deezer. Disponível em: <<https://www.deezer.com/pt/album/176461602>>; Site Silk Sonic. Disponível em: <<https://www.silksonic.com/>>. Acesso em: 10 ago. 2023.

A atmosfera nostálgica costuma ser levada para os videoclipes. O uso de referências a outras produções é uma prática constante. Em *Thank you, next* (2019), da cantora Ariana Grande, a homenagem recai para as comédias adolescentes do início dos anos 2000, a partir da recriação de cenas dos filmes *Teenagers - As apimentadas* (Peyton Reed, 2000), *Legalmente loira* (Robert Luketic, 2001), *Meninas malvadas* (Mark Waters, 2004) e *De repente 30* (Gary Winick, 2004). O mesmo fez Olivia Rodrigo em *Good 4 u* (2021), com inspirações em *O diário da princesa* (Gary Marshall, 2001), *Garota infernal* (Karyn Kusama, 2009) e até clipes de Taylor Swift. Já Lady Gaga utiliza de várias referências ao filme experimental *A cor da romã*

⁹ Disponível em: <<https://rollingstone.uol.com.br/noticia/por-que-ouvir-maneskin-banda-italiana-que-colocou-o-rock-de-volta-nas-paradas-musicais/>>. Acesso em: 26 ago. 2023.

(Sergei Parajanov, 1969) no videoclipe da faixa *911* (2020). Em 2022, o cantor Rick Astley recriou o seu clássico videoclipe de *Never gonna give you up*, lançado originalmente em 1977.

Figura 11 - Montagem com cenas de *Thank you, next* (direita) em comparação com os filmes *Meninas malvadas*, *As apimentadas*, *Legalmente loira* e *De repente 30* (esquerda)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Vários lançamentos da música pop têm apostado em remix ou *mashup* de sucessos do passado. São os casos de *Praising you* (2023), da cantora Rita Ora, com *sample* de *Praise you* (1998) do grupo Fatboy Slim; *Vegas* (2022), de Doja Cat, com *sample* de *Hound dog* (1956), de Elvis Presley; *Baby don't hurt me* (2023), de David Guetta, Anne-Marie e Coi Leray, possui *sample* de *What is love* (1993), de Haddaway; *I'm good (Blue)* (2022), de David Guetta e Bebe Rexha, com *sample* de *Blue (Da ba dee)* (1998), do grupo Eiffel 65; *Alone* (2023), de Kim Petras e Nicki Minaj, com *sample* de *Better off alone* (1999), de Alice DeeJay. Essas canções atingiram altas colocações nas paradas mundiais em 2022 e 2023, como Billboard e Official Charts Company

Outra situação é o relançamento de álbuns em edições comemorativas, incluindo músicas inéditas. A banda Linkin Park celebrou 20 anos de *Meteora*, álbum de 2003, com relançamento e inclusão da faixa *Lost*; a cantora brasileira Pitty relançou *Admirável chip novo* (2003) com faixas e clipes remasterizados; e o duo francês Daft Punk atingiu o topo das paradas com o relançamento comemorativo de dez anos do álbum *Random access memories* (2013). Para adquirir direitos sobre seu trabalho, a cantora Taylor Swift tem regravado seus álbuns, incluindo diversas músicas que ficaram de fora das primeiras versões. Já foram lançados “Taylor’s version” de *Speak now* (2010/ 2023), *Red* (2012/ 2021) e *Fearless* (2008/ 2021). Cada relançamento é uma oportunidade para reviver as memórias junto às canções.

Para completar as manifestações no campo da música, o fenômeno da nostalgia é capaz de reativar carreiras. Podemos citar como exemplo o retorno da banda Backstreet Boys e, no Brasil, do grupo Rouge, incluindo turnês comemorativas e o lançamento de *singles*. Também há casos de reencontros para eventos específicos, como as Spice Girls que se reuniram para os Jogos Olímpicos de Londres, em 2012; e a *boy band* N’sync no MTV Video Music Awards, em 2013. Outros casos são turnês de despedida, que apelam para o viés nostálgico de lembrar uma carreira de sucessos. Os shows de *Farewell yellow brick road*, do cantor Elton John, fizeram dela a turnê mais lucrativa da história, com um faturamento perto de US\$ 1 bilhão.

Assim como na música, os seriados também se inserem no espírito nostálgico. Motivado por esse saudosismo que se fez possível o *revival*¹⁰ *Gilmore girls - Um ano para recordar* (2016); o *spin-off*¹¹ *Fuller house* (2016-2020); o *reboot*¹² de *Gossip girl* (2021-2022); e novas séries para franquias clássicas, como *Star trek: Discovery* (2017-2024). Também há produções que prestam homenagens a períodos históricos, como *That’s 70’s show* (1998-2006) e seus *spin-offs* *That’s 80s show* (2002) e *That’s 90’s show* (2023-2024), remetendo a cada uma das décadas; *Pose* (2018-2021), com a cultura dos bailes LGBTQs na Nova York dos anos 1980; *Everything sucks* (2018), com alusão à vida adolescente em 1990; e *Stranger things* (2016-

¹⁰ *Revival* permite o retorno de alguma obra audiovisual que supostamente teria se encerrado. “Promove, na maioria das vezes, a reunião de todo (ou parte) do elenco original, oferecendo à audiência uma chance de conferir como os personagens estão agora no presente” (DOWD, 2015, p. 131, tradução nossa).

¹¹ *Spin-off* “geralmente se refere ao ato de fazer uma atração totalmente nova baseada em um ou mais dos personagens secundários de um sucesso atual” (DOWD, 2015, p. 130, tradução nossa). Por isso, esse formato desfruta de uma vida compartilhada entre os shows (e também de fãs), o que aumenta as classificações de ambos produtos. É o caso de *Fuller house*, um *spin-off* da sitcom *Full house - Três é demais* (1987-1995).

¹² *Reboot*, conforme Dowd (2015), é uma reimaginação por completo ou parcial de uma obra, sem estar vinculada à continuidade, conceito ou cânone da original. O autor cita como exemplo *Battlestar galactica*, que “se utiliza do nome dos personagens e da dinâmica de suas relações, porém muda e atualiza a série de diversas maneiras” (DOWD, 2015, p. 131, tradução nossa). Neste caso, *reboots* podem ser considerados uma releitura da obra anterior, sujeita a alterações significativas.

2025), que promove uma homenagem aos anos 1980, a qual falaremos detalhadamente mais adiante. Já *A maravilhosa Mrs. Maisel* (2017-2023) explora a nostalgia, principalmente a partir da segunda temporada, quando aproveita cada oportunidade para transformar suas cenas em um espetáculo de muito brilho sobre a década de 1950, inserindo sequências em bailes de gala, salões de beleza, concurso de miss, apresentações para o Exército americano, cantores *crooner*, colônia de férias, aulas de ginástica e cassinos de Las Vegas. Se nos 10 primeiros episódios da atração, a reconstituição do período servia apenas a favor da história, os capítulos das temporadas seguintes se mostram maravilhados com as possibilidades de apresentar aquele universo do passado, alongando-se nas cenas para exibir os costumes e o lazer da época.

Figuras 12 a 14 - Cartazes de *Fuller house*, *Everything sucks* e *A maravilhosa Mrs. Maisel*



Fonte: Adoro Cinema. Disponível em: <<https://www.adorocinema.com/series/serie-19157/foto-detalhada/?cmediafile=21724203>>; IMDB. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt7078710/>>; Filmow. Disponível em: <<https://filmow.com/maravilhosa-sra-maisel-2a-temporada-t250762/>>. Acesso em: 10 ago. 2023.

Ainda sobre os seriados, há aqueles que utilizam de uma trilha sonora nostálgica, como *Zoey extraordinary playlist* (2020-2021), cuja história acompanha uma mulher capaz de ouvir os desejos das pessoas expressados através de números musicais. Assim, a produção se vale tanto de sucessos comerciais recentes quanto *hits* do passado. Algo semelhante ocorre em *High fidelity* (2020), série derivada do livro homônimo de Nick Hornby, que, inclusive, já havia rendido um longa-metragem estrelado por John Cusack. Desta vez, os episódios aproveitam

que a protagonista é dona de uma loja de discos para promover inúmeros diálogos a respeito do universo musical e ainda explorar uma trilha sonora de clássicos.

Atualmente, parece não ter fim as características nostálgicas agindo nos seriados. Vejamos alguns exemplos: *Yellowjackets* (2021-) com sua trilha sonora de 1980 e 1990 (The Cranberries, Alanis Morissette, Radiohead, Echo & the bunnymen, Nirvana, 4 Non Blondes, Blur); *Hello tomorrow!* (2023) e a imaginação de um universo retrô futurista para a década de 1960; a reconstituição histórica dos anos 1970 e a liberdade sexual em *Minx* (2022-2023); a construção de uma banda fictícia que simboliza o rock dos anos 1970 em *Daisy Jones & the Six* (2023); *Blockbuster* (2022) e todas suas referências ao universo das videolocadoras; *Feud* (2017) com a representação das divas Bette Davis e Joan Crawford; *Welcome to Chippendales* (2022) e o retrato da década de 1980, com destaque para a abertura que sintetiza a estética do período; *Hollywood* (2020) e a época de ouro do cinema; *Vandinha* (2022) a partir do resgate dos personagens da família Addams; a adaptação dos quadrinhos de *Sandman* (2022-) para o seriado da Netflix; e até mesmo alguns episódios de *Black mirror* (2016-), como *San Junipero*, cuja abordagem replica os anos 1980 ao som de *Heaven is a place on earth* (1987), de Belisa Carlisle; *USS Callister*, totalmente inspirado no universo de *Star trek*; e *Demon 79*, que utiliza de efeitos, como filtros e riscos na imagem para aparentar uma gravação audiovisual antiga.

Figuras 15 a 17 - Cenas dos episódios *San Junipero* (2016), *USS Callister* (2017) e *Demon 79* (2023) da série *Black mirror*



Fonte: Wikipedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/San_Junipero>; Adoro Cinema. Disponível em: <<https://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-136977/>>; IMDB. Disponível em: <<https://m.imdb.com/title/tt27731671/mediaviewer/rm647898625/>>. Acesso em 10 ago. 2023.

Podemos tomar como referência a plataforma de *streaming* Netflix¹³, pela qual realizamos um transitar aleatório em sua interface na busca de produções, tanto filmes quanto seriados, que se relacionam com a nostalgia. Identificou-se 18 séries e 19 filmes, lançados somente no período entre 2016 e 2022. São produções que abordam referências a comédias

¹³ Escolhemos a Netflix por se tratar da plataforma de *streaming* líder no mercado nacional, conforme mostra a matéria: <https://mundoconectado.com.br/noticias/v/34839/netflix-lidera-streaming-no-brasil-com-mais-de-50-milhoes-de-assinantes>. Acesso em: 27 jun. 2023.

adolescentes [*Megarromântico* (Todd Schulson, 2019)], à música pop [*De volta ao baile* (Alex Hardcastle, 2022) e *This is pop* (2021)], aos livros de Arthur Conan Doyle e seu personagem Sherlock Holmes [*Enola Holmes* (Harry Bradbeer, 2020)], ao cinema dos anos 1940 e ao clássico *Cidadão Kane* [*Mank* (David Fincher, 2020)], às novelas do escritor Stephen King [*1922* (Zak Hilditch, 2017), *Jogo perigoso* (Mike Flanagan, 2017) e *Campo do medo* (Vincenzo Natali, 2019)], a filmes de ação e ficção científica [*The bubble* (Judd Apatow, 2022)], à adaptação teatral [*The boys in the band* (Joe Mantello, 2022)], a objetos culturais do passado [*Magos do cubo* (2020) e *Brinquedos que marcaram época* (2017)], a filmes de terror *slasher* [*Rua do medo* (Leigh Janiak, 2021)], ao cinema clássico [*Filmes que marcaram época* (2019)], a jogos e consoles de videogames [*GDLK/High score: A história dos videogames* (2020)] e a um mix de produtos culturais [*A família Mitchell e a revolta das máquinas* (Michael Rianda, 2021)].

Além de pontuar momentos da narrativa, as referências podem contribuir para a reconstrução idealizada de uma época, como os anos 1940 em *Hollywood*, os 1970 em *The get down* (2016-2017), os 1980 em *Stranger things*, *Glow* (2017-2019) e *Samantha!* (2018-2019), e os anos 1990 em *Everything sucks*. A nostalgia pode ser apresentada em um roteiro original, como no caso de *Roma* (Alfonso Cuarón, 2018), *Viver duas vezes* (Maria Ripoll, 2019) e *Filhos de Istambul* (Can Ulkay, 2021); e também através de *prequels*¹⁴ conforme *O cristal encantado: A era da resistência* (2019); *spin-offs* como *Cobra Kai* (2018-2023) e *Ratched* (2020); *reboots* como *O mundo sombrio de Sabrina* (2018-2020); *revival* vide *Mestres do Universo: Salvando Eternia* (2021) e *Arrested development* (2003-2019) e *refilmagens*¹⁵ como *Rebecca - A mulher inesquecível* (Ben Wheatley, 2020) e *Ele é demais* (Mark Waters, 2021).

Para além dos filmes e seriados, atualmente consumidos intensamente em plataformas de *streaming*, existem programas televisivos que expressam características nostálgicas. A Rede Globo apostou diversas vezes nesse quesito, desde novelas originais, como *Verão 90* (2019), que faz referência aos anos 1990, passando pelo *reboot* de *Saramandaia* (2013) e *O rebu* (2014); e chegando ao retorno do *reality show* *No limite* (2000-2023). Não se pode deixar de mencionar o *Vale a pena ver de novo*, que, desde o ano de 1980, reprisa novelas nas tardes de

¹⁴ Segundo o Los Angeles Times (<https://www.latimes.com/business/la-et-reboot-remake-prequel-sequel-pictures-photogallery.html>), prequel “conta uma história cujos fatos são anteriores a um filme ou uma série” (tradução nossa). Um dos exemplos é *Star wars: A ameaça fantasma* (George Lucas, 1999), que aborda eventos anteriores ao filme *Star wars: Uma nova esperança* (George Lucas, 1977). Acesso: 29 jun. 2023.

¹⁵ Refilmagens também são chamadas de *remakes*, sendo uma versão atualizada de uma obra. “Baseiam-se fortemente no conceito, na mitologia e no cânone do original, porém contam as histórias usando novos atores e geralmente são ambientadas no presente” (DOWD, 2014, 131, tradução nossa).

segunda a sexta-feira. Além disso, a emissora é proprietária do canal por assinatura Viva, responsável por uma programação exclusivamente dedicada a reprises de atrações televisivas do passado. Já canais como History Channel apresentam programas a respeito das histórias envolvendo objetos antigos, desde aqueles levados a lojas de penhores [*Trato feito* (2009-)], passando pelos restaurados cuidadosamente [*Mestres da restauração* (2010-2016)] e até os procurados por especialistas [*Caçadores de relíquias* (2010-)].

Figuras 18 a 20 - Programas televisivos *Verão 90*, *Mestres da restauração* e *No limite*



Fonte: IMDB. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt9715350/>>; Blogspot. Disponível em: <<http://mentebrilha.blogspot.com/2013/02/mestres-da-restauracao-o-programa-passa.html>>; Globo.com. Disponível em: <<https://redeglobo.globo.com/pa/tvliberal/noticia/no-limite-esta-de-volta-com-16-competidores-e-todos-sao-ex-bbbs.ghtml>>. Acesso em: 10 ago. 2023.

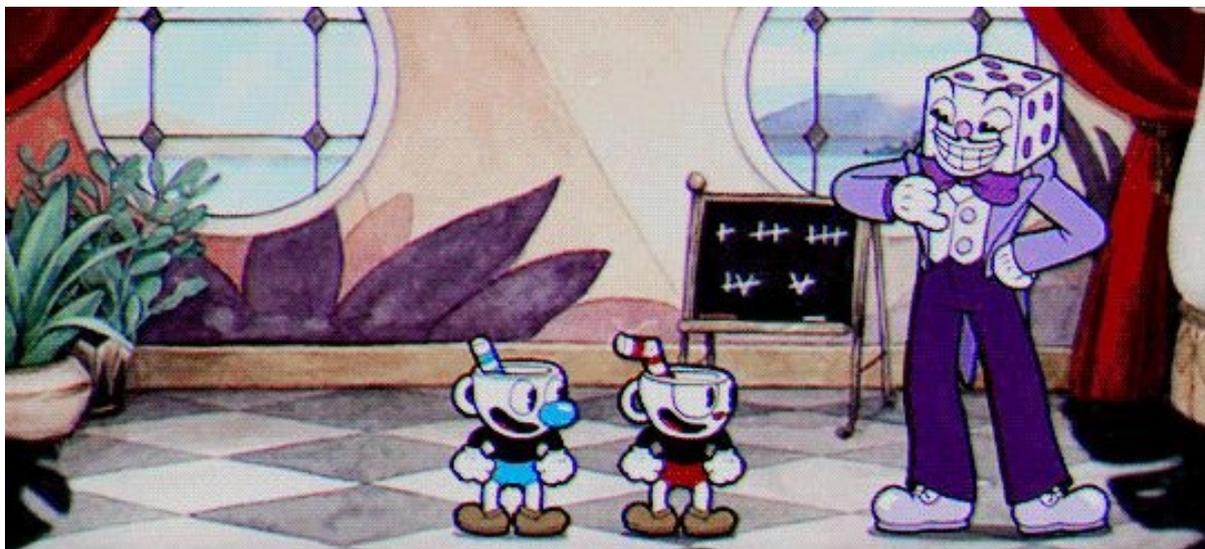
Diversos programas musicais, como *American idol* (2002-) e *The X factor* (2004-2024), realizam noites temáticas que convocam a nostalgia, como Motown, Canções de Cinema, Disco Music, Anos 1980, Beatles, etc. Já no *reality show* *RuPaul's drag race* (2009-) ocorrem os episódios de “rusical”, que consiste na apresentação de uma versão musical de algum produto da cultura. As drag competidoras do programa já fizeram musicais dedicados à carreira de divas pop, como Cher e Madonna; a filmes, como *Footloose - Ritmo louco* (Herbet Ross, 1984), *Grease - Nos tempos da brilhantina* (Randal Kleiser, 1978) e *Moulin Rouge - Amor em vermelho* (Baz Luhrmann, 2001), e até mesmo outros *realitys*, como *Keeping up with the Kardashians* (2007-2021).

Os jogos de videogame também fazem parte dessa retroalimentação da cultura pop, principalmente por meio do *retrogaming*. O termo, segundo Newman (2004), refere-se a uma fascinação por jogos produzidos em décadas anteriores, dos anos 1970 até o começo dos 1990. Em vista disso, o Super Nintendo, considerado um dos consoles mais marcantes da história, foi relançado em 2017, ou seja, 17 anos depois de ter sua produção descontinuada. O aparelho foi atualizado com 21 jogos em sua memória, entre eles *Super Mario World* (1990) e *The legend*

of *Zelda* (1986), com o intuito de atrair os saudosistas pela experiência obtida na infância ou adolescência com o clássico aparelho. Ainda é possível destacar o relançamento de diversos jogos conforme a evolução dos consoles, a fim de manter os usuários satisfeitos com a possibilidade de continuar ou retornar a jogar suas partidas favoritas.

Quanto à estética, o jogo *Cuphead* (2017) chamou a atenção por ter sido desenhado à mão, uma técnica em desuso frente às animações computadorizadas. Além disso, seu visual remete a desenhos animados dos anos 1930, como *Betty Boop* e *Popeye*. Fez tanto sucesso que virou série animada da Netflix em 2022. Outros exemplos seriam *Astalon* (2019), *Panzer paladin* (2020) e *Batboy* (2023), que adotam o visual de aventura 2D dos jogos 8 bit lançados na década de 1980. O *retrogaming* é responsável, inclusive, por lançamentos em mídia física utilização em consoles antigos, como *Eyra: The crown maiden* (2023), que recebeu cartuchos para Megadrive e Nintendinho, e *Demon trotter* (2022), lançado exclusivamente em mídia física, sem versões digitais.

Figura 21 - Frame do jogo de videogame *Cuphead*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Lançado no fim de 2020, o PlayStation 5 apresentou com destaque o retorno da função de retrocompatibilidade (ou compatibilidade reversa), na qual pode rodar em disco ou por downloads digitais games antigos pertencentes à sua geração anterior lançada em 2013. Os concorrentes Xbox Series X e Series S, lançados no mesmo período, também ofereceram retrocompatibilidade, no caso com jogos de consoles antigos da Microsoft (Xbox One, Xbox 360 e o Xbox original). Além dos consoles tradicionais, o mercado também oferece emuladores

multiplataformas como o Game Stick Lite 4k Retrô. Neste caso, são nove consoles diferentes reunidos em um dispositivo que funciona como um pendrive que é conectado em uma entrada HDMI de televisão ou computador. Também acompanha dois controles sem fio. O diferencial desta versão é reunir cerca de 10 mil jogos de aparelhos clássicos, entre eles Super Nintendo, Playstation 1, Arcade, Game Boy, e outros.

Figura 22 - Montagem com frames da divulgação do Game Stick Lite 4k Retrô, cujo destaque é o caráter nostálgico do produto



Fonte: Elaborado pelo autor

O *retrogaming* se tornou um nicho tão atraente da cultura pop que o Brasil já conta com um evento dedicado aos videogames antigos. A Retrocon teve início em São Paulo no ano de 2023 e reúne palestras, presença de influenciadores digitais, exposição da história dos videogames, estandes para comercialização de jogos antigos, espaço estilo fliperama com máquinas originais de arcade e pinball e espaço em homenagem às locadoras para jogar os consoles em televisores tubo. Entre os painéis da sua segunda edição, estava a discussão “Do passado ao futuro: O poder nostalgia no financiamento coletivo”.

No mercado da nostalgia, brinquedos clássicos se tornam atrativos, inclusive em suas versões originais, como é o caso do jogo de tabuleiro Detetive. Em seus 85 anos de história, diversas versões foram comercializadas, porém a primeira delas foi relançada sob o caráter saudosista e retrô pela Estrela. Inclusive, para o Natal de 2022, a fabricante de brinquedos realizou uma parceria com a marca de roupas Reserva e, além de relançar jogos clássicos como

Cara a cara, Tapa Certo e Divertirama em versões *vintage*, produziu uma coleção de vestuário com a logomarca da Estrela. A divulgação adotou a frase “Para crianças de até 120 anos”. O relançamento de outros brinquedos, como bonecos dos Ursinhos Carinhos¹⁶, e o retorno do Tamagotchi¹⁷, foram notícia em veículos de comunicação.

Figuras 23 e 24 - Relançamento de jogos da Estrela em versões originais ou retrô



Fonte: Instagram Brinquedos Estrela. Disponível em: <www.instagram.com/p/CaUngGUgUpE>; e Instagram Reserva. Disponível em: <www.instagram.com/p/CmFTc3wDmjQ>. Acesso em: 11 nov. 2024.

O apelo ao passado é uma estratégia fortemente adotada no âmbito da publicidade. As marcas investem em produtos que remetem à estética de outra época ou homenageiam sua própria história. É o caso da Fiat que relançou mundialmente o modelo 500, produzido durante 1957 e 1975 na Itália. Mesmo com um visual retrô, o automóvel apresentava tecnologia de última geração. Já a Brastemp desenvolveu uma linha vintage para trazer de volta modelos de geladeiras e fogões populares nos anos 1950; e a Granado Farmácias, fundada em 1870 que, apesar de modernizações, manteve a estética dos produtos remetendo aos originais do seu acervo. Também é o caso do Burger King quando utiliza músicas clássicas das décadas de 1960

¹⁶ Folha publicou a matéria “Fabricante relança bonecos dos Ursinhos Carinhos; famosos nos anos 1980, eles fazem parte da nostalgia dos adultos de hoje”: <https://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2022/04/famosos-nos-anos-1980-ursinhos-carinhos-fizeram-parte-da-infancia-dos-adultos-de-hoje.shtml#:~:text=>. Acesso em 12 set. 2024.

¹⁷ Estadão produziu a matéria “Tamagotchi volta para as lojas e substitui o smartphone nas mãos das crianças”: <https://www.estadao.com.br/link/cultura-digital/tamagotchi-bichinho-virtual-smartphone/>. Acesso em 12 set. 2024.

e 1970 em seus comerciais de TV ou ainda quando a Coca-Cola redesenha uma garrafa de plástico semelhante aos antigos recipientes de vidro.

Figuras 25 e 26 - Modelo 500 da Fiat e produtos da Granado Farmácias



Fonte: MotorShow. Disponível em: <<https://motorshow.com.br/ fiat-500-ganha-serie-especial-vintage-57/>>; Granado. Disponível em: <<https://www.granado.com.br/granado/linhas/vintage>>. Acesso em: 26 ago. 2023.

As expressões “marketing de nostalgia” e “marketing nostálgico” chegam a ser apresentadas como termos consolidados na área (GOÉZ; ALZATE, 2017). A proposta publicitária é estimular sensações de bem-estar a respeito do passado e, assim, conectá-las com o anúncio de marcas (DESTRI; LIMA, 2020). Conceitos como “retromarketing” e “retrobranding”, baseados no uso e apropriação do passado, também se tornaram mais frequentes. Enquanto o retrobranding conserva ou até mesmo reforça a associação com o passado, mantendo os principais atributos históricos da marca, o retromarketing seria o gerenciamento de um produto novo utilizando em sua comunicação alguma associação com o passado, permitindo ao consumidor viver ou reviver um passado recente, idealizado, ainda que atualizado (SANTA CRUZ, 2017).

Nota-se que a nostalgia pode ser uma ferramenta poderosa para a publicidade. Nesta perspectiva, Youn (2020) apresenta estudos sobre comportamento do consumidor nos quais se comprova que a nostalgia, ao trabalhar com memórias agradáveis, desperta sentimentos positivos, aumenta a autoestima, neutraliza a solidão e promove conexão social. Inclusive, Loveland *et al.* (2010) aponta que, quando se trata de pertencimento, os consumidores preferem produtos nostálgicos ao invés de contemporâneos. É a necessidade de pertencimento que, muitas vezes, torna-se desencadeadora de nostalgia.

Esse estímulo reflete na popularização de objetos retrô, tanto antigos por natureza quanto cópias de modelos de outras épocas, para agregar à decoração de ambientes. Vitrolas e toca-

discos, mantendo sua estética do passado, voltaram a ser produzidas com o retorno do apreço aos discos de vinil. Ícone dos anos 1950, o pé palito virou tendência na indústria de móveis, utilizando seu formato de cone, alongado e fino, para suportar sofás, mesas, racks, cômodas e aparadores. Embora sem utilização, máquinas de escrever costumam figurar em escritórios como objetos decorativos. Eletrodomésticos e objetos de cozinha ganharam linhas exclusivas com design vintage e cores chamativas. É o caso de batedeiras, torradeiras, chaleiras, cafeteiras, micro-ondas, liquidificadores, panelas, pipoqueiras e fornos elétricos. Nesta mesma concepção, a FujiFilm lançou a câmera fotográfica instantânea Instax, um dispositivo analógico capaz de imprimir fotos ao estilo de uma polaroide. A aposta ganhou a simpatia dos nostálgicos e das novas gerações.

Figuras 27 a 31 - Modelos antigos de batedeiras, forno elétrico, vitrola, máquina de escrever e frigobar voltaram a ser produzidos



Fonte: Americanas. Disponível em: <<https://www.americanas.com.br/produto/1251146055>>; Amazon. Disponível em: <<https://www.amazon.com/Nostalgia-Electrics-BSET-100BLUE-Breakfast-Station/dp/B005R346LY>>; Submarino. Disponível em: <<https://www.submarino.com.br/produto/5973226751>>; Pinterest. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/86272149100119998/>>; Submarino. Disponível em: <<https://www.submarino.com.br/produto/108679650>>. Acesso em: 10 ago.2023.

O conjunto de objetos decorativos possibilita a criação de ambientes comerciais temáticos. São restaurantes, casas noturnas, lojas e bares que apostam no diferencial de uma atmosfera que remete ao passado. A proposta oferecida é a de uma “viagem no tempo”, quer dizer, uma experiência diferenciada ao visitar espaços com estéticas que foram vigentes em algum período. Diversos bares optam por um visual que lembra os pubs do Reino Unido, principalmente Irlanda e Inglaterra, sendo historicamente lugares de socialização, onde se pode escutar música (geralmente rock), realizar atividades recreativas (sinuca e dardos), beber cerveja (carro-chefe do estabelecimento) e comer o tradicional *fish and chips* (peixe e batata frita). Costumam ser lugares fechados, escuros e com visual rústico, composto por um longo balcão com várias cadeiras, rodameio em madeira, muitos quadros nas paredes e iluminação

baixa nas mesas. Por vezes, são associados a esportes, com decoração ou transmissão de partidas de futebol, rugby ou futebol americano.

Recentemente, outro tipo de estabelecimento popularizou-se no Brasil, as barbearias retrô, com suas poltronas de madeira estofadas em couro, piso xadrez preto e branco, espelhos com molduras trabalhadas e o clássico *barber pole* (pequeno poste giratório nas cores azul, vermelho e branco). O uso da navalha para fazer a barba e acabamentos no corte de cabelo voltou a ser uma prática constante nesses lugares. Agregando à temática do local, os barbeiros adotaram um figurino com camisa, colete e suspensórios, além de um visual com barba volumosa e aparada, topete alto e bigode marcante.

Figuras 32 e 33 - Pubs e barbearias contemporâneas imitam estéticas do passado



Fonte: HPG. Disponível em: <<https://hpg.com.br/10-melhores-pubs-de-sao-paulo-em-2023.html>>; Abril. Disponível em: <<https://casa.abril.com.br/ambientes/14-barbearias-com-decoracao-retro-e-cheias-de-estilo>>. Acesso em: 10 ago. 2023.

Movimentos tal como os citados anteriormente demonstram estarmos vivendo em uma cultura obcecada com o passado. Até mesmo os atos mais frequentes, como o registro de vídeos e fotografias no celular, tornam-se experiências de memória a serem compartilhadas. Ressaltamos a popularização da hashtag *Throwback thursday*¹⁸ (#tbt), a qual demonstra o quanto celebramos as nossas lembranças, chegando a estabelecer um dia na semana direcionado a essa atividade. Os próprios aplicativos, como Facebook e Instagram, avisam o usuário sobre aniversários de fotos publicadas, podendo colocá-las novamente em circulação a partir de um caráter saudosista.

Criado em 2010, o Instagram apresentou como diferencial filtros que alteram o teor das imagens, geralmente produzindo uma estética envelhecida para fotos atuais. Nos primeiros

¹⁸ Expressão pode ser traduzida como “quinta-feira do retrocesso”. Costuma ser incluída nas legendas de fotos antigas publicadas às quintas-feiras nas redes sociais.

anos, a ferramenta disponibilizou um conjunto fixo de filtros, porém, recentemente, a possibilidade de alterações estéticas se tornou infinita, uma vez os usuários passaram a incluir suas próprias criações. Ainda assim, entre os destaques estão os filtros que emulam filmagens em Super 8 ou de fitas VHS e fotografias nos estilos polaroide, tirinhas de cabine de fotos (*photo booth*), filme Kodak de câmera analógica e câmera descartável da FujiFilm, sendo vários deles com aplicação da data no canto da imagem.

Essas motivações, por vezes, acabam se relacionando com a ideia de *nowstalgia*, que seria uma nostalgia do agora ou do presente. O termo surgiu durante a pandemia do novo coronavírus (Covid-19), quando, frente à impossibilidade de realizar tarefas rotineiras, passou-se a valorizar momentos ordinários do cotidiano, como caminhar pelas ruas do bairro ou se reunir para um almoço de família. A *nowstalgia* é o desejo de viver alegremente o presente, sabendo que este será olhado com carinho no futuro. Para isso, é importante o registro com fotografias ou a gravação de vídeos, antecipando seu uso nostálgico. Práticas como o adesivo “Sua vez” no Instagram demonstram a *nowstalgia* agindo sobre um passado recente, conduzindo a lembrar em algumas fotos o mês anterior ou até mesmo a semana passada.

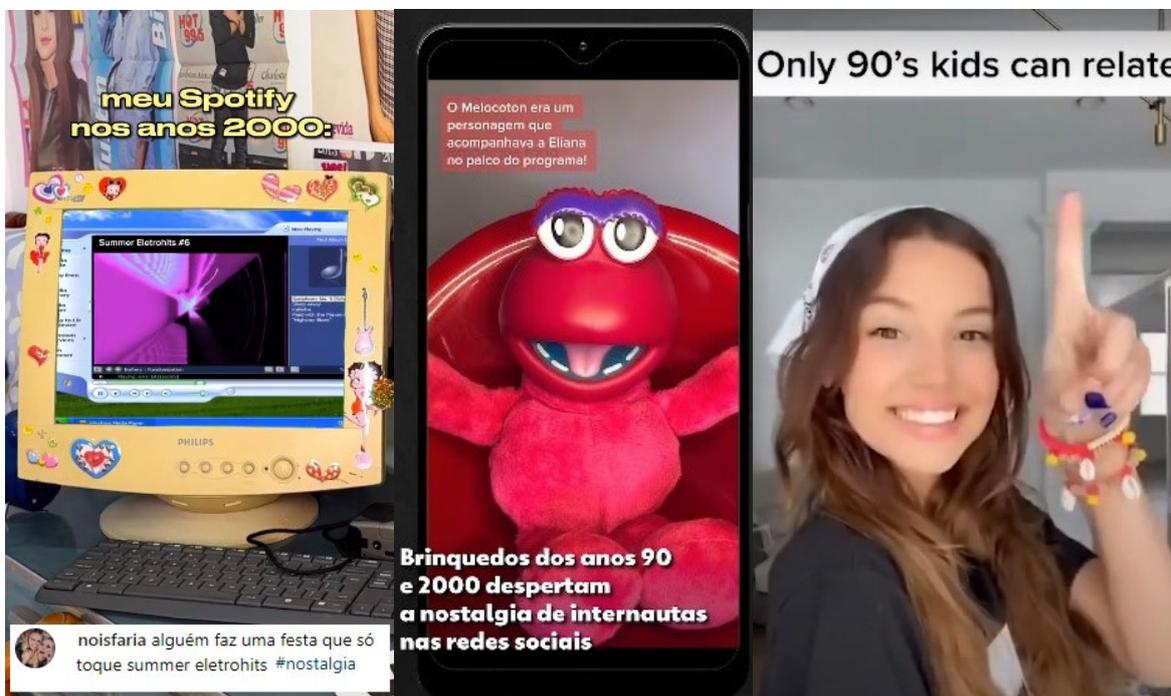
Segundo publicação no site TikTok for Business¹⁹, a *nowstalgia* apresenta três tendências: o hedonismo de cura, a volta da positividade e a transformação do ordinário em extraordinário. As redes sociais abarcam essas propostas, numa constituição de tempos e produtos nostálgicos. Os desafios (*challenge*) do TikTok, por exemplo, voltam a popularizar músicas antigas, principalmente a partir de suas coreografias, como *With love* (2007), lançada por Hillary Duff, e *Gangnam style* (2012), do cantor Psy, que voltaram às paradas de sucesso. O mesmo também ocorre ao criar memes a partir de músicas antigas, como foi feito com *I’m just a kid* (2002), da banda Simple Plan, ao comparar fotos da infância com o momento atual, e *It’s tricky* (1987), do Run DMC, utilizada para um jogo de preferências em que as pessoas escolhiam ir para direita ou esquerda da tela.

As redes sociais ainda abarcam outras temáticas voltadas ao passado, tendo como exemplo os títulos “Músicas dos anos 1980 para recordar” ou “Apenas crianças dos anos 1990 vão se identificar”. Também são desenvolvidos projetos em fanpages e contas do Instagram destinados a lembrar citações (*quotes*) de filmes, imagens antigas de cidades, objetos da infância e outros tempos do passado. Neste sentido, o canal Nostalgia, com 14 milhões de

¹⁹ Link da publicação: <https://www.tiktok.com/business/pt-BR/blog/macrotendencias-no-tiktok-nowstalgia-a-nostalgia-invertida>

inscritos no YouTube, fez tanto sucesso que a Estrela lançou um jogo de tabuleiro homônimo em parceria com o criador do conteúdo on-line.

Figuras 34 a 36 - Frames de vídeos publicados em redes sociais que resgatam músicas, brinquedos e coreografias de outras décadas



Fonte: Elaborado pelo autor.

2.4. Efeito pós-moderno

Após percorrer diversos setores midiáticos (televisão, música, publicidade, jogos eletrônicos, brinquedos, redes sociais) durante esta *flânerie*, conseguimos perceber que a nostalgia é peça fundamental enquanto inspiração e argumento de venda para a cultura pop contemporânea. A quantidade de produtos disponíveis que flertam com o sentimento nostálgico é incomensurável, o que poderia fazer com que seguissemos esse exercício errante de identificação e afetação por mais e mais páginas. Entendemos que o volume apresentado aqui é suficiente para evidenciar, como diria Gumbrecht (2015), um “presente inundado de passado” que, mesmo ampliado de possibilidades pela tecnologia de *smartphones*, redes sociais e realidade virtual, acaba por buscar razões de existir no passado, ou melhor, num construto de passado.

Neste contexto, a nostalgia se apresenta como um fenômeno social que atingiu o apogeu nas últimas décadas. Para Reynolds (2011), os primeiros dez anos do século 21 se tornaram uma “Re”década, dominada pelo prefixo “re”, conforme a proliferação de *revivals*, *remakes*, *reboots*, relançamentos, reedições, reencenações, etc. Esse ambiente cultural promoveu uma desenfreada reciclagem a partir de materiais sendo revividos, renovados, reprocessados e recombinados. O *boom* nostálgico dos anos 2000, conforme chama Niemeyer (2014), infiltrou-se em vários aspectos da vida cotidiana, uma vez que deixou-se de imaginar o futuro com surpreendentes tecnologias para voltar o olhar ao passado com uma dose de saudade. O trecho abaixo, retirado de uma publicação da Revista Trip, demonstra a intensidade do consumo da nostalgia que nos encontramos:

Entre os assuntos mais quentes do mundo pop estão o anúncio de uma turnê do grupo Oasis, o teaser de “Toy Story 5”, a retomada de “Ted Lasso” e as especulações sobre quem será o ator que vai interpretar Harry Potter na série adaptada dos livros de J.K. Rowling. Parece 2004, mas estamos 20 anos à frente, vivendo um 2024 com remakes, continuações de filmes e séries e retorno de grupos musicais (TRIP, 2024).

A reciclagem de histórias por parte da indústria do entretenimento não é necessariamente uma novidade, visto que a cultura pop tende a cada 30 anos visitar períodos. Essa teoria integra a análise de William Strauss e Neil Howe (1991) que, em seus estudos sobre a repetição de padrões comportamentais históricos, identificou que três décadas seria o interstício para uma geração se tornar adulta e, dotada de suas próprias referências, buscar revivê-las por meio de diferentes perspectivas, inclusive na arte. Entretanto, a nostalgia, que outrora retomava tempos longínquos, passa a emergir na contemporaneidade de experiências relativamente próximas. Reynolds (2011) pontua que o intervalo entre o momento em que algo é lançado e, mais tarde, revisitado nostalgicamente pelas mídias se tornou cada vez menor.

Com estas considerações, a *flânerie* também nos evidencia o quanto a nostalgia se converteu em um efeito da pós-modernidade. A partir de Jameson (1984), tratamos o termo “pós-modernismo” como uma organização social, cultural e econômica formada a partir de mudanças ocorridas no século 20, principalmente como resultado do capitalismo tardio. Como vimos anteriormente, os produtos culturais pop foram incentivados pela publicidade e o marketing após a Segunda Guerra Mundial, tendo nos jovens seu público-alvo. Logo, podemos inferir que o mercado da nostalgia encontrou afinidade com a cultura de consumo e a produção de massa a partir de uma lógica da pós-modernidade.

Entre as características da pós-modernidade, Jameson (1995) destaca a valorização da diversidade e pluralidade em termos de culturas, identidades, perspectivas e estilos de vida; a desconstrução de narrativas dominantes, reconhecendo múltiplas realidades e pontos de vista; o hibridismo cultural, onde elementos de diferentes culturas são misturados, combinados e recontextualizados; e a valorização da estética, da simulação e do espetáculo. É, principalmente, nesse último ponto que recai nosso interesse. Para o autor, a cultura pós-moderna enfatiza as imagens, o consumo e o entretenimento, o que gera uma sociedade mediada por imagens e representações.

A espetacularização da cultura recorre à nostalgia como parte da multiplicidade de referências e estilos que coexistem simultaneamente na pós-modernidade. Nesse sentido, Jameson (1995) observa a indústria cultural comercializando produtos (filmes, brinquedos, programas de televisão, músicas, etc) que incorporam a sensação de familiaridade e conforto associada a épocas passadas. A recuperação do passado na forma de consumo ocorre, pois, uma das características da pós-modernidade é a instabilidade de referenciais, o que torna o presente e o futuro incertos, enquanto as memórias apresentam-se como um refúgio coerente e significativo.

Uma das respostas para essa intensificação nostálgica é especulada por Reynolds (2012), quando acredita que o mundo passou por transformações econômicas, inovações tecnológicas e mudanças socioculturais, denunciando que havia diferenças entre um mundo que as pessoas cresceram e o mundo que se envelheceu. “De paisagens alteradas dramaticamente pelo desenvolvimento até novas tecnologias afetando a sensação e o ritmo da vida cotidiana, o mundo no qual você se sentia em casa gradualmente desapareceu. O presente tornou-se um país estrangeiro” (REYNOLDS, 2012, p. XXVI). Essa dificuldade em lidar com as dificuldades do presente e a impossibilidade de prever um futuro levam Gandini (2020) a afirmar que a nostalgia oferece um alívio para a ansiedade e um refúgio reconfortante para um mundo que mudou bastante e rapidamente.

Em vista disto, o movimento de recuperação de tempos anteriores se tornou habitual na contemporaneidade, envolvendo a sociedade como um todo: dos estúdios de cinema aos espectadores, da indústria da moda às celebridades e influenciadores digitais, das agências de publicidade aos consumidores, etc. Imerso nesse cenário, os veículos de comunicação, como jornais, revistas, sites e perfis nas redes sociais, testemunham o fenômeno da nostalgia na cultura e destacam-no em suas produções midiáticas. O volume de matérias jornalísticas a

respeito de produtos nostálgicos, incluindo colecionismo ou até mesmo relembrando aniversários, são recorrentes e reforçam o *boom* da nostalgia na pós-modernidade.

Figuras 37 a 39 - Veículos de comunicação produzem conteúdo a respeito da nostalgia



Fonte: Estadão. Disponível em: <<https://www.estadao.com.br/economia/negocios/harry-potter-star-wars-e-friends-jovens-adultos-movimentam-o-mercado-da-nostalgia-de-licenciados/#:~:text=>>>; G1. Disponível em: <<https://g1.globo.com/sp/vale-do-paraiba-regiao/noticia/2022/03/13/no-interior-de-sp-videolocadora-resiste-ao-tempo-com-aluguel-de-dvds-a-r-5-e-aposta-em-nostalgia.ghtml>>; e Folha. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2023/04/tv-colosso-estreava-ha-30-anos-e-ate-hoje-desperta-saudades-nos-adultos.shtml>>. Acesso em 11 out. 2024.

Observar a pluralidade de manifestações encontrada pela *flânerie* nos revela uma “nostalgização” da cultura, oriunda de um fetiche característico da pós-modernidade. Estamos falando de uma memória que não está presa no passado, pois origina-se em algum ponto do passado e volta reescrita, revisitada ou remixada no presente. Não é uma memória estanque, relacionada ao acontecido, mas sim uma memória que persiste nos materiais, que dura enquanto devir, sendo construída não somente através de procedimentos técnicos, mas também intuída pelo corpo do público que se relaciona com estes objetos. Mesmo tendo seu ápice nos tempos atuais, Jameson (1997) já identificava a nostalgia como um fenômeno cultural integrante da experiência pós-moderna.

O entendimento de nostalgia, o qual nos propomos a investigar neste capítulo, apresenta-se no âmbito comunicacional não enquanto uma doença ou um sofrimento por um passado irrecuperável. Estamos frente a um sentimento predominantemente ligado às experiências culturais e afetivas, tornando-se uma força motriz na pós-modernidade, uma vez que tais construtos de passado tendem a gerar a sensação de conforto frente à cultura pop. A intenção com o movimento exploratório da *flânerie* foi evidenciar a existência de um universo nostálgico, que poderia ser formado por uma quantidade indeterminada de arranjos de

tendências artísticas, porém nosso direcionamento se volta daqui em diante na pesquisa para um núcleo específico do audiovisual. No próximo capítulo, abordaremos a nostalgia agindo exclusivamente no cinema, observando-o como um dispositivo de memória e afecção que contribui para a renovação de imaginários tecnoculturais.

3. O CINEMA E A NOSTALGIA

A terceira parte deste documento se volta para o cinema enquanto um dispositivo que aciona sentidos de nostalgia. Para fundamentar essa proposição, observamos a relação entre as imagens técnicas e o corpo do espectador, que funciona como um filtro para essas imagens, podendo ser ou não afetado. Tal processo ocorre através de imagens-lembrança, capazes de serem despertadas pela memória de cada indivíduo. Na sequência, entendemos a nostalgia como um fenômeno da tecnocultura capaz de evocar imaginários.

A nostalgia no cinema também será abordada a partir de uma *flânerie* que, embora organizada no formato de planilha, foi constituída da mesma forma que no capítulo anterior, ou seja, encontrando produções audiovisuais que, de alguma forma, valem-se da relação nostálgica. O conjunto nos revelou uma filmografia tipicamente estadunidense ficcional produzida, principalmente, na última década, cujo modelo de *blockbuster* podemos considerar como um legado da Nova Hollywood. A partir desta constatação, investigamos a figura do cineasta Steven Spielberg, responsável por fomentar projetos audiovisuais calcados na nostalgia, entre eles o nosso objeto de pesquisa, o longa-metragem *Jogador nº 1*.

3.1. O dispositivo cinematográfico

Aparentemente, desde o surgimento da mais famosa criação dos irmãos Lumière, em 1895, estamos inseridos numa ambiência de imagens alimentadas pelo dispositivo cinematográfico. Junto à fotografia, à televisão e à imagem informática, consideradas as “últimas tecnologias” na dimensão maquínica, o cinema apresenta uma força inovadora enquanto máquina de imagens (DUBOIS, 2004). Sua técnica em reproduzir 24 frames por segundo confere a ideia de movimento, algo que foi revolucionário na história das mídias, mantendo o cinema relevante há cerca de 130 anos.

As características cinematográficas, entretanto, podem ser encontradas muito antes de sua história oficial, por exemplo, desde a Caverna de Platão, passando por outros dispositivos como a câmera escura e o panorama, vindo a se manifestar até mesmo em contextos atuais não reconhecidamente audiovisuais, como os circuitos fechados de câmeras, o que faz transcender as mídias. Essa ideia se inspira no conceito de cinematismo, desenvolvidos por Eisenstein

(2002), a respeito de uma qualidade de cinema existente antes de sua invenção de fato. A montagem, por exemplo, já aparecia na pintura, no teatro, na música e na literatura. Também é a partir do cinematismo que Eisenstein entende como as outras artes se fazem presentes no cinema, do mesmo modo que muitas artes apresentam especificidades cinematográficas.

Além da perspectiva oferecida pelo diretor soviético, o cinema foi observado por outros teóricos e sob diversos prismas, sendo considerado máquina de simulação, aparelho ideológico de dominação, representação da realidade, campo de forças, reproduzidor de sonhos e alucinações, produtor de subjetividades, etc. Percebe-se que um único meio pode oferecer diferentes visões de mundo. Tal potência faz com que Deleuze (2018) encare o cinema como o lugar para estudar percepção, representação, espaço e memória. Nesta pesquisa, adotamos o termo dispositivo, que, a partir de Parente (2007), trata o cinema como um conjunto técnico (tecnologia, local e condições de exibição) que gera efeitos sobre os espectadores. De um lado, temos o mundo das imagens tecnicamente montadas; e de outro, o aparelho sensório-motor do indivíduo (corpo) que correlaciona as imagens.

Para analisar essa relação, primeiramente, nos atentamos às imagens técnicas. Estas, conforme Flusser (2007), são superfícies que pretendem representar algo, ou seja, imagens visuais e audiovisuais, geradas por aparelhos, que estão nas telas de televisão, nas telas de cinema, nos cartazes de propaganda e nas páginas das revistas. As superfícies produzidas artesanalmente pela mão de artistas, tal como pinturas, vitrais, tapetes e inscrições rupestres, são consideradas imagens tradicionais e facilmente reconhecidas enquanto reproduções materiais. Em oposição, as imagens técnicas se assemelham à visão do olho humano, sendo entendidas muitas vezes como uma janela para o mundo, um espelho do cotidiano. Estão por toda parte, permitem comportamentos audiovisualizados e apontam para os agenciamentos do mundo.

Independente da superfície midiática, cada imagem produz simulações do real, ilusões que mudam sem parar. Por isso, é preciso pensar a imagem “como acontecimento, campo de forças, sistema de relações que coloca em jogo diferentes instâncias enunciativas, figurativas e perceptivas da imagem” (PARENTE, 2007, p. 3). Logo, podemos considerá-la um objeto comunicacional, carregando consigo outros tempos. Para Benjamin (2006, p. 576), “imagem é aquilo onde, à maneira de um relâmpago, o acontecido se une ao agora numa constelação”. Ambas interpretações, tanto de André Parente quanto de Walter Benjamin, vão ao encontro da abordagem de Henri Bergson (1990), cuja ideia de imagem transcende a materialidade e a

representação, estando entre a coisa e a nossa percepção sobre ela. Em suma, as imagens extrapolam o dispositivo, numa concepção da ordem do virtual e da memória.

No livro *Matéria e memória* (1990), Bergson concebe o mundo como um fluxo universal de imagens, inclusive imagens que agem umas sobre as outras, as quais, eventualmente, acabam por voltar-se em direção ao nosso corpo. Nesse mesmo estudo, o francês uniu neurociência e filosofia para chamar o corpo de “centro de indeterminação”, sendo um filtro que seleciona criativamente facetas de imagens conforme suas próprias capacidades. Podemos considerar as impressões auditivas, olfativas, visuais, táteis e gustativas como imagens, uma vez que são sentidas e vividas no corpo, tornando-se memórias. O corpo se apresenta como uma fonte de ação sobre o mundo das imagens, subtraindo entre as influências externas aquelas de seu interesse.

Essa relação entre imagens e corpo se desenvolve por meio de afecções. Sendo um dos componentes da subjetividade, a afecção é descrita por Deleuze (2018) como uma modalidade da percepção, um curto-circuito que deixa de produzir uma ação e gera uma expressão. Torna-se a capacidade do corpo em experienciar a si mesmo, implantando seu poder sensorio para enquadrar informações e criar imagens. Na perspectiva bergsoniana, o corpo enquadra, recorta e capta certas dimensões das imagens que constituem o mundo. É o processador seletivo que, a partir de processos sensoriais afetivos, gera imagens fundamentadas interiormente, muitas vezes independentes da imagem externa ao qual foi submetido. Ou seja, o corpo reconhece as imagens tanto externamente (percepção), de forma superficial, quanto internamente (afecção), em profundidade. Então, Bergson (1990, p. 60) conclui: “A afecção é, portanto, o que misturamos, do interior de nosso corpo, à imagem dos corpos exteriores; é aquilo que devemos extrair inicialmente da percepção para reencontrar a pureza das imagens”.

Aprendemos desde cedo a ver e interpretar o mundo a partir das imagens, nos permitimos compreender tanto as especificidades imagéticas, sua técnica e estética, quanto nos deixar afetar. O corpo atribui sentido para as imagens quando nos relacionamos profundamente com elas. Nessa acepção, Walter Benjamin (1969, p.191-192) destaca a percepção artística ao entender que “tudo o que é percebido e tem caráter sensível é algo que nos atinge”. Sendo assim, a subjetividade do homem integra a percepção das imagens técnicas, fazendo com que o artista (aquele que constrói as materialidades) e o espectador (aquele que é afetado) contribuam para a formação da imagem cinematográfica. Essa imagem, a qual pretendemos observar de forma preponderante, carrega consigo “uma potência de

sensação, de emoção ou de inteligibilidade, que vêm de sua relação com a exterioridade” (DUBOIS, 2004).

Os filmes, para Benjamin (1969), teriam o papel de exercitar o homem nas novas percepções, o que torna o aparelho técnico do cinema em um objeto das inervações humanas. Há entre a imagem e o espectador uma negociação sobre o que é apreendido, o que é afetado, o que é gravado e o que é despertado enquanto memórias no sujeito. O cinema, de acordo com Dubois (2004), produz imagens e distribui afetos, acionados por um pensamento sensorial relacionado a lembranças sensíveis e cognitivas registradas na memória. Entretanto, do mesmo modo que as imagens convocam afetos, projetamos nossas afecções pessoais nas imagens que observamos.

Constituintes da sociedade, as imagens técnicas, inclusive as do cinema, apresentam-se como propulsoras de pensamento. Uma vez que carregam e evocam subjetividades, deixam de ser entendidas como objetos e revelam-se enquanto virtualidades. Nessa linha, Didi-Huberman (1998) define a imagem como uma espécie de fenômeno, uma combustão entre o vemos e aquilo que nos olha. Em outras palavras, há uma separação entre o ver fisiológico e o ver enquanto acontecimento. Pode-se olhar para as coisas ao redor e não absorver nada, porque só vemos quando há um abismo, o que Didi-Huberman chama de “a inelutável cisão do ver”. Assim, cada vez que nos deparamos frente aos objetos, podemos ser levados a ver outras coisas, para além da materialidade, sendo afetados por elas.

A imagem é mutável, reconfigurando-se a qualquer novo encontro. Por este motivo, retomar o contato com uma obra artística, seja um filme, um livro ou uma pintura, é capaz de oferecer conhecimentos que não foram apreendidos da primeira vez. O sujeito é instável assim como o objeto e, diante disso, o ver não se esgota. A troca entre o observador e o objeto observado não é pacífica. Na esteira de Benjamin, o pensamento de Didi-Huberman (1998) propõe que essa relação ocorre como se fosse um turbilhão em um rio, que perturba o curso normal e faz ressurgir corpos esquecidos, tornando-os visíveis. As imagens podem devolver qualquer pretérito, fazendo-nos revisitarmos nossas memórias, num exercício de escavar esse solo, nos levando à dialética.

A imagem dialética, argumentada por Didi-Huberman (1998), é aquela que nos convida para o diálogo, isto é, uma imagem que nos olha de volta. De certa maneira, modifica e desestabiliza a percepção do presente. Ao acionar a nossa memória, buscamos no passado, nos nossos afetos, algo que vá além do signo que a imagem representa. “Não cabe dizer que o

passado ilumina o presente ou o presente ilumina o passado. Uma imagem, ao contrário, é aquilo no qual o Pretérito encontra o Agora num relâmpago para formar uma constelação. Em outras palavras: a imagem é a dialética em suspensão” (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 182).

A arte, por meio de novas configurações entre o mundo da técnica e o mundo dos símbolos, mostra-se potente para criar imagens dialéticas. A memória é fundamental no momento do olhar, podendo rasgar o presente. Em vista disso, Bergson (2019, p. 52) diz que “procuramos, no mais profundo de nós mesmos, o ponto em que nos sentimos mais interiores à nossa própria vida. É na pura duração que o passado, sempre em andamento, se avoluma sem cessar de um presente absolutamente novo”. Essas memórias são exploradas durante a experiência cinematográfica a fim de provocar afecções.

Deste contato, o corpo recorre à percepção e, vindo da necessidade de agir no presente, convoca imagens-lembrança. Para Bergson (2019, p. 49), “uma lembrança, à medida que se atualiza, sem dúvida, tende a viver numa imagem”. Logo, o passado sobrevive através de imagens-lembrança, uma vez que a nossa consciência frequentemente vasculha os estágios da memória a fim de convocar imagens, por mais distantes que estejam, para torná-las úteis novamente. Nesta lógica, Walter Benjamin relatou que, em determinada ocasião, enquanto desempacotava alguns livros guardados, foi invadido por lembranças que os mesmos traziam consigo:

Agora, em frente da última caixa semi-esvaziada, há muito já passou da meia-noite. Afloram em mim pensamentos diversos dos que acabei de relatar. Não são pensamentos, são imagens, lembranças. Lembranças das cidades nas quais achei tantas coisas [...] Lembranças dos recintos onde esses livros ficavam, da minha toca de estudante em Munique, do meu quarto em Berna, da solidão de Isetwald à margem do lago de Brienz, e por fim do meu quarto de criança, donde se originaram apenas quatro ou cinco dos muitos milhares de livros que começam a se empilhar a meu redor. Bem-aventurado o colecionador! (BENJAMIN, 1987, p. 235)

A narrativa pessoal do filósofo alemão revela certas imagens-lembrança suscitadas a partir de uma ação corriqueira e despreziosa de manusear obras literárias. Percebemos como o corpo age a partir da memória, prolongando as imagens do passado no presente. Para este passado que não é esquecido, persistindo e se reinventando no presente, Bergson (2019) apresenta o conceito de duração. O tempo do relógio seria, portanto, uma representação simbólica, que visa ordenar a realidade. Configura-se como um tempo mecânico, materializado, repetitivo, objetificado e matemático, podendo ser medido em segundos, minutos e horas. É interpretado como uma sequência de adição de momentos. Para o filósofo,

a noção de tempo é outra, sendo associada à consciência, no qual a duração é a sua principal característica. Ocorre em uma realidade interna do corpo humano, como uma sequência de momentos fluídos, cumulativos e ininterruptos, pois se ligam uns nos outros.

Bergson (2019) nos oferece como exemplo o ato de preparar um copo de água com açúcar. O tempo de esperar o açúcar derreter não é mais matemático, por mais que possa ser aplicado. A dissolução coincide com a minha impaciência, com minha própria duração, deixando de ser algo pensado para ser algo vivo. É graças à duração que, segundo Bergson (2019, p. 17), “ocorrem num único e mesmo tempo as mudanças mais ou menos longas a que assistimos em nós e no mundo exterior”. A vida seria, por conseguinte, uma sequência de momentos diferenciados que não se interrompem:

[...] a acumulação do passado sobre o passado prossegue sem trégua. Na verdade, o passado se conserva a si mesmo, automaticamente. Inteiro, sem dúvida, ele nos segue a todo instante: o que sentimos, pensamos, quisemos desde nossa primeira infância está aí, debruçado sobre o presente que a ele irá se juntar, forçando a porta da consciência que gostaria de deixá-lo de fora. O mecanismo cerebral é feito precisamente para recalcar a quase totalidade do passado no inconsciente e só introduzir na consciência o que for de natureza que esclareça a situação presente, que ajude a ação em preparação, que forneça, enfim, um trabalho útil (BERGSON, 2019, p. 47-48).

A memória se constitui através desse passado que cresce e se conserva constantemente, produzindo um acúmulo de imagens. É através da memória que nosso passado inteiro nos segue. O passado está inclinado sobre o presente, a partir de uma seleção de recordações para agirmos sobre os objetos do mundo. Conforme Bergson (2019), há um esforço que empurra a maior parte possível do passado para o presente, sendo a memória a responsável por nos auxiliar a entender o presente, trazendo um futuro que não aconteceu, mas já está. Em outras palavras, vive-se o presente com a memória do passado e a antecipação do futuro. Faz-se uma coalescência de tempos. “As imagens que nos cercam parecerão voltar-se em direção a nosso corpo, mas desta vez iluminada a face que nos interessa; elas destacarão de sua substância o que tivermos retido de passagem, o que somos capazes de influenciar” (BERGSON, 1990, p. 34). No cinema, essa justaposição ocorre através das imagens-lembrança, na relação entre nós e a coisa.

A articulação entre estudos e concepções de Henri Bergson, Walter Benjamin, Georges Didi-Huberman, André Parente, Vilém Flusser e Gilles Deleuze sobre imagem e memória nos

demonstram o alcance e a influência social do dispositivo escolhido para análise. Até este ponto, entendemos o cinema enquanto um dispositivo que articula imagens, sendo estas virtualidades, e corpo, enquanto um filtro de afecções, que busca na memória imagens-lembrança para agir no presente. Essas relações nos serão úteis para pensar a nostalgia construída audiovisualmente em duração nas imagens fílmicas, mas antes disso é preciso observar como estas se inserem na tecnocultura e convocam imaginários.

3.2. Imaginários tecnoculturais

O cinema, assim como as demais tecnologias midiáticas, produz imagens para representar e interpretar o mundo. “Mesmo que sob uma forma ilusória, que nos engana com nosso próprio consentimento e prazer, a mimese fílmica expõe o mundo em sua duração e em seus movimentos” (DUBOIS, 2004). Dessa forma, o cinema se tornou, a partir de suas narrativas, um sistema de agenciamentos da realidade, uma máquina de simulação, um dispositivo capaz de promover virtualidades geradoras de afecção.

O ato de recordar é uma atividade vital dos seres humanos e, segundo o crítico alemão Andreas Huyssen, define nossos vínculos com o passado. Além disso, segundo ele, as vias pelas quais recordamos nos definem no presente. Essa relação temporal faz com que “necessitamos do passado para construir e ancorar nossa identidade e alimentar uma visão de futuro” (HUYSSSEN, 2000, p. 67). O cinema, sendo a arte do tempo em movimento, conta histórias que aconteceram, retrata diferentes períodos do passado, traz à tona memórias coletivas. A socióloga Cristiane Freitas afirma que o cinema, desde o seu nascimento, tem por objetivo reviver o passado. “Através da magia do seu movimento, temos a sensação de ver ‘hoje’ o que aconteceu ‘ontem’” (FREITAS, 1997, p. 18).

O cinema se projeta enquanto arte que reconhece o mundo, tendo a figura do artista, seja este o diretor, roteirista, montador, ator, etc, como um tradutor do seu tempo, pois todo filme fala do tempo em que ele é feito. Pelo registro de diferentes possibilidades narrativas, o cinema materializa o tempo e coleciona suas histórias. Serve tanto para lembrar quanto para guardar a memória. Na visão de Cabrera (2006), o cinema é um mundo feito de tempo, de sequencialidade, de momentos. “É a arte temporal por excelência, o estático está, paradoxalmente, em movimento. O cinema vive da própria historicidade do espectador, de seu

olho, da própria dinâmica da vida” (CABRERA, 2006, p. 227). Posto isso, os filmes se tornam potencialmente arquivos, fontes de conhecimento, instrumentos de resgate temporal.

O registro do tempo no cinema oferece a impressão de uma memória, muitas vezes de caráter nostálgico. Essa expressão foi observada ao longo do movimento de *flâneur* no capítulo anterior, quando trouxemos diversos sentidos de nostalgia estendidos por setores da cultura pop. Logo, ao pensar a respeito das memórias nas e das mídias, constatamos a imersão da nostalgia no âmbito da tecnocultura. O termo está associado a uma cultura pautada pela técnica, ou seja, relacionada a fenômenos oriundos da tecnologia e seus impactos ou potência no tecido sociocultural. No livro *Technoculture: The key concepts*, Debra Benita Shaw (2008, p. 186) define tecnocultura como “a interdependência de tecnologia e cultura”²⁰. São atravessamentos mútuos entre a técnica e a cultura, abrangendo os fenômenos sociais e culturais oriundos da tecnologia.

Mesmo que a presença da técnica se faça desde a pré-história, com o desenvolvimento de ferramentas, linguagens e formas de representação, Shaw (2008) destaca que, a partir do final do século 18, a chegada de novas tecnologias mudou de forma acelerada os padrões de trabalho, vida social e expressões artísticas. Neste último grupo, incluímos o dispositivo cinema enquanto propulsor de transformações sociais que envolvem as estruturas políticas, econômicas, culturais e sociais. Os estudos acadêmicos a respeito da tecnocultura fornecem, segundo Shaw (2008) uma espécie de diagnóstico sobre as condições contemporâneas, uma vez que a relação entre a tecnologia e a cultura pode ser interpretada como a representação do estado de conhecimento sobre o mundo.

Com base nesse pensamento, Fischer (2013, p. 52) considera a tecnocultura como “uma visada que se estabelece na relação de pensar culturalmente as tecnologias e entender as propriedades tecnológicas em ação na cultura”. Trata-se de ciclos de retroalimentação entre cultura e tecnologia com a disseminação, transformação e internalização de experiências de mundo envolvidas nesses processos. A visada proposta por Fischer observa as tecnologias enquanto meios que codificam hábitos, ideias e práticas constituintes da substância cultural do nosso tempo. Ou seja, a técnica cria modos de ser e agir no mundo, o que concebe uma ambiência tecnocultural.

²⁰ Tradução nossa: “Technoculture: The interdependence of technology and culture”

[...] passamos a utilizar a expressão “ambiência tecnocultural” como forma de nos referirmos genericamente a um contexto dinâmico, sempre em mutação, que surge das tensões e dos atravessamentos provocados pelas práticas sociais que se efetuam sobre meios técnicos de uma determinada cultura (LOPES, 2014, p. 33)

Essa ambiência levou a uma percepção do mundo atrelada aos dispositivos tecnológicos. “A mídia se apropria da realidade e exerce sobre ela um trabalho de reconstrução [...] O que é devolvido para o público é uma realidade retrabalhada” (GOMES, 2017, p. 42). A partir da nostalgia, o cinema se torna uma usina de reciclagem de restos culturais, devorando e ressignificando imagens. As imagens técnicas, associadas à maneira como as experimentamos, integram o cenário da tecnocultura contemporânea e, se levarmos em consideração o cinematismo proposto por Eisenstein, expande seus efeitos para outras mídias. Desse modo, o cinema comunica um mundo tecnocultural através de suas imagens.

Sob esse ponto de vista, podemos assimilar as práticas culturais e entender como a técnica contagia o tecido social. Uma das formas de apreender como esse contágio ocorre é analisar o cinema como produtor de imaginários. Para Dubois (2004), esta seria uma de suas singularidades e principais potências, sendo considerado uma experiência psíquica e um fenômeno físico-perceptivo. “Sua maquinaria é não só produtora de imagens como também geradora de afetos, e dotada de um fantástico poder sobre o imaginário dos espectadores” (DUBOIS, 2004).

O imaginário ao qual nos referimos vai além de uma imaginação fantasiosa capaz de deformar as coisas. Lidamos com uma imaginação criativa e produtiva manifestada em imagens, sentimentos, histórias, símbolos, alegorias, mitos e utopias. O filósofo canadense Charles Taylor se atentou para a contribuição dos imaginários sociais modernos na constituição das sociedades, principalmente das práticas culturais realizadas após o século 18. Sendo assim, Taylor (2010) define o imaginário social como a forma na qual as pessoas imaginam a própria existência, as relações com os outros e os demais elementos do mundo. Ao compartilhar as mesmas ideias, reforça-se um sentimento de coletividade e pertencimento.

Dotado de um dinamismo flutuante, o imaginário social está sempre em construção, sendo alimentado pela sociedade. As mídias, de certa forma, validam esses imaginários ao publicizá-los através da representação imagética, traduzindo audiovisualmente um pensamento, ou melhor, uma imaginação coletiva. Ao enunciar seus sentidos e criar seus mundos, o cinema articula um imaginário tecnocultural cujos traços se manifestam nas

imagens. Por isso, nesta pesquisa, adotamos o termo “imaginário”²¹ a partir da abordagem comunicacional proferida pelo pesquisador Samuel Mateus (2013, p. 34): “conjunto de imagens do mundo, isto é, representações conceituais simbolicamente expressas em formas plásticas e visuais, de dimensões imagéticas, que funcionam como unidades públicas de significado social”.

Este imaginário comunica e difunde representações sociais e sistemas de pensamento simbólico por toda a sociedade, sendo produzido, validado e, posteriormente, compartilhado junto a diversos grupos. No caso do cinema, o dispositivo imagina e produz imagens as quais os espectadores irão projetar suas afecções. A interpretação de uma imagem pode ser diferente para cada pessoa, uma vez que possuem imagens-lembrança pessoais. Entretanto, o imaginário articulado no cinema convoca imagens-lembrança que visam dialogar com coletivos.

Podemos trazer como exemplo o imaginário a respeito da década de 1980 construído por *Stranger things* (2016-2025). A narrativa do seriado se instala em uma ambiência tecnocultural que convoca diversos símbolos daquela época, como figurino, músicas e hábitos sociais. Temos o retrato da cultura consumida pela classe média norte-americana, ou seja, uma representação que acaba por reforçar a noção coletiva do que foi os anos 1980, tanto para quem viveu a década quanto para quem passa a conhecer e ter essas referências como representativas do período. Entretanto, cada novo produto cultural, seja filme, série, podcast, etc, contribui para uma reformulação dessas imagens, uma disseminação de imaginários que influencia a sociedade sobre como ela enxerga a si mesma. Nesse sentido, o imaginário lida com o potencial da imagem, o que pode gerar uma luta entre diversos imaginários disputando a aprovação das massas.

A partir do momento que somos expostos diariamente a um volume de imagens, a tradução dessas imagens se torna uma prática integrante da vida em sociedade, das relações sociais, da técnica e da cultura. Nesse contexto, o dispositivo cinematográfico estimula o acesso, o resgate e até mesmo a produção de memórias, evocando imaginários de diversos tempos. Por consequência, traz à tona lembranças de coisas que a sociedade viveu, imaginários presentes em formas culturais. A nostalgia se faz inscrita nessa relação, entre o produto cultural

²¹ Não vamos nos aprofundar nas várias perspectivas do conceito de imaginário, embora se saiba da existência desse tensionamento entre as diferentes abordagens a respeito do termo. Nesta pesquisa, tratamos imaginário como repertório iconográfico social, passando por suas diferentes camadas, como material e imaterial, sem que sejam excludentes entre si.

e o corpo do sujeito, na leitura realizada por meio dos afetos. Com sua expressão em diversos setores artísticos, a nostalgia se torna um fenômeno da tecnocultura.

3.3. *Flânerie* pela Nova Nova Hollywood

Na medida em que as imagens acionam sentidos relacionados à memória, o dispositivo cinematográfico se converte numa chave de leitura para a nostalgia. Assim, nesta seção, direcionamos a atenção para uma parte fundamental da tese: os filmes que constroem audiovisualmente a nostalgia no cinema. Na *flânerie* realizada anteriormente, observamos a nostalgia enquanto uma característica presente em diversos objetos culturais, entretanto, não avançamos pelas suas manifestações no universo cinematográfico, deixando a abordagem para este capítulo dedicado à relação entre nostalgia e cinema, o que nos possibilita debruçar sobre o atual da pesquisa e apresentar questões suscitadas durante o movimento exploratório.

Para a investigação da nostalgia no cinema, vagamos na condição de *flâneur* observando esse “lugar cinematográfico”, composto por diversas produções audiovisuais e suas relações com a nostalgia. Deixamo-nos afetar pela experiência durante a exibição dos filmes, anotando desde aspectos visíveis até subjetividades que serão detalhadas mais à frente. Após esse movimento exploratório, dotado de um caminhar errante, reunimos os dados em uma tabela²² no Google Docs. Essa escolha pode parecer contraditória, entretanto, fez-se necessário uma organização de tal volume levantado durante a deambulação. O intuito da planilha foi catalogar essas obras fílmicas que, de diferentes maneiras, apresentam características nostálgicas. São títulos em que o sentimento nostálgico ecoa em sua atmosfera narrativa, tornando-se praticamente um protagonista. Em vista disso, registrou-se o nome do filme em português, o ano de seu lançamento, o país de origem e uma breve anotação sobre as marcas nostálgicas encontradas.

A planilha continuou sendo atualizada ao longo da pesquisa, constituindo-se como uma *flânerie* permanente. Salientamos que não foram incluídos documentários na lista, uma vez que são projetos cuja natureza se relaciona diretamente com a memória a partir de uma tentativa de lembrar o passado e, por diversas vezes, convocar um imaginário social através de um apanhado de imagens, entrevistas e materiais diversos, independente se a narrativa aborda um

²² A planilha completa está disponível para consulta no link: <https://tinyurl.com/uhnzws8v>

marco histórico ou uma história pouco conhecida. Então, optamos por priorizar produções que se utilizam da ficção, mesmo que por vezes inspirada em histórias verdadeiras, para contar um enredo através de procedimentos técnicos e estéticos que convocam a nostalgia.

Figura 40 - Montagem reunindo as seis coleções na Planilha da Nostalgia

| ANO | NOME DO FILME | ORIGEM | QUALIDADE NOSTÁLGICA | COLEÇÃO |
|------|--------------------------|--------|---|-----------------------|
| 2000 | Todo mundo em pânico | EUA | A franquia "Todo mundo em pânico" tem como objetivo satirizar filmes de suspense e terror a partir de seus clichês. Para tal, recria cenas de outras produções, como "Eu sei o que vocês fizeram no verão passado", "O sexto sentido", "O exorcista", "Sexta-feira 13", "A bruxa de Blair", "Pânico" e outros. Assim como todo projeto que utiliza de referências, torna-se necessário o conhecimento prévio dos títulos citados. Neste caso, é importante para entender as piadas que se acumulam na tela e até mesmo acessar memórias referentes às produções. | Referências |
| 2017 | Blade runner: 2049 | EUA | O caráter nostálgico nas continuações se apresenta, principalmente, quando há um longo intervalo entre as produções. Este fato demonstra uma vontade de desenvolver ou reativar uma franquia, aproveitando-se justamente do engajamento dos fãs a partir da história original. "Blade runner: 2049" é a sequência do longa-metragem de 1982. Ambos são baseados no livro "Andróides sonham com ovelhas elétricas?", de Phillip K. Dick. Além da qualidade nostálgica em ressuscitar um universo icônico da ficção científica, a nova produção incorporou elementos do livro que ficaram de fora do primeiro filme, como a paisagem seca e a presença de uma entidade criadora de empatia. | Continuação |
| 2024 | Meninas malvadas | EUA | Adaptação do filme adolescente "Meninas malvadas" (2004) para uma versão musical oriunda da Broadway. A história foi recontada por ter se tornado cultuada por jovens desde seu lançamento. O revisionismo carrega consigo forte dose de nostalgia pela trama original, com a frase "às quartas usamos rosa", as plastics, o "burn book" e, claro, a maldosa Regina George. | Refilmagem |
| 2023 | Dezesseis facadas | EUA | O longa-metragem mistura viagem no tempo com um revisionismo aos filmes de terror <i>slasher</i> e as comédias de <i>high school</i> , inclusive possui referências explícitas a "De volta para o futuro" e "Pânico". A trama acompanha a protagonista voltando no tempo para o ano de 1987, no qual terá que impedir que um assassino mate as principais amigas da sua mãe adolescente. A moda e a música dos anos 1980 são o ponto alto da reconstrução da época, assim como comentários ácidos e cômicos sobre o período abordado. | Reconstrução de época |
| 2024 | Entrevista com o demônio | EUA | O longa-metragem adota a estética "found footage" na qual recupera a gravação de um programa de televisão dos anos 1970 em que as coisas saem do controle quando ocorre, ao vivo e a cores, uma possessão no palco. Além da reconstrução do cenário de um típico tv show, o espectador se sente assistindo a exibição exatamente como supostamente quando foi ao ar na noite de Halloween de 1977. O formato do filme replica a estética televisiva em todas as suas escolhas, inclusive com vinhetas de abertura e dos intervalos. | Efeitos |
| 2022 | Elvis | EUA | Enquanto uma cinebiografia de Elvis Presley, o filme possui a qualidade nostálgica de reunir os principais sucessos do cantor, ou seja, clássicos que marcaram gerações. | Trilha sonora |
| 2010 | Até a eternidade | França | Produção francesa que aborda um grupo de amigos de longa data que, repetindo a tradição, decidem se reunir para uma temporada de férias. A coisa muda de figura quando um deles sofre um grave acidente de moto e não pode comparecer. A narrativa intercala momentos saudosistas da amizade que os une com momentos de conflitos entre eles. Ou seja, uma trajetória idealizada, com olhar romântico sobre o passado, e os dramas e as mentiras que os envolvem no presente. | Roteiro |

Fonte: Elaborado pelo autor.

O trabalho junto à planilha, desenvolvido durante mais de três anos de doutorado, supunha assistir ou visitar longas-metragens para identificar algum tipo de relação com a pesquisa e, logo em seguida, catalogar na nossa listagem. Essa relação nostálgica vinha da sensibilidade com o ambiente analisado, podendo ser apresentada através de elementos constituintes de uma produção cinematográfica, como roteiro, direção, trilha sonora, fotografia,

elementos gráficos, direção de arte, enquadramentos de cena, atuação e relações intertextuais com a cultura pop. Quando ultrapassamos a marca de 100 filmes, entendemos que era o momento de diminuir os esforços nesta etapa, visto que os objetos e os produtos nostálgicos são inesgotáveis, sendo uma marca da tecnocultura contemporânea. Sem a necessidade de reiteração com mais exemplos, o volume atingido teve seus dados analisados, principalmente data de produção e país de origem, permitindo realizar algumas inferências.

Primeiramente, ao observar a planilha, podemos entender o período em que os filmes nostálgicos proliferaram na cultura. A maior parte deles são longas-metragens de caráter ficcional lançados depois dos anos 2000, com maior incidência a partir de 2015. Conforme o aumento expressivo desses projetos nos últimos anos, é possível intuir o nascimento de uma tendência na indústria cinematográfica, que percebe o sucesso - e conseqüentemente o interesse do público - por filmes com características nostálgicas. Nota-se que a nostalgia trabalha com obras conhecidas do público, sendo uma vantagem perante o volume cada vez mais expressivo de séries e filmes lançados por ano. Segundo Castellano e Meimaridis (2017), a probabilidade de a audiência aderir a um produto familiar, assegurado por suas memórias, é maior do que algo completamente novo. Assim, a nostalgia passa a ser utilizada como uma estratégia de operacionalização de conteúdos com predileção ao passado.

Para tentar compreender a origem desse fenômeno, nos concentramos no país de origem dos filmes reunidos na planilha. Foi possível perceber que, apesar de integrarem a lista produções de países como Brasil, França, Inglaterra, Canadá, Irlanda, México e Itália, a maioria advém dos Estados Unidos (cerca de 80%). Tais produções reincidiram em um recorte temporal e estético do cinema norte-americano e, à medida que a planilha foi sendo abastecida, foi possível perceber tratar-se de um lugar, mais precisamente Hollywood, e época específicos - após os anos 2000. Por consequência dessas características, passamos a empreender uma aproximação dessa filmografia ficcional estadunidense com o legado deixado pelo período que alguns críticos e teóricos chamam de Nova Hollywood (nomeado também de cinema neoclássico), entendendo que neles reside uma probabilidade de um diálogo com a nostalgia.

Para compreender esse termo, é preciso analisar o contexto histórico. Depois do fim da era de ouro de Hollywood, compreendida entre as décadas de 1920 e 1940, observou-se o desmantelamento da integração vertical entre produção, distribuição e exibição por parte dos estúdios cinematográficos, o que acarretou em um longo período de instabilidade. Silva (2016) explica que, em 1948, a Suprema Corte dos Estados Unidos decidiu acabar com o oligopólio

no modo de exibição cinematográfica no país, obrigando os estúdios a se desfazerem de centenas de salas de cinemas das quais eram proprietários e cuja exibição priorizava apenas seus filmes. Somado a essa mudança, a partir da década de 1950, o fortalecimento do mercado televisivo impactou diretamente o consumo dos espectadores. O período também foi marcado pelo investimento em tecnologias capazes de atrair o público a uma experiência que somente seria proporcionada na sala de cinema, como som estéreo, *technicolor* e *widescreen*. Um dos destaques se deu com o formato Cinemascope, utilizado entre 1953 e 1967, possibilitando o uso de uma gigantesca tela panorâmica.

Em meio à crise, surgiu o filme que marcou o início de uma nova configuração do cinema hollywoodiano: *Bonnie & Clyde: Uma rajada de balas* (Arthur Penn, 1967). Para Miranda (2014), algumas causas são atribuídas à quebra de paradigmas proporcionada pela narrativa do jovem casal de assaltantes, principalmente a preocupação estética nas cenas de brutalidade e o retrato cotidiano da dupla de bandidos, representados enquanto protagonistas ambíguos, e não como vilões desalmados. Percebeu-se ainda a influência do cinema produzido na Europa, principalmente na França (*nouvelle vague*) e na Itália (neorrealismo italiano), a partir da abordagem de temas polêmicos, do tratamento mais explícito ao sexo e à violência, de cortes rápidos, de viés político liberal e de finais que não eram felizes.

Figuras 41 e 42 - Pôster e frame do filme *Bonnie & Clyde*, marco da Nova Hollywood



Fonte: IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0061418/mediaviewer/rm4138668800/?ref_=ttmi_mi_all_182>; IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0061418/mediaviewer/rm755053568/?ref_=ttmi_mi_all_6>. Acesso em 11 out. 2024.

Bonnie & Clyde se tornou o filme inaugural da Nova Hollywood, um termo que apresenta divergências entre os estudiosos da história do cinema. É comumente associado, inclusive para King (2002), ao período entre o final da década de 1960 e o final da década de 1970, quando surge uma geração de jovens cineastas empenhados em produzir uma produção de caráter autoral, no qual o diretor expressa suas preferências individuais e se torna a figura central na realização de um filme. Essa ideia é completamente oposta ao modelo da “Velha Hollywood”, cujas produções eram determinadas conforme as políticas dos estúdios. Entre os nomes da Nova Hollywood estão Martin Scorsese, Francis Ford Coppola, Roman Polanski, Milos Forman, Brian De Palma, Robert Altman, Woody Allen, Stanley Kubrick e Steven Spielberg. Na época, esse grupo de cineastas possuía entre 20 e 40 anos, tendo crescido frequentando os cinemas e abastecendo-se de uma filmografia mundial. Formavam um perfil bastante diferente dos experientes diretores que organizaram (e depois passaram a usufruir) do modelo hollywoodiano de fazer cinema.

Se para alguns, vide King (2002), a Nova Hollywood é associada ao “cinema de autor”, para outros, como Schatz (1993), o mais adequado é associá-la ao cenário pós-1975, quando ocorre a reestabilização econômica definitiva através dos *blockbusters*, uma reconfiguração estética e mercadológica voltada para as massas, sendo um filme-evento. Já Fernando Mascarello (2006), em seu livro *História do cinema mundial*, acredita que a partir dos lançamentos de *Tubarão* (Steven Spielberg, 1975) e *Guerra nas estrelas* (George Lucas, 1977), surge uma segunda Nova Hollywood (ou a Nova Nova Hollywood).

A indústria hollywoodiana gradativamente enfrentou a crise e ganhou força total com o *blockbuster*, que seria, conforme Sabadin (2018, p. 148), “filmes grandiosos, com altos custos de produção, destinados a plateias numerosas, a serem distribuídos com pesadas campanhas publicitárias”. Nesses casos, os custos de produção (locações, cachês, equipe técnica, efeitos especiais) chegam a ser superados pela divulgação, cujo intuito inicial é levar o público aos cinemas e, em um segundo momento, fazê-lo adquirir produtos temáticos, como brinquedos, roupas e acessórios diversos. Muitas vezes, as vendas dos derivados dos filmes superam a sua própria bilheteria.

Tubarão inaugura com seminal sucesso a lógica de lançamento e publicidade por saturação - estréia simultânea em 409 salas (ainda modesta para os padrões atuais) somada à intensa campanha na TV -, que tem por objetivo transformar o filme em evento nacional. *Os embalos de sábado à noite*, por sua vez, revela as imensas possibilidades de aproximação mercadológica entre as indústrias do cinema e da música, até ali pouco exploradas - além de romper, com John Travolta, a barreira histórica entre os mercados de atuação para cinema e TV. Por fim, *Guerra nas*

estrelas constitui o primeiro (e maior até hoje) exemplo do chamado "filme-franquia", dando início ao florescimento da indústria de negócios conexos - intimamente associada, é claro, à prática (deflagrada pelo filme) das reprises e sequências (MASCARELLO, 2006, p. 347)

Mesmo inauguradas na década de 1970, as lógicas mercadológicas de *Tubarão*, *Os embalos de sábado à noite* (John Badham, 1977) e *Guerra nas estrelas* podem ser observadas na produção estadunidense contemporânea. O termo (Nova) Nova Hollywood segue relevante, caracterizando-se, a partir de Mascarello (2006), como a produção *mainstream* (*blockbuster* na linha dos filmes de Steven Spielberg e George Lucas) que assume a posição de carro-chefe de uma indústria fortemente integrada a uma cadeia de consumo midiáticos (cinema, TV, vídeo, trilha sonora, jogos eletrônicos, parques temáticos, brinquedos etc). Os elementos do filme se tornam ganchos para o marketing elaborar uma rede de produtos que excede a exibição cinematográfica. Esse comportamento também está relacionado com a expansão do mercado da nostalgia, ocorrida desde a década de 1970, conforme mostramos no capítulo anterior.

Figuras 43 a 45 - *Tubarão*, *Os embalos de sábado à noite* e *Guerra nas estrelas* determinam novas lógicas de mercado no cinema



Fonte: IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0073195/mediaviewer/rm2827851520/?ref_=ttmi_mi_all_40>; IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0076666/mediaviewer/rm2829405696/?ref_=ttmi_mi_all_2>; IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0076759/mediaviewer/rm2032570112/?ref_=ttmi_mi_all_53>. Acesso em 11 out. 2024.

Tubarão e *Guerra nas estrelas* são considerados marcos inaugurais do cinema *blockbuster*, responsáveis por pautar Hollywood depois de 1975. Em termos de bilheteria, o final da década de 1970 foi caracterizado, conforme Silva (2014), por uma convivência entre *blockbusters* e outras obras consideradas como “cinema de autor”. A década seguinte, em compensação, apresentou um novo cenário: os *blockbusters* se tornaram os campeões de bilheteria absolutos. Logo, o *blockbuster* nasce na Nova Hollywood e se torna parte

integrante dela, mas também é com a sua popularização enquanto modelo de negócios que vários teóricos decretam o fim desse período. Sua força foi tamanha que estruturou a indústria para os próximos anos, uma vez que a produção hollywoodiana até hoje permanece sendo marcada por franquias, *remakes* e continuações.

Desta fase, surgiram os casos de *Alien: O oitavo passageiro* (Ridley Scott, 1979), *Jornada nas estrelas* (Robert Wise, 1979), *Sexta-feira 13* (Sean S. Cunningham, 1980), *Indiana Jones e os caçadores da arca perdida* (Steven Spielberg, 1981), *Rambo - Programado para matar* (Ted Kotcheff, 1982), *O exterminador do futuro* (James Cameron, 1984), *Os caça-fantasmas* (Ivan Reitman, 1984), *A hora do pesadelo* (1984), *Karate kid - A hora do verdade* (John G. Avildsen, 1984), *De volta para o futuro* (Robert Zemeckis, 1985), *O predador* (John McTiernan, 1987), *Batman* (Tim Burton, 1989), *Jurassic park - Parque dos dinossauros* (Steven Spielberg, 1993) e *Missão impossível* (Brian DePalma, 1996), que depois deram origem a diversas sequências.

Entendemos que as raízes estabelecidas pelos *blockbusters* na “primeira” Nova Hollywood permanecem servindo de influência para a produção fílmica da contemporaneidade, mantendo-se como um formato cinematográfico que segue atraindo o público e, conseqüentemente, dominando as bilheterias. Outros termos surgiram para definir o cinema hollywoodiano desenvolvido depois de 1975, como *high concept*, renascimento hollywoodiano, cinema pós-moderno, cultura de alusão e Nova Nova Hollywood. Entretanto, nos perguntamos se ainda estamos vivenciando essa fase que rompe com o cinema clássico e aposta nos *blockbusters* calculados. De qualquer forma, carecem de estudos que definam o fim da Nova Nova Hollywood e que, por ventura, inaugure uma outra etapa. Seria a virada do milênio, o fim dos dvds e das videolocadoras, o surgimento dos *streamings* ou a reestruturação da cadeia midiática do entretenimento cinematográfico? Quais aspectos devemos considerar: estéticos, narrativos, tecnológicos, socioculturais, distribuição, exibição, recepção, etc? Estaríamos, portanto, experienciando uma terceira fase da Nova Hollywood? Essas questões foram levantadas para tentar dar conta da produção contemporânea desenvolvida por Hollywood.

De qualquer maneira, o legado histórico da “segunda” Nova Hollywood é o que a nossa planilha, formada por mais de cem longas-metragens, apresenta em comum. Embora lançados nos últimos 20 anos por Hollywood, vários desses filmes adotam o formato do *blockbuster* (alto custo de produção, pesadas campanhas publicitárias, direcionamento para

plateias massivas e fabricação de toda sorte de produtos culturais associados à marca ou franquia). Dos 93 longas-metragens oriundos dos Estados Unidos que compõem a listagem, cerca de 60% podem ser considerados *blockbuster* ou apresentam significativas partes dessa estrutura. Em razão disso, daqui para frente nesta pesquisa, quando falarmos em nostalgia no cinema, estamos nos referindo principalmente a esse recorte da planilha: a produção fílmica ficcional (majoritariamente formada por *blockbusters*) a partir de uma Nova Nova Hollywood pós-2000. Consideramos que neste cinema impera, conforme vimos nas seções anteriores deste capítulo, uma lógica de negociação a partir do corpo do espectador, que engendra sua bagagem cultural, suas imagens-lembrança, oriundas de temporalidades distintas em uma variedade de contextos midiáticos e não midiáticos, suscitando a identificação do público por meio de elementos que compõem um imaginário tecnoculturalmente compartilhado. Essa equação garantiu o sucesso de bilheteria de produções como *Star wars: O despertar da força* (J. J. Abrams, 2015), *A bela e a fera* (Bill Condon, 2017), *Homem-Aranha: Sem volta para casa* (Jon Watts, 2021), *Elvis* (Baz Luhrmann, 2022), *Top Gun: Maverick* (Joseph Kosinski, 2022) e, também, nos filmes do diretor Steven Spielberg.

3.4. Steven Spielberg e a nostalgia

Uma figura recorrente nas diferentes fases da Nova Hollywood é o diretor Steven Spielberg, seja enquanto produtor do que era considerado “cinema de autor”, seja enquanto responsável pelo surgimento dos *blockbusters*. Spielberg se tornou o Rei Midas de Hollywood, o diretor que mais arrecadou em bilheteria e um dos produtores cinematográficos mais poderosos (FONTE, 2008). Sua influência continua na contemporaneidade através do lançamento de novos projetos, tendo entre os mais recentes *Jogador nº 1*, longa-metragem que vamos analisar minuciosamente no capítulo cinco desta pesquisa. Ao nos debruçarmos sobre uma obra do diretor, torna-se relevante dedicar um pouco nossa atenção para esse personagem que manteve ao longo da carreira um envolvimento forte com a nostalgia.

Steven Allan Spielberg nasceu em 1946, filho de pais judeus ortodoxos e irmão mais velho de três meninas. Aos seis anos, compareceu pela primeira vez a uma sala de cinema para assistir *O maior espetáculo da Terra* (Cecil B. DeMille, 1952) e se encantou pela Sétima

Arte. Nutrindo o desejo de fazer cinema, ganhou aos 12 anos uma câmera filmadora Bolex 8mm, gravando vários filmes amadores de ficção. Quando tinha 14 anos, seus pais se separaram e ele passou a viver com a mãe. A ruptura da estrutura familiar repercutiu como um trauma para o garoto. Ainda assim, nada o impediu de persistir em seu sonho. Aos 22 anos, lançou o curta-metragem de 35mm *Amblin* (1968), pelo qual conseguiu um contrato com a Universal para gravar filmes para televisão. Um deles, *Encurralado* (1971), foi um sucesso e chegou a estrear nos cinemas. O projeto seguinte foi a comédia *Louca escapada* (1974), que não obteve muita repercussão; porém, o estouro veio um ano depois com *Tubarão* (1975), quando definiu o que é um *blockbuster* e, também, o caráter *spielbergiano*²³ de fazer cinema.

Figura 46 - Steven Spielberg posa junto do monstro de *Tubarão*



Fonte: The Quint. Disponível em: <<https://www.thequint.com/entertainment/celebrities/steven-spielberg-filmmaker-birthday-film-jaws-sharks-villain-skill-1975-film>>. Acesso em 11 out. 2024.

A marca de Steven Spielberg reúne sua contribuição tanto para a técnica quanto para a narrativa cinematográfica, sendo o primeiro diretor que compreendeu as relações entre o cinema e a televisão. Seu jeito de filmar é muito visual, com inventivas composições de quadro, uso preciso de lentes e movimentos de câmera eficientes para que se entenda a dinâmica em cena e ainda provoque tensão. A autenticidade enquanto cineasta também surge relacionada aos efeitos especiais empregados em cada longa-metragem, muitos deles

²³ Adjetivo criado para definir um filme que é essencialmente de Steven Spielberg, com suas marcas, predileções e vícios enquanto diretor.

inéditos para a época. As histórias contadas por Spielberg costumam apresentar a clássica “jornada do herói²⁴”, culminando em um embate contra forças extraordinárias. O universo fantástico de Spielberg, segundo D’Espósito (2018, p. 19), “inclui extraterrestres, monstros, artefatos mágicos, tesouros ocultos, guerras, dinossauros, barcos, piratas e muita gente correndo. Também tem política, mas entendida como uma aventura”. Entretanto, ao mesmo tempo que explora a magia do cinema, o diretor frequentemente insere conturbadas relações familiares no cerne das narrativas.

Figura 47 - Cena de *Os*



Fonte: IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt14208870/mediaviewer/rm3444968705/?ref=ttmi_mi_all_334>. Acesso em 11 out. 2024.

Se olharmos atentamente, a história pessoal de Spielberg se apresenta refletida nas histórias que ele conta através de seus filmes. Essas problemáticas envolvem a figura paterna, a tradição judaica, a mulher que precisa arcar com todas as responsabilidades do lar, uma infância solitária, a dissolução familiar e a companhia do cinema. Todos esses elementos acabaram fazendo parte do longa-metragem, *Os Fabelmans* (2022), considerado uma fábula inspirada na vida do diretor. O roteiro é montado a partir das memórias afetivas do próprio Spielberg, revelando episódios de sua infância e adolescência, com foco na

relação sempre presente com a Sétima Arte, desde quando tenta reproduzir em casa a sequência de um filme que assistiu na telona ou até mesmo quando projeta imagens em suas

²⁴ Termo cunhado por Joseph Campbell em seu livro *O herói de mil faces* (1949). Nele, o autor descreve a ideia de um monomito, ou seja, que os mitos heroicos compartilham a mesma estrutura narrativa. Campbell dividiu a jornada desse protagonista em alguns estágios, entre eles: o chamado para a aventura, a resistência e a recusa do herói, o encontro com um mentor, a aceitação da aventura, o enfrentamento de pequenos e médios desafios até o teste final, a tentação do mal, o confronto com o vilão, a conquista da missão, o processo de significação da jornada e transformação pessoal. Tais passos são encontrados de forma recorrente em histórias da mitologia, da religião, da literatura, da televisão e do cinema.

mãos tentando agarrar os frames. Também há inúmeras referências a músicas, artistas e filmes dos anos 1950 e 1960.

De qualquer forma, várias de suas películas tratam de um olhar nostálgico para o período da infância, incluindo *E.T. - O extraterrestre* (1982). Isso nos faz pensar em Spielberg como um “menino grande”, pois constantemente volta seu olhar para o passado que, embora traumático, é visto como algo fantasioso, um passado que dura e é reinventado através de personagens como Elliot e Peter Pan. São vários filmes de sua carreira nos quais os protagonistas são crianças: *Encontros imediatos de terceiro grau* (1977), *E.T.*, *Indiana Jones e o templo da perdição* (1984), *Império do sol* (1987), *Hook - A volta do Capitão Gancho* (1991), *A.I. - Inteligência artificial* (2001), *Guerra dos mundos* (2005) e *O bom gigante amigo* (2016). Entre todos esses, para Fonte (2008), Elliot (protagonista de *E.T.*) é o reflexo de Steven Spielberg: um menino solitário de 10 anos, cujos pais se separaram, inserido no subúrbio²⁵ norte-americano. Aliás, no documentário *Spielberg* (Susan Lacy, 2017), o cineasta assume durante uma entrevista que *E.T.* nasceu do intuito de mostrar como o divórcio afeta a infância e traumatiza as crianças. Não era para ser um filme sobre uma criatura de outro planeta, mas o elemento fantástico foi adicionado para preencher o coração de um menino introvertido. Elliot precisava de um amigo, assim como Spielberg.

O longa-metragem carrega o espírito de uma aventura juvenil para toda família, capturando os estereótipos do estilo de vida suburbano da década de 1980, bem como os medos profundamente enraizados sobre as intenções do governo. A trama é embalada pela famosa trilha sonora do compositor John Williams, parceiro de Spielberg em vários projetos. São oito faixas com orquestração afinada na aplicação de instrumentos de sopro, órgão de tubos, piano solo, harpa e trompete, todos em uma harmonia que simboliza a magia do cinema de Hollywood. Os compassos da partitura de *E.T.* se tornaram um símbolo sonoro da década, tendo *Flying* (John Williams, 1982) como principal destaque. Assim como muitos *blockbusters*, *E.T.* foi alçado a um fenômeno social e cultural, vendendo mais de dois milhões de dólares somente em produtos associados.

²⁵ A palavra “subúrbio” pode apresentar diferentes significados. De acordo com o Oxford English Dictionary, o termo é entendido em países subdesenvolvidos, incluindo o Brasil, como a periferia das cidades, ou seja, regiões afastadas do centro e pobres economicamente. Enquanto em países desenvolvidos, como os Estados Unidos, “subúrbio” se refere a regiões relativamente próximas dos centros urbanos, procuradas pela classe média com alta renda para ter uma vida mais tranquila. Esclarecemos, portanto, que é sob esse segundo contexto que se aplica nos filmes produzidos por Hollywood (SUBURB, 2024).

A representação da vida no subúrbio norte-americano, onde o ordinário encontra o extraordinário, faz-se presente em várias das narrativas apresentadas por Spielberg no início da sua carreira. Isso nos leva a entender o diretor como produtor de exemplares do subgênero “suburban fantastic”, categorizado como “um conjunto de filmes de Hollywood que começaram a aparecer na década de 1980, nos quais pré-adolescentes e adolescentes que vivem nos subúrbios são chamados a enfrentar uma força fantástica disruptiva - fantasmas, alienígenas, vampiros, gremlins e robôs malévolos”²⁶ (MCFADZEAN, 2019, p. 1). Entre os representantes, temos histórias suburbanas de ficção científica, terror, fantasia e aventura levadas às telas por outros nomes como Joe Dante, Robert Zemeckis e Chris Columbus.

Tais produções, segundo McFadzean (2019), foram comercializadas como filmes infantis ou “filmes para família”, tornando-se importantes durante a infância dos derradeiros da geração X e, principalmente, os *millennials* da geração Y²⁷. É interessante observar essa atribuição realizada pelo pesquisador, principalmente quando o contato com os filmes vinha de um caráter anteriormente limitado às salas de cinema e, no contexto dos anos 1980, encontrava-se em expansão com a popularização de televisores nos lares, assim como dos videocassetes, fazendo com que muitas crianças crescessem assistindo tais produções repetidas vezes. No Brasil, muitos desses títulos são chamados de “filmes da Sessão da Tarde”, uma referência ao programa da Rede Globo que exibe longas-metragens com classificação livre durante as tardes de segunda a sexta-feira. A maioria são produções norte-americanas destinadas ao público infantil, adolescente e/ou familiar que são periodicamente reprisadas.

Spielberg contribuiu não somente com seus “filmes para família” nos anos 1980 (e os exemplares do “suburban fantastic”), mas também através de sua carreira paralela como produtor executivo. Em 1984, fundou a própria produtora junto com Frank Marshall e Kathleen Kennedy, a qual batizaram com o título do primeiro curta-metragem do cineasta, Amblin Entertainment. O logotipo da empresa reproduz a cena clássica de *E.T.* em que Elliot cruza a Lua em sua bicicleta. Essa apresentação aparece na introdução de diversos projetos

²⁶ Tradução nossa: “a set of Hollywood movies that started to appear in the 1980s, in which pre-teen and teenage boys living within the suburbs are called upon to confront a disruptive fantastic force - ghosts, aliens, vampires, gremlins and malevolent robots”

²⁷ Conforme Veen e Vrakking (2009), a geração X compreende os nascidos entre 1961 e 1980 e a geração Y compreende os nascidos entre 1981 e 1989. Outros autores adotam uma janela etária para a geração Y até 1995. Esta também é chamada de geração da internet ou geração do milênio (*millennials*), uma vez que seus indivíduos estiveram no centro das transformações sociais e culturais da virada do século.

que marcaram as décadas de 1980 e 1990, como *Gremlins* (Joe Dante, 1984), *Os Goonies* (Richard Donner, 1985), *Enigma da pirâmide* (Barry Levinson, 1985), *Viagem insólita* (Joe Dante, 1987), a trilogia *De volta para o futuro* (Robert Zemeckis, 1985, 1989 e 1990), *Os Flintstones* (Brian Levant, 1994), *Gasparzinho* (Brad Silberling, 1995), *Twister* (Jan de Bont, 1996) e *Homens de preto* (Barry Sonnenfeld, 1997). A experiência juvenil moldada por filmes hollywoodianos exibidos na televisão é uma característica em comum entre vários adultos *millennials*, inclusive de diversos países. Essa infância e adolescência compartilhada a partir das mesmas histórias oferece o potencial de ser refratada a partir de um brilho nostálgico.

Figuras 48 e 49 - *ET* e *OS Goonies* são exemplos de “suburban fantastic” exibidos na *Sessão da tarde*



Fonte: IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0083866/mediaviewer/rm1939341568/?ref_=ttmi_mi_all_14>; IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0089218/mediaviewer/rm108113920/?ref_=ttmi_mi_all_7>. Acesso em: 11 out. 2024.

O “suburbanismo fantástico” possui três tradições narrativas que o definem enquanto subgênero: filmes destinados à família que se passam em cidades pequenas; uma relação com a ficção científica, o horror e a fantasia da televisão e do cinema dos anos 1950; e filmes de fantasia com foco em crianças. Essas narrativas, portanto, oferecem o retrato de uma comunidade segura para os jovens, geralmente em cidades pequenas do interior dos Estados Unidos, o que propicia a criação de grupos de amigos da vizinhança, cujos momentos compartilhados envolvem brincadeiras ao livre, andar de bicicleta e desfrutar de espaços junto à natureza. Para Lauria (2023, p. 132), esses filmes moldaram a concepção do terror, da fantasia e da ficção científica, voltando a ter destaque recente através de sucessos como *Stranger things* e *It - A coisa* (Andy Muschietti, 2017).

Quando estava prestes a completar 40 anos, o “menino do subúrbio” se converte em adulto quando Spielberg começa a adentrar temáticas sérias e menos otimistas, a partir de temas que não havia nem passado perto, como sociedade patriarcal, escravidão, Segunda Guerra Mundial e ataque terrorista, vide *A cor púrpura* (1985), *Império do sol* (1987), *A lista de Schindler* (1993), *Amistad* (1997), *O resgate do soldado Ryan* (1998), *Munique* (2005), *Lincoln* (2012), *Ponte de espiões* (2015) e *The post - A guerra secreta* (2017). Mas, isso não impede que entre um projeto e outro realize *Indiana Jones e a última cruzada* (1989), *Jurassic park: O mundo perdido* (1997), *Guerra dos mundos*, *As aventuras de Tintim* (2011) e *Jogador nº 1*.

Em cerca de 50 anos de carreira, Spielberg mantém sua dedicação principal aos *blockbusters*, constituídos muitas vezes pelo que Noël Carroll considera como “cultura da alusão”, da qual a Nova Hollywood, incluindo tanto o chamado “cinema de autor” quanto os *blockbusters*, aproveitou-se do conhecimento histórico do próprio cinema e da televisão para enriquecer sua comunicação com o público. Alusão, segundo Carroll (1982, p. 52), “abrange diferentes práticas incluindo citações, memorização e reelaboração de gêneros do passado, homenagens e recriação de cenas clássicas, planos, motivações de enredo, diálogos, temáticas, gestos e o que mais puder vir da história do cinema”. Em resumo, a alusão seria uma forma de aludir a outros filmes, cineastas, estilos ou gêneros.

Abordaremos sobre o alusionismo nas coleções nostálgicas do próximo capítulo, porém, trataremos aqui sobre o uso de alusões (ou referências) presente na obra de Spielberg. O cineasta, junto de seu colega e amigo George Lucas, ficou conhecido por participar do processo do cinema de alusão, de filmes que citam outros filmes, sendo calcado em algum tipo de nostalgia. As referências são, principalmente, produções dos anos 1960 e início dos 1970, utilizando-as como inspiração ou homenagem na construção de cenas semelhantes.

A maioria dos filmes de Steven Spielberg se refere a outros filmes, especialmente a da Hollywood clássica, mesmo que o repertório seja amplo. Podemos encontrar imagens de John Ford (*Encontros imediatos de terceiro grau*), Alfred Hitchcock (*Tubarão*), Howard Hays (*Jurassic park: O mundo perdido*), Vincent Minnelli (1941), Walt Disney (*Jurassic park*, *A.I - Inteligência artificial*), François Truffaut (*Prenda-me se for capaz*), John Frankenheimer (*Munique*), Brian De Palma (*Minority report*), William Wyler (*Para sempre*), etc” (D’ESPÓSITO, 2018, p. 28)

Para entender como isso funciona na prática, D'Espósito (2018) oferece alguns exemplos, como a periodicidade que o monstro aparece em *Tubarão* é inspirada em *Os pássaros* (Alfred Hitchcock, 1963), no qual os ataques voadores ocorrem a cada 15 minutos, sendo cada vez mais terríveis. Além disso, John Williams utilizou a trilha sonora quase como um substituto da presença do tubarão, tendo os violinos estridentes como em *Psicose* (Alfred Hitchcock, 1960). A combinação óptica entre o *travelling* para frente e o *zoom* para trás (capaz de mudar as perspectivas de maneira muito rápida) é algo que aparece em *Tubarão*, mas foi inventado em *Um corpo que cai* (Alfred Hitchcock, 1958). Ou seja, *Tubarão* carrega consigo vários outros filmes, o que revela também ser uma experiência passível de nostalgia.

No documentário *Spielberg* (2017), fica claro que o diretor assiste repetidas vezes filmes que o marcaram, listando cenas, quadros e ideias. De acordo com sua produtora e colaboradora de décadas, Kathleen Kennedy, “Steven faz isso o tempo todo”. O universo de aventura e de fantasia proporcionado pelo diretor costuma estar vinculado com a infância e a inocência, período em que preserva uma nostalgia e recorre frequentemente em busca de ideias e argumentos para seus projetos. Faz parte de seu processo criativo a retroalimentação de imagens, o que pode receber outros nomes como ilusionismo, iconofagia ou uso de referências.

As produções de Spielberg articulam diferentes nostalgias, que podem ser desde o olhar inocente e curioso das crianças para o mundo e o retrato da vida suburbana que encontra o inimaginável até o resgate encantador de épocas anteriores e o uso da cultura de alusão em referências a outros filmes. Nessa realização, o diretor proporcionou imagens tão memoráveis para o cinema que estas se tornam nostálgicas ao marcar um período na vida das pessoas. Os dinossauros de Spielberg, por exemplo, não são apenas espetáculos impressionantes. Esses animais pré-históricos vistos na tela grande se tornam, segundo Smith (1998, p. 14), criaturas de terror e de fascinação, cuja dimensão emocional rebate no público e torna seus filmes memoráveis, convidando para a “memorialização” da experiência.

Por seus filmes terem se tornado fenômenos culturais, marcando gerações e sendo constantemente revisitados, Spielberg pauta não somente a memória do cinema, mas também o sentimento nostálgico dos espectadores. Munido de referências, de dedicação e paixão pela Sétima Arte, o diretor cria uma ambiência nostálgica a partir de *blockbusters* lançados desde o início da Nova Hollywood. Por esses motivos, Steven Spielberg faz parte do nosso debate a respeito de nostalgia e cinema, principalmente pelo o que sua filmografia representa dentro do resgate de outros tempos promovido em *Jogador nº 1*.

Após entender a contribuição de Spielberg para a construção nostálgica no cinema, voltamos a nos debruçar sobre os mais de cem filmes que constituem a nossa planilha. Se essa tabela foi útil para identificar um recorte da produção cinematográfica (*blockbusters* estadunidenses lançados entre 2015 e 2024), no próximo capítulo, essa mesma listagem de produções audiovisuais possibilitará observar as aproximações com as características nostálgicas a partir da criação de coleções, ou melhor, estratégias da representação da nostalgia no cinema. Essa discussão partirá da “nostalgização” das narrativas e culminará na compreensão da nostalgia como uma virtualidade em duração que vamos chamar de nostalgicidade.

4. DA “NOSTALGIZAÇÃO” À NOSTALGICIDADE

Depois de procedimentos como a *flânerie* (pela cultura pop e, também, pela Nova Nova Hollywood), outro movimento metodológico adotado pela pesquisa busca reconhecer, em diferentes narrativas cinematográficas, as similaridades nos processos nostálgicos adotados. Identificamos alguns deles e os alocamos em seis diferentes coleções, embora uma variedade de intensidades possa ser encontrada em cada filme. Tais indicadores, muitas vezes em demasia, convergem para uma “nostalgização” das narrativas. Essa característica tem se tornado frequente na produção cinematográfica das primeiras décadas do século 21, conforme o volume de lançamentos que apostam em aproximações com a nostalgia e a sua relação junto aos espectadores.

Levando em conta a “nostalgização” das narrativas, que trabalha o *storytelling*²⁸ no cinema a partir de uma romantização das memórias, avançamos para o entendimento de uma presença virtual nessas produções, ou seja, uma potência nostálgica que dura nos filmes da Nova Hollywood em diante. Deste modo, chegamos à viravolta da pesquisa, conforme propõe Bergson, ao constituir o nosso misto a partir da nomeação do conceito de nostalgia para essa qualidade tecnocultural presente no cinema.

4.1. Coleções nostálgicas

Com base no escopo da tecnocultura, que se interessa por fenômenos oriundos da tecnologia e seus impactos ou potências no tecido sociocultural, foi possível observar que os sentidos nostálgicos são desencadeados de distintas formas no dispositivo cinema. Para tentar dar conta dessas variações, observamos a listagem da nossa planilha e reconhecemos aproximações nos processos técnicos, estéticos e narrativos dessas produções que repercutem enquanto legado dos *blockbusters* da Nova Nova Hollywood. Esse procedimento permitiu realizar inferências a respeito de modalidades da representação nostálgica e, desse modo, agrupar suas práticas em coleções, que seriam conjuntos de marcas técnicas que carregam consigo devires de outros tempos, inclusive imagens-lembrança.

²⁸ Termo bastante usual na indústria cinematográfica, como também na televisiva e literária, para se referir a arte de contar uma história, seja original ou adaptada.

A formação de coleções é considerada um exercício metodológico na tese. A partir da planilha da nostalgia, assumimos o papel de uma outra figura teorizada por Walter Benjamin: o colecionador. O próprio se considerava um colecionador e acreditava que, ao selecionar o que iria para sua coleção, estava dando uma forma pessoal ao mundo. Seria como se o arranjo das coleções funcionasse como a elaboração de um microcosmos, de um compêndio do universo, da reprodução simbólica das coisas. Os colecionadores, segundo Benjamin (1987, p. 228), seriam os fisiognomonistas do mundo dos objetos. Ou seja, possuem a capacidade de compreender melhor o universo, pois se relacionam intimamente com a materialidade das coisas e seus significados intrínsecos.

O colecionador, ao despojar cada objeto individual de toda a função anterior ou da condição de mera possessão, remete o objeto a uma constelação histórica criada por ele próprio, dando a ver conexões e correspondências entre coisas que talvez não existissem sem sua intervenção (a do colecionador). A tarefa do colecionador tem um componente destrutivo, portanto, porque sempre recebemos junto com um objeto colecionado a imagem de uma ordem particular (MONTAÑO, 2012, p. 22-23)

A partir de uma *flânerie* pelo cinema, fomos colecionando filmes com características nostálgicas, isto é, dotados de alguma relação com a nostalgia. A planilha nos levou a identificar alguns desses processos nas imagens. Nesta pesquisa, utilizamos o termo “processos nostálgicos” para denominar atividades da ordem técnica, estética e narrativa da produção cinematográfica, como roteiro, direção de arte, fotografia, som, argumento, edição, trilha sonora, enquadramento, etc, que são utilizados enquanto estratégias para operacionalizar uma aproximação sentimental do público, sendo neste caso com a nostalgia. Ao observar esses padrões em diversos filmes, agrupamos cada um deles em coleções, que revelam movimentos, montagens e processos das imagens, possibilitando novas visões e possibilidades de reflexão. Foram oferecidos nomes para as coleções, assim como escolhidos frames de longas-metragens que elucidam alguns sentidos contidos nas imagens.

As coleções, conforme Montaña (2015), dão a ver dinâmicas fundantes dos processos meméticos e da tecnocultura audiovisual. Sendo assim, propomos as seguintes coleções: referências; sequências, refilmagens e reimaginações; reconstrução de época; efeitos visuais; trilha sonora e roteiro. A seguir, discorreremos um pouco sobre cada uma delas, oferecendo exemplos de filmes da nossa planilha que, apesar de apresentarem mais de uma característica, sendo possível frequentar várias coleções, destacam-se especialmente por um processo de representação nostálgica no cinema.

4.1.1. REFERÊNCIAS

As ocorrências nostálgicas mais frequentes são relacionadas à utilização de referências a produtos da cultura pop, ou seja, imagens dentro de imagens. Nesta pesquisa, referência é considerada como qualquer elemento visual ou sonoro inserido em uma obra cinematográfica que remete a outro produto cultural. Pode variar de um cartaz no fundo da imagem, a breve citação em um diálogo ou até mesmo a reprodução fiel de uma cena pertencente à outra produção. Para Baitello (2005), as imagens que povoam nossos meios imagéticos se constituem, principalmente, a partir de ecos, repetições e reproduções de outras imagens. Logo, podemos inferir que a influência para a criação de uma imagem é outra já existente.

As referências funcionam como uma retroalimentação da cultura pop. As imagens do mundo participam constantemente de um processo de reciclagem, propiciando a criação de outras imagens. Ainda segundo Baitello (2005), as imagens buscam em suas próprias fontes muitos de seus referenciais, de forma que tanto se alimentam quanto são alimentadas. Esse mecanismo - que é próprio da cultura audiovisual - acaba exercendo um importante papel de divulgador científico na medida em que forma uma rede de referências as quais podem ser investigadas pelos espectadores. As pistas do passado são capazes de propiciar desde a curiosidade no público até um sentimento nostálgico, fazendo com que se busque as origens daquelas imagens.

A utilização de referências, sejam explícitas ou discretas, acabam por descortinar as inspirações por trás de um projeto audiovisual. Há a possibilidade de ser uma forma de homenagem ou ainda uma brincadeira lúdica travada junto aos espectadores, como um desafio para decifrar e interpretar as referências. Independente da alternativa, torna-se uma forma de diálogo entre os artistas e o próprio cinema, assim como um diálogo do público com essas obras. Segundo Kleon (2012, p.15), “todo trabalho criativo é construído sobre o que veio antes. Nada é totalmente original”. Assim, cada artista se torna um colecionador de referências, investido num processo de selecionar, acumular, utilizar e, inclusive, ressignificar essas referências em suas obras.

Entendendo que o cinema vive da contaminação de imagens miméticas do mundo, Carroll (1982) chamou essa prática de “cultura da alusão” ou alusionismo, principalmente para se referir a obras audiovisuais que fazem alusão a algum aspecto da história do cinema (filmes, cineastas, atores, gêneros, estilos). Para o autor de *The future of allusion: Hollywood in the Seventies (And beyond)*, a alusão se tornou uma ferramenta de expressão artística a partir da década de 1970 com a Nova Hollywood, funcionando como se fosse uma espécie de

comentário extra do diretor para reforçar qualidades temáticas, emotivas e estéticas. Vários exemplos de como isso ocorre foram elencados por ele:

As estratégias para fazer alusões são diversas. Incluem a imitação total de referentes históricos do cinema; a inserção de clipes clássicos em novos filmes; a menção de filmes e cineastas ilustres e timidamente não ilustres em diálogo; o jogo de títulos em marquises, telas de televisão, cartazes e estantes de livros no fundo das cenas; a recauchutagem de estilos arcaicos; e a mobilização de personagens, estereótipos, humores e enredos remodelados de forma convencional e transparente. Agrupo todas essas práticas e estratégias sob a rubrica de “alusão à história do cinema” porque os novos filmes em questão são estruturados por estratégias e práticas pertinentes de tal forma que (1) os espectadores informados devem lembrar filmes passados (cineastas, gêneros, tomadas, e assim por diante) enquanto assistem aos novos filmes, e que (2) os espectadores informados não devem tomar isso como evidência de plágio ou derivação não inspirada no novo filme - como poderiam ter acontecido nas obras de outra década - mas como parte do design expressivo dos novos filmes. A força dessa formulação se torna convencionalizada; uma regra na exibição de filmes dos anos setenta, por exemplo, que uma semelhança entre um filme novo e um filme antigo geralmente pode ser considerada uma referência ao filme antigo²⁹ (CARROLL, 1982, p. 52)

A prática das alusões no cinema hollywoodiano propagou-se com a “política de autores”, a partir do grupo formado por Francis Ford Coppola, Paul Schrader, Steven Spielberg, George Lucas, Brian DePalma, George Romero, Jonathan Demme, Martin Scorsese, Tobe Hopper, Terence Malik, Bob Clark, John Carpenter e outros expoentes da época que queriam fazer um cinema autoral. Entretanto, cada um deles traz consigo uma bagagem enquanto cinéfilo. São diretores que cresceram assistindo filmes, enquanto os até então profissionais da indústria trilharam a história do cinema testando as técnicas e linguagens narrativas. Muitos dos cineastas da Nova Holywood, inclusive, compareceram a escolas de cinema e constituem a primeira geração que estudou academicamente para depois colocar em prática esse ofício.

As estratégias citadas por Carroll foram praticadas pelos célebres nomes desse grupo e seguem úteis na contemporaneidade, igualmente com o acréscimo de outras manifestações que

²⁹ Tradução nossa: “The strategies for making allusions are various. They include the outright imitation of film-historical referents; the insertion of classic clips into new films; the mention of illustrious and coyly nonillustrious films and filmmakers in dialogue; the arch play of titles on marquees, television screens, posters, and bookshelves in the background of shots; the rereading of archaic styles; and the mobilization of conventional, transparently remodeled characters, stereotypes, moods, and plots. I am grouping all these practices and strategies under the rubric of “allusion to film history” because the new films in question are structured by pertinent strategies and practices in such a way that (1) informed viewers are meant to recall past films (filmmakers, genres, shots, and so on) while watching the new films, and that (2) informed viewers are not supposed to take this as evidence of plagiarism or uninspired derivativeness in the new film - as they might have in the works of another decade - but as part of the expressive design of the new films. The force of supposed to in this formulation is conventional; it is a rule of seventies film viewing, for example, that a similarity between a new film and an old film generally can count as a reference to the old film”.

ainda analisaremos nesta pesquisa. Por isso, destacamos um projeto colaborativo chamado Films in Films, que catalogou referências encontradas em obras cinematográficas de inúmeras nacionalidades. São mais de mil publicações, divididas em categorias conforme as aparições de alusões em marquises de cinema, televisão ou celular, cartazes, projeções ou telas de cinema, e capas de VHS ou DVD. O projeto foi iniciado em 2013 e deixou de ser atualizado em 2019, porém ainda pode ser acessado na íntegra em seu site oficial³⁰.

As alusões se instauram como um segredo compartilhado pelos aficionados por cinema. Os diretores pressupõem que parte do público entende não se tratar de uma cópia, mas de uma referência, o que origina uma relação intertextual entre várias obras. Tais homenagens chegam a criar expressões como “tomadas hithcockianas” (Alfred Hitchcock), “estética hawakaina” (Howard Hawks) ou “estilo *film noir*”. A presença de alusões acrescenta profundidade às obras, provocando ressonâncias no público para além da superfície. Essa prática expande as maneiras com que os espectadores podem se conectar com as imagens, permitindo que se compreenda e aprecie suas inspirações. Para Carroll (1982), esses sinais demonstram um comprometimento da obra com a história predecessora do cinema e possibilita que se estabeleça um jogo de alusões entre remetentes (artistas) e destinatários (audiência).

Apesar de estarmos inseridos em uma cultura da alusão, que oferece camadas de significados por meio de conexões entre obras artísticas, preferimos utilizar o vocábulo referências porque, primeiramente, identificamos em diversas pesquisas uma associação direta da palavra quando se trata de nostalgia no cinema e, secundamente, porque se revela um termo guarda-chuva, capaz de abrigar associações a qualquer produto da cultura pop, como seriados, histórias em quadrinhos, jogos de videogame, literatura, personagens, peças publicitárias, jogos de tabuleiro, celebridades e, inclusive, filmes. De qualquer forma, entendemos que qualquer diálogo sobre referências caminha junto com o alusionismo proposto por Noël Carroll.

Um dos legados da Nova Hollywood em sua “cultura da alusão” pode ser observado na filmografia de Quentin Tarantino, um dos diretores que mais utiliza referências ao retrabalhar imagens, geralmente em reverência a filmes que o influenciaram durante o processo criativo. Por vezes, o cineasta tornou as referências à cultura pop como a matéria-prima de seus longas-metragens. Tarantino apresenta o cinema como um universo plural de imagens que traz consigo suas bagagens. Em *Pulp fiction: Tempo de violência* (Quentin Tarantino, 1994), quando o diretor recria uma cena de dança de forma semelhante a do clássico *8 ½* (Federico Fellini,

³⁰ Disponível em www.filmsinfilms.com. Acesso 22 mar 24.

1963), observamos uma imagem que foi idealizada por meio de outra imagem, portanto uma referenciação.

Figuras 50 e 51 - Dança de 8 ½ é uma referência para *Pulp fiction*



Fonte: Elaborado pelo autor.

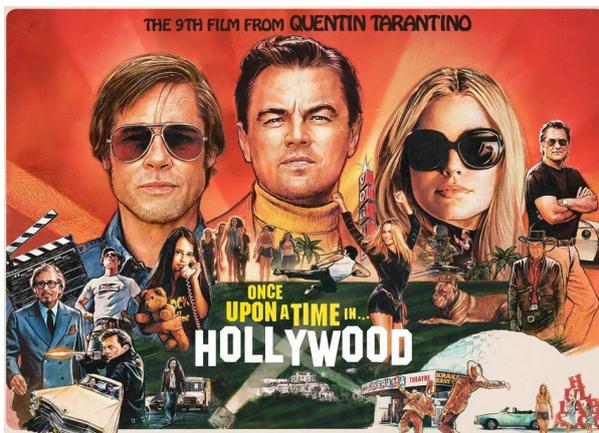
A experiência de Tarantino durante a juventude como balconista de uma videolocadora aparece como prova irrefutável de suas influências. A maior parte das referências prestadas pelo diretor são oriundas da década de 1980, justamente o período em que trabalhou na Video Archives e praticamente assistiu todos os títulos do catálogo. Tarantino idealiza seus filmes a partir do que ele vê - e o que ele vê são outros filmes. Isso é perceptível em *Kill Bill – Volume I* (Quentin Tarantino, 2003), por exemplo, quando reúne vários momentos do cinema asiático, principalmente filmes de samurai e máfia japonesa, sendo praticamente uma nova versão do longa-metragem *Lady Snowblood* (Toshiya Fujita, 1973). Já *Cães de aluguel* (Quentin Tarantino, 1992) faz o mesmo com *Perigo extremo* (Ringo Lam, 1987) numa brincadeira direta com as produções norte-americanas de *gangsters*.

No longa-metragem *Era uma vez em... Hollywood* (Quentin Tarantino, 2019), inspirado em um episódio verídico, o cineasta carrega para sua narrativa figuras célebres como a atriz Sharon Tate, o cineasta Roman Polanski e o líder de uma seita Charlie Manson. As referências a produtos culturais incluem os seriados *Procurado vivo ou morto* (1958-1961), *Tarzan* (1966-1968), *Terra de gigantes* (1968-1970), *Lancer* (1968-1970), *The F.B.I.* (1965-1974) e *Besouro verde* (1966-1967); o programa musical *Hullabaloo* (1965-1966); e os filmes *O bebê de Rosemary* (Roman Polanski, 1968), *Arma secreta contra Matt Helm* (Phil Karlson, 1968), *Fugindo do inferno* (John Sturges, 1963), *Uma pistola para Ringo* (Duccio Tessari, 1965) e outros.

Nestes casos, o despertar do sentimento nostálgico varia conforme a relação do espectador com os produtos culturais referenciados. Essa é a tônica de diversas produções, inclusive do longa-metragem *Os mercenários* (Sylvester Stallone, 2010), uma celebração aos

filmes de ação da década de 1980 e início dos anos 1990. Ao reunir os astros do período, mesmo que sob o pretexto de uma nova trama, a intenção é despertar a nostalgia em quem cresceu tendo Sylvester Stallone, Jason Statham, Jet Li, Dolph Lundgren, Bruce Willis e Arnold Schwarzenegger como seus heróis de infância e adolescência. O sucesso do projeto inicial foi tanto que lançaram duas sequências: *Os mercenários 2* (Simon West, 2012) e *Os mercenários 3* (Patrick Hughes, 2013), com a inclusão de mais nomes no elenco, como Chuck Norris, Mel Gibson, Wesley Snipes, Harrison Ford e Jean-Claude Van Damme. Também se abriu a possibilidade de explorar a nostalgia através da referenciação a diversos filmes do gênero, entre eles *Rambo - Programado para matar* (1982), *O exterminador do futuro* (1984) e *O grande dragão branco* (Newt Arnold, 1988).

Figuras 52 e 53 - Cartazes nostálgicos de *Era uma vez em... Hollywood* e *Os mercenários*



Fonte: BT. Disponível em: <<https://www.bt.com/tv/film/once-upon-a-time-in-hollywood-tarantino-trivia-easter-eggs-and-fun-facts>>; Netflix. Disponível em: <<https://www.netflix.com/br/title/70117698>>. Acesso em: 10 ago. 2023.

Essa reelaboração de imagens do passado pode ser encontrada no filme que vamos analisar minuciosamente nesta pesquisa: *Jogador nº 1*, sendo provavelmente um dos longas-metragens recordistas em referências, com diversas associações a desenhos animados, livros, histórias em quadrinhos, filmes e jogos de videogame, tendo algumas delas praticamente escondidas. Nessas situações, captar a referência pode ser considerada um benefício extra, capaz de tornar a experiência completa. No entanto, requer um conhecimento cultural prévio para tirar proveito e conseguir usufruir de tal construção imagética. É o caso, por exemplo, de produções como *Todo mundo em pânico* (Keenen Ivory Wayans, 2000), cujo objetivo trata de promover uma sátira a filmes de suspense para adolescentes. Torna-se necessário o conhecimento dos títulos referenciados para entender as piadas e acessar memórias referentes

às narrativas ironizadas. Não avançaremos em demasiado sobre a coleção relativa às referências, pois, o objeto empírico da pesquisa (*Jogador nº 1*) recai justamente sobre essa modalidade da representação nostálgica e compreende um capítulo inteiro logo adiante.

4.1.2. SEQUÊNCIAS, REFILMAGENS E REIMAGINAÇÕES

Um resgate do passado também ocorre na elaboração de novas aventuras para personagens que fizeram sucesso em décadas anteriores. O caráter nostálgico nas continuações se apresenta, principalmente, quando há um largo intervalo entre as produções. Esse fato demonstra uma vontade de desenvolver ou reativar uma franquia, aproveitando-se justamente do engajamento saudoso dos fãs. Um desses casos é *Blade runner: 2049* (Denis Villeneuve, 2017), sequência do longa-metragem de 1982. Além da qualidade nostálgica em ressuscitar um universo icônico da ficção científica, a nova produção incorporou elementos que ficaram de fora do livro que baseou o primeiro longa-metragem. Também com um intervalo de mais de 30 anos, temos *Um príncipe em Nova York 2* (Craig Brewer, 2021), trazendo todo elenco original numa trama que espelha a comédia de 1988, e *Top gun: Maverick* (2022), que evoca a nostalgia a partir do retorno dos personagens e suas manobras eletrizantes pelos ares. Também recria cenas do original, como Tom Cruise em sua motocicleta, os caças ao pôr do sol e a partida esportiva dos pilotos na beira da praia.

Outros exemplos de continuações tardias que se aproveitam da nostalgia do público são: *Rambo: Até o fim* (Adrian Grunberg, 2019); *Homens de preto: Internacional* (F. Gary Gray, 2019); *Borat: Fita de cinema seguinte* (Jason Woliner, 2020), *Bad boys para sempre* (Bilall Fallah, Adil El Arbi, 2020); *Os caça-fantasmas: Mais além* (Jason Reitman, 2021) e o retorno da saga *Star wars* com uma nova trilogia formada por *O despertar da força* (J.J. Abrams, 2015), *Os últimos Jedi* (Rian Johnson, 2017) e *A ascensão Skywalker* (J. J. Abrams, 2019). Soma-se ainda os derradeiros capítulos para duas séries cinematográficas criadas por Steven Spielberg (ambas sem sua direção): *Jurassic world: Domínio* (Colin Trevorrow, 2022) e *Indiana Jones e a relíquia do destino* (James Mangold, 2023).

Figuras 54 a 56 - Exemplos de continuação (*Top gun: Maverick*), refilmagem (*O rei leão*) e reimaginação (*Jumanji - Bem-vindo à selva*)



Fonte: Adoro cinema. Disponível em: <<https://www.adorocinema.com/filmes/filme-186636>>; <<https://www.adorocinema.com/filmes/filme-250594>> e <<https://www.adorocinema.com/filmes/filme-210318>>. Acesso em: 10 ago. 2023.

Incluimos, nesta coleção, as reimaginações (ou *reboot*), considerados capítulos diferentes para histórias que se encontram no imaginário afetivo do público. Podemos citar *Jumanji: Bem-vindo à selva* (Jake Kasdan, 2017), que troca o jogo de tabuleiro pela realidade virtual do videogame; *Dolittle* (Stephen Gaghan, 2020), tendo Robert Downey Jr. no papel do médico veterinário que ouve os animais, e *Caça-fantasmas* (Paul Feig, 2016), numa versão em que o time protagonista é composto apenas por mulheres. Ainda neste contexto de reviver experiências, é preciso destacar as refilmagens (também chamadas de *remakes*), que se apoiam em contar novamente uma história já desenvolvida no cinema. São inúmeros exemplos, vide *Psicose* (Gus Van Sant, 1998), *Alfie - O sedutor* (Charles Shyer, 2004), *King Kong* (Peter Jackson, 2005), *O grande Gatsby* (Baz Luhrmann, 2013), *Papillon* (Michael Noer, 2017), *Cemitério maldito* (Kevin Kolsch, Dennis Widmyer, 2019), *Rebecca – A mulher inesquecível* (Ben Wheatley, 2020), *Convenção das bruxas* (Robert Zemeckis, 2020), *Duna* (Denis Villeneuve, 2021), *O beco do pesadelo* (Guillermo Del Toro, 2021), *Morte no Nilo* (Kenneth Branagh, 2021), *Amor sublime amor* (Steven Spielberg, 2021), *Meninas malvadas* (Samantha Jayne, Arturo Perez Jr., 2024) e as produções live-action dos clássicos animados da Disney, como *Cinderela* (Kenneth Branagh, 2015), *Mogli - O menino lobo* (Jon Favreau, 2016), *A bela e a fera* (2017), *Dumbo* (Tim Burton, 2019), *Aladdin* (Guy Ritchie, 2019), *A dama e o*

vagabundo (Charlie Bean, 2019), *O rei leão* (Jon Favreau, 2019), *Mulan* (Niki Caro, 2020), *Pinóquio* (Robert Zemeckis, 2022) e *A pequena sereia* (Rob Marshall, 2023).

4.1.3. RECONSTRUÇÃO DE ÉPOCA

O efeito da nostalgia também pode ser instaurado a partir de um conjunto temático de elementos visuais e sonoros, cujo intuito é reproduzir uma época, geralmente associada à saudade de um período temporal (infância e adolescência, em muitos casos) ou o contexto histórico e cultural de uma década (por exemplo, 1970, 1980, 1990, etc). Essa reconstrução se abastece do passado a partir de um olhar romantizado, trazendo imagens douradas dessas memórias e relegando tudo aquilo que pode manchar essa idealização. O cinema articula sua maquinaria para reforçar certo imaginário compartilhado pelos espectadores enquanto contribui com outras proposições relativas a esse tempo passado.

Vejamos o longa-metragem *Super 8* (J. J. Abrams, 2011), o qual é possível identificar o empenho da produção em trazer o encanto das aventuras juvenis dos anos 1980, com inspiração em *E.T.: O extraterrestre*, *Conta comigo* (Rob Reiner, 1986) e *Os Goonies*. Para demonstrar tais associações, identificamos que a nave espacial do filme obedece ao design do disco voador de *Contatos imediatos de terceiro grau* (Steven Spielberg, 1977) e as cenas de perseguição e aventura se assemelham àquelas presentes nas séries *Indiana Jones* e *De volta para o futuro*. No site Rotten Tomatoes³¹, o crítico David Sexton, do London Evening Standard, escreveu: “*Super 8* é o filme mais intensamente spielbergiano que você já viu e que Steven Spielberg não dirigiu. É Spielberg das antigas!”³². Mesmo não estando na cadeira de diretor, Steven Spielberg assina como produtor de *Super 8* junto da sua empresa, Amblin Entertainment.

Nesse contexto, *Super 8* pode integrar o subgênero definido pelo pesquisador Angus McFadzean como “suburban fantastic”, uma vez que sua narrativa ocorre no ano de 1979 e envolve um grupo de crianças do subúrbio que registram em gravação o acidente entre uma caminhonete e um trem de carga, culminando no descarrilamento de alguns vagões do comboio. De um deles, foge uma criatura misteriosa. O filme apresenta as três tradições

³¹ Disponível aqui: https://www.rottentomatoes.com/m/super_8. Acesso em: 17 fev 2024.

³² Tradução nossa: “Super 8 is the most intensely Spielbergian film you'll ever see that Steven Spielberg didn't actually direct himself. And it's early Spielberg!”

narrativas que definem o subgênero: filme destinado à família que transcorre numa cidade pequena; relação com a ficção científica, o horror e a fantasia; e foco em crianças.

Figura 57 - Cartaz de *Super 8* traduz estética oitentista do filme



Fonte: Pinterest. Disponível em: <<https://www.pinterest.com.mx/pin/503840277040458644/>>. Acesso em: 17 ago. 2024.

Como homenagem (e também enquanto integrante do subgênero), o terror *It - A coisa* realiza uma reconstrução nostálgica da década de 1980. Baseado no livro de Stephen King, o longa-metragem acompanha um grupo de pré-adolescentes que investiga o desaparecimento de vários jovens na cidade de Derry. Assim como em *Super 8*, a amizade dos protagonistas é bastante semelhante à cultivada em produções como *Os Goonies* e *Conta comigo*. Faz-se presente um clima de aventura infanto-juvenil característica do subgênero defendido por McFadzean, tendo a turma de crianças andando de bicicleta por uma cidade interiorana, tomando banho de rio e se unindo para realizar uma corajosa missão: derrotar um vilão sobrenatural, a criatura Pennywise, que costuma aparecer sob a forma de um palhaço assustador.

Figuras 58 e 59 - Protagonistas juvenis se deslocam de bicicleta em *It - A coisa*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Destacamos a relevância das bicicletas para a narrativa, uma vez que constituem um elemento de mobilidade para as crianças, possibilitando o deslocamento à casa de amigos, ao shopping ou até mesmo explorar outros cantos do bairro sem a supervisão dos adultos. É essa autonomia típica dos anos 1980 [segundo Vogel (2018), 70% dos jovens dos Estados Unidos iam caminhando ou de bicicleta à escola] que possibilita às crianças desvendar mistérios, inclusive com encontros à noite. Deste modo, as bicicletas se tornaram um símbolo da liberdade na infância. Também é importante salientar que a trama original de Stephen King transcorre na década de 1950, mas a adaptação cinematográfica optou por deslocar os acontecimentos para o ano de 1989 e conceder um ar de filme oitentista capaz de despertar a memória afetiva do público.

A reconstrução nostálgica pode ser observada a partir de diversos objetos presentes nas imagens, desde eletrodomésticos e eletroeletrônicos, como rádios toca-fitas, televisores tubo,

batedeiras, videocassetes, walkmans e projetores de slides, até automóveis fabricados na década de 1980 que tanto circulam pela cidade quanto permanecem estacionados ao fundo das cenas. Nessa mesma linha, o figurino dos atores é constituído pelo uso de pochetes, bandanas amarradas no pulso, cortes de cabelo com mullets, camisetas da Freese's Department Store, cuecas brancas cavadas, fones no ouvido, camisetas da banda Anthrax e a popularização do jeans.

Figuras 60 a 63 - Cenas de *It - A coisa* destacam objetos e figurinos dos anos 1980, como automóvel Pontiac Trans Am 1980, televisores tubo, videocassetes, corte de cabelo com mullets e a febre do jeans entre os jovens



Fonte: Elaborado pelo autor.

Além dos objetos e do figurino, diversos produtos culturais integram a trama: cartazes de bandas (New Kids on the Block, The Replacements, Siouxsie and the Banshees e The Psychedelic Furs); o uso de cartões postais; pôster do filme *Os garotos perdidos* (Joel Schumacher, 1987); máquinas de fliperama com os jogos *Street fighter* (1987) e *Rampage* (1986); marquise de cinemas locais exibindo filmes como *Batman* (1989), *Máquina mortífera 2* (Richard Donner, 1989) e *A hora do pesadelo 5* (Stephen Hopkins, 1989). As sequências são embaladas por uma trilha sonora formada por canções da década homenageada, entre as que ganham mais tempo em cena estão *Dear God* (1986), da banda XTC; *You got it (The right stuff)* (1988), da banda New Kids On the Block; e *Bust a move* (1989), do Young MC. Essa coleção acaba por reunir produtos da cultura pop enquanto um processo importante na constituição do legado de uma determinada época.

Figuras 64 e 65 - Cartaz da banda New Kids on the Block atrás de uma porta e a marquise do cinema exibindo *Batman* e *Máquina mortífera 2* em cenas de *It - A coisa*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Na mesma linha, o roteiro do filme utiliza de referências a produtos culturais da época, como *Street fighter*, quando Eddie cita o jogo ao convidar os garotos para um treinamento, e o grupo New Kids on the Block, pelo qual Ben é secretamente fã e chega a citar o refrão de *Please don't go girl* (1988) para Beverly. Todos esses elementos da técnica cinematográfica (direção de arte, figurino, trilha sonora e roteiro) contribuem para a reconstrução do imaginário da década de 1980 sob o olhar afetivo que reverbera nostalgicamente em quem viveu esse período.

Os casos abordados nesta categoria diferem de outras reconstituições que, ao resgatar uma época, não buscam tornar atrativo ou fascinante esse passado. Em *Zona de interesse* (2023), por exemplo, a recuperação visual dos anos 1940 na Alemanha, durante a Segunda Guerra Mundial, é criteriosa em diversos detalhes da técnica cinematográfica. Entretanto, a direção de arte e o figurino não trabalham os cenários e os objetos em cena a partir de um viés fantasioso, brilhante e encantador. Nem mesmo ao retratar a rotina e o lazer na casa de maior opulência da região, a qual vive a família do comandante de Auschwitz, com seus diversos cômodos, empregados e amplo pátio com jardins floridos, estufa e piscina, vislumbra-se qualquer encantamento com a época retratada. O filme, em sua mensagem, busca justamente o contrário, oferecendo uma fotografia com imagens desbotadas, paisagens quase que apagadas, como se cores vibrantes fossem uma ofensa. Identificamos, a partir dessa oposição, as diferenças entre obras que reconstituem o tempo passado de forma nostálgica (*Super 8* e *It - A coisa*), por meio da evocação sedutora de um imaginário tecnocultural manifestado nas imagens, e outras que não apresentam tais características.

Figura 66 - Reconstrução histórica de *Zona de interesse* não oferece apelo nostálgico



Fonte: Elaborado pelo autor.

4.1.4. EFEITOS VISUAIS

Uma outra coleção nostálgica também se apresenta a partir da reprodução de técnicas cinematográficas antigas. São formatos estéticos, como a utilização de preto e branco e a inclusão de gravações em formatos cinematográficos dos primeiros anos da técnica, incluindo 16mm, 8mm ou Super-8, a fim de remeter ao passado ou conferir um teor documental. A utilização dos efeitos nostálgicos se torna constante em algumas obras, como o seriado *Stranger things*, no qual foi adicionado um filtro para tornar as imagens granuladas, e em doses intensas em diversos videoclipes, principalmente naqueles que optam por experimentações estéticas. Atentemos aos filmes *Planeta Terror* (Robert Rodriguez, 2007) e *À prova de morte* (Quentin Tarantino, 2007), pertencentes ao projeto *Grindhouse*, que valem-se de uma linguagem audiovisual gráfica emuladora dos filmes B exibidos entre as décadas de 1960 e 1980.

O termo “grindhouse” surgiu quando pequenas companhias obtiveram lucro apelando a produtos de baixo orçamento, calcados em conteúdo quase explícito de violência e erotismo, disponibilizados por meio de estratégias apelativas, como meias-entradas e as chamadas sessões duplas (“veja dois filmes pelo preço de um”). Ou seja, comprava-se um ingresso para assistir dois filmes exibidos um depois do outro. Os cinemas *grindhouse* eram casas decadentes

localizadas em áreas metropolitanas dos Estados Unidos, sendo especializados nesse tipo de material e destinados a um público mais interessado em diversão do que em cinema conceitual.

Na *grindhouse* proposta por Rodriguez e Tarantino, antes de iniciar as narrativas principais, a tela abre com uma clássica vinheta intitulada “Prévues of coming attractions”, que introduz as próximas atrações a chegarem nos cinemas. Entre elas, a exibição do trailer falso de *Machete*³³, servindo como uma brincadeira para tornar a sessão ainda mais imersiva. Na sequência, outras duas vinhetas do passado: “Our feature presentation”, anunciando que a atração principal terá início, e a classificação etária com o design característico da época. Percebemos nessas escolhas uma integração de códigos do campo do design gráfico com as técnicas e procedimentos do cinema, que podem ser chamadas de “motion graphics”. Segundo Machado (2015), esse grafismo audiovisual geralmente é composto por elementos bidimensionais, dinâmicos e de cores puras, gerados eletronicamente e distribuídos dentro do quadro cinematográfico.

Figuras 67 e 68 - Vinhetas na abertura de *Grindhouse* induzem que sua produção teria sido realizada nas décadas de 1960 ou 1970



Fonte: Elaborado pelo autor.

Destacamos que, durante toda exibição, as imagens apresentam riscos verticais típicos de uma cópia gasta dos filmes em película, prática cinematográfica que gradativamente se tornou obsoleta perante o digital. Os efeitos gráficos adotados no projeto *Grindhouse* incluem variações de luminosidade, cortes ríspidos, saturações de cena, saltos de montagem, falhas no áudio, trechos faltantes e mudanças de registro de cor de um rolo para outro. Temos, inclusive, a notificação de “rolo perdido” quando, em *Planeta terror*, os personagens El Wray e Cherry começam a fazer sexo: a imagem treme, os negativos aparecem nos dois cantos da tela e a

³³ O sucesso dessa pequena farsa possibilitou que o filme *Machete* (Robert Rodriguez, 2010) realmente fosse produzido e ainda ganhasse a sequência *Machete mata* (Robert Rodriguez, 2013).

projeção trava. Surge o aviso de “ROLO PERDIDO - Desculpe pelo inconveniente. Gestão do cinema”. A sensação é de que a cena ficou quente demais e o próprio filme derreteu no carretel do projetor. Pouco depois, a narrativa retorna à tela como se houvessem passados vários minutos da história, ou seja, avançando para o próximo rolo da película.

Figuras 69 a 72- Negativo queima em *Planeta terror* e aviso de “rolo perdido” aparece na tela

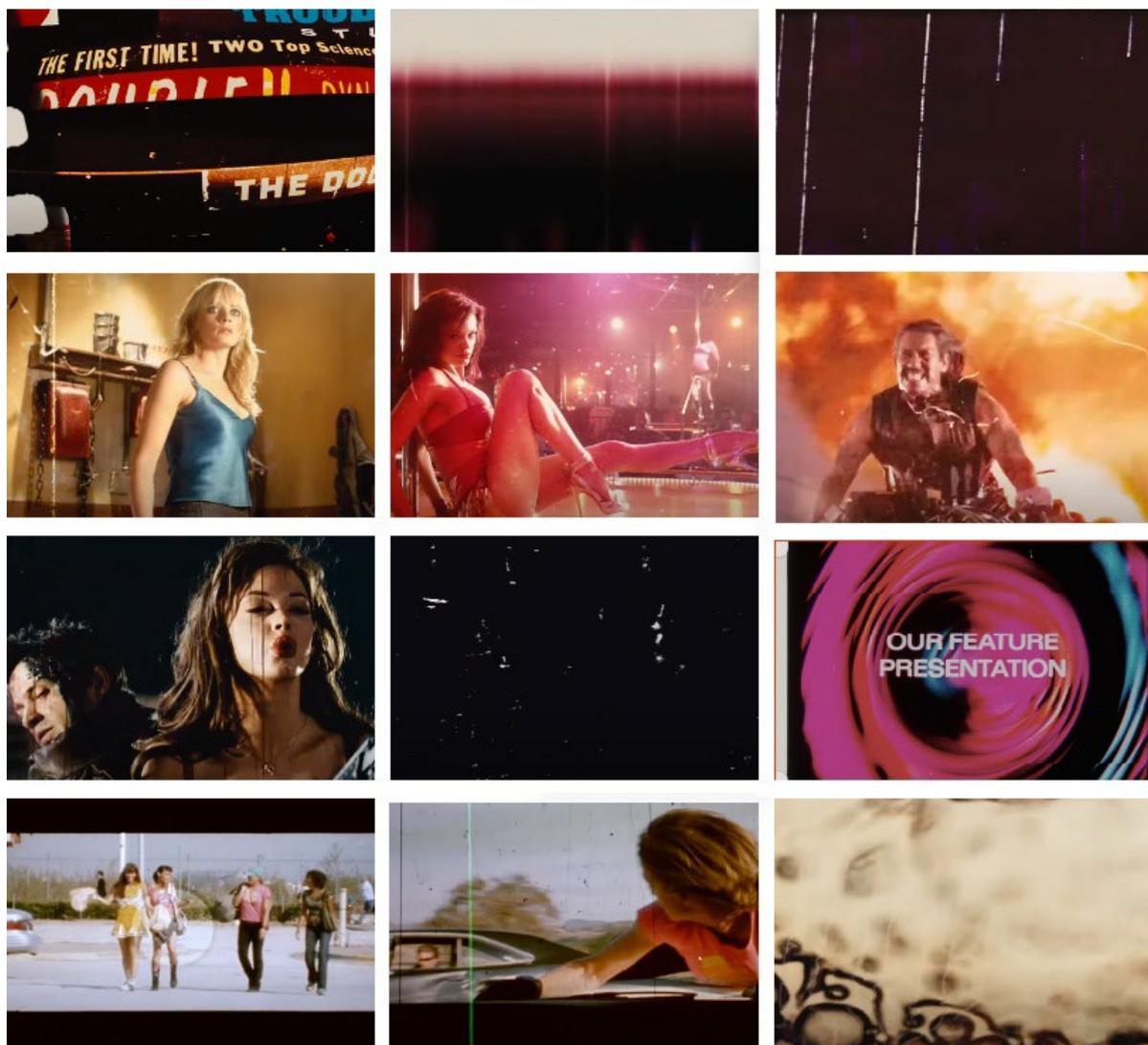


Fonte: Elaborado pelo autor.

Ressaltamos que estas supostas falhas no decorrer de *Grindhouse* são puramente intencionais, a fim de demonstrar que a produção desses projetos B dos anos 1960 e 1970 era de baixa qualidade, assim como as condições precárias dos cinemas que os exibiam. Tais escolhas estéticas não costumam se fazer presentes ao longo de toda a duração dos longas-metragens, como ocorre em *Planeta terror* e *À prova de morte*. Quando demais produções optam por essa estética, os elementos gráficos aparecem em créditos de abertura ou sequências que remetem a acontecimentos diegéticos³⁴ no passado. Frente a isso, temos o diferencial de um projeto cinematográfico que simula - de forma nada discreta - o máximo de efeitos para provocar a experiência de assistir uma obra do passado.

³⁴ Utilizamos o termo “diegético” para tratar de algo que pertence ao ambiente narrativo e “não diegético” (ou extradiegético) para algo relativo à montagem técnica do filme. Por exemplo, uma música ouvida pelos personagens em cena é diegética e uma música que foi inserida na edição e os personagens não escutam, apenas os espectadores, é um elemento não diegético.

Figura 73 - Frames reunidos de *Grindhouse* demonstram o uso de efeitos nas imagens



Fonte: Elaborado pelo autor.

Outro efeito interessante ocorre logo nos créditos iniciais de *À prova de morte*, a segunda parte de *Grindhouse*. Durante aproximadamente um segundo, pisca na tela o título “Quentin Tarantino’s Thunder Bolt” e, imediatamente, esse título é substituído por uma tela escura com o nome original pelo qual conhecemos a produção, *Death proof*. Isso acontece porque muitos filmes das *grindhouse* possuíam diferentes títulos quando eram lançados. Os exibidores costumavam inserir cartões pretos na projeção para mudar o nome dos filmes.

Figuras 74 e 75 - Título “ThunderBolt” é substituído por “Death proof” em *À prova de morte*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Também é preciso reforçar que vários filmes se enquadram em mais de uma modalidade nostálgica. A primeira delas, relativa às referências, é a mais corriqueira. Em *Planeta terror*, temos inspirações em *A noite dos mortos-vivos* (George A. Romero, 1968) e *Fuga de Nova York* (John Carpenter, 1981), enquanto em *À prova de morte* as associações ficam com *Corrida contra o destino* (Richard C. Sarafian, 1971), *60 segundos* (HB Halicki, 1974), *Fuga alucinada* (John Hough, 1974) e *Inferno no asfalto* (Jonathan Kaplan, 1975), tanto na reprodução de cenas quanto na citação direta pelos personagens. A trilha sonora é composta por canções que, em *Planeta terror*, homenageiam John Carpenter e, em *À prova de morte*, remetem a filmes de variadas décadas, com destaque para *The love you save* (1966), de Joe Tex, que Arlene escolhe na *jukebox*; e *Down in Mexico* (1957), do grupo The Coasters, reproduzida quase na íntegra durante uma sensual *lap dance*³⁵. Também há outras inspirações musicais do diretor:

Em *Death Proof*, Quentin Tarantino manteve o hábito de se apropriar de trilhas de outros filmes ao recuperar as faixas "*The Last Race*" da ficção científica *Village of the Giants* (1965, Bert Gordon), "*Sally and Jack*" de *Blow Out* (1981, Brian DePalma), "*Violenza in attesa*" do filme "*L'Uccello dalle Piume di Cristallo*" (1970, Dario Argento); "*Italia a mano armata*" do filme homônimo (1976, Franco Martinelli); "*Gangster History*" de *Piombo Rovente* (1957, Alexander MacKendrick), entre outras (BRESSAN, 2008, p. 13)

Mesmo com todos esses detalhes, o trunfo nostálgico do projeto *Grindhouse* é sua tentativa de levar o espectador a usufruir de uma experiência semelhante às antigas sessões duplas, replicando audiovisualmente uma projeção analógica “envelhecida” e desgastada a partir da utilização de uma linguagem gráfica. Em seus 191 minutos de duração, oferece até mesmo um intervalo entre a exibição dos dois filmes para uma suposta “troca de rolo”, possibilitando que o público possa sair da sala do cinema para buscar uma pipoca ou ir ao banheiro.

³⁵ Do inglês, “dança no colo”. É uma dança sensual comum em clubes de striptease em que o(a) cliente fica sentado e a(o) dançarina(o) move-se sensualmente, inclusive sentando em seu colo.

Além de efeitos digitais adicionados na pós-produção, uma das presenças da nostalgia audiovisualizada pode ser encontrada na fotografia do filme. Entre variados fatores, a fotografia cinematográfica cuida da iluminação, do enquadramento e da composição em cena. Na mesa de edição, também pode se envolver na correção das cores e ajustes finos da imagem. Todo esse processo, muitas vezes aliado à direção de arte, concede uma atmosfera visual ao projeto, sendo capaz de contribuir para o despertar nostálgico. Em *X - A marca da morte* (Ti West, 2022) há momentos em que se adota uma estética das exibições *grindhouse* a partir de uma fotografia dessaturada e granulada, inclusive com cortes de edição horizontais, remetendo ao visual de clássicos do horror como *Quadrilha de sádicos* (Wes Craven, 1974). Essa textura na imagem, como um filtro *vintage* de Instagram, busca traduzir a estética das fitas eróticas produzidas na década de 1970, pois a trama acompanha um grupo de jovens cineastas que pretende gravar um filme adulto na zona rural do Texas. Os quesitos técnicos se destacam também nas transições entre os formatos *fullscreen*, *widescreen* e anamórfico.

Figura 76 - Fotografia dessaturada, assim como o uso de lentes anamórficas, conduzem as escolhas estéticas na representação dos anos 1970 em *X - A marca da morte*



Fonte: Elaborado pelo autor.

O crítico brasileiro Arthur Tuoto considera o longa-metragem uma “homenagem gráfica” ao gênero *slasher*, com destaque para a fotografia cuja luz não utiliza tanto do constante e as cores são pouco saturadas. Em seu texto, conta que o *setup* de luz foi construído com apenas o que estava disponível nos anos 1970, oferecendo “uma certa aparência mais

difusa, em uma concepção fotográfica que não tenta emular de modo óbvio uma estética retrô, mas busca essa textura clássica por meios técnicos mais legítimos”³⁶.

Ao contrário da estética dos anos 1980, com fotografia solar e sexualização de seus personagens, o filme *Pearl* (Ti West, 2023), a prequel de *X - A marca da morte*, lançado meses depois, é uma homenagem ao cinema do início do século 20. As imagens são tratadas tecnicamente para adotar uma estética *technicolor* a partir do uso de cores bastante saturadas que remetem ao visual de obras como *E o vento levou...* (Victor Fleming, 1939). Também há referências a outros filmes, como uma cena inspirada em *O mágico de Oz* (Victor Fleming, 1939), na qual a protagonista dança apaixonadamente com um espantalho. Temos aqui a reconstrução gráfica de uma época retratada pelo cinema e também referências a esse período através da paixão de Pearl pelos filmes e o seu sonho de ser atriz. Ao término, o longa-metragem ainda utiliza o clássico letreiro “The end” no meio da tela, um grafismo audiovisual característico das produções hollywoodianas do período celebrado.

Figura 77 - Encerramento de *Pearl* com o clássico letreiro “The end”



Fonte: Elaborado pelo autor.

Ainda enquanto uma reprodução de técnicas cinematográficas antigas, destacamos a escolha artística em gravar com filmes analógicos de proporções de imagens que remetem ao passado. Um exemplo é o cineasta Christopher Nolan e seu diretor de fotografia Hoyte Van Hoytema que costumam utilizar filmes analógicos e câmeras IMAX para rodar suas produções.

³⁶ Texto disponível em <arthurtuoto.com/2022/10/12/x-a-marca-da-morte-2022>. Acesso em: 18 fev. 2024.

Depois de *Interestelar* (2014) e *Tenet* (2020), a dupla filmou *Oppenheimer* (2023) no formato IMAX com filme de 65mm (1.43:1)³⁷, para tentar transmitir a magnitude de um momento histórico e também proporcionar nostalgia através de um formato de tela mais quadrado do que usual *widescreen*. Poucos cinemas operam com essa proporção de tela, inclusive nem todos IMAX oferecem o recurso. A notícia fez com que o público empreendesse uma busca por essas salas, podendo encontrá-las no site [lfexaminer.com/theaters](https://www.lfexaminer.com/theaters). Apenas 30 cinemas no mundo reproduziram o longa-metragem do jeito que ele foi concebido.

Figura 78 - Divulgação de *Oppenheimer* baseada no formato de tela



Fonte: Saint Louis Science Center. Disponível em <<https://www.slsc.org/oppenheimer/>>. Acesso em: 2 out. 2024.

4.1.5. TRILHA SONORA

Ao invés de apostar em referências relacionadas à imagem, a nostalgia ainda tende a ser construída através do som, principalmente na execução de músicas do passado, na maior parte das vezes aquelas consideradas clássicas. Essa denominação é relevante, pois busca encontrar vínculos de identificação com um vasto público. Uma das bandas mais famosas, The Beatles, possui dois filmes ficcionais dedicados à sua produção musical: *Across the universe* (Julie Taymor, 2007) e *Yesterday* (Danny Boyle, 2019). O mesmo aconteceu com o cantor

³⁷ Informações sobre a rotação de *Oppenheimer* estão disponíveis neste texto: <https://www.kodak.com/en/motion/blog-post/oppenheimer/>

Bruce Springsteen, cujas canções são a tônica do longa-metragem *A música da minha vida* (Gurinder Chadha, 2019).

Nesta coleção, encaixam-se as cinebiografias musicais, uma vez que representam a história de vida de um artista ou banda junto aos sucessos que marcaram gerações. Recentemente, tivemos os casos de *Bohemian rhapsody* (Bryan Singer, Dexter Fletcher, 2018), *Rocketman* (Dexter Fletcher, 2019), *Respect - A história de Aretha Franklin* (Liesl Tommy, 2021), *Estados Unidos vs. Billie Holiday* (Lee Daniels, 2021), *Elvis* (2022), *I wanna dance with somebody* (Kasi Lemmons, 2023), *Bob Marley: One love* (Reinaldo Marcus Green, 2024) e *Back to black* (Sam Taylor-Johnson, 2024). Podemos perceber que são filmes que intercalam altas doses de drama com sequências sonoras vibrantes.

Desta lista, selecionamos *Rocketman* para proferir algumas constatações a respeito da maneira como a nostalgia musical se estabelece na produção. Como toda cinebiografia, o longa-metragem atinge em cheio os fãs do cantor Elton John (ou aqueles que acompanharam a carreira do artista) e podem sentir a nostalgia de uma vida embalada por suas canções. Durante cerca de duas horas, o longa-metragem narra cada uma das fases da trajetória do ídolo, acompanhadas por seus figurinos memoráveis, um mais extravagante que o outro, compostos desde botas e plumas coloridas até os variados tipos de óculos que tornaram sua marca pessoal. Evidentemente, a música é a motivação principal do projeto, com destaque tanto para as notas instrumentais de diversas canções famosas ao fundo de cenas dramáticas quanto na retratação dos momentos de composição das mesmas e os significados atribuídos para o artista. Também ocorrem diversas reproduções de concertos do cantor com os seus principais *hits*. Ao todo, são 21 canções de Elton John que integram a trilha sonora de *Rocketman*, em suma faixas que atingiram o topo das paradas de sucesso em seus lançamentos. A nostalgia, portanto, encontra-se nesse diálogo musical e memorial que ocorre, através do cinema, entre a carreira do artista homenageado e o público que teve sua vida impactada por essas canções.

Figura 79 - *Rocketman* evoca a nostalgia através das músicas de Elton John



Fonte: Elaborado pelo autor.

A nostalgia musical pode ainda ser considerada um ingrediente extra em alguns filmes, oferecendo um sabor especial, como ocorre em *Guardiões da galáxia* (James Gunn, 2014), no qual o herói Peter Quill/Starlord costuma estar acompanhado de um toca-fitas, possibilitando explorar uma *mixtape* de clássicos das décadas de 1970 e 1980. Os créditos iniciais transcorrem com o personagem munido de seu walkman e dançando *Come and get your love* (1974), do grupo Redbone, em seus fones de ouvido. Já em *Baby driver* (Edgar Wright, 2017), as canções são introduzidas a partir de uma condição do protagonista: ele precisa ouvir música o tempo todo para silenciar um zumbido que o perturba desde um acidente na infância. Desse modo, as cenas de ação são apresentadas no ritmo da música que Baby está escutando naquele momento, entre elas gravações de James Brown, Beck, Run The Jewels, Blur, Queen e muitos outros artistas.

Figuras 80 e 81 - Peter Quill acompanhado de seu walkman em *Guardiões da galáxia*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Outra estratégia ligada à nostalgia tem sido observada em canções antigas que voltam às paradas de sucesso após integrarem projetos audiovisuais de sucesso. São os casos do *hit* dançante *Murder on the dance floor* (2001), de Sophie Ellis-Brexton, que embala a cena final de *Saltburn* (2023); a balada *Unwritten* (2004), de Natasha Bedingfield, na comédia romântica *Todos menos você* (2023); *Bye bye bye* (2000), do grupo ‘Nsync, que contou com coreografia dos heróis de *Deadpool & Wolverine* (2024); e até mesmo a soturna *Running up that hill* (1985), de Kate Bush, que se tornou uma sensação após fazer parte de momentos marcantes da quarta temporada de *Stranger things*.

4.1.6. ROTEIRO

A nostalgia pode ser acionada através do roteiro do filme, tendo a construção narrativa como potência para evocar as memórias dos personagens – e também dos espectadores. À vista disso, a temática reflete em quem está assistindo, fazendo com que se analise as questões discutidas na tela em contexto pessoal. As técnicas cinematográficas, como trilha sonora, iluminação, montagem, fotografia e efeitos visuais, trabalham para somar ao culto dos momentos saudosos despertados pela história que está sendo contada. Nesta coleção, vamos encontrar produções de diversos países, uma pluralidade cultural praticamente não observada nas modalidades anteriores.

Vejamos alguns casos de roteiros que podem ser considerados nostálgicos. Em *Roma* (Alfonso Cuarón, 2017), o diretor recria sua infância na Cidade do México durante os anos 1970. Acompanhamos um ano na vida de uma família de classe média, com foco na empregada da casa responsável por cuidar carinhosamente de quatro crianças. É uma narrativa sobre memórias da infância a partir de um olhar da nostalgia. Com um roteiro que não apresenta muitos diálogos, a concentração se faz nos pormenores da vida cotidiana daquelas crianças, a importância da presença da família em seu crescimento e a apreciação de quem cuida do lar e de todos que nele habitam. A fotografia em preto e branco também é um elemento que traduz visualmente esse olhar afetuoso - e também crítico - ao passado.

Já o longa-metragem italiano *Nostalgia* (Mario Martone, 2022) aborda a jornada do personagem Felice em seu retorno à cidade natal depois de 40 anos morando no exterior. Ele vem para cuidar da mãe moribunda, porém aos poucos se encanta novamente com o local. Felice reencontra lugares e pessoas, refaz itinerários e volta a andar de motocicleta como fazia na adolescência, permitindo reviver experiências e se reconectar com antigas emoções. A

nostalgia aparece aqui como o retorno à casa e às lembranças que essa experiência suscita. O protagonista vive a nostalgia enquanto um sentimento agriçoce. A própria abertura do filme oferece a seguinte frase do cineasta Pier Paolo Pasolini: "O conhecimento está na nostalgia. Aquele que não está perdido, não a possui". Arrebatado pelas lembranças, Felice quer voltar a residir em Nápoles, tanto que aluga uma casa na cidade e articula trazer sua esposa do Cairo para morar com ele. É como se tentasse resgatar uma juventude perdida, quando precisou deixar suas raízes e mudar para outro país. Durante o filme, observamos todo um passado que ressurge e como essas memórias (nostálgicas) confortam o protagonista. A narrativa também oferece *flashbacks*, destacados por um filtro granulado e um formato de tela 4:3, que revelam a juventude de Felice junto a seu melhor amigo naquele lugar.

Outro caso de roteiro nostálgico é oferecido por *Meia-noite em Paris* (Woody Allen, 2011), no qual o escritor interpretado por Owen Wilson fantasia sobre os anos 1920 da capital francesa, desejando ter vivido naquele período de esplendor cultural. Por truque de destino, o personagem é transportado para o tempo desejado, podendo conversar com artistas e escritores como Salvador Dalí, Gertrude Stein, Toulouse-Lautrec, F. Scott Fitzgerald, Zelda Fitzgerald e Ernest Hemingway.

Figura 82 - Protagonista consegue voltar à década de 1920 no filme *Meia-noite em Paris*



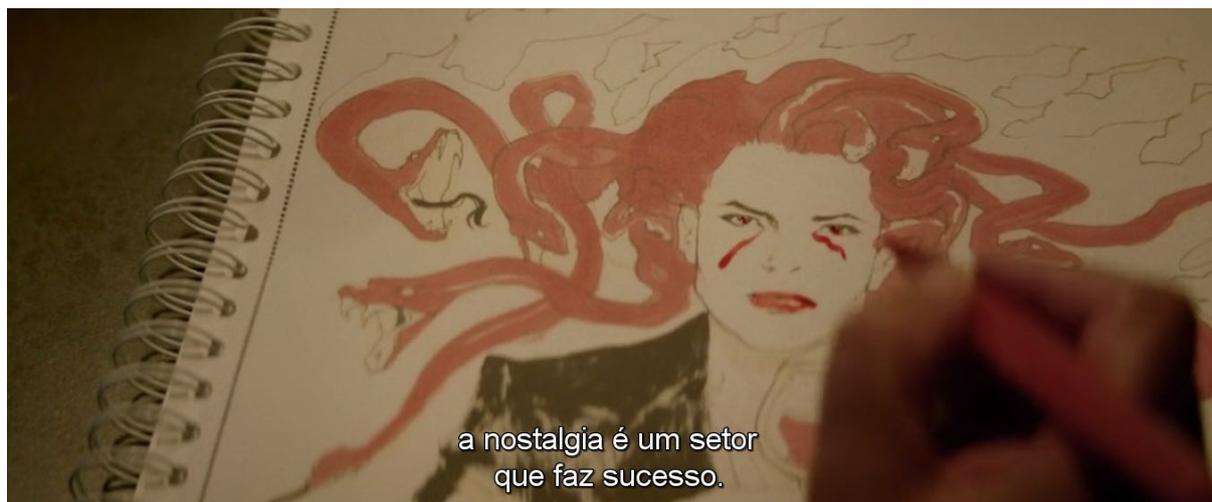
Fonte: Elaborado pelo autor.

Além desses exemplos, utilizamos o filme francês *La belle époque* (Nicolas Bedos, 2019) para trazer alguns frames e explicitar detalhadamente como essa dinâmica nostálgica se

instala no roteiro de uma produção cinematográfica. O primeiro contato costuma ser com o título e, este especificamente, remete a um período histórico, ou melhor, uma construção midiática que promoveu certo recorte a partir de uma força imagética e também de um imaginário associado a uma fase de glamourosa efervescência artística, principalmente em Paris. Porém, a narrativa não se relaciona diretamente ao interstício entre 1871 e 1914 na Europa. Na prática, a proposta do filme se desvincula do retorno a um período específico e pré-determinado, estimulando que cada pessoa escolha a sua “bela época” para ser novamente experienciada.

A pergunta “E se você pudesse reviver o dia mais feliz da sua vida?”, destacada no cartaz da produção, volta para quem assiste ao longa-metragem, podendo se questionar, entre os principais momentos da vida, qual bate mais forte e merece receber a oportunidade de ser, mais uma vez, vivenciado. Na tela, temos a escolha do protagonista e o seu desenrolar ficcional. Entretanto, fica latente essa provocação para o público. A trama acompanha Victor, um desiludido cartunista de 60 anos que se submete voluntariamente a um novo tipo de atração intitulada Os Viajantes do Tempo. A proposta une reconstrução histórica e recursos teatrais com o intuito de promover a imersão em uma época do passado. “Nostalgia é um setor que faz sucesso”, anuncia um dos personagens.

Figura 83 - Roteiro de *La belle époque* entende que aborda a nostalgia



Fonte: Elaborado pelo autor.

Com a possibilidade de escolher qualquer período histórico, como a Idade Média, o Império Romano, a corte de Maria Antonieta ou a Segunda Guerra Mundial, Victor prefere resgatar uma memória pessoal: o dia 16 de maio de 1974. Foi nesta data que ele conheceu sua

atual esposa, Marianne, em uma charmosa cafeteria na cidade de Lyon. Após passar todos os detalhes para a empresa, muitos deles através de desenhos que funcionam como um *storyboard*, ele retorna ao local para reviver o momento escolhido.

Figuras 84 e 85 - Protagonista é questionado sobre qual época gostaria de reviver em *La belle époque*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Victor, então, é levado a um estúdio de cinema, onde se depara com cenários que reconstróem os anos 1970, tendo como núcleo o quarteirão da cafeteria de Lyon, rodeada com diversas lojas e ruas movimentadas pela circulação de pedestres, bicicletas e automóveis. Uma equipe de atores confere vida àquela emulação memorialística, tendo entre eles Margot, que interpreta a jovem Marianne em sua interação com Victor. Além de estudar um roteiro, os atores incorporam o figurino e os hábitos da época, tendo também um ponto de comunicação instalado no ouvido, a fim de receber instruções da equipe técnica.

Figura 86 - Ordens são dadas à equipe responsável pela atração em *La belle époque*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Logo nos primeiros contatos, ainda desconfiado, Victor faz perguntas aos funcionários e clientes do bistrô, testando-os a respeito de notícias da época. Por vezes, corrige alguma frase que foi proferida diferente do “roteiro” estabelecido. Em um dos momentos, olha para cima e percebe que o cenário tem seu teto vazado, revelando estruturas metálicas e canhões de iluminação que ficam à mostra. Vários fatores poderiam romper com a magia da experiência proporcionada, mas Victor entende que tudo que está na sua frente o faz se sentir jovem novamente. E, assim, sem mais restrições, embarca nessa viagem ao passado, deixando-se encantar por reviver o dia em que se apaixonou por Marianne. Mais que a reconstrução de uma época, temos a reconstrução de memórias.

Figuras 87 e 88 - Victor observa os bastidores da recriação de sua memória em *La belle époque*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Através de um experimento que se propõe criar uma representação de caráter cinematográfico para uma lembrança, o protagonista usufrui de diferentes temporalidades e intensidades. Logo, coalescem em cena a memória do dia 16 de maio de 1974; o passado emulado pelos cenários, atores e equipe de produção; e o presente da narrativa na qual Victor interage com sua esposa e, posteriormente, com a atriz que a interpreta. São várias imagens dialéticas que abordam a relação temporal e, conseqüentemente, tendem a evocar sentimentos nostálgicos durante a exibição. Quando Victor adentra a cafeteria recriada no set de filmagem, os técnicos envolvidos no projeto utilizam de diversos recursos para tentar tornar a experiência mais fidedigna possível às recordações do cliente. É o caso da iluminação, por exemplo, que adota tons quentes, geralmente amarelados, a fim de conferir aconchego e conforto às memórias, ao contrário dos tons frios em ambientes modernos decorados de forma minimalista que aparecem nas imagens fora do contexto do experimento. Tal escolha demonstra o afeto concedido, na maioria das vezes, a lembranças de caráter nostálgico.

Mais uma situação semelhante é quando a atriz que interpreta a jovem Marianne entra pela porta da cafeteria e, prontamente, um canhão de luz é direcionado para que a sua presença obtenha um viés romantizado, conferindo até mesmo um ar angelical. Em outro momento, a conversa entre Victor e Marianne se torna mais íntima, o que faz o diretor do experimento solicitar a redução da iluminação na cafeteria, como se apagassem o contexto dos demais clientes, focalizando apenas na troca entre os dois.

Figuras 89 e 90 - Canhão de luz é direcionado para a atriz que interpreta a jovem Marianne no experimento de *La belle époque*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nota-se, portanto, que o set de filmagem é um ambiente controlado, cujo manuseio do aparato tecnológico simula acontecimentos, imagens, tempos. Essa característica sucede na cena em que entra na cafeteria uma mulher cantando o tango *Por una cabeza* (1935), de Carlos Gardel. Mais uma vez, o diretor da empresa solicita aumentar o volume da música no estúdio para que todos sejam envolvidos naquela apresentação musical. Outros truques também são realizados, como quando Marianne sacode a perna e todo ambiente treme junto. Foi essa a percepção que Victor teve em 1974 e repassou para a equipe técnica, sendo reproduzida de maneira literal, quase como um terremoto, podendo ser considerada uma interpretação exagerada e até mesmo poética.

Figuras 91 e 92 - Diretor do experimento em *La belle époque* pede que aumente o volume da música interpretada por cantora no set



Fonte: Elaborado pelo autor.

O experimento proposto pelos Viajantes do Tempo não fica restrito apenas à atmosfera da cafeteria. A reconstrução memorialística ainda ocorre em uma festa. No local, Marianne dança em cima de uma mesa e, além das imagens ficarem lentas, cai uma chuva de pétalas de rosas sobre ela, simbolizando o encantamento do protagonista pela moça. Também durante a confraternização, Victor fuma maconha e, com uma certa náusea, deita-se em um dos quartos da casa. No relato desta lembrança à empresa, ele disse ter a sensação de que o quarto estava rodando. Então, a equipe técnica do estúdio possibilita que a cama gire em seu próprio eixo, fazendo com que Victor tenha a mesma impressão.

Figuras 93 e 94 - Sob uma chuva de pétalas de rosas, Victor observa a atriz dançando em *La belle époque*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Fica evidente uma manipulação visual para tornar essas memórias nostálgicas, uma vez que surgem pétalas de rosas caindo do teto ou uma chuva que não estava prevista. Todos esses efeitos dignos do cinema visam o envolvimento do protagonista em reafirmar sua afecção pelas memórias, revivendo um tempo passado que dura e se atualiza nesta nova experiência. A partir desses segredos revelados, o filme apresenta uma faceta metalinguística, como se fosse um filme dentro de outro filme, descortinando até mesmo os truques de bastidores. Apesar do cinema buscar ocultar seu aparato de base, a fim de criar uma ilusão, o filme revela a elaboração da sua técnica, como se oferecessem um *making of* a respeito da constituição da imagem cinematográfica.

Figuras 95 a 97 - Cama começa literalmente a girar para que Victor repita a sensação nauseante do passado em *La belle époque*

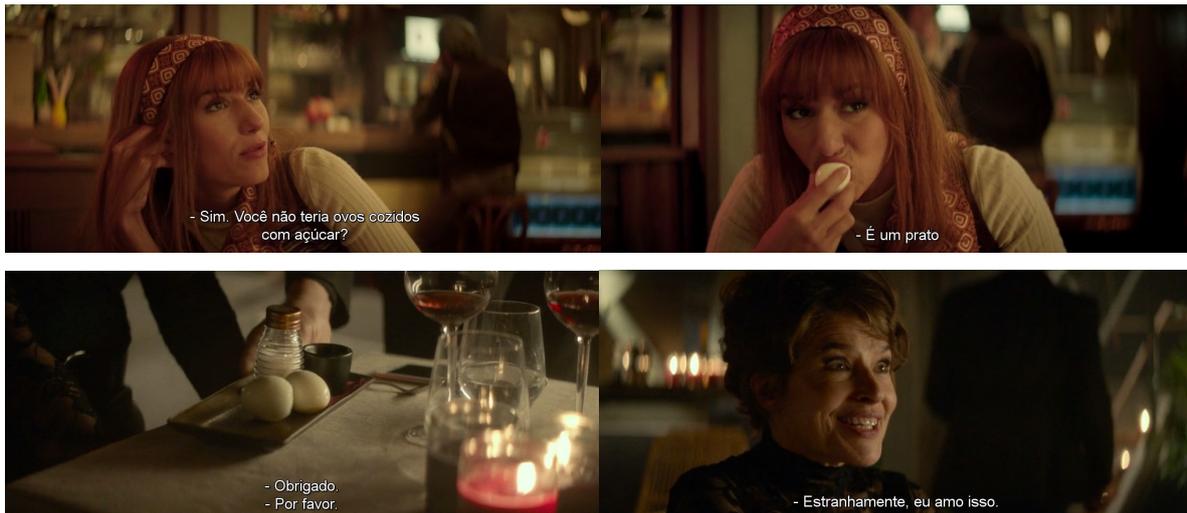


Fonte: Elaborado pelo autor.

Enquanto produção audiovisual, *La belle époque* também se serve de uma trilha sonora com músicas das décadas de 1940 a 1970, relacionadas à trama, como *The man I love* (1940), de Billie Holiday; *(There's) always something there to remind me* (1964), de Dionne Warwick; *Honey* (1968), de Bobby Goldsboro; *Me and Bobby McGee* (1971), de Janis Joplin; *J'ai dix ans* (1974), de Alain Souchon; *Baby come back* (1977), de Player; e *Yes sir, I can boogie* (1977), de Baccara. Estão associadas tanto ao romance quanto à rememoração do passado. As canções podem ser consideradas referências nostálgicas para os espectadores que desfrutaram destes clássicos na época de seu lançamento.

Para completar os elementos técnicos, a produção utiliza de sobreposição em sua montagem entre diferentes temporalidades. É o que transcorre na cena em que Margot, a atriz interpretando a jovem Marianne, come um ovo com açúcar, no estúdio de filmagem, e esta passagem é intercalada com a verdadeira Marianne, no auge dos seus 60 anos, também comendo um ovo com açúcar em um restaurante, na companhia do filho. A edição explora o jogo entre o tempo passado, o passado emulado e o presente, a fim de mostrar que estão conectados.

Figuras 98 a 101 - Cenas intercalam as duas Marianne - “passado” e presente - comendo ovo com açúcar em *La belle époque*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Ao acompanhar Victor em sua jornada, a narrativa reforça a potência do passado enquanto duração. A partir de uma reciclagem de imagens e tempos, o filme expõe a recriação materializada de diversas memórias, identificando nelas um traço nostálgico. O protagonista romantiza um passado que supostamente seria melhor que o presente. Contudo, é interessante perceber que, em determinada cena, quando Marianne, esposa de Victor, visita o set de filmagem e encontra o marido, ela comenta que não possui nostalgia dos anos 1970. “Não éramos tão livres. Estávamos sendo estupidadas com toda impunidade. Era quase impossível fazer um aborto. Além disso, vivíamos em um cinzeiro gigante”, comenta a personagem, pedindo que os atores no set apaguem seus cigarros. Essa fala demonstra as diferentes visões do passado, sendo, por um lado, interpretado através de um viés nostálgico, nutrido por memórias românticas e fantasiosas, e, por outro, sem a mesma afecção.

Figura 102 - Marianne não possui a mesma nostalgia que Victor em *La belle époque*



Fonte: Elaborado pelo autor.

La belle époque encontra afinidade com a proposta nostálgica, principalmente, pelo discurso envolvendo a jornada do protagonista em sua interação com o passado e, também, como suas memórias podem ser fabricadas, recriadas, revividas. Victor é apresentado como um homem de 60 anos que teve seu trabalho enquanto cartunista superado pelos meios de comunicação. Está desempregado, com dificuldade frente às transformações tecnológicas e sem energia para se reinventar. Em compensação, sua esposa Marianne, manteve-se atualizada às novidades e está sempre conectada a um dispositivo eletrônico. Ela quer viver o presente e usufruir de suas vantagens. Enquanto isso, o marido busca segurança nos dias vividos, prendendo-se à saudade de quando foi jovem, uma época que considera ter sido melhor. Há, inclusive, a manifestação de uma resistência à passagem do tempo e, conseqüentemente, à finitude.

Uma vez que nostalgia tem relação com “volta para casa”, podemos relacionar, em uma diferente dimensão, esta casa a uma época confortável que se queira regressar, um lugar que serve de casa, uma memória potente de afecção. A lembrança, segundo Bergson (2019), pode fazer renascer sensações do fundo do inconsciente. Esse poder de sugestão é marca do que não existe mais, do que ainda queria ser. É a partir desse estreitamento, na medida em que temos a negociação entre os indícios na obra fílmica e o repertório do corpo do espectador, que proponho o nascimento da nostalgia. A interpretação dessas memórias pode passar por filtros pessoais e originar uma criação que faz sentido somente para o sujeito, reforçando que toda memória é uma história construída. Em uma das falas de *La belle époque*, o protagonista chega a remeter a essa idealização: “Quando eu uso a memória, eu embelezo”. Metaforicamente, o

filme reproduz o que fazemos com as nossas memórias. Em outras palavras, tornamos o ambiente aconchegante, direcionamos holofotes no que julgamos importante, colocamos filtros, aumentamos ou diminuimos intensidades; enfim, embelezamos. Apresenta-se, assim, uma potência audiovisual das memórias, sendo construídas como se fossem cenas de um filme.

Figura 103 - Victor diz que embeleza as memórias em *La belle époque*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Esta breve análise do filme *La belle époque* reitera a percepção da narrativa cinematográfica enquanto experiência estética e subjetiva, geradora de afetos e imaginários, sendo atravessada por memórias caracterizadas, aqui, como nostálgicas. Tal sentimento pode ser desencadeado de diversas formas, visto que as mídias são produtoras de nostalgia, mas o que destacamos a partir do roteiro do filme investigado é a sua abordagem discursiva sobre as relações com o passado.

4.2. “Nostalgização” das narrativas

A partir das coleções observadas na seção anterior, podemos inferir que a sedução pela nostalgia nasce por meio de sentidos estimulados pelas imagens, um acionamento proposital e explícito de inspiração na nostalgia, seja através de referências a outros produtos culturais, por meio da reconstrução de uma época, fazendo uso de trilha sonora e efeitos visuais, mediante um roteiro que aborda questões que envolvam a memória ou através da aposta em refilmagens, continuações e reimaginações de títulos anteriores. Todos esses processos buscam uma “nostalgização” das narrativas”, expressão utilizada a partir de Niemeyer (2018), a qual

entendemos como uma das formas que as mídias encontraram para se relacionar com espectador.

É interessante perceber que essa ideia já vinha sendo desenvolvida desde a década de 1990, quando Frederic Jameson afirmou que alguns filmes pós-modernos se caracterizavam pela nostalgia. Esse tipo de cinema “procura gerar imagens e simulacros do passado, para produzir, em uma situação social na qual a historicidade ou as tradições de classe genuínas se enfraqueceram, algo como um pseudopassado para consumo como compensação e substitutivo” (JAMESON, 1997, p. 140-141). Cita como exemplos, *Loucuras de verão* (George Lucas, 1973), que captura a atmosfera juvenil dos Estados Unidos dos anos 1950; e *Chinatown* (Roman Polanski, 1974), o qual emula os filmes *noir*.

Ainda segundo Jameson (1997), os filmes de nostalgia reconstróem experiências cinematográficas do passado, numa simulação que não é dotada de perspectivas próprias. Seriam constituídos apenas como pastiche e redundância. O ponto de vista do autor é curioso, principalmente, por ser realizado em uma época na qual as manifestações nostálgicas no cinema não estavam em tanta evidência. Embora seja um olhar introdutório para o fenômeno, não é assim que o observamos nesta pesquisa. As produções cinematográficas, mesmo calcadas na sensação de familiaridade e conforto com a recuperação do passado, apresentam particularidades que as diferenciam das demais. Se fossem cópias vazias, não teriam alcançado, nos últimos anos, o sucesso tanto de crítica quanto de público, constituindo-se como parte deste sintoma da contemporaneidade.

Desde o lançamento de *Stranger things* (2016), seriado criado por Matt e Ross Duffer que presta homenagem ao universo nerd dos anos 1980, pode-se perceber uma predileção cada vez mais frequente por obras audiovisuais que se utilizam de processos nostálgicos. Essa constatação é abordada em mais detalhes no nosso artigo *Netflix como a plataforma da nostalgia “invertida”: pistas a partir de Stranger things* (CIRNE; FISCHER, 2024), publicado na Revista Interin³⁸. No texto, identificamos cerca de 40 obras audiovisuais da Netflix, lançadas entre 2016 e 2019, que apresentam afinidade com pelo menos uma das coleções propostas. À vista disso, observamos uma plataforma que incentiva constantemente o consumo de lançamentos embebidos em um caldo de elementos passadistas. Kathryn Pallister (2019) afirma

³⁸ Disponível em <<https://seer.utp.br/index.php/i/article/view/2968>>. Acesso: 23 mar 24.

que a nostalgia é um nicho de marketing muito lucrativo, mas que para a Netflix esta se tornou a identidade da marca.

O sucesso³⁹ de *Stranger things* reside na fórmula que alia a saudade pela década de 1980 e a saudade da própria mídia por seu passado, uma vez que faz referência a outros de seus produtos, como os filmes *Alien: O oitavo passageiro* (1979), *Uma noite alucinante: A morte do demônio* (Sam Raimi, 1981), *O enigma do outro mundo* (John Carpenter, 1982), *E.T. - O extraterrestre* (1982), *Chamas da vingança* (Mark L. Lester, 1984), *Os Goonies* (1985) e *Conta comigo* (1986). A primeira temporada da série reúne elementos dessas produções, tendo ainda astros da década homenageada no elenco, como Winona Ryder e Matthew Modine. São esses detalhes que fazem, conforme Joseph Vogel (2018, p. 14), “o seriado parecer não apenas ambientado nos anos 80, mas sendo dos anos 80, como se os Duffers de alguma forma tivessem capturado a era numa garrafa”⁴⁰. O resultado, portanto, é uma imersão na cultura pop da década homenageada, a partir da vinheta de abertura, da tecnologia, da música e de efeitos, que contribuem para o despertar de um sentimento nostálgico. Para Vogel (2018, p. 15), “não há dúvidas que parte do apelo de ‘*Stranger things*’ possui relação com a nostalgia - pessoas amam revisitar o passado e os anos 1980, por uma variedade de razões, provaram ser particularmente cativantes”⁴¹. Logo, observamos em *Stranger things* uma “nostalgização” que articula algumas das coleções citadas na seção anterior, como referências, reconstituição de época, efeitos visuais e trilha sonora.

Mesmo tendo casos anteriores, o seriado da Netflix foi precursor dentro de uma variedade de produções subsequentes que se utilizam de uma sedução por meio da nostalgia. O fascínio gerado pela forma que *Stranger things* audiovisualizou a nostalgia serviu de estímulo para indústria do entretenimento investir em convites regulares à experiência nostálgica, respingando principalmente no cinema hollywoodiano, que já adotava essas características e ganhou fôlego a partir da disseminação deste tipo de produto. A profusão de títulos envolvendo

³⁹ Startup Symphony Advanced Media, especializada em coleta anônima de dados na internet, revelou que mais de 8,1 milhões de pessoas assistiram *Stranger things* nos primeiros 16 dias que sucederam seu lançamento, conforme foi noticiado em vários veículos, como Canal Tech (<https://canaltech.com.br/series/stranger-things-serie-do-netflix-alcancou-81-milhoes-de-espectadores-em-julho-76611/>), IGN Brasil (<https://br.ign.com/stranger-things/35361/news/stranger-things-e-mais-popular-do-que-as-series-da-marvel-no-netflix/>), Business Insider (<https://www.businessinsider.com/stranger-things-netflix-ratings-2016-8?r=US&IR=T>) e Deadline (<https://deadline.com/2016/08/stranger-things-ranks-high-list-netflix-most-watched-shows-1201809032/>). Acesso em: 29 de jun de 2022.

⁴⁰ Tradução nossa: “It is what makes the show seem like it is not just set in the ‘80s, but from the ‘80s - as if the Duffers somehow captured the era in a bottle”

⁴¹ Tradução nossa: “There is no doubt that part of ‘*Stranger things*’ appeal has to do with nostalgia - people love to revisit the past and the ‘80s, for a variety of reason, have proven particularly captivating”

processos nostálgicos lançados após 2016, o ano em que a primeira temporada da série dos irmãos Duffer chegou ao *streaming*, aparece claramente na nossa planilha da Nova Nova Hollywood.

Uma forma de perceber o quanto esse fenômeno se instalou na indústria cinematográfica é observar o ranking das maiores bilheteiras dos últimos anos, geralmente marcado por longas-metragens que possuem algum diálogo com a nostalgia. Vejamos, por exemplo, a listagem de 2023 publicada pela CNN Brasil⁴². Dos 15 longas-metragens recordistas em vendas de ingresso a nível mundial, 13 podem se enquadrar em uma ou mais das seis coleções da representação nostálgica apresentadas anteriormente neste capítulo. São eles: *Barbie* (Greta Gerwig, 2023), *Super Mario Bros - O filme* (Aaron Horvath, Michael Jelenic, 2023), *Guardiões da galáxia 3* (James Gunn, 2023), *Velozes e furiosos 10* (Louis Leterrier, 2023), *Homem-Aranha: Através do Aranhaverso* (Joaquim dos Santos, Justin K. Thompson, 2023), *A pequena sereia* (Rob Marshall, 2023), *Missão: Impossível - Acerto de contas - Parte 1* (Christopher McQuarrie, 2023), *Homem Formiga e a Vespa: Quantumania* (Peyton Reed, 2023), *John Wick 4: Baba Yaga* (Chad Stahelski, 2023), *Transformers: O despertar das feras* (Steven Caple Jr., 2023), *Megatubarão 2* (Ben Wheatley, 2023), *Wonka* (Paul King, 2023) e *Indiana Jones e a relíquia do destino* (James Mangold, 2023). Apenas duas produções deste top 15, *Oppenheimer* (Christopher Nolan, 2023) e *Elementos* (Peter Sohan, 2023), são projetos originais, ou seja, sem ser um remake ou fazer parte de uma franquia.

Analisar uma lista como essa demonstra a prioridade dos estúdios de cinema - e também do público. Da parte dos investidores, os custos para produzir um *blockbuster* tem se tornado cada vez mais alto. De acordo com reportagem do jornal O Globo⁴³, o campeão de bilheteiras *Barbie* teve um custo de produção de US\$ 145 milhões e uma campanha de marketing que ultrapassou US\$ 150 milhões. A matemática compensou neste caso, pois, os custos beirando US\$ 300 milhões repercutiram em uma arrecadação de US\$ 1,4 bilhão. Por outro lado, o 15º da lista, *Indiana Jones e a relíquia do destino*, ofereceu um prejuízo de US\$ 134 milhões para a Disney⁴⁴. Se anteriormente um filme que não apresentou uma bilheteria satisfatória nos cinemas ainda tinha chances de reverter esse cenário com as vendas de DVDs para locadoras e

⁴² Link disponível aqui: <https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/veja-as-maiores-bilheteiras-de-2023/>. Acesso em 30 set 2024.

⁴³ Link disponível aqui: <https://oglobo.globo.com/economia/negocios/noticia/2023/07/26/um-olhar-sobre-a-campanha-de-marketing-genial-de-us-150-milhoes-da-barbie.ghtml>. Acesso em 2 out 2024.

⁴⁴ Link disponível aqui: <https://www.omelete.com.br/filmes/indiana-jones-5-prejuizo-disney>. Acesso em 2 out 2024.

de seus direitos de exibição em canais de tv aberta e fechada, atualmente essa recuperação do investimento não acontece com a disponibilização do mesmo no *streaming*. Portanto, os estúdios preferem não arriscar com novidades e apostam basicamente em histórias e personagens que são conhecidos do público, o que traz para equação a nostalgia como um elemento capaz de evitar possíveis danos financeiros.

Percebemos, assim, como as produções nostálgicas se tornam um atrativo no balcão de mercadorias, seja das salas de cinemas, seja das plataformas de *streaming*. A partir de inspiração mimética, elementos do passado se tornam intencionalmente objetos de fetiche nas imagens dessas narrativas. Da parte dos espectadores, os construtos produzidos por esses títulos acionam uma espécie de nostalgia “confortável”, que colabora para proporcionar um estado de bem-estar, visto que o processo de resgatar imaginários ou elementos gravados na memória coletiva almeja não apenas o reconhecimento do público, mas sobretudo despertar e/ou reafirmar antigos vínculos afetivos com o que está sendo narrado nos filmes e nas séries. Starobinski (2016) comenta essa relação a partir da música, que, mesmo sendo um fragmento do passado, toca nossos sentidos e arrasta consigo inúmeras imagens associadas:

Escutamos com prazer a música a que estamos acostumados desde nossa juventude, talvez porque nos lembre os dias de nossa inocência e de nossa felicidade. Às vezes ficamos singularmente afetados com certas melodias que não nos parecem, nem a nós nem aos outros, ter expressão particular. A razão é que ouvimos essas músicas num tempo em que nossa alma estava profundamente afetada por alguma paixão para deixar sua marca em tudo o que se apresentava a ela naquele momento; e embora essa paixão tenha se desfeito por inteiro, assim como a lembrança de sua causa, a presença de um som que se encontra, porém, associado a ela costuma então despertar o sentimento. (STAROBINSKI, 2016, p. 286)

Nota-se a partir desse trecho o quanto podemos transferir nossas emoções para as obras culturais. Nesse sentido, as imagens cinematográficas adquirem um poder de excitar vibrações agradáveis e divertidas, o que as leva a ser uma fonte de prazer da vida humana. O despertar de uma sensibilidade nos espectadores ocorre porque, durante a experiência, avaliamos nossas imagens e nossas vidas em comparação ao que observamos na tela, inclusive como uma possibilidade de reelaboração de nós mesmos. Essa relação com as obras culturais é feita através do que nos toca, nos afeta, nos atravessa. Assim, as narrativas audiovisuais refletem, em diferentes dimensões e gradientes, as nossas histórias e as nossas conversas. De certa forma, traduzem imgeticamente a representação do cotidiano, inclusive as memórias pessoais, na busca que o corpo do espectador interaja por meio da afecção ao lidar com o dispositivo cinema. O mais impressionante é que nos acostumamos com a representação virtual de outros

tempos, lembrando épocas como a nossa infância e a adolescência ou até mesmo a relação com produtos culturais.

Reconhecer por imagens, ao contrário, é ligar a imagem, vista ou evocada de um objeto a outras imagens que formam com elas um conjunto e uma espécie de quadro, é reencontrar ligações desse objeto com outros que podem ser também pensamentos ou sentimentos (HALBWACHS, 2004, p. 55)

A nostalgia se apresenta, por vezes, como um passado idealizado, romântico e até reflexivo. O historiador Rui Bebiano (2006, p. 7) diz que a operação nostálgica desenvolve um processo de higienização do acontecido, limpando-o das irregularidades, fazendo parecer completo e coerente, transformando-o em um objeto de atração. Essa ideia tem relação com o que a Psicologia chama de *fading affect bias* (FAB) - em português seria algo como “viés de enfraquecimento da emoção” - e atua no favorecimento de memórias positivas em detrimento das negativas. Nas palavras de Walker; Skowronski (2009, p. 1), o FAB “mostra que as emoções associadas a memórias de eventos negativos geralmente desaparecem mais rapidamente do que as emoções associadas a memórias de eventos positivos”⁴⁵. Logo, o processo de reconstruir o passado na nossa memória autobiográfica⁴⁶ se torna um passado idealizado.

Ainda nessa tendência em suavizar as nossas experiências enquanto memórias, outro termo interessante para a discussão a respeito de “nostalgização” é *rosy retrospective* (também chamada de retrospectiva idílica) que, conforme Mitchell; Thompson (1994, p. 87), “é a tendência das pessoas de lembrarem e relembrem eventos que vivenciaram com mais carinho e positividade do que os avaliaram no momento de sua ocorrência”⁴⁷. Essa ponderação do passado ocorre porque tais fatos tendem a ser entendidos como superados, deixando de estar inseridos nas angústias do presente. Assim como o *fading affect bias*, as vivências guardadas conosco se tornam um esboço de passado, no qual faz-se retoques que atenuam e melhoram sua apresentação perante as demais lembranças.

⁴⁵ Tradução nossa: “The FAB shows that the emotion associated with negative event memories generally fades faster than the emotion associated with positive event memories”.

⁴⁶ Termo da Psicologia, a memória autobiográfica “é de fundamental importância para o *self*, para as emoções e para a experiência da personalidade, isto é, para a experiência de perdurar como indivíduo, numa cultura, ao longo do tempo” (CONWAY; PLEYDELL-PEARCE, 2000).

⁴⁷ Tradução nossa: “Rosy retrospection is the tendency for people to remember and recollect events they experience more fondly and positively than they evaluated them to be at the time of their occurrence”

As narrativas audiovisuais, ao promover o “retorno” de outros tempos, acabam por favorecer uma romantização das memórias. Segundo Matthew Leggatt (2020), ocorre uma estetização do período para o qual o espectador é transportado, tendo aspectos que possam arranhar a imagem cuidadosamente construída deixados de lado. Sobre esse embelezamento, Parente (2007) comenta que o tempo é puro processo e, enquanto tal, não pára de desdobrar-se, passando por passados não necessariamente verdadeiros. Em outras palavras, nem sempre as memórias de outros períodos partem necessariamente de experiências vividas, podendo se dar também por meio de experiências já midiaticizadas. Como aponta Bebiano (2006, p. 6), pela nostalgia se é capaz de navegar até um passado que jamais foi vivido, mas que é imaginado ou arquitetado a partir de modelos pré-estabelecidos, por meio de uma memória coletiva sobre tal acontecido. Ou seja, até mesmo quem não viveu o passado retratado em filmes e séries consegue se relacionar com o período e ser seduzido pelo poder de um passado idealizado. Destacamos que tais imaginários são muito potentes quando audiovisualizados sob as lentes da nostalgia.

Nesta perspectiva, Tavares; Prado (2017) propõem uma dupla abordagem para a relação da memória e a percepção do indivíduo. A primeira seria da ordem do vivido, em que se cruza a experiência pessoal com a memória coletiva; e a segunda abordagem se vale da ordem do não vivido, ou seja, quando a experiência coletiva alimenta a idealização no âmbito individual. Temos a diferenciação entre quem teve a experiência e o conhecimento daquilo retratado pela mídia, identificando-se com a narrativa num movimento de rememoração, e quem não viveu essas memórias, porém, movido pelo apelo e inspiração das imagens, de alguma forma se relaciona e é seduzido por esse passado.

Sobre a primeira situação, é preciso ficar atento quando o encanto da nostalgia altera as lembranças, dado que a memória é um exercício de seleção e construção, influenciada por afetos e pelo nosso lugar no presente (TAVARES; PRADO, 2017). Sendo assim, o jogo da nostalgia proposto pela mídia pode induzir na fabricação de novas memórias ou na transformação das mesmas, o que torna a nostalgia em um construto de passado. Para Leal; Borges; Lages (2018, p. 62), “estamos o tempo todo ressignificando nossas relações com o passado, e, nesse contínuo processo, as memórias podem adquirir um significado nostálgico que até então não possuíam”.

Sendo um tempo atravessado por outros tempos, a nostalgia retrabalha as nossas imagens, afecções e imaginários tecnoculturais. Quando levada para o audiovisual, incluindo

o cinema e a televisão, promove uma reciclagem de restos culturais, devorando e ressignificando imagens anteriores. Pode até mesmo anunciar uma falta de criatividade da indústria que, ao invés de vislumbrar as transformações do futuro, busca convocar referências culturais e imagéticas do passado. Esse movimento talvez seja reflexo da crise enfrentada no século 21, com a polarização política e o esgotamento dos recursos naturais, razões que fazem do futuro algo temível, tornando mais confortável e seguro experienciar as memórias. Ainda assim, conforme Sedikides *et al.* (2008), as narrativas nostálgicas refletem mais efeitos positivos que negativos. Essa constante inundação de memórias, na visão de Ulrich Gumbrecht (2015), gera uma imensa dificuldade em deixar o passado “para trás”. Logo, é um passado que dura no presente, nos fazendo observá-lo enquanto uma qualidade audiovisual que emerge em objetos culturais. No caso das produções imagéticas, nos propomos a chamá-la de nostalgia.

4.3. Nostalgicidade audiovisual

Ao perceber a nostalgia como um fenômeno tecnocultural da contemporaneidade, capaz de promover processos de “nostalgização” das narrativas, avançamos na identificação de uma qualidade nostálgica presente na materialidade audiovisual, cuja potência recoloca o passado em discussão, trazendo-o para o presente. Para compreender essa percepção, nos voltamos aos conceitos de duração, proposto por Henri Bergson (2019), e audiovisualidades, oriundo das pesquisas de Suzana Kilpp (2015).

A duração aparece aqui para tratar desse passado que não é esquecido, cujas imagens são recortadas das lembranças para agir no presente, reinventando-se. Bergson (1990) se refere a um estado de permanente mudança das coisas, num tempo que é indivisível, pois passado, presente e futuro coalescem. “A duração é o progresso contínuo do passado que rói o porvir e incha à medida que avança. Uma vez que o passado cresce incessantemente, também se conserva indefinidamente” (BERGSON, 2019, p. 47). Logo, não podemos dizer que o passado ficou esquecido, pois está sempre sendo atualizado. Tal processo é dotado de uma multiplicidade qualitativa que é convergente, contínua e acumulativa. Em seus estudos, Bergson (2019) denuncia a quantidade em detrimento à qualidade, visto que o tempo deixa de ser medido pela ciência, principalmente de forma matemática, para atentar-se a uma duração que é sentida. Embora não seja fácil enxergar a duração agindo, como se pudéssemos nos elevar

para observá-la de cima, as suas sensações são constantes, fundindo-se sem contornos precisos.

A duração bergsoniana é o tempo sem ser dividido em horas, é uma memória sensível, um devir que dura, uma mudança que é a própria da justaposição de tempos não cronológicos. “Meu estado de alma, ao avançar pela estrada do tempo, infla-se continuamente com a duração que vai reunindo; por assim dizer, faz bola de neve consigo mesmo” (BERGSON, 2019, p. 2). Nesse sentido, tudo no passado se lança e se retoma. Transpondo essas ideias para o audiovisual, já em contato com o que estamos sugerindo a respeito de representação nostálgica, podemos entender que a materialidade guarda tensionamentos aos quais podem ser reconhecidos e expandidos conforme nosso repertório. Mesmo quando não são percebidos pela memória, essas intensidades podem nos afetar e deixar suas marcas. Assim, devemos nos voltar para a transição, as coisas em si, colocando-nos na duração do objeto que pretendemos investigar.

Somado à duração, Kilpp (2015) se inspira no pensamento do cineasta e filmólogo soviético Serguei Eisenstein (2002) para reconhecer as audiovisuais como uma qualidade cinemática antes e para além do cinema, encontrada em diversos dispositivos do olhar. “Audiovisualidade é virtualidade. Atualiza-se audiovisual no cinema, no vídeo, na televisão e na Internet, por exemplo, mas permanece simultaneamente em devir, em potência” (KILPP, 2015, p. 35-36). Manifesta-se, portanto, a partir de um sentido durante do audiovisual como virtualidade, cujos sentidos têm origem em imagens que coalescem outras imagens e outros tempos.

O audiovisual se atualiza nas mídias e as transcende, numa superação que ocorre a partir de múltiplas plataformas que fazem circular diferentes construtos audiovisuais. Ou seja, pode-se atualizar cinema na televisão, na tela do celular, do computador ou tablet, na central multimídia do automóvel, etc. Esse virtual e suas atualizações na matéria alicerçam as especulações que fazemos acerca da nostalgia, um fenômeno participante da audiovisualização da cultura que está em curso. “Todas as expressões operam com imagens de outros tempos, assim se constituem as audiovisuais da tecnocultura” (PIRES, 2021, p. 132). Portanto, passamos a compreender a nostalgia também como uma virtualidade que dura se atualizando nas produções cinematográficas junto à experiência do espectador.

Com base nesses dois conceitos (duração e audiovisualidade), buscamos lançar um olhar sobre o fenômeno da nostalgia a partir das imagens do cinema, entendendo que nelas duram uma qualidade audiovisual capaz de evocar memórias, a qual nos propomos chamar de

nostalgicidade. Nesse ambiente ressonante, observa-se como a nostalgia é construída audiovisualmente e como essa potência se atualiza, tornando possível escavar camadas nostálgicas em que o tempo deixou rastros. Pode ser intuída tanto coletivamente, a partir de um imaginário tecnocultural, quanto individualmente, por meio de imagens-lembrança.

A nostalgia aborda a nostalgia numa perspectiva mais crítica, permitindo que saia da dimensão de lembrança agridoce para olhar o tempo com a percepção de que é atravessado por outros tempos. Essa abordagem nos leva a um entendimento mais complexo entre “os vestígios do tempo e as reconstruções históricas, incluindo as possibilidades de ironia e jogo ao repensar a história e nossas diversas relações com ela” (PICKERING; KEIGHTLEY, 2006, p. 924). A partir destas relações, a nostalgia é concebida enquanto uma audiovisualidade, pois nos revela o virtual do audiovisual a partir de imagens que carregam em devir toda potência de uma nostalgia virtualmente conservada. É preciso avançar no sentido de atribuir às imagens um processo de desdobramento, um vir a ser, pois, se falarmos nos termos de Bergson, as coisas possuem memória.

A nostalgia se atualiza em múltiplas superfícies midiáticas. Para Flusser (2007), o termo “superfície” seria o plano onde se institui as imagens, compreendendo desde as telas de pintura, os tapetes e os vitrais até as telas do cinema e da televisão, as páginas de revistas e os cartazes publicitários, numa tentativa de representar o mundo tridimensional o qual estamos inseridos. Independente de qual delas seja, nossos olhos vagam livremente por essas superfícies, podendo apreender a mensagem e depois tentar decompô-la. Sendo assim, a nostalgia pode envolver desde o cartaz do longa-metragem no cinema até suas variações na interface da Netflix; desde a exibição filmica na tela do cinema, passando pela tela da televisão, seja *streaming*, DVD ou transmissão por canal aberto ou a cabo, até a exibição na tela do tablet ou do computador; desde os conteúdos desenvolvidos profissionalmente para os meios de comunicação tradicionais, como reportagens em revistas, jornais e televisão, até a criação de vídeos opinativos produzidos pelo público-espectador para as redes sociais. Toda essa gama de superfícies faz parte de uma cultura audiovisual. A atualização da nostalgia em diversas superfícies midiáticas será observada a partir de dissecações e escavações nos capítulos cinco e seis, que compreendem a análise do filme *Jogador nº 1*.

Mais que incorporar os processos de “nostalgização” das narrativas, identificando onde as diferentes nostalgias se localizam materialmente nos filmes (referências, adaptações, época histórica, efeitos, trilha sonora e roteiro), a nostalgia engloba o que está em jogo nas

imagens, isto é, as produções de sentidos evocadas principalmente através de afecções e de imaginários. Essa qualidade a qual estamos propondo torna úteis imagens da tecnocultura, produz outras imagens e ainda as atualiza. Neste sentido, também se configura como uma qualidade tecnocultural, uma vez que suas imagens dizem respeito a outras temporalidades, a outras técnicas, a outras culturas. Nessa relação, as imagens mantêm na memória algo em devir, convertem-se em imagens dialéticas, que nos olham de volta, promovendo um diálogo.

Ao longo da pesquisa, o cinema tem se mostrado como um dispositivo de nostálgica. Objetivada a partir de uma tecnologia cultural na forma de imagens, sua manifestação material ocorre por meio dos processos técnicos (conforme as seis coleções propostas), enquanto sua manifestação virtual se instaura para além da percepção das imagens, contribuindo para que essa virtualidade seja capaz de instaurar algo semelhante a uma atmosfera ou até mesmo a uma aura. Este conceito é oriundo do filósofo Walter Benjamin (1969), que considera a aura como um conjunto de características que confere autenticidade a uma obra de arte. Ou seja, quando o artista cria sua obra, deixa com ela uma espécie de energia que circunda aquela materialidade, tornando-a singular perante as demais. A partir de um viés religioso, Benjamin utiliza a palavra aura para conceder uma espécie de força divina, como objeto a ser cultuado. Se essa obra de arte é única, não pode ser reproduzida. Entretanto, o desenvolvimento de tecnologias como a prensa de Gutenberg, a fotografia e, inclusive, o cinema tornaram possível a produção de cópias massivas que seriam responsáveis pelo “aniquilamento” da aura, ou seja, de sua autenticidade.

Embora o filósofo alemão avance seu pensamento levando à destruição da aura a partir da reprodução mecânica da arte, o conceito de aura permanece como algo relacionado ao sensorial da experiência. Nosso entendimento teórico se aproxima do trecho a seguir: “a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja. Observar, em repouso, numa tarde de verão, uma cadeia de montanhas no horizonte, ou um galho, que projeta sua sombra sobre nós, significa respirar a aura dessas montanhas, desse galho” (BENJAMIN, 1969, p. 170). É sobre essa especificidade mística, não tomada como crença religiosa, mas como um aspecto mágico que transcende a matéria e circunda o objeto é que estamos interessados ao vincular aura com a virtualidade promovida pela nostalgia.

A partir da aura, outras questões também se apresentam interessantes para o que a nostálgica carrega consigo em sua proposta, como a transformação do valor de culto da obra de arte para o valor de exposição do objeto. Essa discussão também é cara para Benjamin (1969), que considera o valor de culto a serviço do ritual e do sagrado, obrigando a manter

secretas as obras. Importava mais a existência dessas obras do que o acesso a elas. Em contrapartida, o valor de exposição é apresentado pelo teórico como uma expansão do ritual, deixando-as disponíveis ao público. De um lado, por exemplo, tínhamos as pinturas; de outro, a fotografia e o cinema. Essas duas últimas foram responsáveis por essa transformação cultural, capaz de tornar a obra de arte em uma mercadoria que precisa ser exposta constantemente para despertar o desejo de consumo.

Na lógica capitalista, a arte amplia seu alcance podendo estar ao acesso de muitos, o que a leva a ser um objeto de fetiche. Baudrillard (2006, p. 93) acredita que os objetos do cotidiano se tornam objetos de uma paixão, cujo investimento afetivo pode chegar próximo àquele dos relacionamentos amorosos. O fetiche, neste caso, é a força mágica, associada à ideia de desejo, que envolve os objetos. Na perspectiva do filósofo italiano Giorgio Agamben (2007, p. 61), o fetiche leva-nos “ao confronto com o paradoxo de um objeto inapreensível que satisfaz uma necessidade humana precisamente através do seu ser tal”.

A nostálgica, em devir no cinema, faz-se presente quando essas imagens técnicas conservam algo de virtual, quando instaura uma dimensão aurática a partir de um imaginário tecnocultural, quando se torna capaz de catalisar da memória uma imagem-lembrança, traduzindo nossa relação afetiva com o dispositivo cinematográfico. A reprodutibilidade técnica é típica da tecnocultura contemporânea, possibilitando a produção de imagens que devoram a si mesmas. Nessa ideia de virtualidade, aura e fetiche, observamos um trabalho do corpo (e da memória) que nutre e se nutre de certas imagens. Desta forma, a nostálgica se atualiza na cultura midiática pelas imagens relacionadas às nossas experiências sensoriais e memoriais.

Enquanto mídia, o cinema também apresenta suas próprias temporalidades. Essas temporalidades enunciam sentidos estéticos em imagens que, conservadas na memória, constituem sua nostálgica. Tais imagens reverberam dentro de nós, pois conservamos algo de virtual em imagens-lembrança que acionam marcas de diversos tempos da memória. Com base nisso, a proposição do construto de nostálgica busca tornar visível operações que contribuem para o devir de nossa consciência individual. A pesquisa em questão entende a importância da relação com o corpo do espectador, assim como sua ambiência sociocultural e repertório artístico, entretanto, não vamos adentrar os estudos da área da Comunicação voltados à recepção, uma vez que a incursão na linha de pesquisa em Mídias e Processos Audiovisuais adota uma visada sobre as imagens da tecnocultura e, sendo assim, destinamos nossa atenção

para a construção da nostalgicidade e seu caráter em devir, potente de ser acionado.

A nostalgicidade que dura no cinema pode ser compreendida como sintoma da nostalgia que atua na tecnocultura, pois é uma tendência virtual às imagens, uma experiência aurática dotada de potência. Todavia, essa nostalgicidade dura porque os processos “nostalgização” contribuem audiovisualmente para a sua duração, que ocorre através do choque de imagens dialéticas nas quais os elementos de diferentes tempos se fundem, causando-nos algum tipo de afecção. Nostalgicidade seria, portanto, a qualidade audiovisual que dura no tempo através da execução de recursos técnicos, estéticos e narrativos identificados nas coleções apresentadas anteriormente, capazes de despertar afecções oriundas de imagens-lembrança. Se tivéssemos que resumir: nostalgicidade é a audiovisualidade nostálgica *durante* na tecnocultura. Nesta pesquisa, estudamos suas inscrições e produções de sentido no dispositivo cinematográfico.

As imagens técnicas da nostalgicidade carregam em devir toda potência de um tempo conservado na memória e imaginado tecnoculturalmente. “O que nos atrai e captura nas imagens é justamente sua face profunda, seu lado invisível, seu passado de sombra, em suma, seu teor de medo, sua dolorosa lembrança da separação do mundo dos objetos, dos corpos. É justamente esse lado que nos engole” (BAITELLO, 2014, p.32). Para decifrar essas imagens dialéticas, é preciso mergulhar nelas, discretizando-as ao máximo na procura por registros da tecnocultura nessas diferentes temporalidades.

A pesquisa, assim sendo, volta-se para o virtual da nostalgia, atualizado no aparelho cinematográfico a partir de uma espécie de gramática que vamos analisar em detalhes no próximo capítulo. Com foco no objeto empírico e a partir de diversos movimentos metodológicos, cada tempo durante de uma vasta seleção de quadros-frames do longa-metragem *Jogador nº 1* será esmiuçado, tratando de inscrever nas imagens o que nelas advém de passado, um audiovisual de nostalgia que se constitui nessa e também em outras produções da Nova Nova Hollywood, repetindo operações capazes de criar uma ambiência aurática produtora de sentidos. O avanço por diferentes níveis de escavação revelará imagens dialéticas e nos permitirá constelar a uma diversidade de modos de enunciação da nostalgicidade no cinema.

5. DISSECANDO JOGADOR Nº 1

Depois de termos nos embrenhado nos materiais e conceitos do capítulo anterior, prosseguimos com a análise do longa-metragem *Jogador nº 1*, produção estadunidense lançada em 2018 e dirigida por Steven Spielberg. A trama transcorre no ano de 2045, período em que a humanidade passa mais tempo conectada a um sistema de realidade virtual chamado OASIS do que em sua vida fora das telas. Quando morre James Halliday, o idealizador do OASIS, ele deixa uma mensagem gravada propondo um desafio pelo qual o vencedor receberá não só a sua fortuna, mas também a propriedade da sua criação. Começa, assim, uma corrida mundial para descobrir três chaves escondidas no universo virtual de Halliday e sagrar-se o vitorioso do concurso. Essas pistas ocultas são chamadas de *easter egg*⁴⁸, ou seja, mensagens secretas dentro de outras mídias. Acompanhamos os acontecimentos através do adolescente Wade Watts (e também do seu avatar Parzival), junto dos amigos Aech, Art3mis, Daito e Sho. O grupo vai enfrentar a Innovative Online Industries (IOI), comandada por Nolan Sorrento, cujo intuito é controlar e monetizar o OASIS. O longa-metragem é baseado no livro homônimo de Ernest Cline.

Jogador nº 1 foi escolhido como *corpus* da pesquisa por ser considerado uma das produções cinematográficas que explora em demasia o uso de referências. O universo do OASIS concentra muitas associações a jogos de videogames, seriados, brinquedos, música, histórias em quadrinhos e outros filmes. Torna-se integrante da primeira coleção que propomos enquanto modalidade nostálgica, reunindo procedimentos técnicos e estéticos que convocam uma afecção oriunda de produtos da cultura pop. Esse aspecto nos fez optar em manusear suas imagens a fim de entender como essas marcas de outros tempos se manifestam no cinema e convocam o que estamos propondo enquanto nostálgica. Também escolhemos este longa-metragem por se tratar de uma produção dirigida por Steven Spielberg, responsável por inaugurar o modelo de *blockbuster* e, conseqüentemente, contribuir para a formação do cinema da Nova Hollywood, cujo legado caracteriza a produção filmica listada na nossa planilha. O orçamento⁴⁹ de US\$ 175 milhões já o configura como uma superprodução do cinema norte-

⁴⁸ Em português, *easter egg* significa ovo de Páscoa. Sua origem vem da tradição da Páscoa em que os pais escondem os ovos de chocolate das crianças. A palavra ganhou outro significado no universo dos *games* e da tecnologia.

⁴⁹ Dados obtidos no Box Office Mojo, site que registra as receitas de bilheterias de forma sistemática, através do seguinte link: <https://www.boxofficemojo.com/release/r12977793537>. Acesso em 20 dez. 2024.

americano, tendo sua bilheteria nos Estados Unidos em US\$ 137,690 milhões e no restante do mundo em US\$ 445,800 milhões. O faturamento total, inclusive, contribuiu para tornar Spielberg no primeiro diretor na história do cinema a arrecadar mais de US\$ 10 bilhões com todos os seus filmes, entre eles *Tubarão*, *E.T.*, *Jurassic park* e a série Indiana Jones⁵⁰.

Antes de realizar a análise do objeto empírico, apresentamos a metodologia da pesquisa desenvolvida numa articulação de variados procedimentos metodológicos, os quais serão abordados em suas especificidades nas próximas páginas. Logo após, prosseguimos pela parte laboratorial, retirando frames do longa-metragem e examinando tais imagens individualmente.

5.1. Aspectos metodológicos

A metodologia foi sendo desenvolvida conforme o fazer do próprio pesquisador na experimentação com o objeto empírico, sendo direcionada ao encontro de imagens que nos instigam a respeito de sua qualidade nostálgica. Entendendo que “método é caminho indireto, é desvio” (BENJAMIN, 1984, p. 50), buscamos descortinar as múltiplas dimensões de *Jogador nº 1*, desprendendo-se da familiaridade com suas imagens e conduzindo-nos à imprevisibilidade de outros itinerários não previstos. Deste modo, adotamos um processo de “deixar-se comandar por aquilo que queremos compreender, por aquilo que procuramos; o objeto é que convoca, instrui, chama” (MOLDER, 2010, p. 52).

A fim de dar a ver os sentidos conscritos de nostalgia que duram em *Jogador nº 1*, propomos a reunião de alguns procedimentos metodológicos conforme nos foram sendo necessários para avançar na análise, como uma demanda do próprio objeto pesquisado. Tal processo vai ao encontro de que “o objeto e o método se constroem reciprocamente” (CANEVACCI, 1997, p. 111). A metodologia da nossa pesquisa se inspira na perspectiva das audiovisualidades, uma vez que valoriza buscar caminhos para encontrar a relação da memória nas imagens. No sentido de organizar a materialidade e desvendar a virtualidade onde a nostalgia se atualiza no cinema, articulamos intuição, dissecação, desconstrução, escavação e constelações, procedimentos que vão em busca de “ver o que nos olha”, ou seja, de imagens dialéticas. Vejamos a seguir cada um deles.

⁵⁰ Marca foi apontada em matéria no site G1: <https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/steven-spielberg-se-torna-1-diretor-a-arrecadar-mais-de-us-10-bilhoes-com-filmes-apos-jogador-n-1.ghtml>. Acesso em 20 dez. 2024.

5.1.1. Intuição

O método intuitivo proposto por Bergson (1990; 2019) consiste em perceber o tempo como duração, no qual cada instante está ininterruptamente ligado ao outro, negando os intervalos que constroem a ideia de passado, presente e futuro. Ou seja, a intuição possui como objeto a mobilidade da duração. Tem como características criticar os falsos problemas, descobrir os verdadeiros problemas e formular os problemas em função de tempo.

O pesquisador assume o papel de observador que não olha de fora, mas se instala no agir dos objetos experimentados, possibilitando entrever aspectos opacos. Dessa forma, nos permitimos construir um lugar próprio para realizar perguntas, traçar o *corpus* e tornar o processo mais preciso. Esse método se torna um suporte para movimentos arqueológicos, como a escavação, e também para a produção de constelações (coleções que se constituem como forma de dar a ver diferentes construtos).

Como já apresentado no primeiro capítulo, o método intuitivo faz emergir um problema verdadeiro e auxilia na autenticação do misto, sendo este constituído pela virtualidade e suas atualizações. Trata-se de uma distinção entre os falsos e os verdadeiros problemas a partir das diferenças no objeto, sendo estas de natureza - e não de grau, como ocorre nos falsos problemas. Pela intuição, as questões subsequentes são analisadas mais em termos de tempo do que de espaço, “colocando-se na duração da coisa, deixando-se levar com ela pelo movimento segundo o qual ela dura atualizando-se” (KILPP, 2013, p. 9). Deste modo, tem-se a divisão do misto em duas tendências - ou duas “presenças puras” que diferem por natureza. Na nossa pesquisa, a nostálgica se apresenta como o virtual e o cinema, representado nesta etapa pelo filme *Jogador nº 1*, como o atual da pesquisa.

5.1.2. Desconstrução

Oriunda do desconstrucionismo, movimento filosófico concebido na década de 1960, a desconstrução nasce como um termo cunhado por Jacques Derrida para desfazer ideias tradicionais, muitas vezes calcadas em aparências, e considerar as complexidades da linguagem. Se o teórico pensava em termos textuais, da escrita propriamente dita, Kilpp (2015) leva o conceito para o audiovisual, a fim de compor o que chama de metodologia das molduras, um conjunto de procedimentos de análise para as audiovisualidades. Neste ambiente, a

desconstrução se baseia no esforço de realizar a desmontagem e decomposição dos elementos imagéticos.

Com a desconstrução, buscamos desenvolver atitudes de desnaturalização do olhar e ruptura com percepções superficiais e habitadas. Parte-se de um processo de questionar o dado-por-certo, mergulhar abaixo da superfície do significado, recusar o óbvio e, assim, revelar que o simples, na verdade, é complexo. A partir de outras leituras possíveis do objeto, a desconstrução acaba por reexperenciá-lo a ponto de reinventar perspectivas que permitam encontrar elementos minoritários e potentes de atualização. Para se chegar a essas qualidades nos audiovisuais, Kilpp (2010) propõe o desmonte das estruturas, considerando até mesmo rastrear as linhas de fuga contidas nas teorizações sobre o objeto. Estas ocorrem quando a natureza tecnocultural aponta para fora do objeto, dispersando-se.

5.1.3. Dissecação

Sendo crucial na nossa proposta metodológica, a dissecação é um procedimento técnico que visa a análise profunda das imagens. É subsidiária da desconstrução e funciona como uma metáfora para a dissecação de cadáveres, a fim de observar o funcionamento do corpo audiovisual a partir de suas entranhas, revelando as montagens, os enquadramentos e os efeitos de imagens. Ou seja, a partir da imobilidade, desmontar suas peças e engrenagens, revelando o movimento do objeto, sua duração.

De acordo com Kilpp (2010, p. 28), a dissecação consiste em “matar o fluxo, desnaturalizar a espetação, intervir cirurgicamente nos materiais plásticos e narrativos, cartografar as molduras sobrepostas em cada panorama, e verificar quais são e como elas estão agindo umas sobre as outras, reforçando-se ou produzindo tensões no agenciamento de sentidos”. Ao retirar as imagens do consumo habitual, torna-se possível analisá-las isoladamente em suas paradas, evidenciando elementos outrora discretos que, articulados com os demais, enunciam virtualidades.

Destaca-se, portanto, um trabalho laboratorial com as imagens. Esse processo pode ser realizado a partir de formas que visam desdiscretizar digitalmente o audiovisual, seguido da observação ora isolada ora em conjunto das imagens, comparando-as e combinando-as. Ao retirá-las do fluxo comunicacional, a metodologia nos coloca em um outro dispositivo que não o cinematográfico, de onde essas obras foram originalmente propostas para circularem, fazendo

com que possamos analisar os elementos que estão em jogo e como a nostalgia é construída audiovisualmente.

5.1.4. Escavação

A arqueologia das mídias é um campo de estudos que se vale da realização de escavações para autenticar devires tecnoculturais nos objetos pesquisados. Embora esteja inserida numa perspectiva de reescrever a história das mídias, criticando a versão canônica, descaracterizando o poder da novidade e considerando aspectos negligenciados ou ignorados, a escavação se integra à nossa pesquisa como procedimento metodológico para pensar em um tempo mais profundo, de práticas inscritas remotamente, numa coalescência de tempos.

No contexto da tecnocultura audiovisual, escavar é perceber o quê os objetos possuem de potente para além da superfície, perceber que no presente tem muito de passado. Inspirada no agir arqueológico, a escavação propõe caminhos para revolver o solo, buscando rastros, lembranças e restos. Pode ser realizada no sentido de dar a ver tanto as dimensões materiais (descrição e dissecação de artefatos, imagens, aparelhos, documentos, etc.) quanto memoriais (linguagens, mecânicas, contextos de uso, sentidos tecnoculturais). Escavar permite outros gotejamentos para além das primeiras impressões dos objetos.

No caso desta análise, utilizamos do procedimento escavatório principalmente quando se avança para o universo fora do filme, procurando por rastros deixados pelo objeto em suas atualizações. Essa materialidade que vai para além de *Jogador nº 1* (trailers, cartazes, arte gráfica, trilha sonora, vídeos e comentários de espectadores em redes sociais) possibilita medir sua repercussão no entorno, fazendo parte do dispositivo cinematográfico ampliado. Deste modo, as tecnologias, principalmente as midiáticas, podem ser consideradas como sítios arqueológicos disponíveis para escavações de suas imagens e arquivos, uma vez que carregam a memória da tecnocultura.

5.1.5. Constelações

Como falamos anteriormente, a nossa metodologia é direcionada ao encontro de imagens que nos instigam a respeito de sua qualidade nostálgica, o que nos possibilita em um momento futuro organizá-las em constelações. O termo “constelação” remete ao conjunto de estrelas, ou

seja, corpos celestes cuja luminosidade é observada da Terra, porém, é utilizado por Benjamin (2007) para mapear as imagens a partir da luz que emanam, sendo que seu rastro possibilita identificar o trajeto dentro da galáxia. Essas imagens são chamadas de dialéticas, uma vez que oferecem, ao mesmo tempo, imagens de memória e de crítica, numa coalescência de passado e presente.

Nossa pesquisa visa produzir imagens dialéticas ao fazermos sobre os objetos empíricos o trabalho crítico da memória. Quando a imagem aciona lembranças, certamente é dialética, fazendo com que se enxergue para além de sua materialidade. Reunidas em coleções, as imagens dialéticas se iluminam, formando constelações. Para Canevacci (1997), constelações consistem num deslocamento dos fatos empíricos da vizinhança excessiva ao distanciamento sideral, em relação ao sujeito cognoscente. “Da constelação é possível deduzir a trama que liga os fatos empíricos, os quais podem assim se inserir no processo do despertar, da redenção, do acabamento” (CANEVACCI, 1997, p. 113).

Como parte integrante da cartografia, a constelação reúne as características obtidas junto ao objeto, sendo no nosso caso, a partir da desconstrução e da dissecação. “Instituem-se mapas e constelações, territórios dinâmicos, transpassados e nunca finalizados, que autenticam linhas de fato e de fuga relativos ao movimento do objeto (em devir) que evolui, distinguindo-se de si rizomaticamente” (KILPP, 2015, p. 29). Frente a um conjunto heterogêneo de fragmentos, as constelações possibilitam criar relações antes não percebidas e iluminar significados que contribuem para pensar o problema. Não são formações naturais, mas resultado da liberdade em estabelecer associações entre suas partes.

Esse movimento de organização e formação de imagens dialéticas possibilita projetar constelações. Pela duração congelada nas imagens do *corpus*, analisada em procedimentos metodológicos que desmontam os elementos técnicos e estéticos, torna-se possível intuir a respeito da virtualidade enquanto formações culturais. Nesse exercício de giros, aprofundando-se nas atualizações realizadas, atinge-se o movimento que Bergson chama de reviravolta, o qual devolve à duração do objeto um novo significado apreendido.

A partir das metodologias sugeridas, articulando-as com o objeto empírico, nos propomos a realizar apontamentos, a partir do filme *Jogador nº 1*, sobre a nostalgicidade relacionada ao cinema. Assim como fez Kilpp (2003, p. 23), buscamos investigar as condições da experiência e, assim, “iluminar, como numa constelação, alguns sentidos virtuais das imagens”.

5.2. Laboratório de imagens

Para demarcar a qualidade nostálgica presente no cinema, trazemos nesta seção os procedimentos de desconstrução e dissecação, cuja intervenção técnica retira as imagens do fluxo cinematográfico, desmontando suas estruturas e buscando observar o que se encontra dentro das imagens. Também se faz importante demarcar lugares sonoros, audiovisuais e da ordem do roteiro, que colocam um tempo tal ali dentro. Após o processo, estas são devolvidas ao fluxo de maneira a encontrar o sentido global da união dessas imagens.

Quando propomos essa pesquisa para construir e desenvolver o conceito de nostálgicidade, não estamos atentos apenas às marcas técnicas citadas anteriormente (coleções), mas também o que essas marcas provocam, num processo de relacionamento com um conjunto de lembranças que ativa interpretações superestimadas do passado. Num exercício de desmontar e montar, aplicando lentes de aumento, fazendo observações detalhadas e identificando elementos, procuramos extrair sentidos das imagens, a fim de reconhecer a construção nostálgica que ali se faz presente.

Uma pesquisa sobre cinema envolve assistir vários filmes. Além da dedicação em leitura e escrita, a investigação também contou com muitas horas frente às imagens cinematográficas, tanto para os mais de 100 filmes da planilha quanto para todos aqueles que, sem características nostálgicas, não entraram na listagem. Entretanto, um dos longas-metragens foi assistido repetidamente durante os quatro anos de desenvolvimento da tese. A análise dissecatória de *Jogador nº 1* desenvolveu-se a partir de diversas sessões do filme, seja na televisão, no celular ou no computador, porém em diferentes versões:

- tradicional, com a reprodução da obra cinematográfica realizada a partir de uma plataforma de *streaming* mediante áudio e vídeo originais;
- somente imagens, desabilitando o áudio e também as legendas em português;
- somente áudio, colocando para reproduzir o filme em aplicativo no celular e apenas escutando os diálogos e a trilha sonora a partir de fones de ouvido;
- no software VLC, por meio do arquivo digital do filme no computador, pausando as imagens praticamente a cada segundo de exibição.

Em cada uma das sessões tivemos uma experiência diferente, podendo observar o filme de múltiplas formas, com variados enfoques e detalhes a chamarem a atenção. Por vezes,

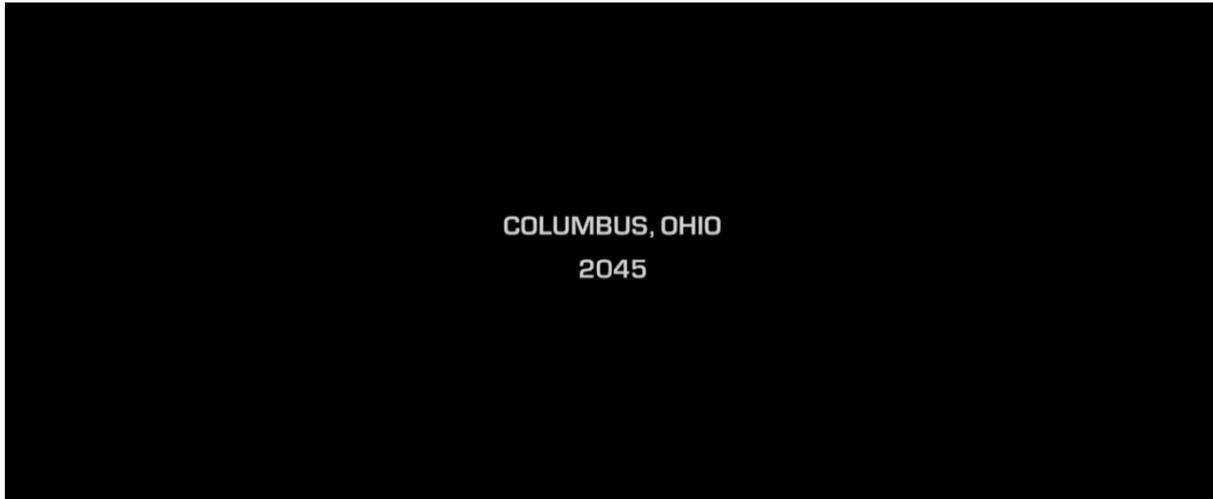
percebemos uma obsessão em tentar capturar todas as referências a outros produtos da cultura pop; por outras, notamos travar tentativas de buscar mais camadas interpretativas para o que estava sendo apresentado em cena. Quando necessário, nos vimos empenhados em realizar escavações para fora do que apresentavam as imagens, a fim de dar a ver relações extra-filme.

A maioria das cenas analisadas acontece em ambientes rodeados de imagens. São muitas coisas passando ao redor do protagonista, gravitacionando em seu entorno, o que dá a ver uma personagem audiovisual rodeada de inúmeras outras imagens. Identificamos uma sobreposição de imagens, pois a tela é saturada de elementos que não estão ali ao acaso. As imagens agem na memória do espectador, podendo reconhecer as referências culturais. Se captar alguma delas, pode se sentir beneficiado, como se fosse reconhecedor e integrante daquele universo ao qual o filme presta homenagem. Essa relação confere tanto para uma qualidade adicional ao projeto quanto gera tensão junto à sua narrativa. O volume de referências ocorre em nível tão elevado que a atenção do espectador pode ficar dividida entre acompanhar os acontecimentos envolvendo Wade Watts ou “desvendar” as referências. Dependendo do nível de nostalgia despertado, o espectador faz sua escolha, comprometendo uma das possibilidades.

Durante esse processo de dissecação, as imagens de *Jogador nº 1* foram congeladas inúmeras vezes, interrompendo seu fluxo contínuo, gerando frames, que podem ser considerados imagens-médias, ou seja, imagens que servem como síntese de um conjunto. Estabelecemos como objetivo conseguir dar conta do que estava inserido no quadro cinematográfico, sendo este o lugar de experiência e significação que limita o espaço do audiovisual. A partir dos enquadramentos, sem o movimento tão característico do cinema, nos propomos a investigar como as imagens estão agindo umas sobre as outras, produzindo tensões no agenciamento de sentidos.

Alguns softwares, como VLC, Photoshop, Shazam e Google Lens, nos permitiram sair da expectativa e contribuíram para a análise e apropriação dos frames observados. As diversas experimentações com *Jogador nº 1* se configuram como processos na tentativa de descortinar as audiovisuais que chamamos aqui de nostálgicidade. Para tal, durante os 140 minutos de duração, foram extraídos 145 frames, que serão apresentados na sequência, acompanhados do tempo exato de extração e um breve comentário.

Figura 104 - Abertura de *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

00'45'' - Nos créditos iniciais, começa a tocar *Jump* (1984), do grupo Van Halen. A canção tem em sua introdução um dos trechos de música popular mais imediatamente reconhecíveis no rock. Com esse som, surge na tela: "COLUMBUS, OHIO, 2045". Observamos um contraste entre um clássico musical do passado e um futuro ainda distante, uma possibilidade de mundo imaginado pelo cinema. Essa escolha causa um estranhamento perante outros filmes de ficção científica, uma vez que o gênero cinematográfico costuma apostar na combinação de música eletrônica e orquestral.

Figura 105 - Região das Torres em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

01'00'' - Logo após os créditos, a imagem que se revela é das Torres, localidade formada por vários trailers empilhados em estruturas de metal, como se fossem edifícios de trailers. Observa-se uma imagem acinzentada, tanto das torres quanto do céu ao fundo. Ao redor, drones sobrevoam a região. É a denúncia de uma realidade triste. Por outro lado, os sintetizadores alegres e aparentemente otimistas de *Jump* seguem sendo reproduzidos, vibrando em contraste com as imagens. Questionamos que talvez essa dualidade mostra um passado considerado agradável e otimista, enquanto o futuro apresenta uma versão pouco atrativa.

Figura 106 - A “favela do futuro” em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

01'20'' - O protagonista Wade Watts se depara com um telão preso em outra torre. Nota-se que, mesmo entre uma suposta “favela do futuro”, a tecnologia se faz presente, destacando-se no meio daquelas estruturas caindo aos pedaços. O telão reproduz propagandas de um novo produto que oferece a sensação da realidade.

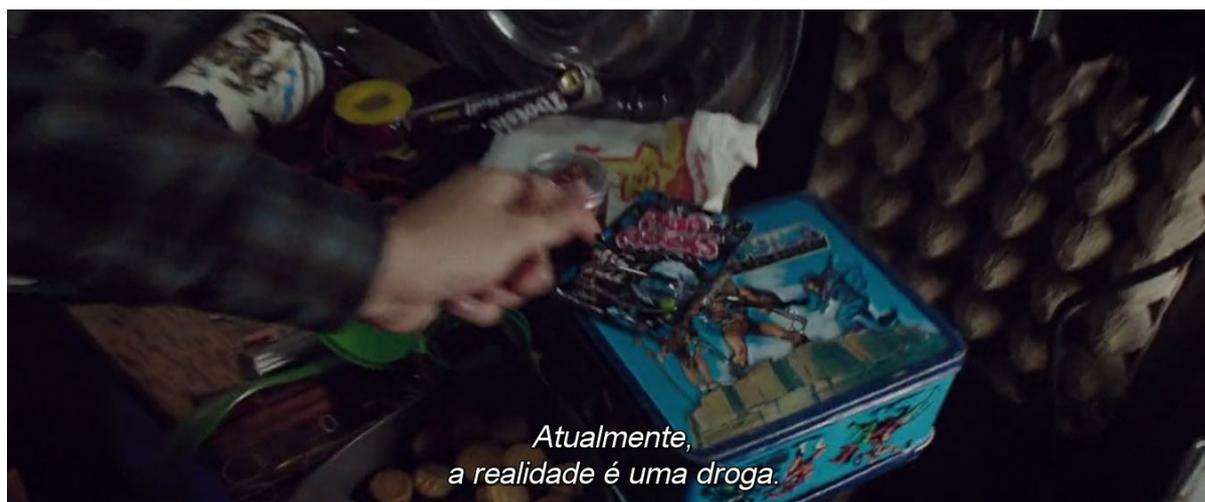
Figuras 107 e 108 - Realidade virtual em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

01'22'' até 02'05 - Ao descer de uma das torres, Wade passa por vários trailers com pessoas usando óculos interativos e realizando diversas ações, como surfar, dançar em *pole dance*, lutar boxe, dançar balé, jogar uma partida de tênis, etc. Percebemos que essas pessoas estão presenciando outras realidades, realidades virtuais. Se a ideia de metaverso já é algo comumente debatido na contemporaneidade, inclusive com os headsets de realidade virtual fazendo parte de muitas vidas, em 2018, quando o filme foi lançado, ainda era uma proposta, um enunciado de futuro. Um dos mais conhecidos, o Oculus Quest, por exemplo, foi lançado em 2019. Se compararmos com o lançamento do livro que inspirou o filme, lançado em 2011, o conceito proposto se torna até visionário.

Figura 109 - Caixa de *He-Man e os mestres do universo* em *Jogador nº 1*



Atualmente,
a realidade é uma droga.

Fonte: Elaborado pelo autor.

02'56'' - Wade entra em seu esconderijo e larga os óculos sobre uma caixa metálica de uma famosa série animada. Mesmo que rapidamente, observamos uma das primeiras referências diegéticas oferecidas pelo longa-metragem. Ao assistir congelando as cenas, retirando frames, tornou-se possível perceber os detalhes na caixa e identificar que se trata de *He-Man e os mestres do universo*, série animada lançada em 1983. Temos uma primeira pista para o que o filme logo iria propor: uma coalescência de tempos em uma mesma imagem.

Figura 110 - Entrada no OASIS em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

03'31' - Associamos os tempos futuros, o que imaginamos dele, a uma realidade com tecnologia avançada, que, inclusive, ainda não tivemos contato. A primeira vez que

percebemos isso em *Jogador nº 1* é quando Wade coloca os óculos do OASIS, o mundo virtual criado por James Halliday e seu amigo Ogden Morow. Adotando a linguagem técnica de câmera subjetiva, simulando a visão do personagem, percebemos a imersão em um sistema cheio de luzes que se movimentam para frente, prosseguindo sobre imagens que parecem reais. A partir deste momento, Wade assume a figura de Parzival, seu avatar no OASIS.

03'31'' - Toca a faixa *The Oasis*, do compositor Alan Silvestri.

Figura 111 - Mundo do jogo *Minecraft* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

03'40'' - A introdução no OASIS passa por vários mundos, sendo o primeiro deles o de *Minecraft* (2011). Interessante que há uma identificação do local, nomeando a referência ao público que está assistindo o filme. A franquia de jogos eletrônicos se tornou um fenômeno de vendas. O Mundo Minecraft retratado em *Jogador nº 1* é inteiramente quadriculado, constituído somente por formas cúbicas, exatamente como no *game* original. Percebe-se que os jogos para videogame parecem ter sido incorporados pelo OASIS, tendo cada um deles seus mundos próprios onde os avatares podem jogar e usufruir da experiência. Logo, há uma mudança tecnocultural, uma vez que a tecnologia do OASIS reúne várias formas de entretenimento que antes existiam separadamente (jogos para computador, jogos para videogame, jogos para celular, etc). Há outros mundos, como o de uma bola de tênis, onde é possível jogar golfe, voar de asa delta, jogar polo no gelo, etc, ou então o Planeta Ludus, no qual uma nave espacial gigante onde funciona um cassino. É possível apostar dinheiro nos jogos e máquinas, casar e

se divorciar (como em Las Vegas) e até ir em um motel apenas para adultos. Nota-se, assim, segmentos culturais anteriormente dissociados reunidos numa mesma plataforma.

Figura 112 - Batman em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

04'18'' - Ao passear por vários planetas e suas possibilidades, Wade cita entusiasmado - durante uma narração em off - que se pode fazer várias coisas no OASIS, entre elas esqui nas pirâmides do Egito, surfar no Havaí e, inclusive, escalar o Monte Everest com o Batman. Percebemos, neste caso, que ações típicas de uma viagem podem se fundir com personagens da cultura pop no OASIS. Ao apresentar o Batman, as tonalidades ficam escuras, torna-se noite, o que remete à atmosfera sombria concedida ao imaginário do Homem-Morcego. A partir de *Minecraft* e Batman, as referências também se mostram explícitas na produção, seja com elementos diegéticos (letreros) ou extradiegéticos (narrações do protagonista).

03'33'' a 16'54'' - Nesta sequência frenética de 13 minutos foi determinante parar o fluxo do filme, pausar as imagens, obter frames e observar com atenção praticamente cada segundo. São muitas coisas aparecendo na tela ao mesmo tempo, numa explosão de detalhes entre mundos e suas referências. Enquanto algumas delas são identificadas na tela, outras não apresentam tais sinais. Também se oferece destaque para determinadas alusões no centro do campo de visão do espectador; em oposição a outras que passam de relance em algum canto da tela, apenas para quem conseguir perceber. Se a trama explica que é preciso encontrar os *easter eggs* de James Halliday, o próprio filme cria *easter eggs* para os espectadores encontrarem ao longo de sua exibição. Neste sentido, as operações nostálgicas ocorrem quando o corpo-espectador

encontra o corpo-filme, ou seja, o espectador passa a identificar e viver nostalgicamente as referências apresentadas pela obra cinematográfica.

Figura 113 - Cyclops, de *Simbad e a princesa*, em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

04'41'' - Detalharemos as referências que, de acordo com a nossa bagagem cultural, conseguimos identificar ao longo dessa sequência de 13 minutos. Logo no início, durante a apresentação do universo do OASIS, observamos um gigante Cyclops, personagem do filme *Sinbad e a princesa* (Nathan Juran, 1958).

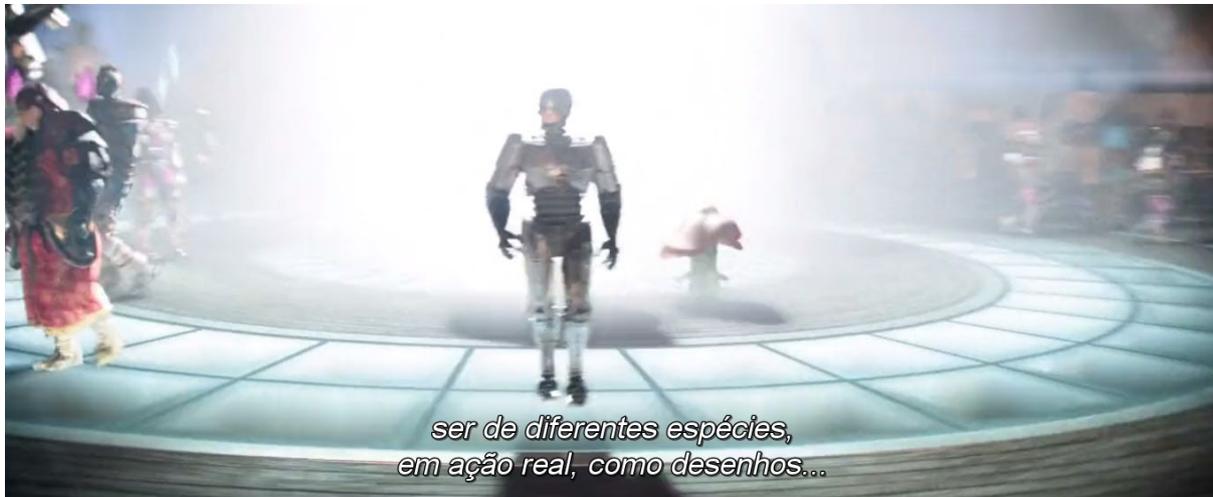
Figura 114 - Criatura de *Um lobisomem americano em Londres* em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

04'42'' - O monstro aterrorizante do filme *Um lobisomem americano em Londres* (John Landis, 1981) aparece caminhando de forma cambaleante no centro da imagem. À sua direita, ao fundo, as tartarugas do jogo *Battletoads* (1991) acabam de sair do portal.

Figura 115 - Robocop em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

04'45 - Entre as possibilidades de avatares escolhidos pelos usuários do OASIS podemos reconhecer o personagem-título do filme *Robocop - O policial do futuro* (Paul Verhoeven, 1987).

Figura 116 - Marvin, de *Looney tunes*, em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

04'46'' - Também se faz presente o alienígena Marvin, do seriado animado *Looney tunes*, produzido entre os anos de 1930 a 1969, tendo reprises até os dias atuais. Seus personagens, como Pernalonga, Patolino, Frajola, Piu-Piu, Taz, Papa-Léguas e outros, marcaram a infância de muitas pessoas.

Figura 117 - Sonic em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

04'57'' - Esperando na fila para entrar em um dos portais, temos a personagem Tracy, do jogo *Overwatch* (2016), e bem à direita, o personagem Sonic, o porco-espinho das fitas da Sega, criado em 1991 para competir com o Mario, da Nintendo.

Figura 118 - Hello Kitty e amigos em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

05'04'' - Encontramos caminhando praticamente ao lado do protagonista, à esquerda da imagem, Hello Kitty e seus dois amigos, o sapo Keroppi e o pinguim Badtz Maru. A personagem foi criada em 1974 no Japão e se tornou conhecida mundialmente.

Figura 119 - Planeta Doom em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

05'18'' - Quando Wade tenta localizar o amigo Aech no OASIS, somos direcionados para o planeta Doom, uma alusão a série de jogos eletrônicos desenvolvida a partir de 1993. A narrativa transcorre em um cenário apocalíptico no qual se luta contra demônios e mortos-vivos para salvar a humanidade. Em *Jogador nº 1*, presenciamos um campo de batalha entre escorpiões gigantes e heróis de vários tipos.

Figura 120 - Freddy Krueger, de *A hora do pesadelo*, em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

05'29'' - Durante a batalha, Aech atira em Freddy Krueger, vilão do filme *A hora do pesadelo* (Wes Craven, 1984).

Figura 121 - Parzival acessa inventário de itens em *Jogador nº 1*

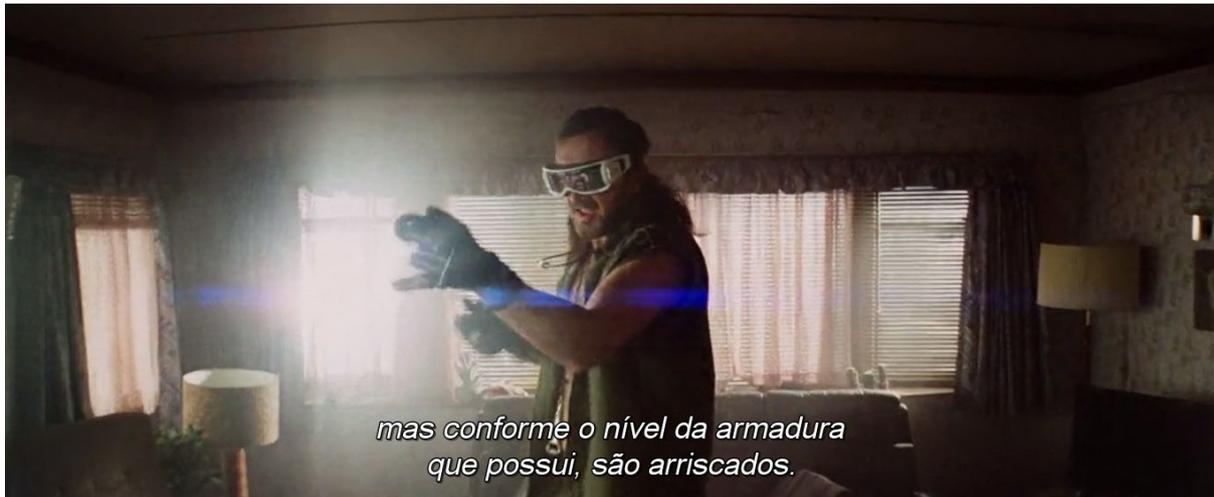


Fonte: Elaborado pelo autor.

06'04'' - A tela assume um menu que apresenta o item que Aech está procurando: Gregarius 120. Talvez este seja o momento em que percebemos que, desde a entrada de Wade no mundo do OASIS, o filme adotou imagens eletrônicas, inteiramente desenvolvidas por computador, num processo de programação visual, como se estivéssemos assistindo alguém manusear um videogame. Esse modelo de menu que aparece na tela é semelhante a diversos outros quando se pausa um jogo, sendo compreendido aqui como um elemento não diegético.

Figuras 122 a 124 - Contraste entre personagens e seus avatares no OASIS em *Jogador nº 1*





*mas conforme o nível da armadura
que possui, são arriscados.*



*Se for morto
seu avatar pode reviver*

Fonte: Elaborado pelo autor.

06'26'' - Neste momento há uma quebra da linguagem digital para observarmos como estão se comportando os usuários fora da plataforma virtual, fora deste metaverso. É possível perceber o contraste do namorado da tia de Wade, cujo avatar é um personagem alto, grandalhão e que veste a armadura do herói Terran, da série de jogos *StarCraft* (1998), para o homem cabeludo, magro e morador de um dos trailers na região das Torres. Também são apresentados outros usuários, como a mãe vestindo pijama sobre um roupão de banho que acaba tendo seu avatar de soldado morto na batalha do OASIS. O mesmo ocorre com um homem em um restaurante, uma menina em seu quarto e um funcionário de uma corporação. Todos eles estão batalhando no Planeta Doom.

Figura 125 - Pôster de *Donkey Kong Junior* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

06'53'' - No quarto da garotinha que fica brava ao perder seu avatar no Planeta Doom, há um poster do jogo de videogame *Donkey Kong Junior* (1982), lançado pela Nintendo.

Figura 126 - Jason, de *Sexta-feira 13*, em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

06'55'' - O personagem Jason, vilão dos filmes de terror *Sexta-feira 13* (Sean S. Cunningham, 1980), também é um avatares lutando no planeta Doom.

Figura 127 - Leonardo, de *As tartarugas ninja*, em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

07'08'' - Leonardo, integrante do quarteto das *As tartarugas ninja* (personagens criados em 1984), passa atrás de Wade/Parzival. É impressionante o número de referências que foram identificadas após pausar constantemente a imagem e observar atentamente os elementos presentes no quadro cinematográfico. Durante as primeiras exibições do filme, em seu fluxo contínuo, não foi possível dar conta de tantos detalhes na tela. Por vezes, pontos de nosso interesse estavam em destaque, junto à ação do protagonista, por outras vezes, encontravam-se em diferentes regiões da imagem, inclusive desfocados.

07'12'' - Toca *Everybody wants to rule the world* (1985), do grupo Tears for Fears.

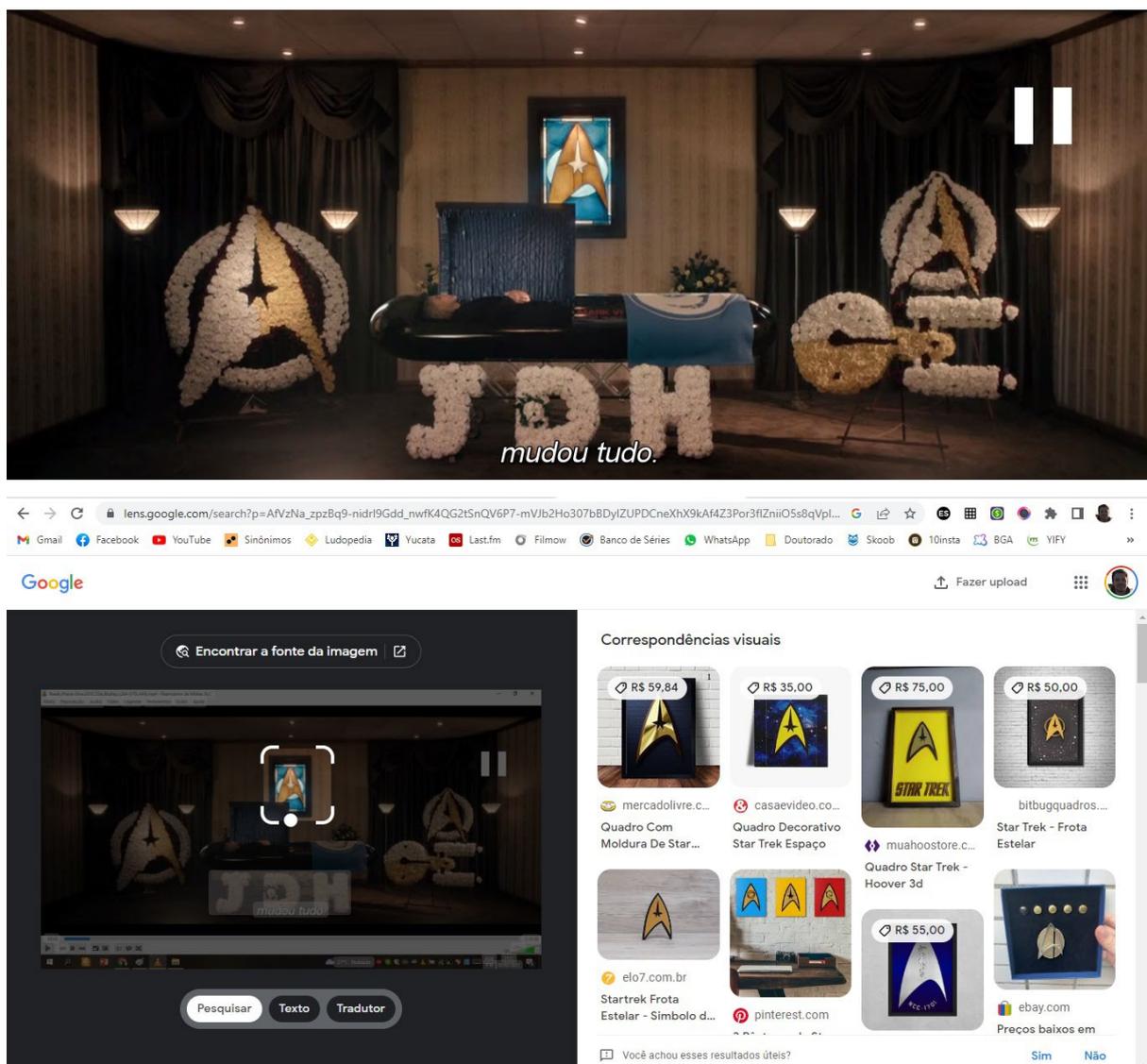
Figura 128 - Figura de James Halliday remete à Steve Jobs em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

07'15'' - A figura do criador do OASIS, James Halliday, é apresentada com semelhanças a Steve Jobs, criador da Apple, que lançava seus produtos em eventos onde se portava em um palco palestrando sobre as novidades desenvolvidas por sua empresa. A relação vai além do estilo informal de vestuário, pois Jobs gostava de realizar comentários espirituosos e Halliday tenta o mesmo ao dizer para a plateia: “Se olharem abaixo das suas cadeiras... [público se abaixa para olhar] descobrirão que não há nada aí (risos). Mas levaremos até vocês, agora”.

Figuras 129 e 130 - Funeral de Halliday em *Jogador nº 1* apresenta símbolos de *Star trek*, identificados a partir do Google Lens



Fonte: Elaborado pelo autor.

08'06'' - Na imagem em que aparece o velório de James Halliday, notamos ao fundo um quadro com um símbolo e, nas laterais do caixão, duas coroas de flores que remetem ao mesmo símbolo. Sabendo que provavelmente este símbolo faz parte da cultura pop, salvamos uma cópia do frame e submetemos ao Google Lens, um aplicativo de reconhecimento de imagem projetado para trazer informações relevantes usando análise visual. Imediatamente, o software identificou que a imagem seria de uma cena do filme *Jogador nº 1*. Ainda assim, não demonstrou resultados para o símbolo que estávamos procurando. Fizemos um recorte da imagem, reduzindo para mostrar apenas o quadro, e submetemos novamente ao Google Lens. Logo em seguida, a busca identificou ser a insígnia do seriado *Star trek - Jornada nas estrelas*, iniciado em 1966 e que depois expandiu para muitos outros produtos na televisão e no cinema. Fica evidente que, mesmo tendo um repertório abrangente sobre a cultura pop, sempre pode ter algo que nos escape. Neste caso, embora *Star trek* seja uma franquia bastante conhecida, não tivemos contato com a obra em nenhuma de suas versões para reconhecer a insígnia tão emblemática para os fãs da série. Após essa investigação, ainda percebemos que no mesmo quadro cinematográfico havia uma coroa de flores que remete à nave espacial USS Enterprise.

08'10'' - Toca *Hello, I'm James Halliday*, de Alan Silvestri.

Figura 131 - Sala de aula em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

08'32'' - Observamos aqui mais uma maneira de mostrar as novidades presentes em 2045: uma sala de aula em que é possível levantar o tampo das classes e utilizá-lo como uma tela transparente e interativa. Nesse exemplo, o vídeo de James Halliday é apresentado para

crianças. A professora acompanha na lousa, sendo uma tela grande na parede, e os jovens em suas telas individuais. Percebemos uma tentativa de imaginar o futuro, ou seja, suas transformações numa escola de educação infantil. Porém, veremos na obra original (o livro de Ernest Cline), que muitos dos estudantes realizam suas aulas através do OASIS. Parece que o filme tenta mostrar uma alternativa de futuro mais próxima dos espectadores de 2018, quando foi lançado nos cinemas. Vale lembrar que a existência de diferenças significativas entre a obra literária e suas adaptações para o audiovisual é algo bastante comum.

Figura 132 - Objeto semelhante a um tablet em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

08'52'' - Contemplamos no centro da imagem um artefato vertical que se abre, puxando suas laterais, e forma uma tela. Certamente há uma preocupação em mostrar que as telas fazem parte do cotidiano das pessoas, estando em todos os lugares e de fácil acesso, como um item portátil ainda mais prático que um tablet ou um celular. Essas tecnologias apresentadas ao longo do filme chamam a atenção porque revelam um futuro imaginado, ou seja, a tentativa de propor um caminho para onde a humanidade teria avançado, positiva ou negativamente.

Figura 133 - Avatar de James Halliday em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

09'14'' - No vídeo com as instruções de James Halliday, o próprio se transforma no avatar Anorak, o Sábio. Essa passagem traduz como as pessoas cada vez mais se confundem imageticamente com suas representações imagéticas em rede. Até mesmo a voz dele muda, ganhando tons mais graves, condizente à figura de um mago de idade avançada.

Figura 134 - Título original do filme em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

10'04'' - A tela fica escura e aparece o título do filme ao som de *I hate myself for loving you* (1988), canção da banda Joan Jett & the Blackhearts. Acompanhar o filme em uma sessão sem imagens, apenas através do som, é acompanhar não só os diálogos, mas principalmente a trilha sonora formada por clássicos dos anos 1980. São as músicas famosas que se destacam,

mesclando a ideia de um futuro tecnológico com uma estética sonora retrô, ou seja, que celebra o passado midiático através do que foi produzido musicalmente em décadas do século anterior. Ao longo do filme, ouviremos ainda muitas outras canções da década de 1980. Já a trilha sonora instrumental é assinada pelo compositor Alan Silvestri, sendo este seu primeiro trabalho em parceria com Steven Spielberg. Ainda assim, as composições lembram muito outros filmes de aventura do diretor, como *Indiana Jones: Os caçadores da arca perdida* (1981), *E.T. - O extraterrestre* (1982), *Hook - A volta do capitão gancho* (1991) e *Jurassic park* (1993), que utilizam um som orquestrado, de música de concerto, sem sintetizadores. O ritmo empolgante da trilha condiciona a ação, com tons festivos, otimistas e empolgantes, capturando a atmosfera dos filmes familiares dos anos 1980 e 1990. Essa característica pode ser associada aos temas de filmes clássicos da carreira de Spielberg, despertando memórias afetivas no público que acompanhou esses sucessos. A partir da sessão filmica exclusivamente sonora, conseguimos direcionar o foco para a trilha sonora assinada por Silvestri. Numa das escavações para fora do filme, encontramos o álbum com as 22 faixas compostas para *Jogador nº 1*, o qual está disponibilizado nas principais plataformas de áudio, como Spotify⁵¹, Deezer e YouTube Music. Destacamos *Hold on to something*, *Wade's broadcast*, *Looking for a truck* e *End credits* como as que possuem uma atmosfera dos filmes produzidos nos anos 1980.

⁵¹ Link para ouvir a trilha sonora de *Jogador nº 1* composta por Alan Silvestri: <https://open.spotify.com/album/67Zn3Hms3WejuXkOI9wk11>. Acesso em: 8 mai 2023.

Figura 135 - Comentários junto ao vídeo da música-tema de *Jogador nº 1* no YouTube

The image shows a screenshot of the YouTube interface. At the top, there is a search bar with the text 'Pesquisar' and a microphone icon. Below the search bar, there are several comments from users. Each comment includes a profile picture, the user's name, the time since the comment was made, the text of the comment, and the number of likes and replies. The comments are as follows:

- Cyborg Ocam** há 5 anos (editado): Bravo Mr. Silvestri! This really captured the optimism and sense of wonder Hollywood used to have, this isn't boring, this is classic blockbuster score! (305 likes, 1 reply)
- Cloras McSmugger** há 5 anos: Sounds like one of them old movies with a memorable score, bravo Mr Silvestri. (485 likes, 1 reply, 8 respostas)
- Ice Eristic** há 5 anos: Both the soundtrack and the film are amazingly done! Brings back 80s vibes and I love it!!! (12 likes, 1 reply)
- ZodiacLives** há 5 anos: Sounds exactly what you would expect for a movie with a lot of love for 80s nostalgia. I love it. (147 likes, 1 reply, 5 respostas)
- Tatokun** há 5 anos: This i how i describe this title theme: E.T. Back to the future, Indiana Jones, Forest Gump, Medal of Honor, Jurassic Park, Star Wars. PRICELESS! (222 likes, 1 reply, 3 respostas)
- Orions Angel** há 5 anos: As someone who grew up in the 80's. Alan Silvestri's main theme for Ready Player One sounds very 80's and very Spielberg! Bravo! (53 likes, 1 reply)
- Gabriel Oliveira** há 5 anos: Man, I'm crying a lot. It's so beautiful, fantastic, nostalgic. Another great and memorable work from Alan Silvestri. I'm excited to see the movie and hear the entire score. (21 likes, 1 reply, 1 resposta)
- Hans Melbye** há 5 anos: So much nostalgia, reminds me of those 80s and 90s blockbusters I used to watch when I was little. :) (3 likes, 1 reply)
- ElwinBc** há 4 anos (editado): What a shockingly amazing nostalgic theme song. The childhood memories 😊 (2 likes, 1 reply)

Fonte: Elaborado pelo autor.

Atentamos-nos, principalmente, à faixa *Main title*, que serve como tema do longa-metragem. A canção resume a experiência sonora de assistir *Jogador nº 1*, pois remete a aventuras e a fábulas através de um tom edificante de heroísmo. Também fizemos o movimento de buscar a canção no YouTube⁵², onde foi possível ler comentários de usuários da plataforma a respeito de suas afecções com a música. Vários desses comentários inserem as sensações no âmbito da nostalgia, como mostram algumas frases aqui traduzidas: “[A canção] capturou o otimismo e o senso de admiração que Hollywood costumava ter”, “Parece um daqueles filmes antigos com trilhas sonoras memoráveis”, “Traz de volta a vibe dos anos 80”, “Soa exatamente como você esperaria de um filme com muito amor pela nostalgia dos anos 80” e “Tanta nostalgia, me lembra aqueles *blockbusters* dos anos 80 e 90 que eu assistia quando pequeno”.

Figura 136 - Ryu, de *Street fighter*, em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

10'34'' - À esquerda da tela, um dos pilotos na corrida é o lutador Ryu, do jogo *Street fighter* (1987), que caminha entre os carros prontos para dar partida

⁵² Link para a faixa *Main title* e seus comentários no YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=RG_56ZfqQk

Figura 137 - Mach 5, de *Speed racer*, em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

10'35'' - À esquerda da tela, um dos automóveis aguardando o início da corrida é o Mach 5, da série de mangá e anime *Speed racer* (1960). Ganhou filme produzido por Hollywood em 2008.

Figura 138 - Van de *Esquadrão classe A* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

10'41'' - Também entre os veículos em espera está a van utilizada pelos personagens da série televisiva *Esquadrão classe A* (1983-1987) sobre um grupo de ex-militares que atuam como mercenários utilizando práticas de guerra. Ganhou filme em 2010. A van se encontra à direita na imagem.

Figura 139 - Roteiro destaca a cultura pop na narrativa de *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

11'07'' - Ao comentar sobre Os Seis, Wade diz que, assim como ele, o time de elite da organização IOI passa o tempo todo estudando a cultura pop pela qual Halliday era obcecado. Percebemos que uma das maneiras para descobrir o grande desafio da trama é buscar pistas da cultura pop de décadas anteriores, algo que os caçadores dos *easter eggs* fazem regularmente. Desta forma, o longa-metragem assume que irá trabalhar explicitamente com referências, o que compõe um universo tanto de homenagem a obras do passado quanto de uma leitura própria sobre esse passado, inseridas ao seu modo na narrativa. Torna-se declarado que o mundo do filme assume esse lugar de referência à cultura pop.

Figura 140 - Veículo da Hot Wheels em *Jogador nº 1*

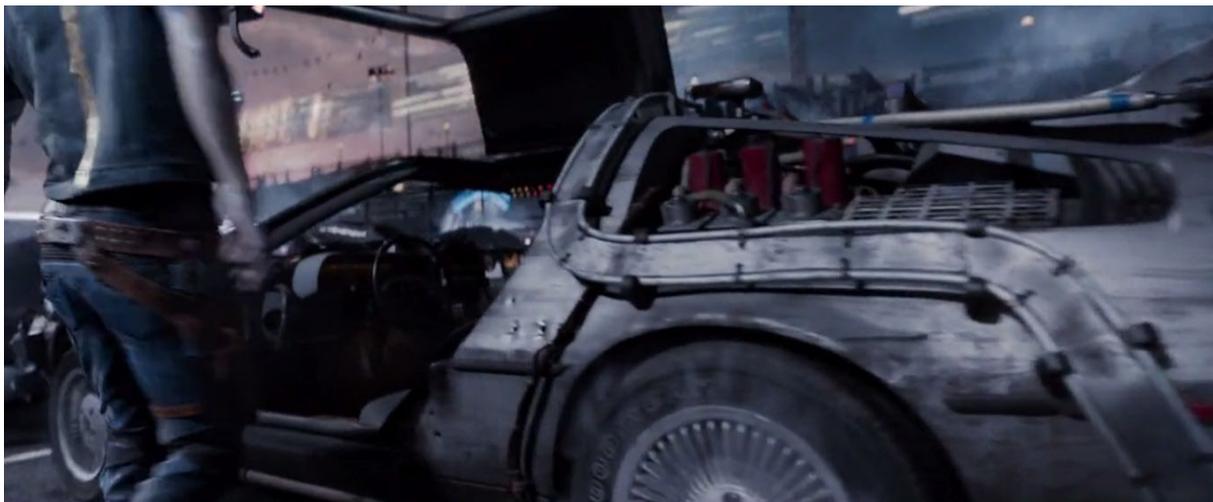


Fonte: Elaborado pelo autor.

11'30'' - O carro que Aech, melhor amigo do protagonista, utiliza na corrida é um Firestone Big Foot, cujo modelo foi lançado como brinquedo para crianças e colecionadores pela Hot Wheels.

11'40'' a 12'30'' - Volta a tocar *I hate myself for loving you*, de Joan Jett & the Blackhearts, por cerca de um minuto

Figuras 141 e 142 - DeLorean, coldre de Han Solo e fivela de *Thundercats* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

12''10'' - Parzival dirige um DeLorean, modelo automobilístico que ficou famoso no filme *De volta para o futuro* (1985). O protagonista veste um coldre idêntico ao de Han Solo, da saga *Star wars*, cuja trilogia inicial foi lançada, respectivamente, em 1977, 1980 e 1983. A fivela do coldre de Wade apresenta o logo da série animada *Thundercats* (1985-1989).

Figura 143 - Nova York ambienta o primeiro desafio em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

12'41'' - Mesmo tendo usuários de vários países, as raízes estadunidenses do OASIS são impressas no metaverso da companhia de Halliday. O primeiro desafio se apresenta como uma corrida cujo cenário é a cidade de Nova York, inclusive mostrando suas ilhas, a ponte do Brooklyn, a fachada do restaurante judeu Ratners, o letreiro da Silvercup Studios e a imponente Estátua da Liberdade. Percebemos que o filme privilegia cenários, produtos culturais e personagens dos Estados Unidos, tendo-os como heróis na narrativa, relegando os demais, como os orientais Daito e Sho a meros coadjuvantes. Essas escolhas reforçam uma interpretação da cultura pop a partir de um viés norte-americano.

Figura 144 - *Jogador nº 1* se transforma em um jogo de corrida



Fonte: Elaborado pelo autor.

12'43'' - Toda sequência da corrida é praticamente a emulação de uma fase de videogame. A pista apresenta obstáculos, como rampas que fazem os carros saltar, vagões de metrô e caminhões longos passando pelo caminho, bolas de destruição, canteiros de obras e serras que levantam da pista. A sensação é de acompanhar algum jogo de corrida em tempo real.

Figura 145 - Motocicleta de *Akira* em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

13'31'' - Em alguns momentos, é possível intuir que o filme procura identificar suas referências, como é caso do protagonista perguntando “Aech, você viu isso?” e o amigo responde “É a moto Akira by Kaneda”. Temos aqui a identificação da motocicleta utilizada por Art3mis, uma concorrente de Wade na disputa pela corrida. *Akira* é o nome do mangá japonês publicado entre 1982 e 1990. Em 1988, virou filme com direção e arte do criador do mangá, Katsuhiro Otomo. A moto do protagonista Shotaro Kaneda se chama Akira. A moto de Art3mis ainda apresenta em ambas rodas dianteiras o logo do Atari 2600.

Figura 146 - Luzes da motocicleta remetem ao filme *Tron* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

12'54'' - Além da referência à *Akira*, a motocicleta dirigida por Art3mis lembra os veículos do filme *Tron - Uma odisseia eletrônica* (Steven Lisberger, 1982) por suas rodas luminosas em neon.

Figura 147 - Parzival cita o Twitch em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

13'44'' - Parece que o site de *streaming* de vídeo lançado em 2011, Twitch, ainda é relevante em 2045, pois Parzival cita a plataforma ao dizer que assistiu os tutoriais e *streams* de Art3mis no Twitch.

Figura 148 - Marquise de cinema exibe “Jack Slater” em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

14'42'' - Em uma das ruas de Nova York, os competidores passam por um cinema de calçada cuja marquise está escrito “JACK SLATER”. Desconhecendo um filme protagonizado por Arnold Schwarzenegger com esse título, fizemos uma busca pela filmografia do ator no site Internet Movie Database (IMDB) para confirmar essa informação. Realmente, não há produção cinematográfica chamada “Jack Slater”, porém, após uma busca no Google com essas palavras-chaves, constatamos se tratar do nome do personagem que o ator interpreta no filme *O último grande herói* (John McTiernan, 1993).

Figura 149 - T-Rex ataca os carros em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

14'51'' - Os pilotos da corrida precisam enfrentar a fúria de um Tiranossauro Rex, figura emblemática do filme *Jurassic park*. Se tentar ser mais preciso, pode remeter a *O mundo perdido* (Steven Spielberg, 1997), sequência na qual o T-Rex vai para a cidade de Nova York. Ambos foram baseados em livros do escritor Michael Crichton e dirigidos por Spielberg, que, neste caso, presta homenagem a si mesmo em sua contribuição para a cultura pop.

Figura 150 - King Kong no topo do Empire State Building em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

14'54'' - Parzival observa um gorila gigante em cima do famoso prédio Empire State Building. Essa imagem é uma referência ao filme *King Kong* (Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, 1933), primeira de uma série de produções envolvendo a criatura.

Figura 151 - Batmóvel do seriado dos anos 1960 em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

15'18'' - Entre os carros participantes da corrida, está o batmóvel original, o primeiro modelo criado para o seriado televisivo *Batman* (também conhecido como *Batman e Robin*), exibido entre os anos de 1966 a 1968

Figura 152 - Personagem homônimo de *O gigante de ferro* em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

17'08'' - Temos mais uma referência identificada nos diálogos de *Jogador n° 1*. Ao entrar na oficina de Aech, Art3mis se depara com um enorme robô e pergunta: “Onde encontrou um Gigante de Aço?”. O personagem robótico com visual retrô aparece na animação *O gigante de ferro* (Brad Bird, 1999), cujo título original é *The iron man*. O longa-metragem serve como uma homenagem aos filmes de ficção científica dos anos 1950. É curioso notar que a própria legenda provavelmente confundiu a referência com o filme *Gigantes de aço* (Shawn Levy, 2011).

Figura 153 - Caixa de *A rocha encantada* em Jogador nº 1



Fonte: Elaborado pelo autor.

17'22'' - Parzival pega uma caixa cuja tampa apresenta vários personagens que remetem a algum programa de televisão que utiliza de fantoches, no estilo de *Os muppets* (1955) e *Vila Sésamo* (1969-1977). Após diversas pesquisas no Google a respeito de algum antigo seriado infantil com fantoches, identificou-se tratar dos personagens de *A rocha encantada* (1983-1987).

Figura 154 - Nave Galactica em Jogador nº 1



Fonte: Elaborado pelo autor.

17'23'' - Ao abrir a caixa de metal, Parzival se depara com uma miniatura da nave Galactica da franquia *Battlestar Galactica*, que teve sua primeira produção em 1978.

Figura 155 - Nave do filme *Aliens* em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

17'27'' - Também observamos na mão de Parzival a miniatura da nave Sulaco, do filme *Aliens - O resgate* (James Cameron, 1986).

Figura 156 - Nave espacial de *Corrida silenciosa* em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

17'30'' - Outra miniatura apresentada é do cargueiro espacial Valley Forge, do filme *Corrida silenciosa* (Douglas Trumbull, 1972).

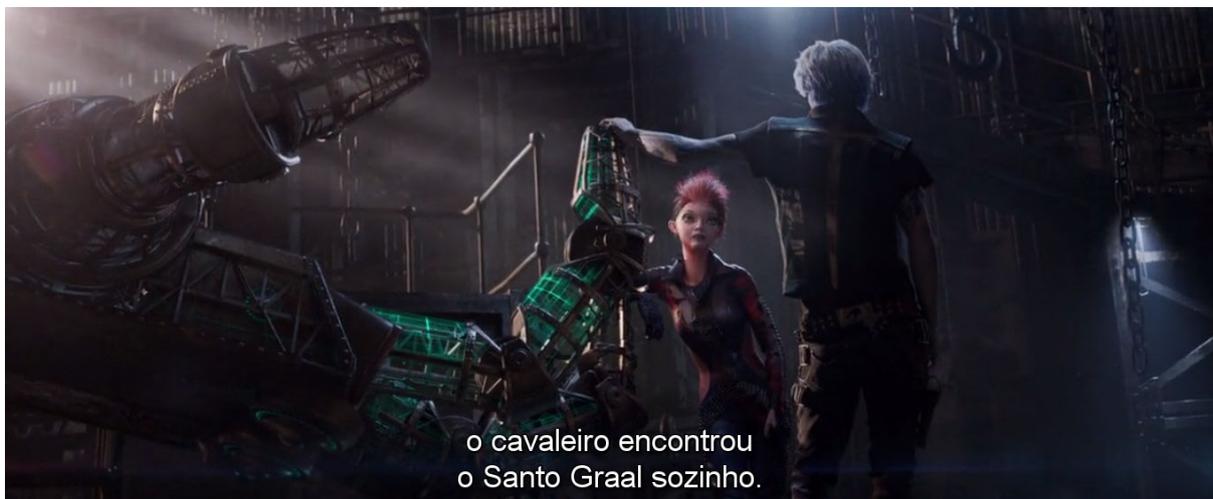
Figura 157 - Nave de *Duna* é citada em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

17'31'' - Após mostrar as miniaturas anteriores, Parzival pergunta onde está a nave Harkonnen, da saga *Duna*, baseada no romance de Frank Herbert lançado em 1965 e que ganhou versões cinematográficas dirigidas por David Lynch, em 1984, e por Denis Villeneuve, em 2021 e 2024. Ao fundo da imagem, à direita, identificamos uma TARDIS, ou seja, uma das cabines telefônicas que funcionam como máquinas do tempo na série *Doctor who*, criada em 1963 e ainda em exibição com cerca de 40 temporadas.

Figura 158 - Origem do nome Parzival é explicada em *Jogador n° 1*

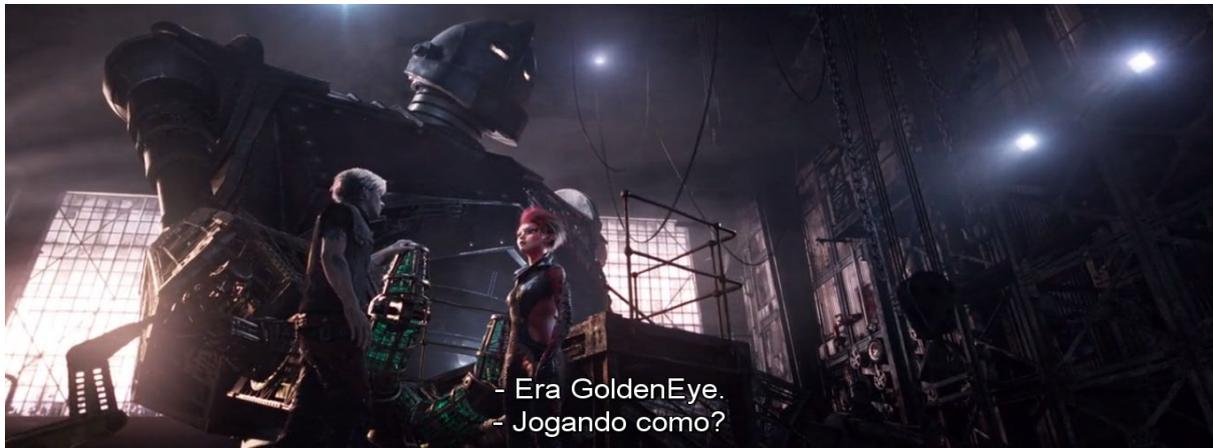


Fonte: Elaborado pelo autor.

18'10'' - Em diálogo entre Parzival e Art3mis, o nome do avatar de Wade é discutido. Este se refere à mitologia arturiana na qual o cavaleiro da Távola Redonda, Sir Percival, encontrou

sozinho o Santo Graal, ou seja, o cálice que Jesus utilizou na Última Ceia. Soma-se a essa referência, a espada dourada que aparece desenhada nas costas do colete jeans que Parzival veste durante o filme.

Figura 159 - Parzival cita jogo *GoldenEye* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

18'22'' - Art3mis testa os conhecimentos de Parzival a respeito do criador do OASIS em uma série de perguntas. A primeira delas é sobre o tiro em primeira pessoa (TPP) preferido de Halliday, obtendo como resposta: *GoldenEye*. Pode ser tanto uma alusão ao filme *007 contra GoldenEye* (Martin Campbell, 1995), quanto ao jogo para Nintendo 64 *GoldenEye 007* (1997), que marcou a história dos *games* de tiro ao apresentar uma série de objetivos a serem completados durante as missões, possibilitando passar de fases na campanha. Também é citada por Parzival uma das armas utilizadas no jogo, a Slappers Only.

Figura 160 - Parzival cita música do grupo The Buggles em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

18'35'' - Quando Wade se refere à música favorita de Halliday, cita *Video killed the radio star*, lançada em 1972 pela banda The Buggles, canção que discute o impacto do surgimento da televisão para a indústria do rádio. Procuramos a canção no YouTube⁵³ e acompanhamos a letra. Possui versos interessantes, como “Pictures came and broke your heart, put down the blame on VCR (“As imagens chegaram e partiram seu coração, coloque a culpa no vídeo cassete”) e “We can't rewind, we've gone to far” (“Não conseguimos rebobinar, nós fomos longe demais”). Trata de uma espécie de saudosismo à determinada época pela qual se lamenta não ser possível retornar. Se o rádio perdeu sua força com a televisão, certamente o filme aborda como as mídias analógicas perderam espaço para o online e o virtual e, de certa forma, tenta valorizar a história da cultura pop produzida no século 20, tornando-a tão importante mesmo em um contexto futurista.

Figura 161 - Parzival cita clipe de A-Ha em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

18'38'' - Parzival também cita o videoclipe favorito de Halliday, *Take on me* (1985), da banda A-ha. A clássica canção ganhou um vídeo musical onde os integrantes do grupo se transformam em personagens animados de uma história em quadrinhos, sendo que um deles vive um romance com a leitora da HQ.

⁵³ O videoclipe da canção pode ser conferido aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=W8r-tXRLazs>. Acesso em: 29 mar 2023.

Figura 162 - Parzival cita frase de *Superman* em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

18'42'' - Logo na sequência temos a citação preferida do excêntrico Halliday: “Algumas pessoas leem *Guerra e paz* e acham que é uma simples história de aventura. Outros leem uma embalagem de chiclete e desvendam os segredos do universo”, proferida pelo vilão Lex Luthor, de *Superman - O filme* (Richard Donner, 1978).

Figura 163 - Art3mis chama Parzival de McFly em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

20'02'' - Art3mis chama Parzival de McFly, uma referência ao personagem Marty McFly, de *De volta para o futuro* (1985), uma vez que o carro dirigido por Wade é um DeLorean. Essa associação não possui uma explicação no roteiro do filme, aparecendo como um jogo paralelo disponível para que o espectador se envolva ou não.

20'18 - Por cerca de 10 minutos, desde os 10'04'', quando aparece o título do filme, até esse momento, o que dura na tela é uma estética de videogame, sem atores em cena ou gravações em cenários reais. Salvo raras exceções, transcorrem somente imagens virtuais que remetem a uma experiência de videogame. Os personagens do “mundo real” são substituídos por seus avatares, como Wade passa a ser Parzival. Também conhecemos Aech e Art3mis, sendo depois revelada a identidade de ambos fora do OASIS.

Figura 164 - Origem do nome de Wade é explicado em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

21'55'' - O protagonista conta que seu pai lhe deu o nome de Wade Watts porque remetia ao alter-ego de um super-herói, como Peter Parker e Bruce Banner. São referências aos nomes originais de Homem-Aranha e Batman.

Figura 165 - Adesivos do óculos de Wade em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

22'41'' - Entre os adesivos colados no óculos VR de Wade temos a logomarca do Batman, personagem da DC Comics criado em 1939, e do jogo *Joust* (1982).

22'42'' - Toca a canção *Faith* (1987), do cantor George Michael. O momento parece oportuno, visto que Parzival vai em busca de uma pista no setor Diários de Halliday, ou seja, “é preciso ter fé”, como diz o refrão da música.

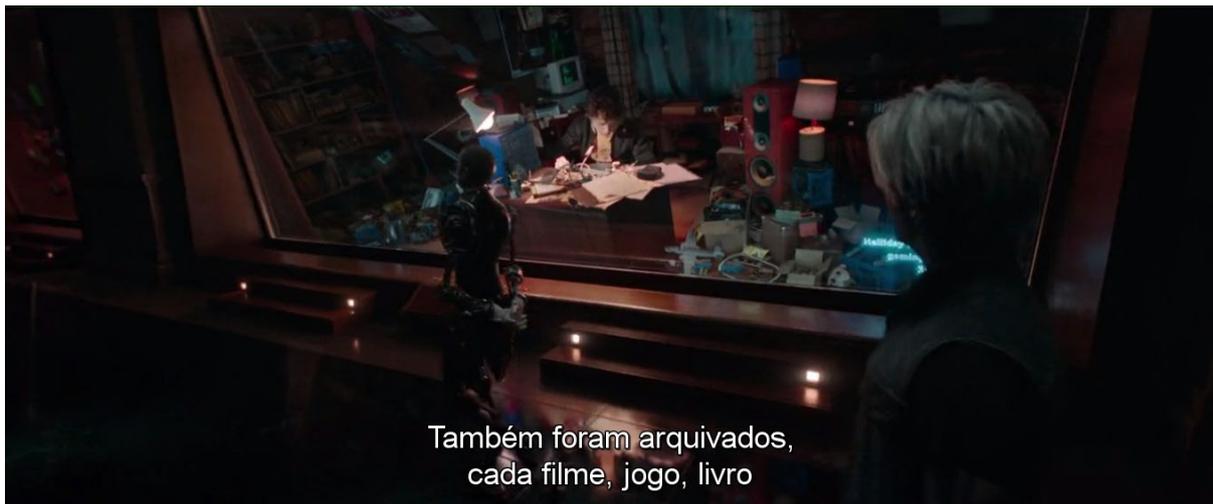
Figura 166 - Interior do setor Diários de Halliday em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

22'52'' - No hall do prédio intitulado Diários de Halliday notamos diversos andares com uma vasta quantidade de máquinas de jogos arcade comumente encontradas em fliperamas, estabelecimentos populares nas décadas de 1980 e 1990 que funcionam como salões de jogos eletrônicos. À esquerda deste frame, observamos a personagem Hello Kitty sentada numa das mesas.

Figura 167 - Memórias são arquivadas como um museu em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

23'23'' - O robô que coordena o prédio Diários de Halliday explica que cada filme, jogo, livro e programa de TV assistido pelo criador do OASIS foi arquivado neste departamento como uma experiência virtual tridimensional. Na verdade, funciona como um museu da vida de Halliday, inclusive os corredores se apresentam como instalações de uma exposição, onde é possível acompanhar, através do vidro, as cenas da vida do homenageado. O conteúdo do museu acaba por reverenciar toda a cultura midiática consumida por Halliday. Esta cena discute ainda a questão da memória, que inevitavelmente se encontra vinculada à nostalgia, uma vez que celebra a trajetória individual de Halliday, algo que é almejado por muitos na intenção de que sua existência tenha um sentido ou que seja possível deixar um legado para gerações futuras. O arquivamento desse passado pode ser uma tentativa de validar cada escolha realizada em vida.

Figura 168 - Diálogo sobre memória em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

23'54'' - Ao acessar uma das memórias de Halliday, Parzival assiste um interessante diálogo entre o criador do OASIS e seu sócio, Ogden Morrow. Quando o amigo enfatiza que tudo passa por mudanças e de certa forma evolui, Halliday diz que algumas coisas são perfeitas do jeito delas, como o jogo *Asteroids* (1979), desenvolvido pela Atari e considerado um clássico por ser um dos primeiros jogos de arcade a virar febre. Percebemos aqui um desejo de Halliday pelo passado, pelo jeito que as coisas eram, ou seja, a romantização de um período anterior que supostamente seria perfeito. Ogden rebate que “as pessoas não vivem dentro de um fliperama de *Asteroids*”. Entendemos que não se vive em um fliperama, mas questionamos esse argumento porque o filme mostra que se vive em uma simulação de games, neste caso o OASIS. Há, portanto, uma oposição entre o mundo virtual e o “mundo real”, em que muitas vezes o artificial toma a preferência e se torna um refúgio. É curioso perceber o destaque que esse jogo recebe no roteiro de *Jogador nº 1*. Além de ser representativo dos arcades, é um conhecido de longa data do diretor, pois, em *E.T. - O extraterrestre*, fazem-se presentes diálogos a respeito do jogo, como por exemplo a cena em que o irmão de Elliot diz que ter conseguido 69 mil pontos em *Asteroids*.

Figura 169 - Camiseta de *Space invaders* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

24'08'' - Halliday veste uma camiseta que destaca *Space invaders* (1978), um dos primeiros jogos de tiro em gráfico bidimensional. Era encontrado nos fliperamas. Em *E.T. - O extraterrestre*, inclusive, o irmão de Elliot veste uma camiseta do jogo *Space invaders*.

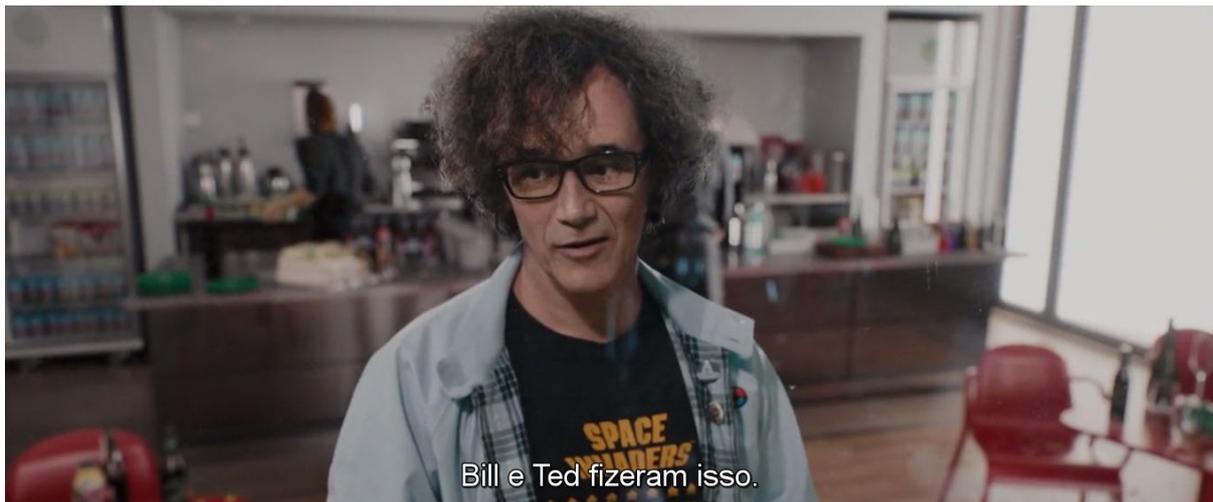
Figura 170 - Pôster não identificado em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

24'22'' - No canto direito da tela temos um poster que parece ser de algum jogo. Mesmo com buscas no Google Lens, não sabemos identificar o título.

Figura 171 - Diálogo sobre voltar no tempo em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

25'25'' - Ainda nesta memória reproduzida por Parzival, há um outro diálogo entre Halliday e Ogden Morrow sobre a passagem do tempo. Halliday afirma que gostava das coisas como eram antes, enquanto Ogden insiste que as coisas evoluem, independente se gostamos ou não. Halliday questiona o porquê de não ser possível voltar no tempo. Nota-se um sentimento de desconforto com o presente e um carinho pelo passado. O diálogo encerra com a frase: “Por que não podemos voltar atrás? Pelo menos uma vez. Uma ré, bem rápida. O mais rápido possível. Bill e Ted fizeram isso”, referindo-se ao filme *Bill & Ted - Uma aventura fantástica* (Stephen Herek, 1989), em que a dupla protagonista viaja no tempo, retornando às décadas anteriores e conhecendo figuras históricas. A partir dessa pista, Parzival identifica um forte desejo de criador do OASIS e refaz a corrida do primeiro desafio andando ao contrário, de ré, como se estivesse voltando no tempo, justamente o que Halliday gostaria de fazer com a sua vida.

25'30'' - Toca *Why can't we go backwards?* (tradução nossa: *Por que não voltamos para trás?*), de Alan Silvestri. É interessante perceber que, desta vez, observamos a corrida pela cidade de Nova York sendo realizada no sentido contrário. Enquanto os demais competidores avançam pela pista, Parzival estaria de certa forma “voltando no tempo” (como propôs Halliday em seu diálogo com Ogden), e com adição de uma composição sonora criada especialmente para o filme. Tal escolha se mostra um contraste com a primeira vez que o longa-metragem apresenta o desafio da corrida (12'41'' até 16'52''), na qual não há faixa musical sendo executada, apenas sonorização dos efeitos que ocorrem durante a fase.

Figura 172 - Instrumentos musicais em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

27'32'' - O tom musical épico de *Why can't we go backwards?* caminha para um ápice de celebração durante a conclusão da corrida por Parzival, inclusive com uma banda invisível tocando vários instrumentos.

Figura 173 - Anorak utiliza a palavra “padawan” em *Jogador nº 1*



Bela corrida, padawan.

Fonte: Elaborado pelo autor.

27'44'' - Quando Wade completa o primeiro desafio, o avatar de Halliday o parabeniza com “Bela corrida, padawan”, termo que é uma alusão ao universo de *Star wars*. Na saga, padawan significa aprendiz ou iniciante, geralmente são jovens que treinam para se tornarem cavaleiros Jedi.

29'42'' - Toca a canção *Stand on it* (1985), de Bruce Springsteen. Para reconhecê-la foi preciso utilizar o software Shazam, que funciona como um identificador de sonoridades, como músicas, filmes, publicidade e programas de televisão. Assim, foi possível descobrir que se tratava de *b-side* (composição não incluída em discos oficiais) do cantor.

Figura 174 - Setor de compras do OASIS em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

29'53'' - Ao fundo, observamos mais uma referência ao personagem Ryu e o jogo *Street fighter* (1987).

Figura 175 - Franquias no setor de compras em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

30'00'' - Nesta cena, contemplamos vários setores do OASIS que se referem a *games*, como *Halo* (2001), *Borderlands* (2009), *Overwatch* (2016) e *Dungeons & dragons*, sendo que este surgiu em 1974 como um *role-playing game* (RPG) e depois virou uma cultuada série animada de televisão (1983), além de filmes e jogos eletrônicos.

Figura 176 - Zemeckis cube em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

30'11'' - Após vencer a corrida, Parzival compra um Zemeckis Cube, artefato que possibilita voltar no tempo por um minuto. O nome é uma referência ao cineasta Robert Zemeckis, responsável por dirigir a trilogia *De volta para o futuro*, que utiliza uma máquina no tempo.

31'20'' - Toca *An orb meeting*, de Alan Silvestri.

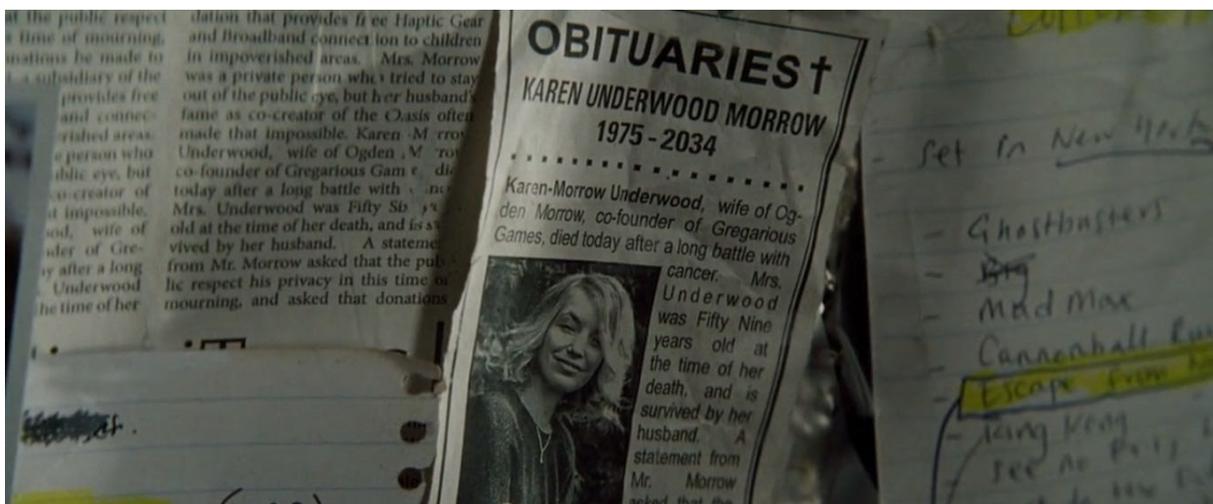
Figura 177 - Diálogo remete a antigo comercial de televisão em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

33'17'' - Em um diálogo entre Sorrento e I-R0k, o capanga do chefe da IOI comenta: “É por isso que eu gosto de você, Sorrento. Você nunca lambe, morde direto o chocolate no centro do Tootsi Pop. Lembra do antigo comercial da coruja?”. Sabendo se tratar de uma referência, visto que estava enunciada no diálogo, fomos pesquisar sobre esse comercial do Tootsi Pop. Trata-se de um pirulito criado em 1931 recheado com chocolate e que, em 1982, teve um famoso comercial animado no qual um garoto pergunta a uma coruja quantas lambidas são necessárias para chegar ao recheio. A coruja responde: “1, 2, 3...” e devora o pirulito, sem esperar chegar no meio. O desafio virou uma febre e gerou até mesmo estudos científicos para se tentar chegar à resposta.

Figura 178 - Lista colocada na parede em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

35'05'' - Wade está em seu esconderijo e começa a olhar os recortes de jornais que fixou na parede. Entre eles, encontra-se uma lista de filmes que se passam na cidade de Nova York, entre eles *Os caça-fantasmas* (1984), *Mad Max* (1979), *King Kong* (1933), *Quem não corre, voa* (Hal Needham, 1981) e *Fuga de Nova York* (John Carpenter, 1981), além de *Quero ser grande* (Penny Marshall, 1988), que, embora transcorra na cidade, por algum motivo está riscado.

35'26'' - Toca a canção *One way or another* (1978), da banda Blondie.

Figura 179 - Beetlejuice, de *Os fantasmas se divertem*, em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

35'29'' - Após vencer o primeiro desafio, Parzival é recebido entusiasticamente por um avatar semelhante ao Beetlejuice, do filme *Os fantasmas se divertem* (Tim Burton, 1988).

Figura 180 - Goro, de *Mortal kombat*, em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

35'51'' - O personagem Goro, do game *Mortal kombat* (1992) puxa Parzival para longe da multidão de fãs.

Figura 181 - Chestbuster, de *Alien, o oitavo passageiro*, em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

36'03'' - Algo começa a se mover no peito de Goro e logo salta um monstro sem olhos e com dentes afiados, o que pode ser considerado como uma alusão à cena semelhante do filme *Alien, o oitavo passageiro* (1979). A criatura é conhecida como Chestbuster, justamente por sair da incubação rasgando de forma agressiva e sangrenta o peito de seus hospedeiros.

Figura 182 - Óculos de Clark Kent em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

36'31'' - Para encontrar um disfarce para Parzival, Art3mis seleciona um óculos Clark Kent. O nome é alter ego do Superman, personagem criado pela DC Comics em 1938. O dispositivo muda o visual de Parzival, porém sem tirar sua “essência” física.

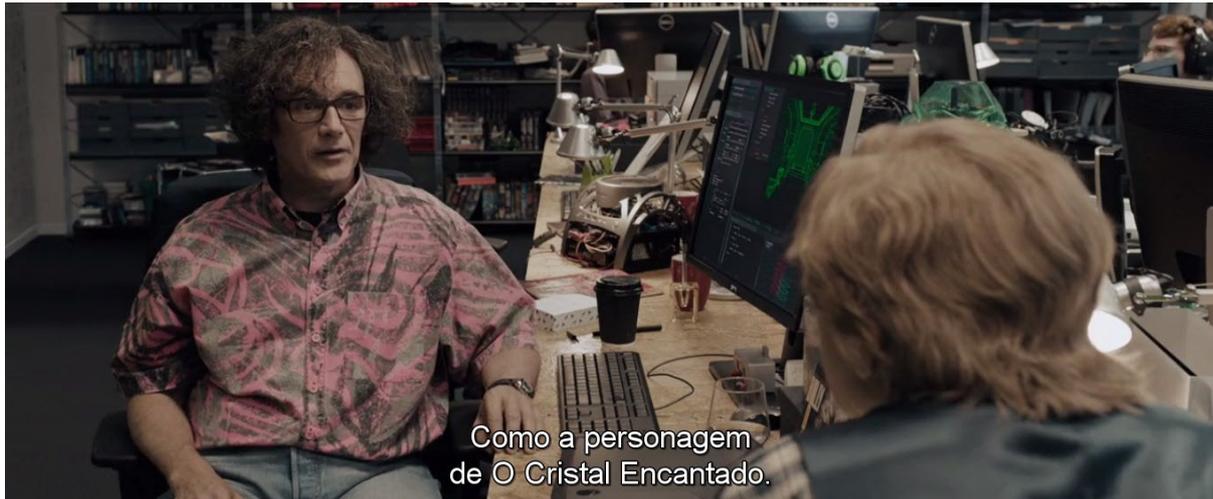
Figura 183 - Álbum de Billy Idol em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

37'16'' - Na prateleira ao fundo, há vários itens da cultura pop como naves espaciais, robôs e cartazes, porém não foi possível identificar a quais produtos estão relacionados. Por estarem distantes, sem muito foco, dificultou o reconhecimento do próprio Google Lens. O que se sobressai é o álbum *Don't stop* (1981), do músico Billy Idol, que repousa sobre a mesa.

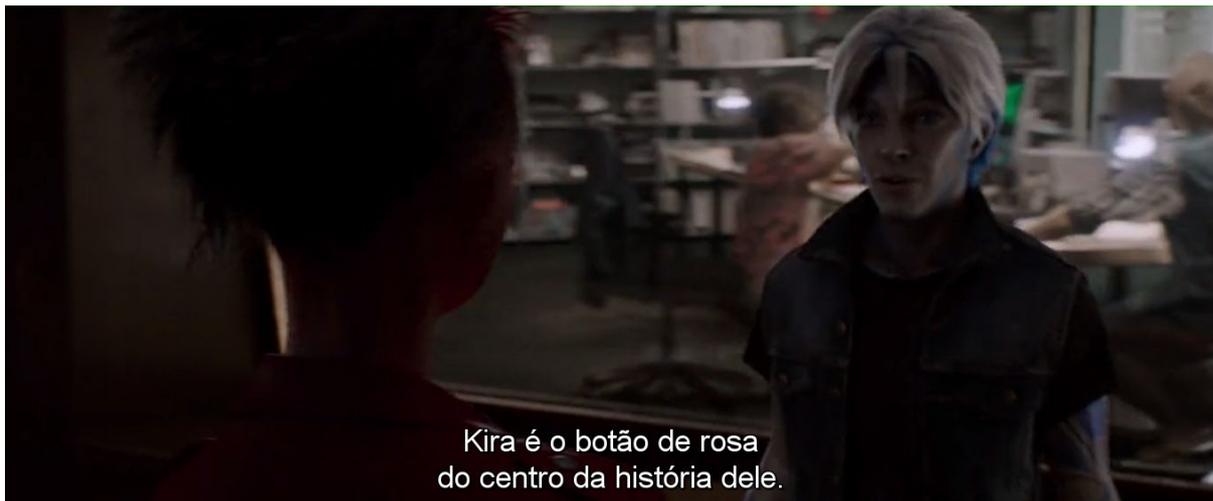
Figura 184 - Halliday cita *O cristal encantado* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

38'02'' - Halliday comenta que teve um encontro romântico com uma garota que se chama Kira, nome igual ao da personagem do filme de fantasia *O cristal encantado* (Jim Henson, Frank Oz, 1982).

Figura 185 - *Cidadão Kane* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

39'48'' - . Parzival intui que Kira seja o “rosebud” (ou botão de rosa) do centro da história de Halliday, acrescentando que ela é o grande mistério. Esta é uma referência ao longa-metragem *Cidadão Kane* (Orson Welles, 1941), no qual a palavra “rosebud” impressa em um trenó é o mistério da trama.

Figura 186 - QG de Aech em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

40'49'' - Nesta imagem temos à direita a frase “Save Ferris”, uma referência ao personagem Ferris Bueller do filme *Curtindo a vida adoidado* (John Hughes, 1986), e à esquerda uma placa em neon que faz referência ao filme *Cocktail* (Roger Donaldson, 1988).

Figura 187 -Cartazes de filmes em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

40'51'' - O espaço do Aech é repleto de cartazes de filmes, como *Mad Max* (1979), *O príncipe guerreiro* (Don Coscarelli, 1982), *Jogos de guerra* (John Badham, 1983), *Os aventureiros do bairro proibido* (John Carpenter, 1986) e *Labirinto - A magia do tempo* (Jim Henson, 1986).

Figuras 188 a 190 - Troca de figurinos em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

40'58'' - Para dançar com Art3mis no The Distracted Globo, o planeta do OASIS que é uma discoteca, Parzival cogita se vestir como o cantor Prince durante a fase *Purple rain* (1984) e

como Michael Jackson no videoclipe da canção *Thriller* (1982). Também prova o visual da banda Duran Duran e o *look* do protagonista do filme *As aventuras de Buckaroo Banzai* (W. D. Richter, 1984).

Figura 191 - Criaturas de *Space invaders* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

41'54'' - Colados em um pilar estão vários adesivos das criaturas pixeladas do jogo de arcade *Space invaders* (1978). Também há cartazes de *A mosca* (David Cronenberg, 1986) e *Indiana Jones e os caçadores da arca perdida* (1981).

42'22'' - Toca *Blue monday* (1983), do grupo New Order.

Figura 192 - *As aventuras de Buckaroo Banzai* é citado em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

43'05'' - Quando Art3mis encontra Parzival, ela logo reconhece que ele está vestindo o figurino do filme *As aventuras de Buckaroo Banzai* (1984). Destacamos o fato de uma ficção científica que não fez muito sucesso, sendo considerada um filme B, é facilmente reconhecida pela personagem. Parece que *Jogador nº 1* tenta demonstrar o quanto esse filme é importante para o gênero - ou então que é especial para os seus criadores. A resposta de Parzival (“Eu gosto. Eu gosto de *Buckaroo Banzai*”) reforça que é bom filme e desperta afeto. De qualquer forma, o diálogo explicativo funciona como uma ajuda diegética para o espectador que desconhece a referência.

Figuras 193 e 194 - Álbum e pista de *Os embalos de sábado à noite* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

45'14'' - Parzival seleciona entre as opções um dos discos do grupo Bee Gees (visível no reflexo do óculos do personagem) e logo surge uma pista de dança formada por vários

quadrados coloridos, exatamente como aquela vista em *Os embalos de sábado à noite* (1977), inclusive a música-tema do filme *Stayin' alive* (1977) começa a tocar no “planeta discoteca”. Os avatares de ambos reproduzem as danças da produção referenciada.

Figura 195 - Coringa e Arlequina em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

45'43'' - Na pista de dança, os avatares de Coringa e Arlequina, personagens da franquia *Batman*, ficam surpresos com a desenvoltura do casal formado por Parzival e Art3mis.

47'47'' - Toca *Real world consequences*, de Alan Silvestri.

Figura 196 - Diálogo cita nave de *Star wars* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

53'43'' - Na tentativa de convencer Parzival a fazer parte do time da IOI na busca pelas chaves de Anorak, o chefe da organização Sorrento lhe oferece a Millenium Falcon, nave estelar da Aliança Rebelde na saga *Star wars*.

Figura 197 - Diálogo cita o diretor John Hughes em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

54'34'' - Sorrento questiona se Parzival não é fã de John Hughes, diretor de comédias adolescentes da década de 1980, como *Gatinhas e gatos* (1984), *Clube dos cinco* (1985), *Mulher nota 1000* (1985) e *Curtindo a vida adoidado* (1986). Parzival prontamente responde: “Claro que sou”.

Figura 198 - Diálogo cita filmes de John Hughes em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

54'45'' - Sorrento explica que, caso a IOI encontre as chaves, sua proposta é converter todas as escolas do planeta Ludus em réplicas de *Clube dos cinco* (1985) e *Curtindo a vida adoidado* (1986).

Figura 199 - Diálogo envolve comédias dos anos 1980 em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

54'56'' - Wade testa os conhecimentos de Sorrento ao perguntar: “Qual escola? Richmond ou Faber?”. Então, alguém do time da IOI responde para Sorrento que Richmond é uma referência ao filme *Picardias estudantis* (Amy Heckerling, 1982) e a Universidade Faber é de *Clube dos cafajestes* (John Landis, 1978), sendo que ambos não foram dirigidos por John Hughes.

Figura 200 - Diálogo sobre cultura pop em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

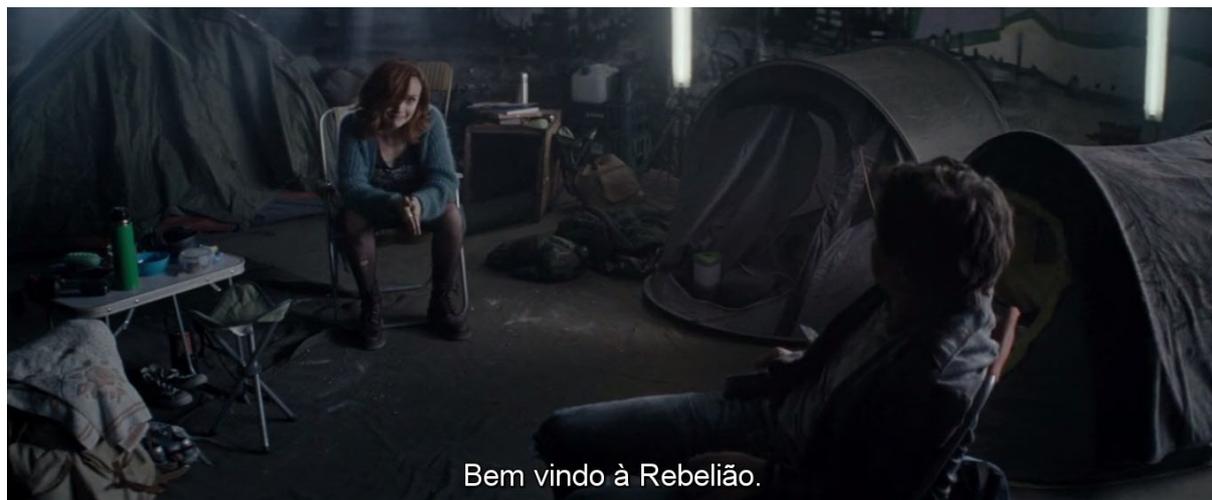
55'13'' - Observamos aqui uma declaração bastante interessante sobre a cultura pop e o quanto o filme a valoriza de forma nostálgica. Ao se livrar de uma suposta armadilha de Parzival, Sorrento fala: “Eu sei o que você pensa. Que sou um executivo idiota que não aprecia a cultura pop. Mas, não é verdade. Quando eu quero relaxar, eu bebo Tab, jogo *Robotron*, escuto Duran Duran... Por isso que eu amo o OASIS, porque está cheio destas coisas que as pessoas amam”. Esta frase representa os laços afetivos vinculados à plataforma online, esse suposto metaverso alimentado por inúmeras referências ao passado. Mesmo em 2045, o passatempo de Sorrento seria jogar o arcade game *Robotron 2084*, lançado em 1982; escutar a banda inglesa Duran Duran, cujos hits são dos anos 1980 e 1990; e beber o extinto Tab, considerado o primeiro refrigerante de cola diet que teve sua popularidade nas décadas de 1960 e 1970. Embora essas informações tenham sido transmitidas através de um ponto no ouvido para Sorrento, o exemplo representa hábitos aos quais os seguidores de James Halliday iriam se identificar, uma vez que a paixão pela cultura pop motivou a criação do OASIS. Aliás, Ernest Cline, o autor do livro *Jogador nº 1*, no qual o filme é baseado, comentou em entrevista sobre sua intenção em explorar as origens da cultura geek⁵⁴. “Eu fiz parte da primeira geração a ter videogames, computadores, videocassetes. Quis prestar um tributo a isso”. E o mais surpreendente é que nesta mesma fala, o escritor conecta esse tributo com a nostalgia. “Nostalgia, acredito, é

⁵⁴ A entrevista com Ernest Cline intitulada “Imagining the future is dangerous” está disponível no seguinte link: <https://slate.com/technology/2015/07/an-interview-with-ernest-cline-author-of-ready-player-one-and-armada.html> Acesso em: 23 mar 2023

positiva. Nostalgia é como videogames, ou música, ou filmes. É uma forma de escapismo”⁵⁵. O que seria então o OASIS senão uma forma de escapismo de uma realidade indesejada? Observamos no capítulo anterior como um desconfortável presente pode levar a uma idealização do passado. No caso do filme, a humanidade prefere viver no OASIS do que fora dele. Wade, por exemplo, nutre-se da cultura pop de outros tempos, a qual pode se relacionar dentro da realidade virtual, e deixa de encarar o universo das Torres, onde mora com a tia e o agressivo namorado dela.

57’14’’ - Toca *Sorrento makes an offer*, de Alan Silvestri.

Figura 201 -Wade integra a Rebelião em *Jogador nº 1*



Bem vindo à Rebelião.

Fonte: Elaborado pelo autor.

60’00’’ - Quando Wade encontra pela primeira vez Art3mis (ou Samantha, como é seu verdadeiro nome) fora do OASIS, ela lhe dá as boas-vindas à Rebelião, que seria um grupo que está lutando contra o domínio da IOI. Essa relação lembra muito a oposição entre a Aliança Rebelde e o Império em *Star wars*.

60’19’’ - Toca *Welcome to the rebellion*, de Alan Silvestri.

⁵⁵ Tradução nossa: “For me, it was more about exploring the origins of geek culture. I was part of the first generation to have video games, to have computers, to have a VCR. I wanted to pay tribute to that. Nostalgia, I think, is good. Nostalgia is like video games, or music, or movies. It’s a form of escapism”.

Figura 202 - Camiseta da banda Joy Division em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

61'05'' - Samantha está vestindo uma camiseta que estampa a capa do álbum de estreia da banda Joy Division, *Unknown pleasure* (1979).

Figura 203 - Fitas VHS em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

63'24'' - Sendo um nerd bastante organizado, Halliday registrou todos os filmes que assistiu, com o número de vezes e as datas. Na busca pelo período de 23 a 27 de novembro de 2025, o grupo formado por Parzival, Art3mis, Aech, Sho e Daito descobre que as opções são: *A mosca* (1986), *Digam o que quiserem* (1989) e *O iluminado* (Stanley Kubrick, 1980).

Figura 204 - VHS de *O iluminado* em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

64'09'' - O grupo escolhe acessar *O iluminado*, um dos filmes de terror favoritos do Halliday. Destaca-se que, embora o filme tenha sido disponibilizado em diversos formatos desde seu lançamento nos cinemas (VHS, DVD, blu-ray, *streaming*), a caixa da fita VHS, característico das décadas de 1980 e 1990, é o que simboliza essa lembrança.

Figura 205 - Cinema The Overlook em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

64'12'' - Ao serem transportados para um cinema onde está sendo exibido o filme, nota-se que o estabelecimento se chama “The Overlook”, exatamente o nome do hotel onde se passam as cenas assustadoras de *O iluminado*.

64'13'' - Toca *Main title (The shining)*, de Wendy Carlos & Rachel Elkind, composta especialmente para *O iluminado*.

Figura 206 - Hotel do filme *O iluminado* em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

64'25'' - Logo que entram na sala de exibição do cinema, o grupo não encontra uma tela grande e várias fileiras de poltronas. Na verdade, percebem que adentraram o interior do hotel The Overlook, disposto de forma idêntica ao filme dirigido por Stanley Kubrick. A seguir, várias de cenas clássicas da produção serão reproduzidas dentro de *Jogador n° 1*, como se fosse uma fase de videogame repleta de desafios a serem cumpridos. Essa escolha é diferente do que é proposto no livro de Ernest Cline, onde alguns desafios se configuram em reproduzir os exatos passos e falas dos personagens de certos filmes, sem poder consultar a obra original. Isso ocorre, por exemplo, com *Jogos de guerra* (1983), fazendo com que Parzival tenha que interpretar de forma idêntica ao personagem de Matthew Broderick na produção. Neste sentido, o filme de *Jogador n° 1* proporciona uma plasticidade mimética visualmente para *O iluminado* que a obra literária não consegue com os seus desafios propostos.

Figura 207 - Gêmeas de *O iluminado* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

65'29'' - Em um dos corredores do hotel, Aech encontra duas meninas, que são gêmeas e com vestidos iguais nas cores azul e branco. Essas personagens aparecem em *O iluminado* e aqui proferem a mesma frase do filme: “Venha brincar conosco”.

Figura 208 - Elevador sangrento de *O iluminado* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

66'01'' - Conforme o longa-metragem de 1980, o elevador transborda sangue e, como uma enchente, os litros vermelhos perseguem os protagonistas.

Figura 209 - Fotografia de *O iluminado* adaptada em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

66'17'' - A foto de um baile de gala que aparece no final do filme *O iluminado* é reproduzida substituindo Jack Nicholson pelo personagem de James Halliday.

66'19'' - Toca *Polymorphia*, de Leonard Slatkin & National Philharmonic Orchestra, canção que integra a trilha sonora do filme *O exorcista* (William Friedkin, 1973).

Figura 210 - Cena do banheiro, de *O iluminado*, refeita em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

66'40'' - Para fugir da enchente de sangue, Aech se refugia no quarto 237. Ele encontra o mesmo banheiro esverdeado visto na produção de Kubrick, inclusive em todos os detalhes, sendo uma cópia idêntica. A sequência que se desenvolve é a mesma: uma jovem mulher sai

nua da banheira e depois se transforma em uma idosa com feridas pelo corpo, perseguindo o intruso.

Figura 211 - Machadadas de *O iluminado* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

67'26'' - Um machado atravessa a porta do banheiro várias vezes, assim como fez o personagem de Jack Nicholson em uma das cenas mais famosas de *O iluminado*.

Figura 212 - Perseguição no labirinto, de *O iluminado*, refeita em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

67'44'' - Logo que Aech consegue ir para fora do hotel, ele se encontra em um gigantesco labirinto em plena neve, sendo perseguido por um homem com um machado. Esta sequência copia as cenas finais do longa-metragem *O iluminado*.

Figura 213 - Tapete do hotel de *O iluminado* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

68'08'' - Observamos, pela primeira vez, o icônico carpete vermelho, amarelo e marrom, composto por formas geométricas, pelo qual facilmente se identifica o hotel de *O iluminado*. Esse carpete aparece tanto no filme original que se tornou uma marca da produção.

69'13'' - Toca *Midnight, the stars and you*, lançada em 1934 por Ray Noble and His Orchestra & Al Bowlly. Esta canção integra a trilha sonora de *O iluminado*.

Figura 214 - Baile dos mortos-vivos em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

69'39'' - Esta é a primeira vez que, durante o desafio, não há uma reprodução direta de *O iluminado*. O grupo entra no salão de dança e encontra vários espíritos bailando, o que pode

ser uma interpretação própria do roteiro de *Jogador nº 1* para a verdadeira face dos habitantes do hotel The Overlook, uma vez que as meninas gêmeas e a mulher da banheira são fantasmas presos naquele lugar.

71'24'' - Toca *High 5 assembles*, de Alan Silvestri.

Figura 215 - Casaco de Helen em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

77'56'' - No casaco de Helen (vulgo Aech no OASIS), há um logo da Mulher-Maravilha, personagem criada em 1941, e a boca vermelha do musical *The rocky horror picture show* (Jim Sharman, 1975).

Figura 216 - Diálogo cita videogame Atari 2600 em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

79'47'' - Sorrento pergunta sobre o terceiro desafio de Halliday e tem como resposta: “Um Atari 2600”. Este é o console clássico do videogame Atari, lançado em 1977.

Figura 217 - Diferentes jogos de Atari 2600 são testados em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

79'53'' - O desafio consiste em manusear um Atari 2600 e vencer algum jogo específico produzido para o aparelho. Sem saber qual é o cartucho premiado, tentam vários, como *Centipede* (1980) e *Joust* (1982).

Figura 218 - Cartuchos do Atari 2600 em *Jogador nº 1*



- Deve ser Joust.
- Halliday tem o recorde mund...

Fonte: Elaborado pelo autor.

80'15'' - Vários cartuchos de Atari 2600 são colocados numa mesa e os funcionários da IOI travam um debate sobre qual deles deve ser o escolhido por Halliday para integrar o último desafio. A cena pode despertar a saudade em quem manejou essas peças, jogou os games e fez do console uma parte marcante de sua vida.

Figura 219 - Diálogo cita jogo *Pitfall* em *Jogador nº 1*



Pitfall! Um dos únicos jogos do 2600 que ele não terminou.

Fonte: Elaborado pelo autor.

80'20'' - Na busca de encontrar o jogo a ser vencido no desafio de Halliday, o grupo de colaboradores da IOI sugere que seja *Pitfall* (1982) e, segundo o argumento da personagem localizada no centro da imagem, foi um dos únicos games do Atari 2600 que Halliday não completou.

80'31'' - Toca *Orb of Osuvox*, de Alan Silvestri.

83'02'' - Toca *Sorrento punked*, de Alan Silvestri.

Figura 220 - Personagem Nancy Drew é citada em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

88'29'' - Quando Samantha/Art3mis senta na cadeira gamer do vilão do filme, ela observa o histórico de navegação e percebe que a coleção de Nancy Drew está completa. Drew é uma personagem originalmente literária criada em 1930 e que contou com 175 novelas. Suas histórias foram escritas por diversos autores e autoras sob o pseudônimo de Carolyn Keene ao longo de mais de 70 décadas. Também contou com adaptações para televisão e cinema.

Figura 221 - Mulher-gato em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

89'47'' - As referências à série *Batman* não param de surgir no longa-metragem. Desta vez, temos a personagem Mulher-gato de costas olhando para o telão no qual Parzival realiza um pronunciamento. Mulher-gato é o alter ego de Selina Kyle e apareceu pela primeira vez nos quadrinhos em 1940.

89'50'' - Toca *Wade's broadcast*, de Alan Silvestri.

Figura 222 - Telas como extensão da visão humana em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

89'49'' - Quando aparece o mundo fora do OASIS, observamos várias pessoas se cruzando nas ruas, sendo que todas portam óculos dotados de telas. De tanto que passaram a fazer parte do

cotidiano dos humanos, as telas não se encontram mais como acessórios à mão, vide celulares e tablets, ou dispostos na parede ou em mesas, como televisores e computadores. Estão frente aos olhos das pessoas enquanto elas caminham pela cidade, conversam com outros indivíduos ao seu lado ou realizam uma refeição em um restaurante. Essa transformação social nos remete à célebre frase de Marshall McLuhan (1969), na qual os meios de comunicação (ou as tecnologias) se tornam extensões do homem. O que percebemos aqui é que, mesmo usufruindo da experiência em um lugar físico como a cidade, a preferência é por estar conectado em um universo virtual, uma outra realidade. A tecnologia do OASIS permite isso colocando as telas como prolongamentos da visão humana.

Figura 223 - Gigante de Ferro em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

91'32'' - O Gigante de Ferro, personagem-título do filme de 1999, surge novamente na narrativa de *Jogador nº 1*, sendo convocado para uma batalha contra a IOI dentro do universo do OASIS. Neste momento a composição *Wade's broadcast* atinge seu auge, com timbres orquestrados empolgantes como nas aventuras cinematográficas dos anos 1980, preparando as expectativas para a batalha final. Mais sequências, principalmente de ação, serão protagonizadas pelo Gigante de Ferro, porém não iremos destacá-las novamente para evitar repetições.

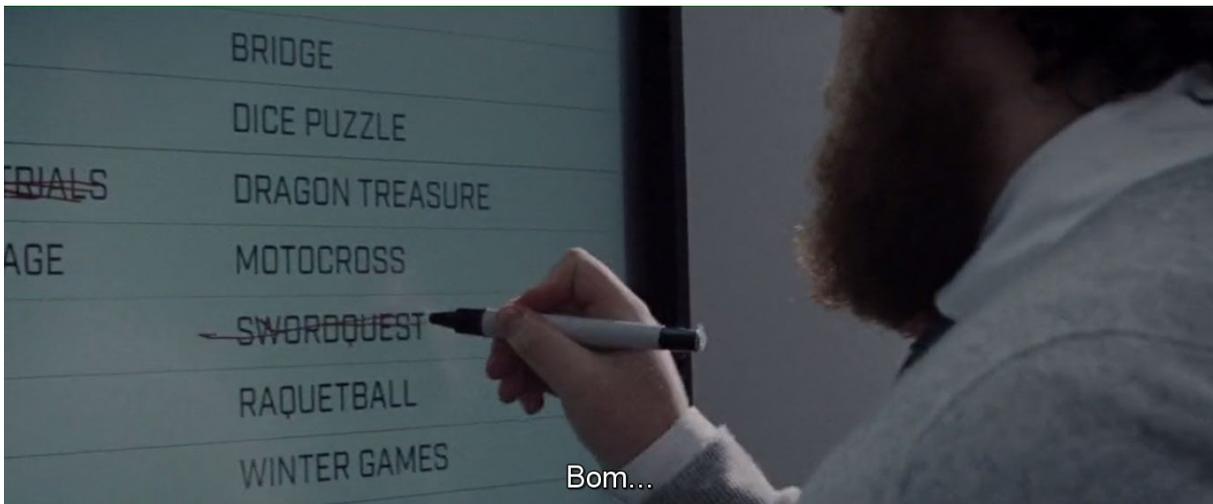
Figura 224 - Diálogo cita *SwordQuest* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

93'49 - Uma nova tentativa ao desafio de Halliday ocorre com o jogo *SwordQuest* (1980).

Figura 225 - Listagem de jogos para Atari 2600 em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

93'53'' - Quem jogou Atari 2600 na década de 1980 ou posteriormente vai se sentir recompensado com as inúmeras referências aos jogos do console. Observamos na imagem acima uma lista de games a serem completados pela equipe da IOI a fim de vencer a prova proposta por Halliday, entre eles *Bridge* (1980), *Dice puzzle* (1983), *Dragon treasure* (1982), *Motocross* (1983), *Raquetball* (1981) e *Winter games* (1987).

Figura 226 - Diálogo cita jogos para Atari 2600 em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

93'56'' - Um dos instrutores questiona sobre qual o próximo jogo que deve ser testado e surgem várias respostas, como *Dark cavern* (1982), *Laser blast* (1981), *Super breakout* (1978) e *Adventure* (1979). Este último ganha a enquete, uma vez que são citadas informações a seu respeito, como o ano de lançamento e a criação por Warren Robinett, que foi o primeiro designer a ocultar o seu nome em um jogo eletrônico.

94'24'' - Toca *Arty on the "inside"*, de Alan Silvestri.

Figura 227 - *Overwatch*, *Street fighter* e *Mass effect* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

95'50'' - Entre os combatentes da batalha contra a IOI está Tracer, personagem do jogo *Overwatch*, e Chun-Li, que estreou em *Street fighter II: The world warrior* (1991). À direita de Tracer, temos ainda a personagem Femshep do jogo *Mass effect* (2007).

Figura 228 - Personagens de histórias em quadrinhos em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

95'54'' - Essa imagem reúne vários personagens da DC Comics, como a Batgirl, cuja primeira aparição data de 1961; o veloz Flash, criado nos anos 1940; e o vilão Coringa, pertencente ao universo de Batman desde 1940. Tem-se ainda o cavaleiro do inferno Spawn, cuja primeira aparição nas HQs foi em 1992; o protagonista de *Mestres do universo* (1987), He-Man; e um dos monstros do filme *Gremlins* (Joe Dante, 1984).

Figuras 229 e 230 - Cena de *Diga o que quiserem é refeita* em *Jogador n° 1*

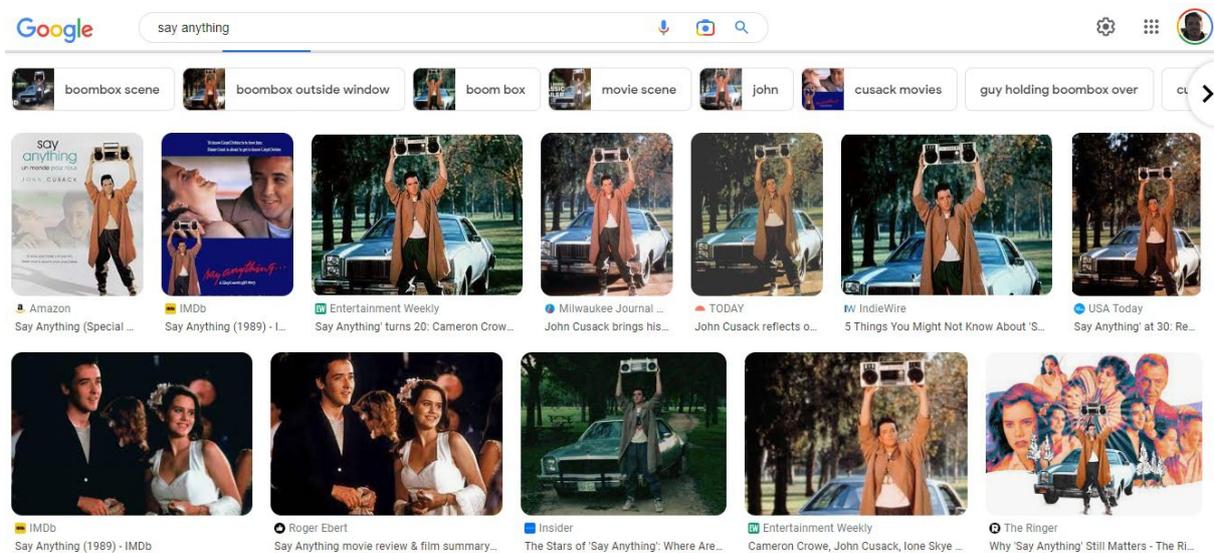




Fonte: Elaborado pelo autor.

95'59'' - Com os dois braços para cima, Parzival suspende um rádio toca-fitas sobre sua cabeça, exatamente como fez o ator John Cusack em cena emblemática do filme *Diga o que quiserem* (Cameron Crowe, 1989). Para relembrar essa cena, fomos ao Google digitar o nome original do longa-metragem, *Say anything*. Ficamos surpresos ao perceber que o resultado mostrou repetidamente a imagem da cena procurada. Dos 12 primeiros resultados da busca, referentes às duas primeiras linhas, dez apresentaram a foto de John Cusack com o rádio, demonstrando o quanto a produção é vinculada à essa imagem.

Figura 231 - Pesquisa sobre o filme *Diga o que quiserem*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Recentemente, o trio musical formado pelos Jonas Brothers recriaram cenas marcantes de comédias românticas no videoclipe de *What a man gotta do* (2020), entre as produções homenageadas estão *Grease* (Randal Kleiser, 1978), *Negócio arriscado* (Paul Briczman, 1983) e justamente esta sequência de *Digam o que quiserem*. Perceber como essa cena se repetiu ao longo dos anos demonstra o poder da imagem e da memória, pois basta nos depararmos com um homem e um rádio sobre a cabeça que somos levados para o passado, para o filme original. Essa imagem-lembrança se tornou tão forte na tecnocultura que, mesmo com poucos detalhes, prontamente nos remete a outro tempo, do momento em que assistimos ao filme e presenciamos Lloyd tentar conquistar Diane ao som de *In your eyes* (1986), de Peter Gabriel. Este exemplo demonstra como a circulação das imagens da memória do cinema (e de outros produtos midiáticos) acaba por eleger determinadas imagens técnicas como mais pregnantes.

Figura 232 - Cena do videoclipe de *What a man gotta do*, da banda Jonas Brothers



Fonte: Elaborado pelo autor.

96'01'' - A partir do rádio toca-discos, a música reproduzida durante as cenas de ação é *We're not gonna take it* (1984), da banda de heavy metal Twisted Sister.

97'40'' - Toca *Looking for a truck*, de Alan Silvestri.

98'15'' - Toca *Main title*, de Alan Silvestri. A trilha sonora nostálgica, comentada anteriormente no YouTube, toma conta das cenas de batalha, com seu volume no máximo.

Figura 233 - Criatura de *Gremlins* em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

98'30'' - Um dos monstros do filme *Gremlins* atira uma arma para Parzival durante a batalha final.

Figura 234 - DeLorean, de *De volta para o futuro* em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

98'44' - O carro DeLorean, do filme *De volta para o futuro* volta a integrar a trama quando Parzival recorre ao veículo para avançar no campo de batalha.

Figura 235 - Chucky, de *Brinquedo assassino*, em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

98'44'' - O boneco Chucky, do filme *Brinquedo assassino* (Tom Holland, 1988), ataca Parzival durante o confronto.

Figura 236 - *Tartarugas Ninja* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

99'17'' - Os quatro integrantes das *Tartarugas Ninja* (1984) participam da batalha.

Figura 237 - Mechagozdilla em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

100''01'' - O vilão de *Jogador nº 1*, Nolan Sorrento, passa a comandar o Mechagozdilla durante a guerra enfrentada pela IOI. O monstro extraterrestre apareceu pela primeira vez no filme *Godzilla vs. Mechagozdilla* (Jun Fukuda, 1974).

Figura 238 - Adesivo de *Mortal kombat* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

100'46'' - Na roupa de Daito, há um adesivo do logo de *Mortal kombat*, série de jogos para videogame iniciada em 1992.

Figura 239 - Gundam em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

101'03'' - Daito escolhe a forma de Gundam para lutar contra o Mechagodzilla. Gundam é relativo à franquia homônima de animação japonesa sobre robôs gigantes criada em 1979 e que rendeu séries para televisão e diversos filmes.

Figura 240 - Confronto entre mechas em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

101'14'' - Com Mechagodzilla e Gundam, temos a recriação de um confronto do gênero “mecha”, que seria uma abreviatura para “mechanical” (mecânico, em português). O subgênero de ficção científica se refere a histórias que envolvem robôs gigantes, na maioria das vezes bípedes, que servem como máquinas de guerra e costumam combater com monstros de igual altura ou outros robôs.

Figura 241- Madball em *Jogador nº 1*



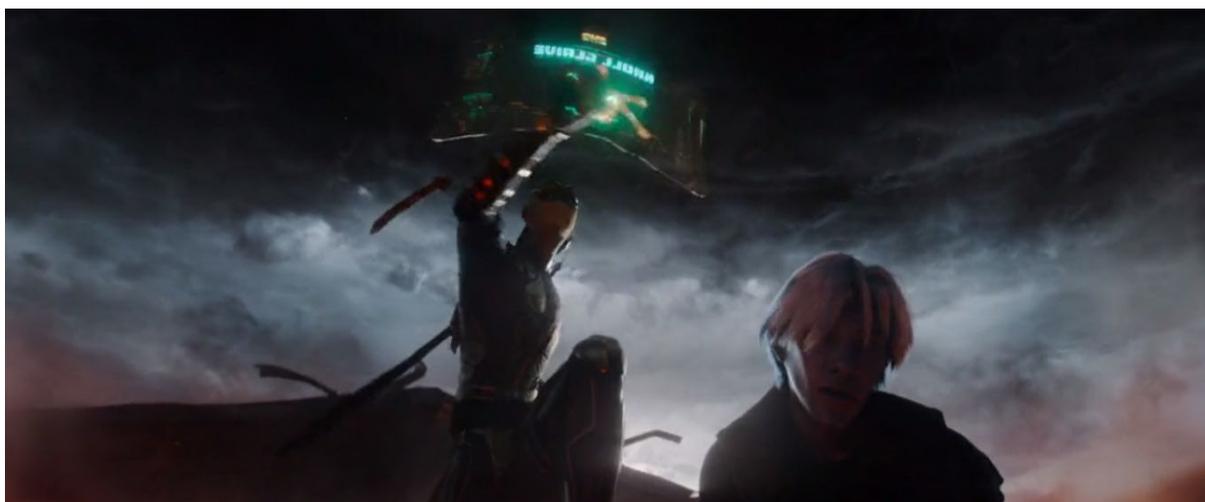
Fonte: Elaborado pelo autor.

103'09'' - Art3mis atira uma bomba no interior da estrutura do Mechagodzilla. O explosivo está dentro de uma Madball, brinquedos da década de 1980 popular nos Estados Unidos. O modelo que aparece no filme é o Dusty Brain, que seria uma múmia com pele e dentes apodrecidos.

103'53'' - Toca *She never left*, de Alan Silvestri.

Figuras 242 e 243 - Comandos de videogame em *Jogador nº 1*





Fonte: Elaborado pelo autor.

104'47'' - É interessante como o filme utiliza da usabilidade do videogame para criar o mundo do OASIS. Há indicativos na tela para fazer a mira ou recarregar as armas. Em caso de acessar o inventário de coisas que cada personagem carrega, aparece uma mini tela na qual se navega para resgatar o item desejado e colocá-lo em ação. Essa linguagem integra a diegese de *Jogador nº 1*, nos colocando na visão dos personagens, como se estivéssemos no papel de jogador. Estes são detalhes importantes para os acontecimentos da narrativa, além de se alinhar com o que se encontra de jogabilidade nos títulos mais recentes.

Figura 244 - Jogabilidade no Atari 2600 em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

107'44'' - Esta sequência promove a recriação de manusear um Atari 2600, desde inserir o cartucho no console e pegar o controle até avançar em cada fase pelos pixels clássicos de um

jogo feito para o videogame. Esta é, provavelmente, uma parte bastante nostálgica para quem possuiu o Atari 2600 como seu companheiro de diversão durante a vida.

Figura 245 - Golpe “Hadouken”, de *Street fighter*, em *Jogador nº 1*



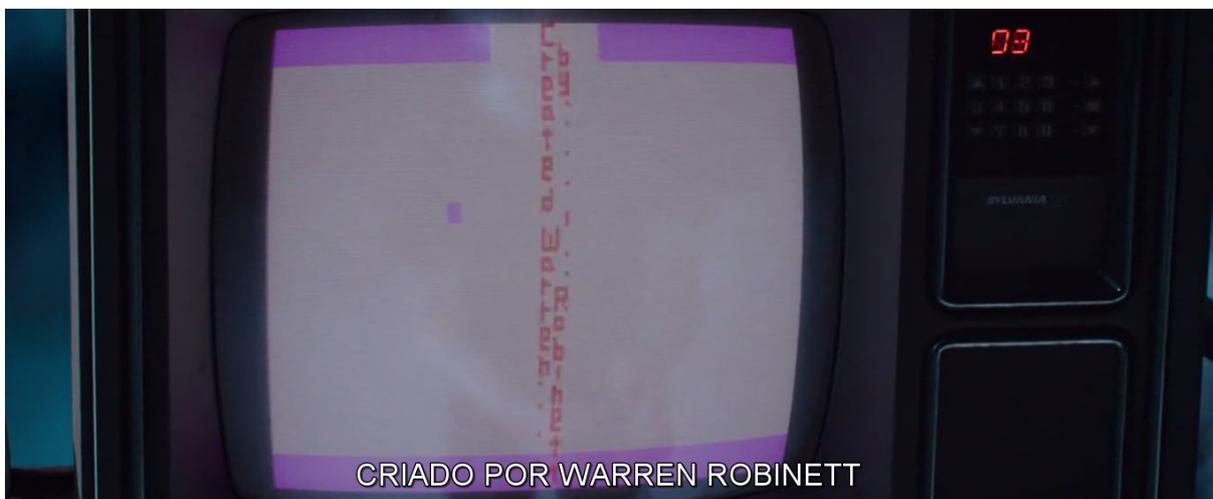
Fonte: Elaborado pelo autor.

109'15'' - No embate com o vilão Sorrento, Parzival profere o golpe “Hadouken”, oriundo da série *Street fighter* (1987), em que os personagens Ryu e Ken liberam de seus punhos uma poderosa onda luminosa contra os adversários.

111'23'' - Toca *Get me out of this*, de Alan Silvestri.

112'06'' - Toca *Hold on to something*, de Alan Silvestri.

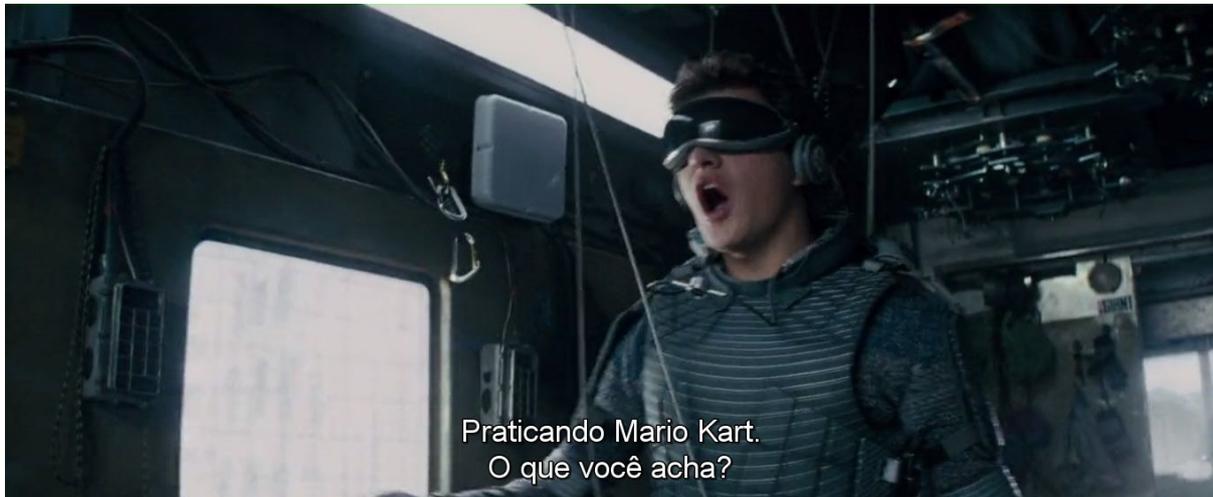
Figura 246 - *Easter egg* de *Adventure* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

114'48'' - O filme reproduz como encontrar o primeiro *easter egg* feito para videogame. No jogo *Adventure* (1979), não é necessário completar todas as fases para encontrar essa surpresa. Basta ficar jogando, procurar nas salas por um ponto invisível e quando encontrá-lo, levar para a tela inicial. No local, vai aparecer o nome do criador do jogo, Warren Robinett.

Figura 247 - Diálogo cita *Mario Kart* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

115'39'' - Quando a van começa a ser atacada pela IOI, Wade pergunta para Helen/Aech o que está acontecendo e ela responde: “Praticando *Mario Kart*. O que você acha?”. A brincadeira se refere ao jogo de corrida que é uma espécie de *spin-off* da franquia Mario. Seu primeiro título foi *Super Mario Kart* (1992) para o console Super Nintendo.

115'55'' - Toca *End credits*, de Alan Silvestri.

Figura 248 - Cartazes diversos em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

119'11'' - Nas paredes do quarto de infância de Halliday, há cartazes de *Joust* (1982) e *Pacman* (1980), jogos do Atari 2600, e *The legend of Zelda*, que estreou em 1986 pela Nintendo, além do álbum *2112*, lançado em 1976 pela banda Rush. .

Figura 249 - ColecoVision em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

119'26'' - Nesta cena que mescla presente e passado, o adulto Halliday observa ele próprio criança, um menino absorto entre vários cartuchos do console de videogame ColecoVision (fabricado entre 1982 e 1985), jogando em sua televisão tubo com um boneco do Godzilla no topo, vários livros nas estantes e cercado por cartazes dos filmes *O feitiço de Áquila* (Richard Donner, 1985) e *Indiana Jones e os caçadores da arca perdida* (1981).

120'04'' - Toca *This is wrong*, de Alan Silvestri.

Figura 250- Robô B9, de *Perdidos no espaço*, em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

121'22'' - Com a camiseta do jogo *Space invaders*, Halliday segura uma miniatura do Robô B9, pertencente ao seriado de televisão *Perdidos no espaço* (1965-1968), exibido na CBS.

122'47'' - Toca *What are you*, de Alan Silvestri.

125'05'' - Toca *There's something I need to do*, de Alan Silvestri.

Figuras 251 e 252 - Máquinas de fliperama e bonecos em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

128'52'' - No apartamento de Wade, é possível observar máquinas de fliperama, como a do pinball *Revenge from Mars* (1999) e a do jogo tão amado por Halliday, *Space invaders*; o cartaz da série *Star trek*, criada em 1966; um boneco gigante do robô Robby, do filme *O planeta proibido* (Fred McLeod Wilcox, 1956); e outro boneco do robô R2-D2, que aparece nos nove filmes e dois *spin-offs* da saga *Star wars*, criada em 1977.

129'23'' - Nos créditos finais, toca *You make my dreams* (1980), do duo Daryl Hall & John Oates.

131'42'' - Toca *Main title*, de Alan Silvestri.

5.3. Mais escavações, mais referências

Após perceber que várias referências provavelmente não foram identificadas durante a dissecação de *Jogador nº 1*, conforme o nosso repertório limitado enquanto indivíduo e pesquisador, recorreremos a publicações online que tentaram dar conta desse “jogo” de desvendar os *easter eggs* do filme. Algumas referências passaram despercebidas enquanto outras, sendo desconhecidas por nós, precisaram ser identificadas nos frames do longa-metragem e depois confirmadas comparando com as obras originais. Desses casos, algumas constatações foram desacreditadas.

A publicação com o maior número de referências - e que aparece no topo do Google - é do site Screen Rant, intitulada “*Ready Player One: The complete easter egg guide*”⁵⁶. São listadas 120 referências, tendo foco em detalhes como personagens de videogame dos anos 2000, modelos de naves espaciais de franquias de ficção científica e armas de fogo utilizadas pelos protagonistas.

Consultamos ainda outras publicações, como “Conheça 80 referências e easter-eggs do filme *Jogador nº 1*”⁵⁷, vinculada ao site Terra, e “*Every easter egg in Ready Player One*”⁵⁸, divulgada no portal Collider. Entretanto, a mais completa, tendo o maior número de referências e abarcando as listagens das demais publicações, mostrou-se a do Screen Rant, que foi escolhida para nos auxiliar em identificar o que perdemos em exposições anteriores. Inclusive, essa publicação é referenciada por diversas outras em sites como o da revista TIME, que utilizou de suas informações para produzir a matéria “*A Handy Guide to the References and Easter Eggs in Ready Player One*”⁵⁹, e da publicação nacional “*Jogador nº 1: O guia completo de easter eggs, referências e participações no filme*”⁶⁰, publicada pelo site Poltrona Nerd, sendo responsável pela tradução em português e adaptação do conteúdo do Screen Rant.

Esta etapa exigiu assistir algumas outras vezes *Jogador nº 1* e retirar mais 37 frames a partir dos apontamentos da matéria, juntando-os ao nosso inventário. Das 120 referências listadas no site norte-americano, 44 já haviam sido identificadas durante o procedimento

⁵⁶ Link para matéria publicada em 30 de março de 2018: <https://screenrant.com/ready-player-one-easter-eggs-guide/>. Acesso em: 16 mai 2023.

⁵⁷ Link para publicação de 2 de abril de 2018: <https://www.terra.com.br/diversao/geek/conheca-80-easter-eggs-e-referencias-do-filme-jogador-n1,e98c72f770e95501c76ee574b1569055z0so51d8.html/>. Acesso em: 23 mai 2023.

⁵⁸ Link da matéria publicada em 3 de abril de 2018: <https://collider.com/ready-player-one-easter-eggs/>. Acesso em: 24 mai 2023.

⁵⁹ Link para a matéria da TIME de 30 de março de 2018: <https://time.com/5218047/ready-player-one-easter-eggs>. Acesso em: 24 mai 2023.

⁶⁰ Link para texto publicado em 9 de abril de 2018: <https://poltronanerd.com.br/filmes/jogador-no-1-guia-completo-easter-eggs-68029>. Acesso em: 24 mai 2023.

dissecatório, enquanto 49 referências se apresentaram como novidade. Além disso, 27 não foram comprovadas. Segue abaixo aquelas que não havíamos encontrado:

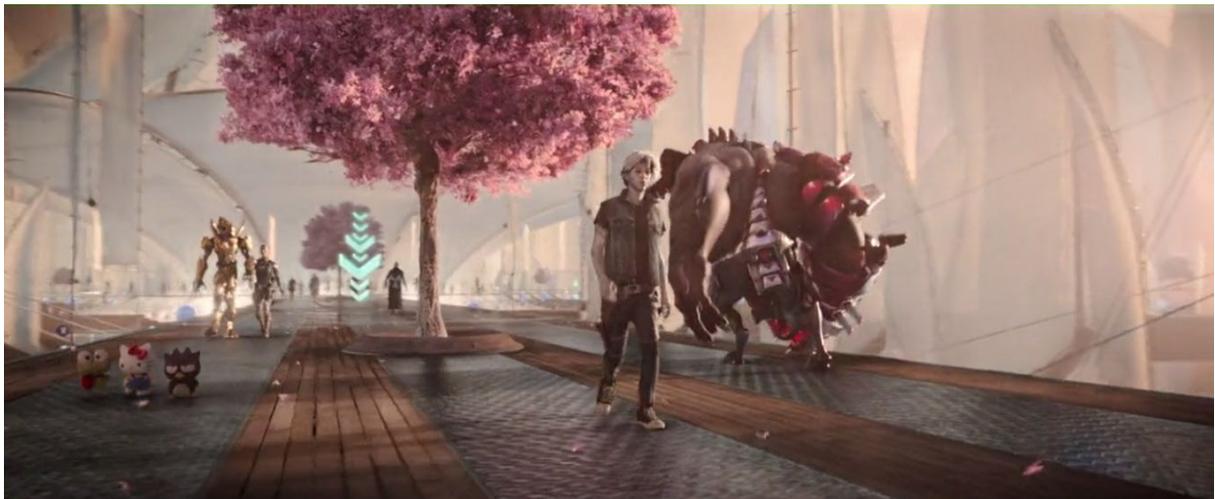
Figura 253 - Flash em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

04'43'' - No lado direito da imagem, o super-herói Flash, publicado pela DC Comics desde os anos 1940, aparece enquanto um avatar do OASIS.

Figura 254 - Personagens de *Battleborn* e *Starcraft* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

05'04'' - À direita de Parzival, temos o personagem Attikus do jogo *Battleborn* (2016) e, à esquerda, ao fundo, com sua armadura dourada, está Protoss Zealot do jogo *StarCraft*, cuja primeira edição é de 1998.

Figura 255 - Duke Nuken em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

05'41'' - Durante a apresentação do Planeta Doom, Aech rapidamente enfrenta Duke Nuken, que tenta lhe acertar com uma bazuca. O jogo *Duke Nuken* foi lançado em 1991 para MS-DOS, recebendo mais aventuras em outras plataformas.

Figura 256 - Dr. Emmet Brown, de *De volta para o futuro*, em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

07'13'' - No lado esquerdo da tela, um dos avatares veste o traje de Dr. Emmet Brown do filme *De volta para o futuro*. É possível identificar a referência pela composição formada por jaleco amarelo, camisa vermelha, gravata e óculos metálico.

Figura 257 - Arma de *Halo* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

05'44'' - A arma utilizada por Aech em sua matança no Planeta Doom é uma MA5B Individual Combat Weapon System, metralhadora dos personagens militares do jogo *Halo*, que teve seu primeiro título em 1991.

Figura 258 - Arma de *Queima de arquivo* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

05'48'' - Quando Aech acessa seu inventário de itens, é possível identificar uma EM-1 Railgun, arma do personagem de Arnold Schwarzenegger no filme *Queima de arquivo* (Chuck Russell, 1996).

Figura 259 - Interceptor, de *Mad Max*, em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

10'29'' - O carro Interceptor do filme *Mad Max* (George Miller, 1979), que originou uma série de filmes, participa do primeiro desafio de Halliday.

Figura 260 - Carros de *Christine* e *Pole position* em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

10'58'' - Também participam da corrida Lara Croft, protagonista do jogo *Tomb Raider* (1996), que está encostada em um Plymouth Fury 1958 da cor vermelha, mais conhecido como *Christine*, o carro assassino do livro homônimo de Stephen King lançado em 1983 e que ganhou adaptação cinematográfica por John Carpenter no mesmo ano. Lara está conversando com

Dizzy Walin, personagens da série *Gears of war*, cujo primeiro título surgiu em 2006. À esquerda da imagem, um carro de fórmula 1 que remete ao jogo de arcade *Pole position* (1993).

Figura 261 - Adesivos na moto de Art3mis em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

14'41'' - A moto de Art3mis é decorada com alguns adesivos. Além de Atari, citado anteriormente, é possível identificar a imagem da Sra. Pac-Man, que teve seu próprio jogo de arcade em 1982. Também há o logo da série de televisão *Super-herói americano* (1981-1983), e da Mulher-Maravilha.

Figura 262 - Adesivo de Hello Kitty em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

14'07'' - Buscando o frame que mostraria os adesivos da moto de Art3mis, pausando o filme segundo por segundo em cada aparição do veículo, encontramos um adesivo que não foi citado pela matéria do Screen Rant. No topo da moto, há um adesivo da personagem Hello Kitty.

Figura 263 - Delta City, de *Robocop*, em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

15'24'' - Um cartaz no canto inferior esquerdo diz “Delta City - The future has a silver lining”, uma referência direta ao filme *Robocop* (1987). Na trama, o presidente da câmara de Detroit pretende construir uma cidade-estado, independente e gerida por uma megacorporação. Essa cidade é chamada de Delta City.

Figura 264 - *A super máquina em Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

16'21'' - O DeLorean dirigido por Parzival na corrida tem o acréscimo da inteligência artificial da série *A super máquina* (1982-1986). O diferencial está na luz vermelha dianteira, que supostamente controla o veículo.

Figura 265 - Outdoor da ACE Chemicals em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

16'31'' - Atrás de Art3mis, há um outdoor da ACE Chemicals, fábrica que aparece na série *Batman*. É considerado o local do nascimento do Coringa, conforme a novela gráfica *A piada mortal* (1988). Também aparece nos filmes *Batman vs Superman: A origem da justiça* (Zack Snyder, 2016) e *Esquadrão Suicida* (David Ayer, 2016).

Figura 266 - Naves espaciais em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

17'39'' - Neste frame podemos identificar várias naves que estão na oficina de Aech. No centro, encontra-se o Eagle 5, um automóvel voador da comédia *S.O.S. - Tem um louco solto no espaço* (Mel Brooks, 1987), o robô ED-209 de *Robocop* (1987), a Ferrari vermelha do filme *Curtindo a vida adoidado* (1986) e uma nave Viper de *Battlestar galactica*. À direita, ao fundo, está o EVA Pod, de *2001 - Uma odisseia no espaço* (Stanley Kubrick, 1968) e, ao seu lado, uma nave vermelha chamada Swordfish II, do anime *Cowboy bebop* (1998-1999). Percebemos aqui uma profusão de referências ao fundo da imagem, como uma espécie de figurantes da cena.

Figura 267 - Santa Granada em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

30'02'' - Logo após vencer o primeiro desafio de Halliday, Parzival utiliza o dinheiro do prêmio para adquirir uma Santa Granada. Esta é uma referência à Santa Granada de Mão de Antioquia, um artefato que integra o filme *Em busca do cálice sagrado* (Terry Gilliam, Terry Jones, 1975), da trupe Monty Python.

Figura 268 - Caixa de *Gremlins* em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

32'22'' - Sorrento recebe o Orbe de Osuvox em uma caixa igual a que aparece em *Gremlins*. É exatamente numa caixa dessas que Gizmo é entregue para Billy.

Figura 269 - Carro de *Agarra-me se puderes* em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

33'59'' - Daito pilota um Pontiac Firebird Trans Am ao vencer a corrida. O carro é uma referência ao mesmo modelo dirigido pelo ator Burt Reynolds no filme *Agarre-me se puderes* (Hal Needham, 1977).

Figura 270 - Supergirl em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

35'29'' - À esquerda, podemos notar a personagem Supergirl correndo em direção a Parzival. O visual de Supergirl se assemelha ao visto na série de jogos de videogame *Injustice* (2013).

Figuras 271 e 272 - Personagens de *Battleborn* em *Jogador nº 1*





Fonte: Elaborado pelo autor.

36'48'' e 36'51'' - Passam atrás de Parzival dois personagens do jogo de videogame *Battleborn* (2016). Primeiro temos Miko, um cogumelo gigante, e depois Benedict (de costas, no canto direito da tela), um híbrido de humano e águia.

Figura 273 - Cartaz remete a *De volta para o futuro* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

41'34'' - Na parede do QG de Aech há um pôster a respeito da eleição de Goldie Wilson, prefeito da cidade de Hill Valley em *De volta para o futuro*.

Figura 274 - Nave espacial de *Firefly* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

42'08'' - Entre as naves que estão a caminho do planeta The Distracted Globo, encontra-se Serenity, pertencente à série *Firefly* (2002).

Figuras 275 a 277 - Exterminador, chapéu da banda Devo e Blanka em *Jogador nº 1*





Fonte: Elaborado pelo autor.

42'24'', 42'44'' e 43'14'' - Em sua entrada na discoteca, Parzival observa vários avatares de personagens da cultura pop. Ele cruza com o Exterminador da DC Comics (criado em 1980) e ainda percebe o brutamontes de *Conan, o bárbaro* (John Milius, 1982) andando entre as mesas da boate. Já no bar, há vários robôs usando o emblemático chapéu da banda oitentista Devo; e atrás de Art3mis temos o personagem Blanka, de *Street fighter II* (1991), dançando.

Figuras 278 e 279 - Armas dos filmes *Aliens* e *O juiz em Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

48'23'' e 48'39'' - Durante o ataque na discoteca, Art3mis utiliza uma M41A, arma dos fuzileiros espaciais do filme *Aliens - O resgate* (James Cameron, 1986), e depois a troca por uma pistola Lawgiver, vista no filme *O juiz* (Danny Cannon, 1995).

Figura 280 - *Battletoads*, *Battleborn* e *Joust* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

92'59'' - Ao reunir um exército para lutar contra a IOI, Parzival recebe como aliados vários personagens de jogos de videogame. Entre eles, o lutador El Dragón (bem à esquerda da imagem), de *Battleborn* (2016), e um trio de anfíbios humanoides, Zitz, Pimple e Rash (no centro), que protagonizam a franquia *Battletoads*, iniciada em 1991. À direita, temos um cavaleiro montado em um avestruz gigante, exatamente como o herói do jogo *Joust* (1982) luta contra poderosos inimigos.

Figura 281 - Frase de *A felicidade não se compra* em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

93'09'' - I-R0k profere a frase “Ninguém que tem amigos é um fracasso”, que pode ser considerada uma referência tanto ao autor Mark Twain, que a escreveu no livro *As aventuras*

de *Tom Sawyer* (1876), quanto ao filme *A felicidade não se compra* (Frank Capra, 1946), que, ao incluí-la no roteiro, tornou-a ainda mais famosa.

Figura 282 - Personagens de *Halo* em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

95'52'' - Vários personagens do jogo *Halo* são vistos nesta imagem, incluindo os espartanos usando a armadura de Master Chief, e à esquerda, o comandante Arbiter.

Figura 283 - Proxima Midnight e Sagat em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

95'58'' - Com um capacete de chifres, à direita de Parzival, está Proxima Midnight, filha de Thanos, que aparece nas histórias em quadrinhos da Marvel desde 2013. Já à esquerda do protagonista, temos o lutador Sagat, de *Street fighter* (1987).

Figura 284 - Arma de *Gears of war* em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

104'20'' - Parece que nenhuma arma utilizada em *Jogador n° 1* foi colocada à toa nas mãos dos personagens. Quando Art3mis pretende combater I-R0k, ela escolhe o rifle Lancer, do jogo *Gears of war* (2006).

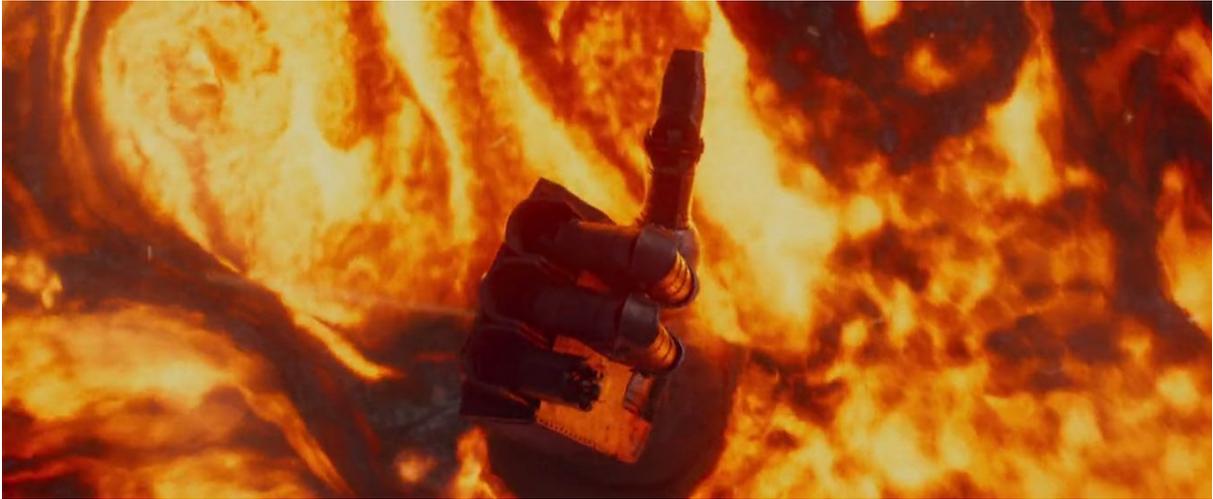
Figura 285 - Arma de *Krull* em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

104'46'' - Daito consulta seu inventário de itens e escolhe o “Krull Glaive”, arma empunhada pelo herói do filme *Krull* (Peter Yates, 1993).

Figura 286 - Saudação de *O exterminador do futuro 2* em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

105'13'' - O Gigante de Ferro comandado por Aech recria a saudação do polegar para cima realizada pelo ciborgue T-800 no fim de *O exterminador do futuro 2* (James Cameron, 1991).

Figura 287 - Arma de *Battlestar galactica* em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

106'01'' - Parzival empunha uma arma utilizada pelos soldados da série *Battlestar galactica* (2003-2009), o Standard Colonial Blaster.

Figura 288 - Batgirl em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

110'01'' - Batgirl, personagem da DC Comis criada em 1961, luta contra um soldado da IOI quando o Cataclisma é lançado por Sorrento.

Figura 289 - Dragões de *Mortal kombat* em *Jogador n° 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

117'06'' - Assim que vence o terceiro e último desafio de Halliday, Parzival recebe a chave para entrar em uma espécie de cofre dourado. No centro, há um ovo protegido pelas estátuas de dois dragões. Esses animais mitológicos, posicionados de perfil, são iguais ao apresentado na logomarca do jogo de videogame *Mortal kombat* (1992).

Após consultar matérias em veículos de comunicação e retirar mais frames para análise, fizemos uma busca no YouTube por vídeos que também listam os *easter eggs* de *Jogador nº 1*. Encontramos materiais que apresentam de 16 até 333 referências. Assistimos vários desses vídeos (em português e inglês), porém nos atentamos ao que oferece o maior número, sendo este produzido pelo brasileiro Raniere Quadros, do canal Sessão Nerd⁶¹. Das 333 referências apontadas, 54 não constam em nossa pesquisa. Mesmo que tenhamos comentado aqui 279 delas, várias outras que trouxemos não foram citadas no vídeo. Embora o título seja "Todos os *easter eggs* de Jogador nº1", identificamos nos comentários do YouTube diversos usuários trazendo mais referências ao debate. Nesse contexto, percebemos que a busca continuaria por muito mais páginas deste documento, detalhando referências cada vez mais específicas e menos perceptíveis, inclusive até mesmo questionáveis sobre sua veracidade. Assim, entendemos que a reunião dos frames apresentada até o momento é suficiente para o que queremos propor para a pesquisa: a existência de qualidade nostálgica que dura ao longo de *Jogador nº 1*. Essa análise minuciosa possibilitou elaborar algumas considerações sobre a nostalgicidade audiovisual que serão apresentadas no próximo capítulo, somadas à proposta de três constelações.

⁶¹ O vídeo está disponível aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=qcKJFc2lOmQ>. Acesso em: 29 mai 23.

6. A NOSTALGICIDADE EM *JOGADOR Nº 1*

A dissecação de *Jogador nº 1* deu a ver o que dura ao longo da sua exibição: a nostalgia em altíssima potência. O longa-metragem deixa evidente uma construção nostálgica em suas imagens que, inclusive, ultrapassa a experiência espectral. Neste capítulo, investigamos o que foi extraído durante a análise, avançando das coleções identificadas (referências, reconstrução de época, efeitos visuais, trilha sonora e roteiro) para iluminar sentidos virtuais das imagens, o que exige enxergar além da materialidade num trabalho crítico da memória.

A partir dos inúmeros fragmentos congelados de *Jogador nº 1* (observados no capítulo anterior), desenvolvemos encontros de imagens e associações entre pares com o intuito de formar e organizar diferentes constelações (corpo-espectador, mundo do filme e histórica-temporal), as quais darão a ver uma galáxia da nostalgia. Esse percurso demonstra não apenas como a nostalgia se comporta em *Jogador nº 1*, mas possibilita que tal metodologia possa ser adaptada em outros objetos da tecnocultura audiovisual a fim de identificar sua intensidade nostálgica.

6.1. Imagens de memória

Na busca por seguir a luz emanada pelas imagens, observamos que *Jogador nº 1* continuamente aproveita as oportunidades, seja nos elementos visuais, na trilha sonora ou nos diálogos presentes no roteiro⁶², para inserir referências a produtos da cultura pop, como filmes, brinquedos, seriados, animações, histórias em quadrinhos, animes e jogos de videogame. As referências podem ser consideradas fundamentais em qualquer processo criativo, inclusive na construção de uma narrativa fílmica. Para Kleon (2012, p.17), “toda nova ideia é apenas um *mashup* ou um remix de uma ou mais ideias anteriores”. Nesse sentido, *Jogador nº 1* se apresenta como um mosaico de referências e, mais do que citá-las, as referências muitas vezes integram a trama, ou seja, fazem parte da diegese fílmica.

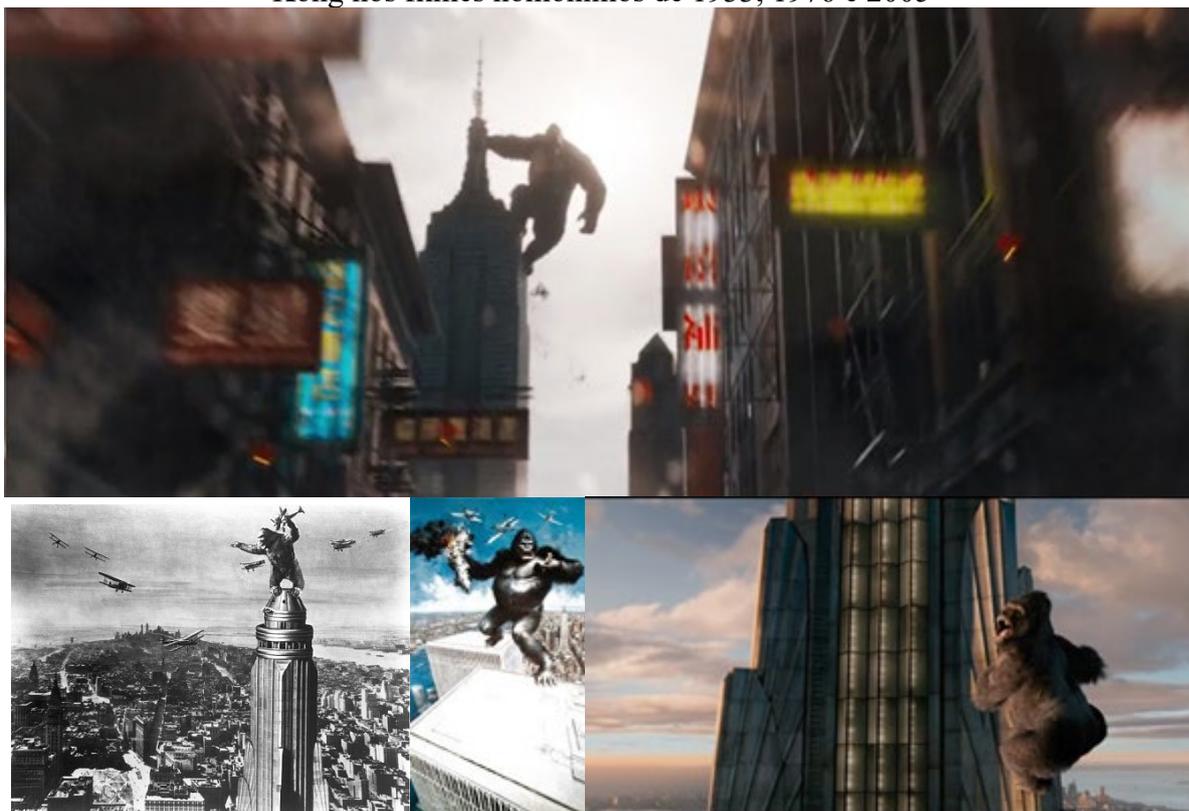
⁶² O roteiro de *Jogador nº 1* pode ser lido em inglês e na íntegra em <https://www.scripts.com/script-pdf/16633>. Acesso em: 14 fev 23.

O que nos chama atenção é o fato de serem imagens que buscam uma reciprocidade, ou seja, uma relação afetiva com o olhado. Isso acontece a partir de uma constituição bastante própria do filme: realiza-se uma busca nos arquivos da cultura pop para utilizá-los numa espécie de bricolagem, um processo feito de imagens sobrepostas, disputando espaço no quadro cinematográfico. Propõe-se, a partir desses arquivos, reformulações no modo de ver o passado, arrancando imagens de suas supostas origens, abrindo possibilidades para reelaborar essas referências por meio da construção de outras imagens em um contexto diferente que, por fim, termina por ressignificá-las.

É importante salientar que, exceto pelas músicas executadas em suas versões originais, *Jogador nº 1* não apresenta imagens de arquivo televisivo, cinematográfico ou de games. São releituras inseridas na estética do próprio filme, e não imagens puxadas dos suportes midiáticos originais. Diferente de uma remixagem, na qual se combina ou edita um material existente para produzir algo a partir disso (Buzatto *et al.*, 2013), a bricolagem em *Jogador nº 1* se inspira em arquivos da cultura pop para desconstruí-los e reconstruí-los enquanto novas composições. É um passado que comparece enquanto atualização, produzindo novos arquivos, uma vez que convoca novas imagens técnicas para agir no presente. Tornam-se, portanto, imagens de memória e crítica, uma vez que coalescem diferentes tempos.

Para explicar essa ideia um pouco melhor, vamos tomar como exemplo o frame apresentado em 14'54'' da projeção. Na tela, temos a imagem de um gorila no topo de um alto prédio. Essa imagem é uma referência ao filme *King Kong*, quando o primata gigante escala o famoso edifício Empire State Building, em Nova York. Apesar de ter sido inaugurada no filme de 1933, a cena foi apresentada novamente em diversas refilmagens, como a de 2005. No longa-metragem de 1976, o gorila escala outro icônico edifício de Nova York, o World Trade Center. O que queremos salientar é que *Jogador nº 1* não utiliza as imagens originais de filmes anteriores, tomando emprestado ou promovendo um remix. A mesma cena vista nos títulos estrelados pelo personagem Kong é recriada digitalmente no longa-metragem de 2018, numa atualização que remete a um clássico da história do cinema, mas também se encontra a favor de sua própria narrativa, visto que a criatura representa o último obstáculo para concluir a corrida.

Figuras 290 a 293 - Gorila gigante em *Jogador n° 1* comparado às cenas de King Kong nos filmes homônimos de 1933, 1976 e 2005



Fonte: Elaborado pelo autor; IMDB. Disponível em: <<https://m.imdb.com/title/tt0024216/mediaviewer/rm3678574592>>; IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0074751/mediaviewer/rm242420736/?ref_=tt_ov_i>; Directors Guild of America. Disponível em: <<https://www.dga.org/Craft/DG AQ/All-Articles/0601-Spring-2006/Shot-to-Remember-Peter-Jackson.aspx>>. Acesso em: 22 ago 2023.

O ambiente tecnocultural de *Jogador n° 1* pulsa através da inserção de referências de nossa e de outras épocas, articulando-as por meio de lembranças de arquivos. Sobre esse termo, Derrida (2001) diz que o arquivo carrega consigo um desejo de memória, sendo um sintoma, um sofrimento, uma paixão. É interessante relacionar essa frase com a constituição do filme que está sendo analisado, pois *Jogador n° 1* carrega consigo um número superlativo de imagens arquivísticas a partir de um desejo de memória, evitando o esquecimento de uma cultura que marcou a juventude de muitas pessoas. O sofrimento de um passado irrecuperável é amenizado ao convocar a paixão por esses arquivos, trazendo-os de volta ao cinema, ou seja, tornando-os úteis no presente. Ao reverberar essas referências ao passado, trazendo consigo imagens-lembrança, o longa-metragem induz a um sentimento nostálgico pelos jogos de videogame, filmes e séries animadas que fazem parte da cultura pop há várias décadas.

Ainda sobre a obsessão em arquivar, resistir à ação do tempo, Derrida (2001) fala de

uma pulsão de arquivo, que conserva a contradição interna de uma pulsão de destruição e uma pulsão de conservação. Não haveria desejo de arquivo sem a possibilidade de finitude ou de esquecimento. Ou seja, “não haveria mal de arquivo sem a ameaça dessa pulsão de morte, de agressão ou de destruição” (Derrida, 2001, p. 32). Arquivo, portanto, apresenta-se como aquilo que conserva o passado, lutando contra o seu desaparecimento e com potencial de agir no agora. Em *Jogador n° 1*, percebemos esses arquivos como memórias que se atualizam no presente, retornando a partir de novas imagens numa maneira de resistir à ação do tempo, sendo esta capaz de relegar tudo ao esquecimento.

Evocar tempos anteriores a partir da inspiração em arquivos não é uma exclusividade do longa-metragem analisado. Este tipo de retromania, entre tantos outros, é algo recorrente na sociedade, que vive de uma reciclagem e reinterpretação de imagens, estéticas e ideias do passado. Períodos anteriores tiveram suas próprias obsessões com o passado. Reynolds (2011) cita as civilizações romana e grega com a veneração ao período da Renascença; e o movimento gótico que se pautou no medieval. A retromania de *Jogador n° 1* dialoga também com o *retrogaming*, que seria jogar e colecionar jogos antigos. É o que percebemos durante os desafios propostos por Halliday, principalmente no último deles em que é preciso manusear um Atari 2600.

O diálogo entre a obra e o público pode ser desenvolvido por diferentes motivos. Neste momento, concedemos um relato pessoal sobre a afecção com o objeto, pois, enquanto pesquisador e indivíduo, acompanhei as imagens em uma variedade de sessões, podendo me relacionar nostálgicamente com o filme analisado. Apesar de ter nascido em 1987, fui uma criança que cresceu nos anos 1990 sob forte influência dos produtos culturais da década anterior. Não havia a sensação de um ritmo de vida acelerado e de uma rápida obsolescência das coisas, duas características marcantes na sociedade do século 21. Os longas-metragens da (Nova) Nova Hollywood demoravam a ser lançados no país, depois eram reprisados e assistidos diversas vezes na televisão. Tinha-se o hábito de conferir os filmes de anos anteriores, vasculhando o acervo das videolocadoras, e não apenas os últimos lançamentos. Assisti diversos filmes oitentistas transmitidos nos programas *Sessão da tarde*, *Tela quente* e *Supercine*, da Rede Globo. Também frequentei fliperamas para jogar nas máquinas de *arcade* e passava horas trocando de cartuchos no Atari 2600 do meu avô. Por essa bagagem, pude me conectar com as referências apresentadas em *Jogador n° 1*. Certamente, nem todas consegui identificar e, mesmo explícitas, algumas não me provocaram nenhum sentimento, visto que não tive relação com a obra referenciada. Todavia, ao trazer à tona todo um passado da cultura

pop, também me vi sendo afetado pelo jogo que o filme propõe em lembrar das obras e convocar a nossa relação pessoal com elas. Essa camada, mesmo que não comprometa o entendimento da narrativa, acrescenta um sabor extra ao projeto, que vai além da diegese e estabelece uma comunicação com o espectador.

Por este ponto de vista, retomamos a noção de nostalgia da ordem do vivido, proposta por Tavares; Prado (2017), na qual se cruza a experiência pessoal com a memória coletiva. Observamos imagens que remetem a experiências compartilhadas por uma geração que cresceu com os mesmos referenciais culturais, podendo fortalecer laços de identificação. Niemeyer (2018, p. 50) fala sobre a possibilidade de fazer circular narrativas capazes de conectar diferentes gerações, lugares e classes sociais, nutrindo o sentimento de pertencimento comunitário, nacional ou cultural. Nesse sentido, Moldovan (2017) traz para discussão uma forma de interação ou prática social chamada “geeking out”, que pode ser realizada individualmente, mas é amplificada quando acontece junto de algum ou alguns colegas. “É um exercício de marcar o território da cultura pop como propriedade [...] em um ritual de reconhecimento mútuo. Parte disso é sobre a comunhão de experiências vividas (jogando os mesmos jogos, tendo visto os mesmos filmes e experimentado emoções semelhantes, etc.)⁶³” (MOLDOVAN, 2017, p. 247). Essa prática se refere à identificação das referências em tela, como uma tentativa de dominar aquele território.

A fim de que esse “jogo” obtenha êxito, recorreremos a Bauman (2017), quando diz que é preciso mimetizar certas imagens, deixando o solo bem preparado para sementes germinarem, sendo possível gratificar, posteriormente, algumas demandas e expectativas já formadas e enraizadas. Ou seja, olhamos para o filme sempre o contemplando a partir de nossa perspectiva memorial, uma vez que suas imagens negociam repertórios e imaginários culturais com os espectadores. Por outro lado, quem não possui a bagagem cultural para reconhecer as referências também pode se relacionar e ser seduzido pelas imagens de *Jogador nº 1*, pois elas constroem uma concepção de passado que, apesar de idealizado, torna-se fascinante.

Ao mesmo tempo que o filme se conecta com usuários de jogos mais recentes, como *Halo* (2001), *Mass effect* (2007), *Borderlands* (2009) e *Overwatch* (2016), a narrativa apresenta a jogabilidade de um dos consoles precursores do que é atualmente a indústria de videogame.

⁶³ Tradução nossa: “It’s an exercise in marking pop culture territory as owned [...] in a ritual of mutual recognition. Part of it is about the commonality of lived experiences (playing the same games, having seen the same movies and experienced similar emotions, etc.)”.

O Atari 2600 constitui o terceiro desafio da trama, tendo os cartuchos mais célebres sendo listados e debatidos pelo roteiro, além de apresentar sua jogabilidade com *Adventure* (1979), *Centipede* (1980) e *Joust* (1982). Essas sequências demonstram como o *retrogaming* pode ser atraente, inclusive para pessoas que nunca manusearam um Atari. O sucesso do videogame criado em 1977 nos Estados Unidos - introduzido somente em 1983 no Brasil - permanece na contemporaneidade, conforme os relançamentos periódicos do clássico console, tendo suas versões mais recentes em 2017, com o Atari Flashback 7, e em 2023, com o Atari 2600+⁶⁴. A visualização de uma experiência junto ao Atari pode gerar a curiosidade em jogadores acostumados com consoles modernos. Embora não tenha sido verificado de forma direta com os espectadores, visto que não foi nossa incursão metodológica na tese, consideramos que a repercussão de cenas como estas apresentadas por *Jogador nº 1* se relacionam também com a nostalgia da ordem do não vivido.

Identificamos, portanto, uma virtualidade agindo a favor da evocação nostálgica. Se a nostalgia é um construto de passado, a nostálgicidade também pode ser como a mídia, no caso o cinema, constrói passados idealizados para produzir a sensação de bem-estar. Através de procedimentos técnicos e estéticos, o dispositivo produz uma virtualidade que, em *Jogador nº 1*, atualiza-se a partir de um conjunto de referências tecnoculturais que remetem a vivências anteriores junto à cultura pop. A nostálgicidade não se constitui apenas com a mera citação dos produtos midiáticos. O longa-metragem desenvolve uma temática capaz de convocar o retorno de um período cultural. As referências agem no sentido de instaurar uma atmosfera pulsante que dialoga com o público, despertando memórias afetivas e convocando o sentimento nostálgico.

A nostálgicidade ainda se espalha pelos arredores do longa-metragem, em uma variedade de contextos midiáticos fora do filme, como os produtos de divulgação. Os trailers reúnem diversas cenas que, ao invés de apresentar mais detalhes da trama distópica focada em realidade virtual, evidenciam personagens da cultura pop⁶⁵. Esse viés foi destacado por diversos veículos de comunicação durante o lançamento do filme, conforme as manchetes publicadas em 2017: “*Jogador nº 1* ganha novo trailer repleto de cenas empolgantes e

⁶⁴ Matérias em sites jornalísticos apresentam como novidade o relançamento do Atari 2600 em diferentes versões: <https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/atari-2600-e-relancado-no-brasil-por-r-500-e-com-101-jogos-na-memoria.ghtml> e <https://warzone.me/23830-2/>. Acesso em: 28 out 24.

⁶⁵ Link para o trailer do filme divulgado pela Warner Bros: https://www.youtube.com/watch?v=q_1OJNcTld0&t=80s. Acesso em: 10 abr 23

referências à cultura geek”⁶⁶; “Spartans de *Halo* aparecem em novo trailer de *Jogador nº 1*”⁶⁷; “Novo trailer de ‘Jogador Número 1’ recria cena clássica de ‘Jurassic Park’”⁶⁸; “Jason Voorhees aparece no trailer internacional de *Jogador nº 1*”⁶⁹; “Novo trailer de *Jogador nº 1* tem Clark Kent e detalhes do mundo virtual”⁷⁰; “As referências pop no trailer de *Jogador nº 1*, novo filme de Spielberg”⁷¹; e “*Jogador nº 1*: Confira todos os *easter eggs* do primeiro trailer”⁷².

Mais uma peça de divulgação que destacamos é o cartaz oficial do filme, considerado uma homenagem ao artista Drew Struzan⁷³, que ilustrou vários posters dos projetos dirigidos por Steven Spielberg, como a série *Indiana Jones* (1981, 1984, 1989 e 2008), *E.T. O extraterrestre* (1982) e *Hook - A volta do Capitão Gancho* (1991). Outra parceria marcante de sua carreira foi com George Lucas, produzindo os cartazes para a primeira e a segunda trilogia de *Star wars* (1979, 1980, 1983, 1999, 2002 e 2005). Na década de 1980, quando teve sua arte reconhecida, Struzan desenhava e coloria os cartazes à mão, geralmente priorizando composições que agrupavam diversos personagens e elementos específicos de cada filme, formando um visual harmônico, de equilíbrio simétrico, e também vibrante por suas cores e possibilidades imaginativas. Essa estética é replicada no pôster de *Jogador nº 1*.

⁶⁶ Link para a matéria: <https://www.tudocelular.com/curiosidade/noticias/n120284/jogador-numero-um-ganha-novo-trailer.html>. Acesso em: 26 mai 23.

⁶⁷ Link para matéria: <https://www.theenemy.com.br/xbox/spartans-de-halo-aparecem-em-novo-trailer-de-jogador-no-1>. Acesso em: 26 mai 23.

⁶⁸ Link para matéria: <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2018/03/15/novo-trailer-de-jogador-numero-1-recria-cena-classica-de-jurassic-park.htm>. Acesso em: 26 mai 23.

⁶⁹ Link para matéria: <https://cinpop.com.br/jason-voorhees-aparece-no-trailer-internacional-de-jogador-no-1-171003/>. Acesso em: 26 mai 23.

⁷⁰ Link para matéria: <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2018/03/02/novo-trailer-de-jogador-n-1-tem-clark-kent-e-detahes-do-mundo-virtual.htm>. Acesso em: 26 mai 23.

⁷¹ Link para matéria: <https://www.einerd.com.br/as-referencias-pop-no-trailer-de-jogador-no-1-novo-filme-de-spielberg/>. Acesso em: 26 mai 23.

⁷² Link para matéria: <https://feededigno.com.br/filmes/jogador-numero-1-confira-todos-os-easter-eggs-do-primeiro-trailer/>. Acesso em: 26 mai 23.

⁷³ O trabalho de Drew Struzan está compilado em seu site oficial: <http://www.drewstruzan.com/illustrated/>. Acesso em: 25 mai 23.

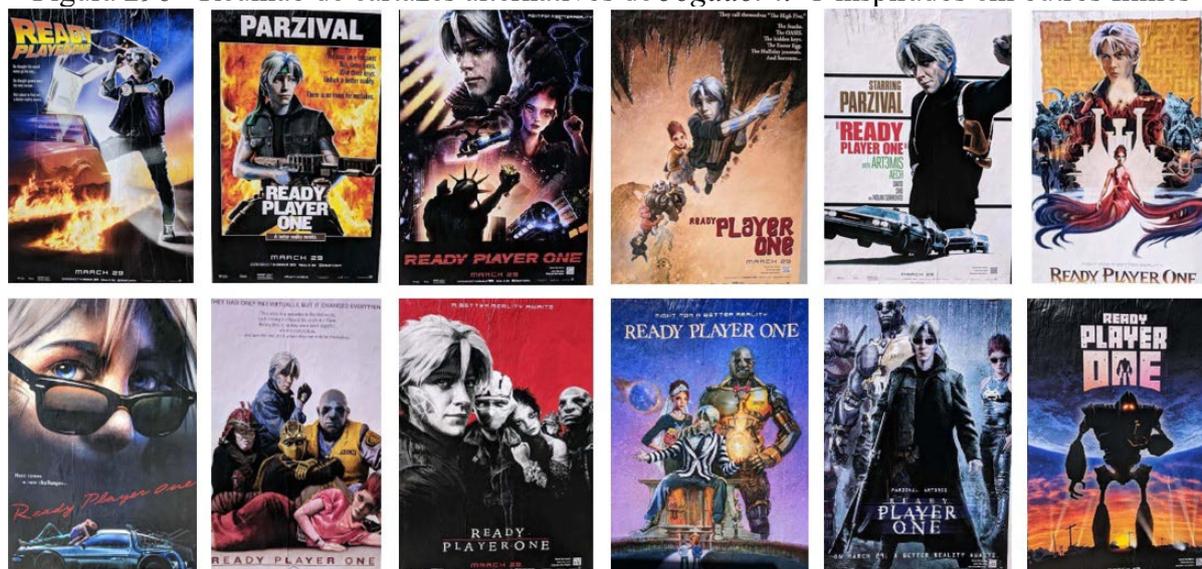
Figuras 294 e 295 - Comparação entre os cartazes de *Star wars: O império contra-ataca*, de Drew Struzan, e de *Jogador nº 1*, produzido em homenagem ao artista



Fonte: Vintage Movie Posters. Disponível em: <<https://www.vintagemovieposters.co.uk/shop/star-wars-the-empire-strikes-back-movie-poster/>>; IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1677720/mediaviewer/rm4286860032/?ref_=tt_ov_i>. Acesso em: 22 ago. 2023.

Além do pôster oficial, o longa-metragem de Spielberg recebeu outros 12 cartazes que fazem uma releitura de filmes da década de 1980, sendo que vários deles foram originalmente ilustrados por Drew Struzan, como a trilogia *De volta para o futuro* (1985, 1989 e 1990), *Rambo - Programado para matar* (1982), *Blade runner - O caçador de andróides* (Ridley Scott, 1982) e *Os goonies* (1985). Além destes, *Jogador nº 1* colocou Parzival e seus amigos como protagonistas de *Bullit* (Peter Yates, 1968), *Labirinto - A magia do tempo* (1986), *Negócio arriscado* (1983), *Clube dos cinco* (John Hughes, 1985), *Os garotos perdidos* (1987), *Os fantasmas se divertem* (1988), *Matrix* (Lana e Lilly Wachowski, 1999) e *O gigante de ferro* (1999). Mais que manifestar inspiração, o processo de evocar todos esses filmes (a maioria da década de 1980), demonstra que a nostalgia se torna um atrativo para levar o público a assistir *Jogador nº 1*.

Figura 296 - Reunião de cartazes alternativos de *Jogador n° 1* inspirados em outros filmes



Fonte: Elaborado pelo autor com base na publicação do site Cinema em Série. Disponível em: <<https://cinemaemserie.com.br/noticias/jogador-numero-1/>>. Acesso em 22 ago. 2023.

Observamos que, tanto dentro quanto fora, *Jogador n° 1* reverbera a sua nostalgia, seja nas imagens e trilha sonora durante a exibição, seja nos trailers e cartazes produzidos para divulgação. Os veículos de comunicação e os espectadores com seus comentários nas redes sociais incentivam esse jogo com as memórias de uma outra época. À vista disso, *Jogador n° 1* possibilita compreender a ambiência nostálgica da tecnocultura a partir do resgate audiovisual de décadas passadas. As referências se mostram à vontade em cena e se misturam com a diegese, provocando um efeito que está vinculado à nostalgia, um rememorar mais associado com encantamento do que sofrimento. Essa construção narrativa se tornou uma qualidade comunicacional utilizada em vários outros filmes. Reconhece-se que as imagens do cinema, por mais que sejam produzidas na contemporaneidade, podem constituir uma atmosfera aurática que carrega consigo rastros de outras durações, de outros devires, a qual chamamos de nostalgia.

6.2. Constelações da nostalgia em *Jogador n° 1*

A partir dos movimentos de desconstrução, dissecação e escavação, percebemos que há muito dentro de um único filme. São diversas imagens em duração, que, a cada visita a esse universo, fazem emergir mais imagens. Sabemos que as produções audiovisuais costumam apresentar referências a outras obras culturais, porém destacamos a intensidade dessa bricolagem de imagens e tempos em *Jogador n° 1*. Entendemos que, no filme, não há

efetivamente uma volta ao passado. Embora estejam vivenciando situações virtuais, os personagens se relacionam com a nostalgia em um tempo que coalesce com o presente. Denota-se, paradoxalmente, a exploração de uma tecnologia futurista que serve como caminho para que a nostálgica se estabeleça. Como no cartaz do filme, no qual Parzival aparece segurando os óculos de realidade virtual do OASIS, faz-se possível experienciar o passado pelos dispositivos do futuro. Esse argumento para convocar a nostalgia destaca-se frente a outras produções, como por exemplo o longa-metragem *Meia-noite em Paris*, cujo protagonista embarca numa carruagem e volta algumas décadas, conhecendo personalidades dos anos 1920 na capital francesa. Em *Jogador nº 1*, o passado comparece em atualização, evocando imagens portadoras de memória (arquivos), uma vez que são úteis no presente da diegese.

Neste próximo passo da investigação, manipulamos a totalidade dos frames obtidos (precisamente 182), separando, juntando e organizando-os em busca de descortinar a nostálgica. Com o nosso objeto desmontado, observamos os padrões e os tensionamentos para, logo em seguida, produzir mapas de imagens através de afinidades eletivas. Sobre esse termo, Kilpp (2011) se inspirou na obra literária homônima publicada originalmente em 1809 por Goethe (por sua vez, o escritor alemão pegou emprestado o título do princípio da química a respeito de certos elementos que são atraídos para outros), para definir afinidades eletivas enquanto a forma que o pesquisador elege ao olhar e juntar as imagens em seu diálogo com a teoria. Assim, nesse processo de fixar as imagens que nos olham de volta, chegamos às imagens dialéticas e, conseqüentemente, à proposição das linhas imaginárias para as constelações.

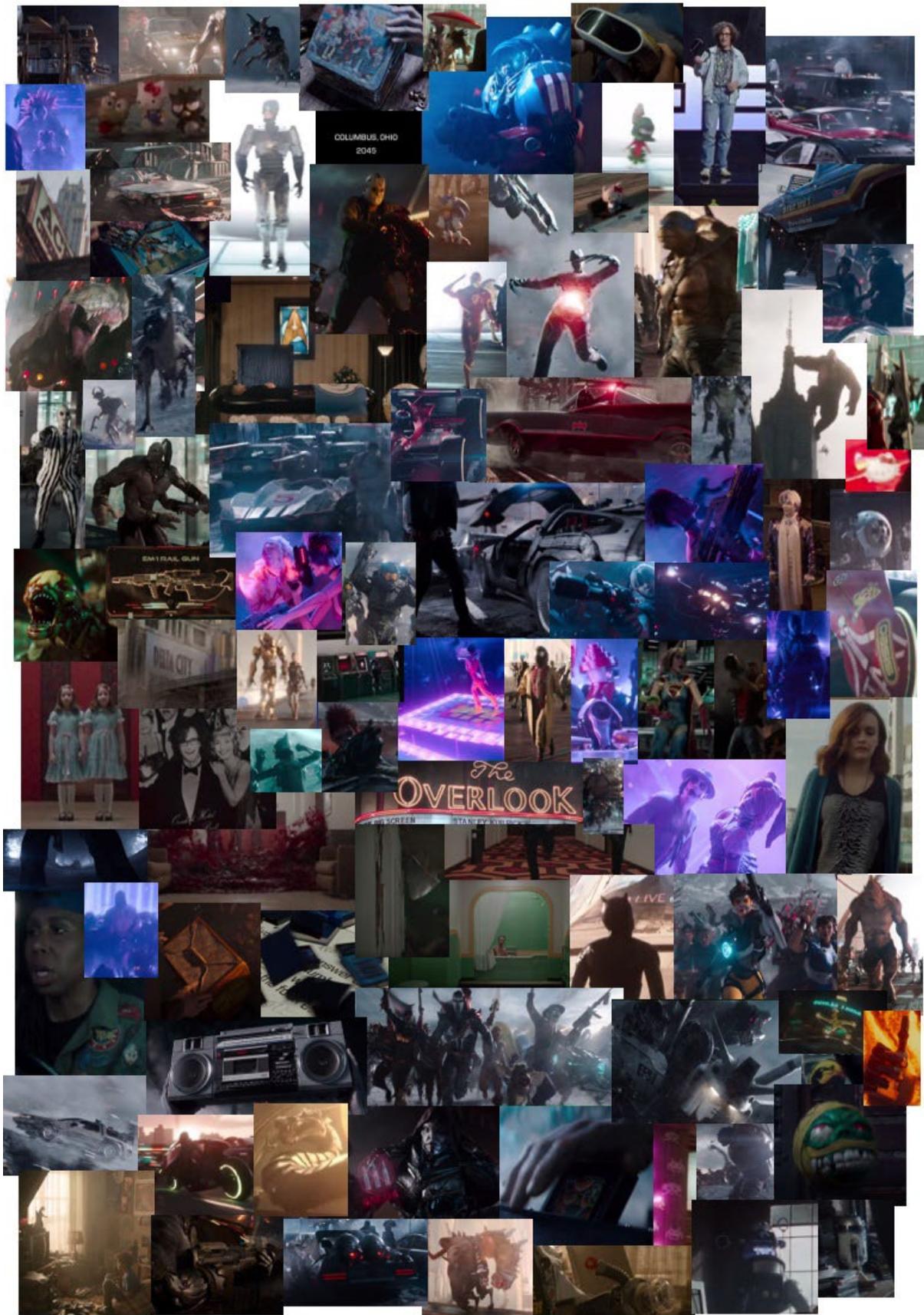
A pesquisa pode produzir imagens dialéticas ao fazermos sobre nossos objetos empíricos o trabalho crítico da memória. É isso que propomos ao utilizar as constelações para agrupar, reunir, relacionar e formar imagens dialéticas. O mapeamento permite que entendamos todo um conjunto de imagens, já que essa imagem ilumina todas as outras, revelando-se uma constelação. Enquanto as coleções (arranjos dos procedimentos técnicos e estéticos da nostalgia descritos no capítulo quatro) estão no nível material, as constelações estão na ordem da duração. São potências que pertencem à nostálgica de *Jogador nº 1*, a qual se atualiza enquanto arquivo para o espectador jogar com as referências que comparecem explícita ou implicitamente. A partir dessa perspectiva, apresentamos a construção da nostalgia no cinema a partir de três constelações: “nostálgica do corpo-espectador”, a “nostálgica do mundo do filme” e a “nostálgica histórica-temporal”.

6.2.1 Nostalgicidade do corpo-espectador

A primeira constelação chamamos de “nostalgicidade do corpo-espectador”, referindo-se à nostalgia como um jogo do corpo-espectador com o corpo-filme, sendo ditada pela afecção de cada indivíduo com as referências na tela. Essa dinâmica se estabelece a partir das teorias de Henri Bergson (1990), que entende o corpo humano como um elo entre a matéria e a consciência, dotado de percepção e memória. No dispositivo cinematográfico, o corpo do espectador se vale de um processo sensorial junto ao ambiente ao qual é exposto, travando uma relação subjetiva com as imagens. Desse modo, aglutinamos essa experiência nos termos “corpo-espectador” e “corpo-filme”, entendendo que esse corpo filmico foi minuciosamente dissecado no capítulo anterior e possibilitou observar sua anatomia enquanto um audiovisual complexo.

A nostalgia a qual estamos investigando nos mostra que o corpo-espectador joga saudosamente com o corpo-filme. Logo, quem torna essa imagem dialética é o espectador. A partir de afinidades eletivas, esta constelação reúne referenciais não explícitos, ou seja, não identificados pela diegese, deixando para que o público jogue com as imagens, buscando reconhecer suas origens e derivações. Para dar conta desse mapeamento, foram revisitados os frames retirados de *Jogador nº 1*, observando as referências contidas em cada um deles e, através do software Photoshop, recortando os elementos considerados de teor nostálgico. Identificamos 136 imagens que compõem a “nostalgicidade do corpo-espectador” e, a fim de conceber um panorama do que foi iluminado, realizamos um arranjo de tais recortes de forma sobreposta, como muitas vezes aparecem ao longo do filme, resultando na composição visual a seguir:

Figura 297 - Composição visual da “nostalgicidade do corpo-espectador”



Fonte: Elaborado pelo autor.

A constituição imagética de *Jogador nº 1* funciona como um convite para o diálogo entre o corpo-filme e o corpo-espectador. A comunicação de sentidos potencializada pelas imagens depende do repertório cultural de cada indivíduo que, através de afecção, irá buscar em seus referenciais memoriais imagens-lembrança que compartilha a respeito de cada alusão integrante do imaginário articulado pelo longa-metragem. Esse “jogo” é realizado a partir da inclusão de personagens, veículos, armas, naves espaciais, figurinos, logomarcas e demais objetos associados a diferentes obras culturais, além da recriação de cenas de alguns filmes e jogabilidades de *games*, desde levemente inspiradas (*Os embalos de sábado à noite*, *O exterminador do futuro* e *Diga o que quiserem*) até cópias idênticas da linguagem cinematográfica empregada (*O iluminado* e *Adventure*).

A prática de sedução aparece em maior quantidade dentro do universo do OASIS, no qual as imagens foram produzidas digitalmente, podendo explorar desde personagens em primeiro ou segundo plano até meros detalhes em cena, vide objetos diversos como armas, cartuchos, adesivos, cartazes, patch bordados, etc. Tal escolha pode ser justificada porque, dentro da narrativa, este metaverso serve como um espaço onde as pessoas se sentem livres para manifestar seus gostos, preferências e afetos. Nas palavras de Moldovan (2017), o universo do OASIS seria uma “geektopia”, um mundo perfeito para todos os fãs de cultura pop, sendo praticamente uma utopia. Se no “mundo real” precisamos lidar com tarefas que podem ser inconvenientes, no “mundo virtual” proposto pelo filme é possível esquecer alguns problemas e experimentar o que se gosta, o que oferece prazer - mesmo que haja competição e angústias como em qualquer jogo. Deste modo, o longa-metragem convoca imagens da memória que proporcionam todo um universo geek feito para os fãs de cultura pop.

De certa forma, *Jogador nº 1* promove uma “gamificação” no cinema, pois leva o jogo para um outro contexto que não é um tabuleiro ou um console eletrônico. De acordo com Deterding *et al.* (2011), gamificação contempla o uso de elementos de design de jogos em contextos fora dos *games*⁷⁴ Os sentidos de audiovisualidades dos *games* se espalham e são exercitados na contemporaneidade, sendo que, neste caso, é interessante perceber que não se vai ao cinema para jogar, mas muitos espectadores acabaram envolvidos na relação lúdica proposta pelo longa-metragem de Steven Spielberg. Ocorre desta forma porque o filme, além de se debruçar sobre encontrar os *easter eggs* escondidos por James Halliday no OASIS, cria *easter eggs* para os espectadores encontrarem ao longo de sua exibição. É como se dissesse:

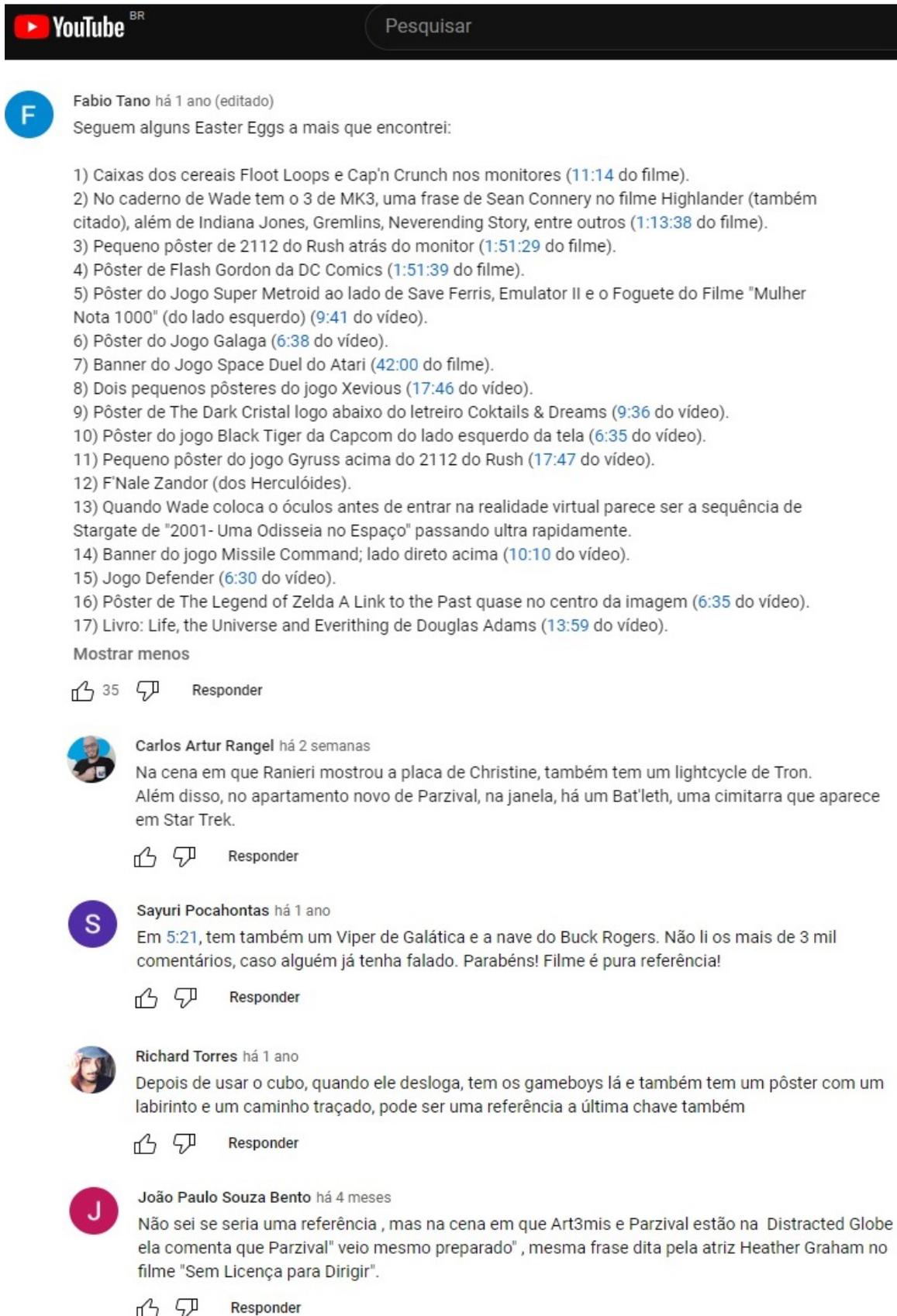
⁷⁴ Tradução nossa: “Gamification as the use of game design elements in non-game context”

“eu jogo aqui e você joga aí”. Nesse sentido, a nostalgicidade em *Jogador nº 1* é tecnocultural, uma vez que se inscreve como exercício de “gamificação” da experiência espectral.

A dissecação realizada neste documento, por muitas vezes, embarcou no jogo de buscar as referências, utilizando inclusive softwares para identificar suspeitas de algum *easter egg*. Essa prática não foi somente realizada por nós enquanto pesquisadores à procura da nostalgicidade em *Jogador nº 1*, mas várias tentativas de decifrar as referências foram feitas tanto por parte de veículos de comunicação quanto dos espectadores que, enquanto escavadores anônimos, também foram afetados à sua maneira, criaram vídeos para o YouTube ou publicaram comentários sobre seus resultados na web. O conjunto dessas ações comprova que o jogo paralelo desenvolvido entre a obra cinematográfica e o espectador foi compreendido e empreendido por muitos. Porém, a dinâmica somente funciona a partir de um repertório relacionado a cultura pop de décadas anteriores - ou conforme a curiosidade em buscar os rastros dessas imagens.

Em um desses vídeos no YouTube, os comentários dos usuários demonstram a tentativa do público em encontrar referências além das citadas no material desenvolvido para a rede social (figura a seguir). Essa vontade parte da relação do corpo-espectador com o corpo-filme, o que lhe foi afetado durante a exibição. Segundo Bergson (2019, p. 47), o passado “nos segue a todo instante: o que sentimos, pensamos, quisemos desde nossa primeira infância está aí, debruçado sobre o presente”. Por isso, o corpo do espectador estabelece uma conexão com *Jogador nº 1* a partir do que o filme evoca de memórias. O dispositivo cinema se torna um lugar para se jogar com as lembranças, como um jogo despertado pelo viés nostálgico. Até mesmo diálogos de *Jogador nº 1* incluem personagens que falam de suas lembranças com afeto - a própria criação do OASIS tem sua motivação nesse sentimento. Sendo assim, faz-se presente uma virtualidade tecnocultural que convoca ao sentimento de nostalgia.

Figura 298 - Comentários junto ao vídeo “Todos os *easter eggs* de *Jogador nº 1*” no YouTube



The image shows a screenshot of the YouTube interface. At the top, there is a black header with the YouTube logo on the left and a search bar with the word 'Pesquisar' in the center. Below the header, the first comment is from 'Fabio Tano', posted 'há 1 ano (editado)'. The comment text lists 17 'easter eggs' from the movie 'Jogador nº 1', each with a timestamp. Below the list is a 'Mostrar menos' button. Underneath the comment are icons for '35' likes and a 'Responder' button. The second comment is from 'Carlos Artur Rangel', posted 'há 2 semanas'. The text describes a scene with references to 'Christine', 'Tron', 'Bat'leth', and 'Star Trek'. It also has 'Responder' and like icons. The third comment is from 'Sayuri Pocahontas', posted 'há 1 ano'. The text mentions 'Viper de Galática', 'Buck Rogers', and '3 mil comentários'. It has 'Responder' and like icons. The fourth comment is from 'Richard Torres', posted 'há 1 ano'. The text describes a scene with 'gameboys', a 'labirinto', and a 'caminho traçado'. It has 'Responder' and like icons. The fifth comment is from 'João Paulo Souza Bento', posted 'há 4 meses'. The text discusses a scene with 'Art3mis', 'Parzival', and 'Distracted Globe'. It has 'Responder' and like icons.

F Fabio Tano há 1 ano (editado)
Seguem alguns Easter Eggs a mais que encontrei:

- 1) Caixas dos cereais Froot Loops e Cap'n Crunch nos monitores (11:14 do filme).
- 2) No caderno de Wade tem o 3 de MK3, uma frase de Sean Connery no filme Highlander (também citado), além de Indiana Jones, Gremlins, Neverending Story, entre outros (1:13:38 do filme).
- 3) Pequeno pôster de 2112 do Rush atrás do monitor (1:51:29 do filme).
- 4) Pôster de Flash Gordon da DC Comics (1:51:39 do filme).
- 5) Pôster do Jogo Super Metroid ao lado de Save Ferris, Emulator II e o Foguete do Filme "Mulher Nota 1000" (do lado esquerdo) (9:41 do vídeo).
- 6) Pôster do Jogo Galaga (6:38 do vídeo).
- 7) Banner do Jogo Space Duel do Atari (42:00 do filme).
- 8) Dois pequenos pôsteres do jogo Xevious (17:46 do vídeo).
- 9) Pôster de The Dark Cristal logo abaixo do letreiro Cocktails & Dreams (9:36 do vídeo).
- 10) Pôster do jogo Black Tiger da Capcom do lado esquerdo da tela (6:35 do vídeo).
- 11) Pequeno pôster do jogo Gyruss acima do 2112 do Rush (17:47 do vídeo).
- 12) F'Nale Zandor (dos Herculóides).
- 13) Quando Wade coloca o óculos antes de entrar na realidade virtual parece ser a sequência de Stargate de "2001- Uma Odisseia no Espaço" passando ultra rapidamente.
- 14) Banner do jogo Missile Command; lado direito acima (10:10 do vídeo).
- 15) Jogo Defender (6:30 do vídeo).
- 16) Pôster de The Legend of Zelda A Link to the Past quase no centro da imagem (6:35 do vídeo).
- 17) Livro: Life, the Universe and Everithing de Douglas Adams (13:59 do vídeo).

Mostrar menos

👍 35 🗨️ Responder

C Carlos Artur Rangel há 2 semanas
Na cena em que Ranieri mostrou a placa de Christine, também tem um lightcycle de Tron. Além disso, no apartamento novo de Parzival, na janela, há um Bat'leth, uma cimitarra que aparece em Star Trek.

👍 🗨️ Responder

S Sayuri Pocahontas há 1 ano
Em 5:21, tem também um Viper de Galática e a nave do Buck Rogers. Não li os mais de 3 mil comentários, caso alguém já tenha falado. Parabéns! Filme é pura referência!

👍 🗨️ Responder

R Richard Torres há 1 ano
Depois de usar o cubo, quando ele desloga, tem os gameboys lá e também tem um pôster com um labirinto e um caminho traçado, pode ser uma referência a última chave também

👍 🗨️ Responder

J João Paulo Souza Bento há 4 meses
Não sei se seria uma referência , mas na cena em que Art3mis e Parzival estão na Distracted Globe ela comenta que Parzival" veio mesmo preparado", mesma frase dita pela atriz Heather Graham no filme "Sem Licença para Dirigir".

👍 🗨️ Responder

Fonte: Elaborado pelo autor.

Reconhecer as referências na tela acentua a relação da nostálgica com o saudosismo, entendendo nessa relação um conforto ao reativar essas imagens. Os personagens do filme se mostram como apaixonados por cultura pop, nutrindo uma nostalgia por produtos culturais de outras épocas que se manifesta através de suas escolhas dentro do OASIS. A nostálgica age a partir das referências, concebendo uma espécie de fundo nas imagens.

Trazemos o conceito de figura/fundo, no qual McLuhan (2003) defende que para conhecer o significado de uma figura é necessário considerar o fundo no qual está inserida. Ou seja, o ambiente precede o sistema. Ao invés de isolar a figura e obliterar o fundo, nos cabe perceber que é sobre o fundo que a figura se destaca e, assim, juntos nos ofertam sentidos. Na pesquisa em Comunicação, propõe-se investigar a relação do fenômeno com o ambiente que os envolve. Em vista disso, podemos entender o modo como as referências povoam a tela enquanto uma contribuição para a nostálgica tecnocultural, uma vez que age numa espécie de fundo do filme. A figura seria o aparente, o que se faz perceptível, enquanto o fundo é o seu entorno, o ambiente em que a figura se instaura, podendo ser invisível. A nostálgica se atualiza como esse fundo das figuras, agindo sobre as percepções da obra audiovisual.

As referências em *Jogador nº 1*, diversas vezes, não aparecem em primeiro plano ou junto dos protagonistas (figura). Se pensarmos a imagem como um quadro, vários dos referenciais se encontram atrás da figura, como se fossem elementos que gravitam ao redor da ação principal em cena, podendo compor uma espécie de cenário (fundo). Em certas ocasiões, são tantas coisas acontecendo na tela, com imagens agindo umas sobre as outras, que se assemelha a um parque de diversões. As muitas luzes coloridas piscando revelam uma nostálgica brilhante por todos os lados, abrindo para diversos mundos de referências. É o caso do frame a seguir:

Figura 299 - Várias referências aparecem em um mesmo frame de *Jogador nº 1*

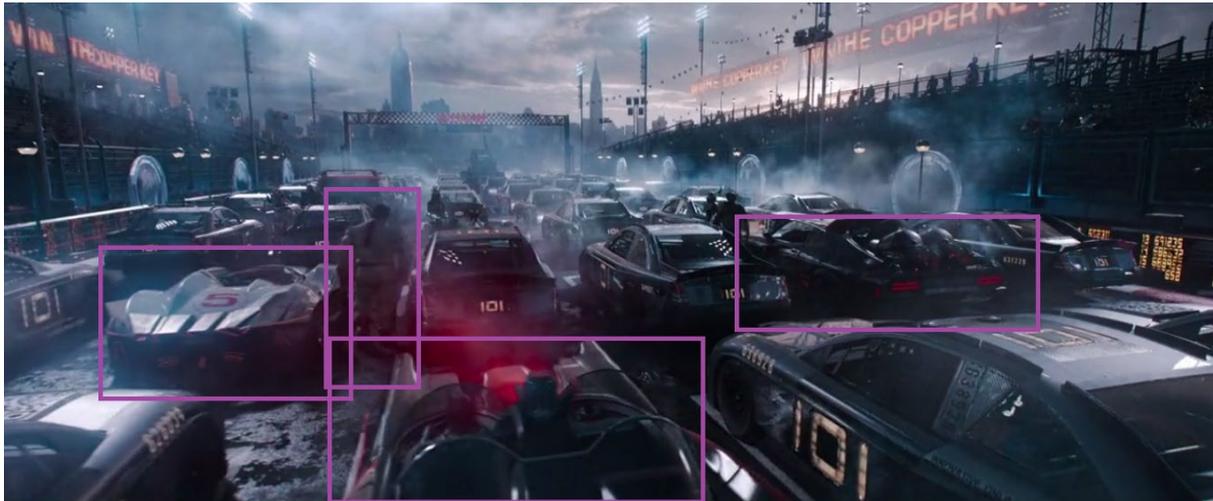


Fonte: Elaborado pelo autor.

Logo no início do filme, quando Wade realiza narração em off apresentando o OASIS, o seu avatar passa por vários personagens da cultura pop. Nos 25 segundos que compreendem a sequência entre 04'40'' até 05'05'', aparecem mais de dez referências. Apenas no frame acima (05'04'') temos várias ao mesmo tempo, agindo como um fundo da imagem: à direita, o personagem Attikus, do jogo *Battleborn*; à esquerda, Hello Kitty e seus amigos Keroppi e Badtz Maru; e mais atrás, Protoss Zealot, do jogo *StarCraft*. Reforçamos que não há nenhuma menção aos personagens e às obras culturais a que pertencem. Se o espectador não os reconhecer, serão apenas avatares de criaturas que pertencem ao OASIS. No entanto, se o corpo-espectador for afetado por essas imagens piscantes ao redor do protagonista, pedindo para serem reconhecidas, provavelmente entrará no jogo proposto pelo filme.

A mesma profusão de referências ocorre nos seguintes frames durante a corrida do primeiro desafio proposto por Halliday. No primeiro deles (10'35''), temos à direita o carro Interceptor, do filme *Mad Max*; à esquerda, o carro Mach 5, do seriado animado *Speed racer*, e o lutador Ryu, do jogo *Street fighter*; e no centro, o batmóvel da série *Batman e Robin*. Pelo acúmulo dessas referências não ditas, mas aparentes, trava-se um jogo de reconhecimento no qual a memória atua sobre o universo referencial e, conseqüentemente, faz brotar recordações pessoais junto ao espectador.

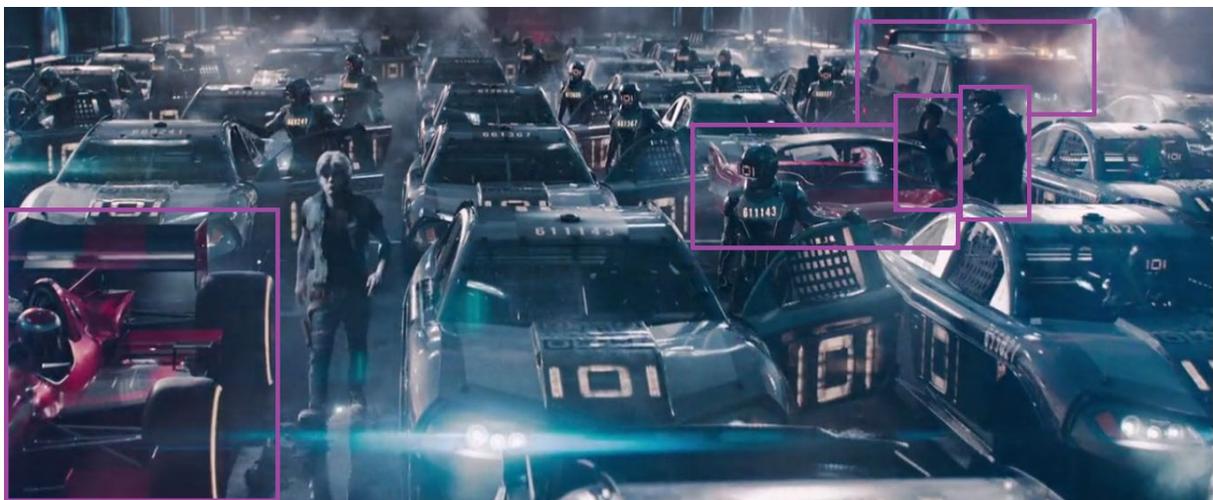
Figura 300 - Frame da corrida com identificação das referências em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Já no segundo frame (10'59'') temos, no mínimo, cinco referências: à esquerda, um carro do jogo *Pole position*; e à direita, os veículos de *Christine - O carro assassino* e *Esquadrão classe A* e os personagens dos jogos *Tomb Raider* e *Gears of war*. São referências difíceis de identificar, pois estão inseridas em um conjunto de vários elementos visuais dispostos em uma paleta de cores escuras que tornam homogêneo o que transcorre ao redor de Parzival. Além disso, os personagens dos *games* se encontram na sombra e um deles está de costas.

Figura 301 - Frame da corrida com identificação das referências em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Para analisar esse fundo da imagem, recortamos o frame no Photoshop e aplicamos uma aproximação (zoom). Depois, comparamos esses recortes com imagens dos personagens em seus jogos de origem. Lara Croft é reconhecível pelas angulações do rosto, os braços finos, a regata e o característico rabo de cavalo, enquanto Dizzy Walin mantém sua estrutura larga e veste colete e um chapéu de caubói.

Figuras 302 a 305 - Recortes de frames de *Jogador nº 1* em comparação com as imagens de Tomb Raider e Dizzy Walin



Fonte: Elaborado pelo autor; Wealth of Geeks. Disponível em: <<https://wealthofgeeks.com/a-grown-ups-guide-to-the-tomb-raider-video-games/>>; MyGears3. Disponível em: <<http://mygears3.weebly.com/dizzy-wallin-gow3.html>>. Acesso em: 18 ago. 2023.

Durante a pesquisa, processos de análise comparativa como esses foram necessários para certificar que se tratava de uma referência inserida em *Jogador nº 1*. Nota-se que colocar Hello Kitty andando ao lado do protagonista, em um ambiente iluminado em cores claras,

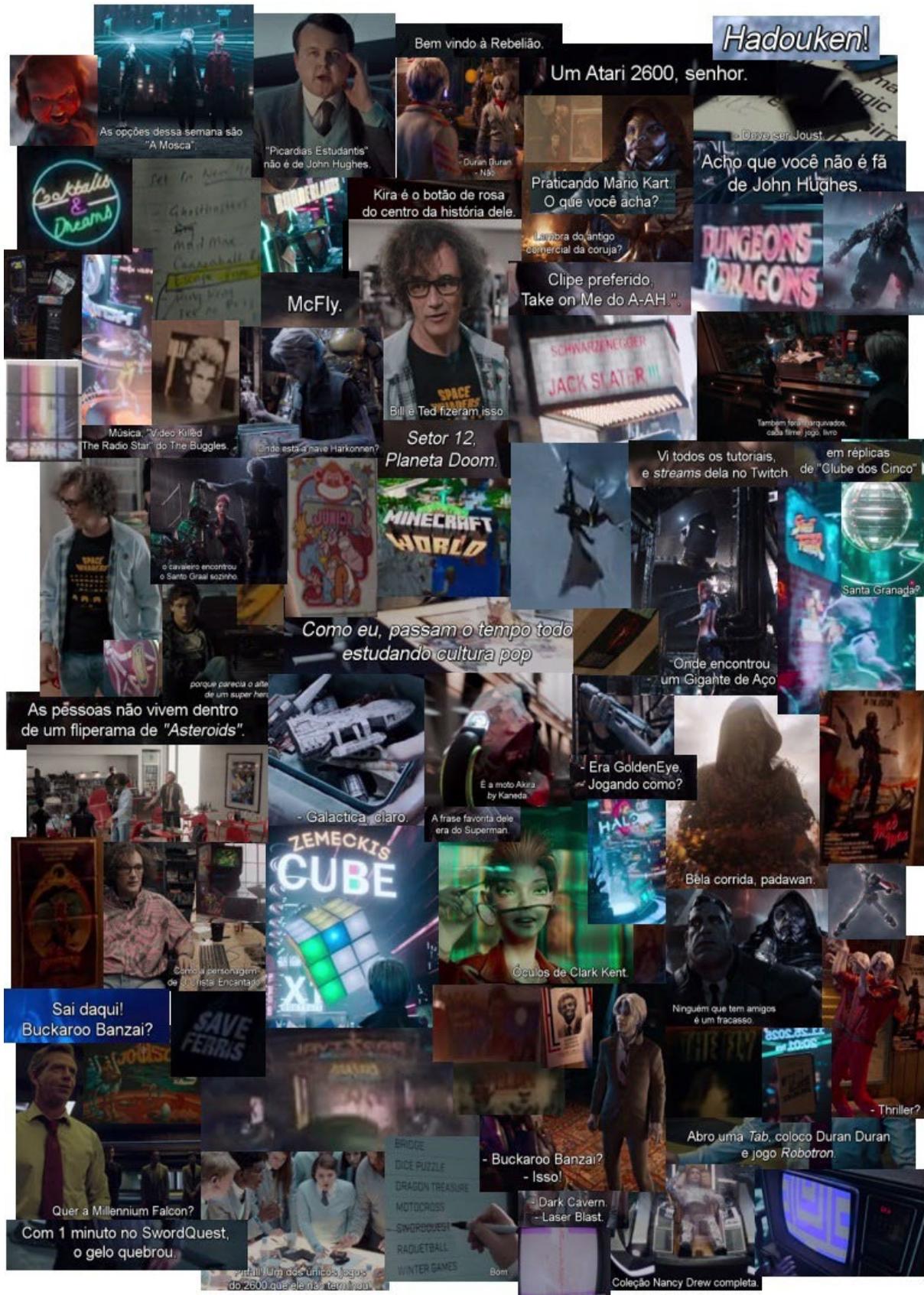
acompanhada de outros personagens que constituem seu universo, tornam mais fácil a identificação. Por outras vezes, nos deparamos com figuras praticamente camufladas em um fundo imagético. Independente se estão evidentes ou escondidas, implicam em elementos que evocam a memória de um mundo externo ao filme, porém constituem também o mundo nostálgico do OASIS. Percebemos, portanto, que uma das formas de construir essa nostalgia que estamos nos referindo é torná-la fundo. A montagem no interior do quadro cinematográfico, tema já bastante discutido (e também colocado em prática em seus filmes) pelo cineasta Serguei Eisenstein, sobretudo em seu livro *Film sense* (1963), estabelece-se em nosso objeto enquanto uma composição de variados micro-planos simultâneos dentro do mesmo enquadramento. São diferentes tempos e espaços convivendo em um mesmo espaço-tempo, o que forma essa colcha de retalhos (ou um quebra-cabeças) de citações e reprodutibilidade técnica.

Por mais distante que a cultura pop apresentada em *Jogador nº 1* possa estar do enredo do filme, estabelecido no contexto distópico do ano de 2045, conseguimos sentir a presença de um passado que retorna sob a forma de homenagem. A constelação da nostalgia proposta aqui evidencia justamente essa relação, ou seja, quando o corpo-espectador encontra o corpo-filme, seja identificando as referências em uma espécie de jogo afetivo ou respirando a aura nostálgica. Mesmo sem comprometer o entendimento da narrativa, a “nostalgia do corpo-espectador” acrescenta uma característica adicional à experiência cinematográfica, dialogando de forma diferente com cada pessoa.

6.2.2. Nostalgia do mundo do filme

Ao contrário da constelação anterior, a “nostalgia do mundo do filme” tem seus referenciais enunciados ao longo de *Jogador nº 1*, seja através de diálogos dos personagens, seja por meio de letreiros identificadores. Independente da forma, as referências são explicitamente oferecidas ao público, inserindo-se na diegese e demonstrando sua alusão a obras culturais do passado. Para observar esta dimensão proposta, voltamos aos frames extraídos de *Jogador nº 1* a fim de reunir os elementos nostálgicos apontados de forma objetiva em cada um deles. Identificamos 105 imagens que compõem a “nostalgia do mundo do filme”. Delas, foram recortadas as referências que agem de forma explícita, formando a composição visual a seguir:

Figura 306 - Composição visual da “nostalgicidade do mundo do filme”



Fonte: Elaborado pelo autor.

Ao montar essa composição, percebemos que as referências são nomeadas verbalmente nos diálogos ou visualmente com cartazes, letreiros, capas de álbuns e listas de jogos ou filmes que aparecem registradas em papel ou lousa. Destaca-se o quanto o roteiro do filme utiliza de referências em sua constituição. Nesses casos, optamos por ativar as legendas em português e extrair o registro dos diálogos que contribuem para a nostálgicidade. As citações podem ser evidentes, como quando Art3mis testa os conhecimentos de Parzival a respeito do criador do OASIS, perguntando o jogo de tiro em primeira pessoa mais apreciado por Halliday e obtendo como resposta “*GoldenEye*”, sendo jogado com o personagem Oddjob e no modo “slappers only” (sem armas). Parzival também responde sobre a música favorita (The Buggles - *Video killed the radio star*), o clipe preferido (A-Ha - *Take on me*) e a citação que Halliday mais gostava (“Algumas pessoas leem *Guerra e paz* e acham que é uma simples história de aventura, enquanto outras têm uma embalagem de chiclete e desvendam os segredos do universo”, retirada de *Superman - O filme*).

Por outro lado, temos diálogos cujas referências se apresentam de forma enigmática, a partir de frases como “Bela corrida, padawan”, sendo necessário saber que o termo se refere ao universo da saga *Star wars*, no qual “padawan” significa aprendiz e é utilizado para chamar os jovens que treinam para se tornar cavaleiros Jedi. Outra situação é quando Art3mis chama Parzival de McFly, uma referência ao personagem Marty McFly, do filme *De volta para o futuro*, uma vez que o carro dirigido por Parzival é um DeLorean. Apesar de não estar formalmente identificada, o espectador compreende que se trata de uma referência, tendo o conhecimento sobre ela ou não.

A “nostálgicidade do mundo do filme” apresenta diferentes variações e níveis de compreensão. Visualmente, temos desde o letreiro do Mundo *Minecraft*, que evidentemente se relaciona ao jogo *Minecraft*, até o letreiro da marquise de um cinema que exhibe “JACK SLATER”, sendo, na verdade, uma associação ao nome do personagem de Arnold Schwarzenegger no filme *O último grande herói*, de 1993. Novamente, algumas das referências identificadas em *Jogador nº 1* exigem um conhecimento sobre a obra referenciada que vai além daquilo apresentado nas imagens. Mesmo que umas menções sejam de produtos mais populares que outros, o filme intui que o espectador saiba que Chucky é o vilão de *Brinquedo assassino*; a nave espacial Harkonnen faz parte da saga *Duna*; “Hadouken” é um golpe no jogo *Street fighter*; *Thriller* é uma canção de Michael Jackson; Zemeckis é o sobrenome do diretor de *De volta para o futuro*; Millennium Falcon é uma nave espacial de *Star wars*, etc.

Apresentar mais de 100 referências - no roteiro ou graficamente na tela - faz com que o público de *Jogador nº 1* compreenda estar assistindo um filme que articula com diversas referências culturais. A narrativa manifesta o afeto pela cultura pop a partir de menções a jogos de Atari 2600, comédias adolescentes do diretor John Hughes, personagens de histórias em quadrinhos e música dos anos 1980. Esse período em específico dialoga com a infância de James Halliday, de onde surgem suas principais inspirações para criar um jogo póstumo formado por três desafios, oferecendo ao vencedor o controle do OASIS.

A partir desse viés, propomos uma dimensão ou uma subconstelação: “nostalgicidade das memórias de Halliday”. Esta seria como o “jogo dentro do filme”, pois quando os personagens acessam o OASIS, jogam com as referências do passado, principalmente na competição para encontrar as chaves de Halliday. Temos um mundo dentro de outro, no qual as referências precisam ser desvendadas pelos protagonistas, o que instiga também o público a investigar qualquer referência que aparece na tela, independente se compõem o jogo proposto por Halliday ou não.

Se, anteriormente, vimos que o corpo-espectador encontra o corpo-filme (“eu-espectador identifico e vivencio nostalgicamente as referências”), aqui, nesta subconstelação, o “mundo do filme” assume esse lugar, tornando-se um jogo dentro do filme, onde os personagens jogam com elementos de memória, tentando identificar as referências e vencer os desafios. Na trama, o jogo de Halliday é composto por três fases: realizar uma corrida automobilística ao contrário, como se estivesse voltando no tempo, o que foi feito no filme *Bill e Ted*; entrar no hotel de *O iluminado* e resgatar Kira; e encontrar o *easter egg* do jogo *Adventure*. Entre eles, o que mais chama atenção é o segundo desafio, pois temos a incidência de planos cinematográficos, trilha sonora e cortes idênticos aos da obra referenciada.

Observamos, na sequência, a comparação entre os frames dos filmes *O iluminado* e *Jogador nº 1*. A cena da banheira é reproduzida de forma idêntica, com a mesma linguagem cinematográfica empregada na obra original. A fidelidade é tanta que seria possível confundir as imagens, inclusive adotando os mesmos movimentos de câmera. Logo, a citação estética a um passado do cinema comparece de forma nostálgica nas sequências que tanto remetem quanto recriam o filme de 1980. Destacamos ainda a escolha do roteiro em privilegiar uma reprodução fidedigna ao trabalho de Stanley Kubrick, visto que o próprio Spielberg apresentava uma relação pessoal com o cineasta desde os anos 1970, quando formou-se o grupo de jovens expoentes da Nova Hollywood. Posteriormente, Spielberg foi responsável por dirigir *A.I.* -

Inteligência artificial (2001), longa-metragem que Kubrick idealizou por duas décadas e não conseguiu completar em vida.

Figuras 307 e 308 - Cena no banheiro verde em *O iluminado* e *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

O mesmo se repete quase de maneira idêntica quando o elevador explode em litros de sangue. A cena de *O iluminado* é recriada em *Jogador nº 1*, porém, desta vez, com a participação do personagem Aech no centro da ação, escorregando na inesperada enxurrada vermelha. Ainda assim, o plano aberto, com os elevadores no centro, permanece equivalente ao original, do mesmo modo que os objetos integrantes da sequência. Percebemos uma preocupação em reproduzir de forma semelhante, como se estivéssemos assistindo ao filme de Kubrick, revivendo essa experiência. Por esse motivo, identificamos a utilização de elementos da técnica audiovisual a favor da audiovisualização da nostalgia.

Figuras 309 e 310 - Cena do elevador de sangue em *O iluminado* e em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

O próximo exemplo se refere a um importante objeto da narrativa de *O iluminado*: o quadro com a fotografia de Jack Torrance no hotel Overlook, datado de 1921. Também pendurado na parede, está a mesma imagem em 66'17'' de *Jogador nº 1*, com várias pessoas reunidas no Baile de 4 de Julho posando para a foto, porém, com a substituição do personagem de Jack Nicholson por James Halliday - e tendo ainda a inclusão de Kira Underwood ao seu lado. Nota-se que pequenas ou grandes adaptações perante o original são realizadas para contribuir com a diegese, porém mantendo a fidelidade aos principais elementos do original, no intuito de que seja reconhecido.

Figuras 311 e 312 - Jack Torrance, de *O iluminado*, é substituído por James Halliday e Kira em fotografia de quadro em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Também é interessante pensar que *Jogador nº 1*, de certa forma, realiza uma "gamificação" do filme *O iluminado*, transformando-o em uma fase de jogo de videogame na qual os personagens precisam enfrentar diversos obstáculos, como o elevador sangrento, a mulher da banheira, o labirinto gelado e um baile de mortos-vivos. Ou seja, a nostalgia aparece como um jogo dentro do jogo, possibilitando mais camadas a serem investigadas. Com base nessa proposta, podemos traçar um paralelo com diversos jogos de videogame que foram baseados em produtos do cinema, algo que ocorre desde anos 1980 com os cartuchos para o Atari 2600, entre eles *E.T. - O extraterrestre* (1982), *Raiders of the lost ark* (1982), *Halloween* (1983) e *Gremlins* (1984).

Além do segundo desafio proposto por Halliday, o terceiro e último inclui a reprodução do jogo *Adventure*, lançado para o Atari 2600 em 1979. Acompanha-se tanto uma partida comum, chegando ao final das fases, quanto a revelação do que seria o primeiro *easter egg* conhecido na história dos videogames. Na época, os desenvolvedores dos jogos não eram creditados, então Warren Robinett deixou um pixel que poderia ser levado até uma porta secreta e, assim, apresentado a frase “Created by Warren Robinett”. Essa sequência é mostrada na íntegra em *Jogador nº 1*, junto do registro da experiência de manusear um Atari 2600.

Figuras 313 e 314 - Experiência de jogar *Adventure* é reproduzida em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Com o próprio nome já diz, a subconstelação “nostalgicidade das memórias de Halliday” se torna algo bastante específico do *Jogador nº 1*, sendo um diferencial perante outros filmes que se relacionam com as questões nostálgicas. O convite do “jogo dentro do jogo”, no qual os personagens ficcionais desvendam pistas, extrapola o longa-metragem e é

levado para os espectadores em suas tentativas de identificar as referências presentes em *Jogador nº 1*, construindo uma qualidade nostálgica que dura, inclusive, mesmo depois de assistir ao filme.

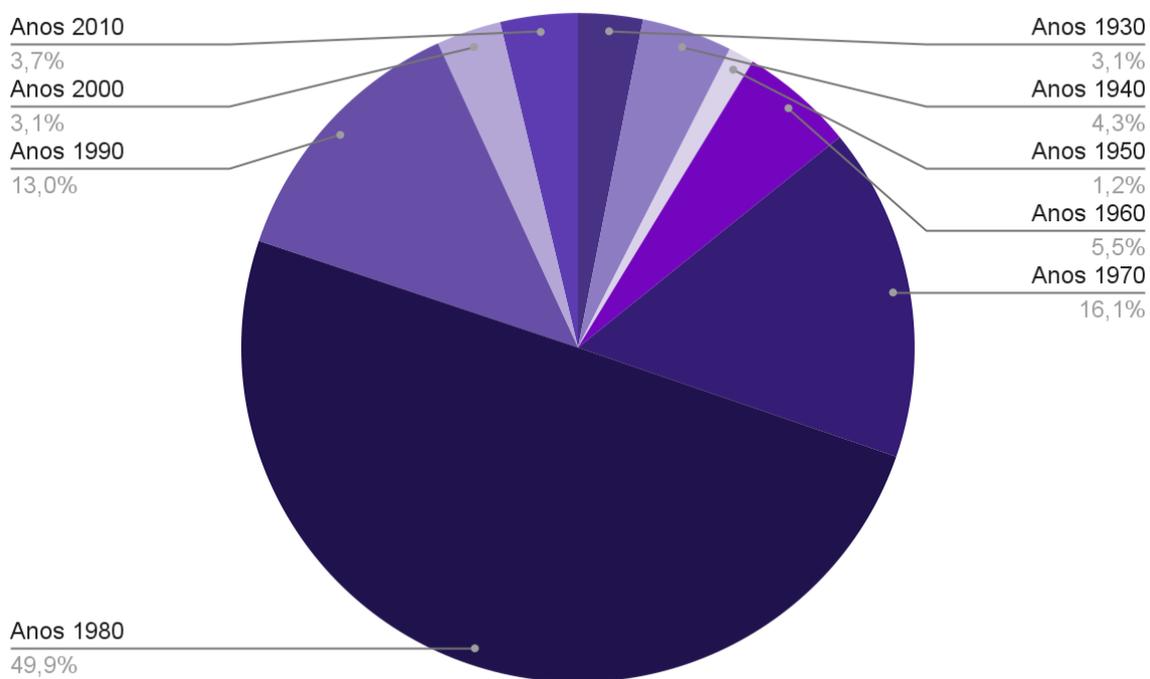
6.2.3. Nostalgicidade histórica-temporal

A terceira constelação identifica que existe uma ambiência nostálgica nas imagens de *Jogador nº 1*. Para tentar identificá-la, nos voltamos para os fragmentos da dissecação, observando que neles ferve uma pluralidade de materiais oriundos da cultura pop. Destacamos, assim, a memória tecnocultural presente em *Jogador nº 1*, cuja presença é marcada principalmente através do uso de referências. A partir do entendimento de Bergson (1990) que os objetos podem ser dotados de memória, trazendo consigo lembranças, a cada aparição dessas referências em cena se desenvolve uma coalescência de tempos, pois há muito do passado no presente da narrativa. O filme entende isso ao olhar o passado como um banco de dados e, por meio de inúmeras possibilidades, explora esses objetos da cultura, convocando o espectador a reexperienciá-los.

Uma das nossas intenções foi compreender como essas imagens dialéticas participam da dinâmica do tempo, pensando a partir do conceito bergsoniano de duração. Intuímos que, através das referências, outras temporalidades emergem durante o filme, principalmente a da década de 1980. Para confirmar essa hipótese, reunimos os 182 frames, do qual extraímos 240 referências. Deste número identificamos várias repetições a uma mesma obra, como aos jogos *Street fighter*, *Mortal kombat*, *Halo* e *Overwatch*, e filmes como *De volta para o futuro*, *Star wars* e *O gigante de ferro*, que aparecem diversas vezes durante a exibição, seja por um elemento que retorna constantemente (DeLorean, por exemplo) ou pela apresentação de diferentes personagens que integram um mesmo universo (Ryu, Chun-li, Sagat e Blanka fazem parte de *Street fighter*). Das 240 referências, obtivemos 161 títulos citados, os quais buscamos sua data de criação/lançamento (filmes, jogos, animes, mangás, seriados) ou primeira aparição (personagens de quadrinhos ou animações), mesmo que seu legado tenha repercutido por décadas posteriores. É o caso de *Batman*, criado nos anos 1930 pela DC Comics, mas que apresentou inúmeros projetos consecutivos, como filmes, séries e *spin-offs*, além de seguir tendo seus quadrinhos publicados até hoje. O mesmo ocorre com o seriado britânico *Doctor who*, criado em 1963 e que se encontra em sua 40ª temporada em 2024. Ainda assim, para esta pesquisa, a obra cultural permanece categorizada conforme sua data de criação.

Em *Jogador nº 1*, observamos a recuperação de uma cultura pop que habita o imaginário das pessoas, entretanto se complexifica ao incorporar imagens de diversos períodos históricos. As referências compreendem o intervalo de nove décadas (1930 até 2010), tendo sua concentração nos anos 1980, com associação a 80 produtos culturais. Na sequência aparecem as décadas adjacentes, 1970, com 26 referências, e 1990, com 21. É importante destacar que várias obras lançadas no fim da década anterior tiveram sua efetiva repercussão nos anos 1980, como o Atari 2600, lançado em 1977; o jogo *Adventure*, de 1979; o filme *Alien, o oitavo passageiro*, de 1979; e o álbum *Unknown pleasures* (1979), da banda Joy Division. As décadas mais afastadas oferecem menos citações: 1930 com apenas cinco; 1940 com sete; 1950 com duas; 1960 com nove; 2000 com cinco e 2010 com seis. A fim de uma melhor compreensão, apresentamos esses dados em um gráfico:

Figura 315 - Gráfico com as referências de *Jogador nº 1* categorizadas por décadas



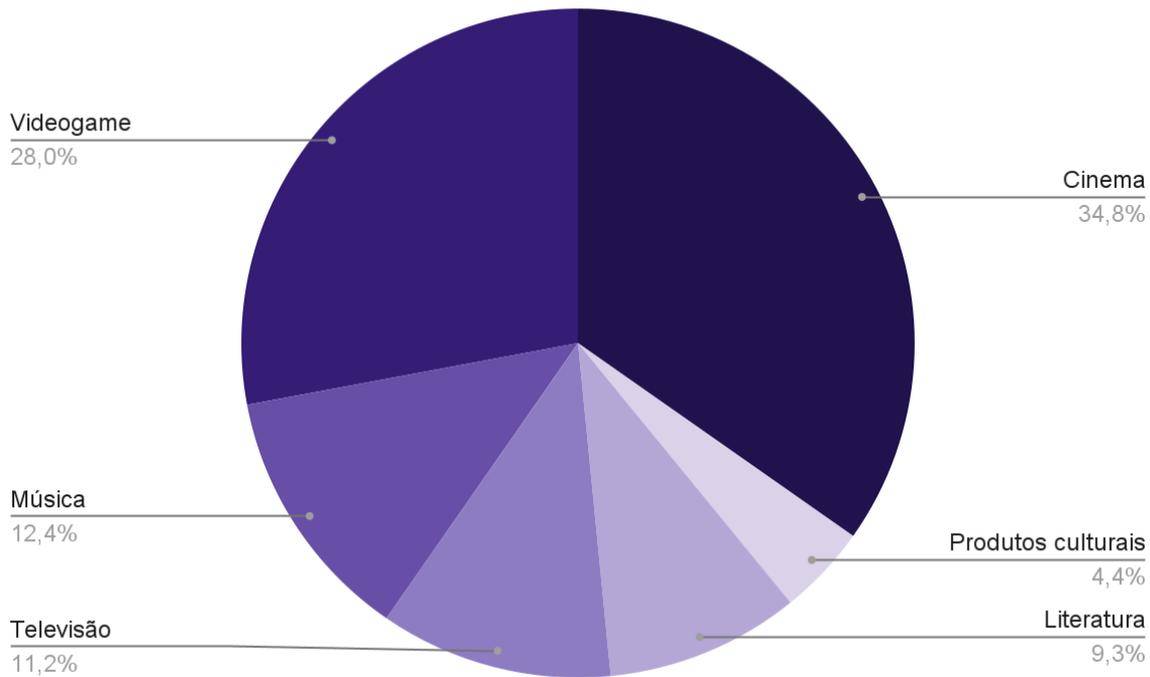
Fonte: Elaborado pelo autor.

Após observar esse gráfico, é perceptível a temporalidade que o filme de *Jogador nº 1* traz à tona ao longo de sua exibição. Cerca de 50% das referências que aparecem no filme se relacionam com a década de 1980. Os personagens, os lugares e os objetos estão quase sempre

inseridos em uma escala do tempo. Nota-se uma potência criativa vinda do passado, colocando esse passado em discussão. As ditas novas mídias, incluindo o óculos de realidade virtual portado por Wade Watts, oferecem diferentes maneiras de ver, escutar, ler e ouvir, porém, costumam desprezar o passado. Não é o que observamos com o universo do OASIS. Há um construto futurista arranjado em referenciais de décadas anteriores. Para que essa ideia de futuro se estabeleça em *Jogador nº 1*, pulsa um imaginário associado ao passado, com destaque à década de 1980, convocando a nostalgia e os afetos do tempo analógico.

Quantificar as referências por décadas nos ofereceu um panorama histórico-temporal a respeito de *Jogador nº 1*, inclusive características importantes para o que estamos propondo enquanto nostalgia. Nesse sentido, passamos para a montagem de um outro gráfico que apresenta as 161 referências divididas por segmento cultural. Separamos nas seguintes categorias: cinema (releitura de cenas, representação de personagens e objetos, cartazes, diálogos sobre filmes); música (canções inseridas como trilha sonora, capas de álbuns, figurinos de bandas); literatura (representação de personagens e elementos de histórias em quadrinhos, animes e romances); televisão (presença de personagens e elementos de atrações televisivas, principalmente séries animadas); jogos de videogame (reprodução da jogabilidade, reprodução de personagens, elementos e consoles, diálogos sobre jogos); e demais produtos culturais (presença de diferentes brinquedos, diálogos sobre pirulitos e refrigerantes).

Figura 316 - Gráfico agrupa as referências de *Jogador n° 1* por segmentos culturais



Fonte: Elaborado pelo autor.

Constatamos, assim, que *Jogador n° 1* prioriza o universo do cinema (56 ocorrências) e do videogame (45), tendo ainda como suporte referências musicais (20), televisivas (18) e literárias (15). Os demais produtos culturais reservaram apenas sete ocorrências. Os constantes diálogos, as sonoridades e os elementos imagéticos que fazem alusão à cultura pop podem ser encarados como uma forma de homenagem, dialogando com pessoas que, de alguma forma, relacionam-se com esses produtos culturais. Essa ideia vai ao encontro do que Simon Reynolds (2012) propõe como “retromania”, que seria uma obsessão em preservar uma estética ou a cultura de uma época. No caso de *Jogador n° 1*, o resgate dos 1980 é criterioso em elencar os produtos culturais trazidos para incorporar a narrativa, fazendo com que o filme sintetize a memória coletiva de uma década.

O filme articula com imagens-lembrança pregnantes referentes aos anos 1980, constituintes da memória daquele período, de fácil ou rápida associação. É quase uma viagem no tempo, convidando o espectador a uma reelaboração de si mesmo através do exercício de rememoração. Nessa junção de tempos, fica evidente um fetiche pelo passado. A partir de Baudrillard (2006), a fetichização seria o deslocamento de atributos das relações entre os homens para os objetos, deixando de portar apenas propriedades como matéria-prima, peso e

densidade para adquirir sentido e valores. Estes poderiam ser, conforme Meneses (2013, p. 36), afetivos, estéticos e pragmáticos, oriundos da mesma sociedade que os produz, armazena, faz circular, consome, recicla e, por fim, os descarta. Além de humanizar esses objetos, acaba-se por mistificá-los. *Jogador nº 1* confere uma força mágica a suas referências, sendo possível perceber uma relação de afeto pelos produtos que convoca em sua narrativa.

A atmosfera tecnocultural pode evidenciar uma força da nostálgica semelhante à criação de uma aura. O conceito de aura é desenvolvido a partir de Walter Benjamin como algo relacionado ao sensorial, sendo um acontecimento, uma experiência ambiental que, neste contexto sob análise, nos faz respirar a cultura pop de anos anteriores. Vale-se da afecção, da relação do corpo-espectador com o corpo-filme, de uma ação que se desdobra em quem olha. Para Moldovan (2017, p. 246), “*Jogador nº 1* é contundente na tentativa de sintetizar a aura de toda uma década e injetá-la de volta em circulação”⁷⁵. As imagens do passado retornam ressignificadas nessa bricolagem de tempos coalescendo durante a experiência junto ao filme, tendo na dimensão aurática um elemento que toma conta e extrapola o próprio filme, conforme as escavações realizadas.

Destaca-se também uma certa ambiência oriunda da relação entre Spielberg e a Nova Hollywood, pois *Jogador nº 1* resgata a clássica fórmula utilizada nos primeiros anos de carreira do diretor, a qual era dotada de um clima de aventura juvenil que explorava desde a trilha sonora empolgante (muitas delas compostas por John Williams) até o universo de fantasia calcado em criaturas e artefatos mágicos, os quais se fazem presentes em filmes como *E.T*, *Hook*, *Jurassic park* e a série Indiana Jones. Esses elementos retornam em *Jogador nº 1* arranjados numa aproximação com os “suburban fantastic”, evidentemente sem localizar-se no subúrbio, porém mantendo uma trama que reúne um grupo de jovens enfrentando um poderoso inimigo (IOI) em um universo quimérico, repleto de fantasia e imaginação. Essa constituição demonstra uma nostalgia pelo cinema dos anos 1980, inclusive na concepção do próprio filme que, embora se conecte a uma ideia de futuro, volta-se para um passado supostamente perdido. O OASIS é um metamundo imersivo, moderno, imaginado - e também inexistente -, que carrega uma forte carga passadista, celebrando sua trajetória através das mídias anteriores. Até mesmo o diretor Steven Spielberg afirmou durante a Comic-Con de San Diego, em 2017, que, ao ler o livro de Ernest Cline, teve o mais incrível *flashforward* e *flashback* ao mesmo tempo -

⁷⁵ Tradução nossa: “RPO is forceful in the attempt to synthesise the aura of an entire decade and inject it back into circulation”.

ou seja, voltando para uma década que o diretor esteve bastante envolvido, a década de 1980, e também avançando para um futuro que supostamente aguarda a humanidade⁷⁶.

Jogador nº 1 remonta um mundo com marcas do passado, um mundo fantástico, difundido midiaticamente, no qual emergem diferentes temporalidades. Embora também trabalhe com essas perspectivas futuras, Leggatt (2021) aponta que Spielberg não está interessado na tecnologia ou em seu potencial utópico, pois quer que o espectador se sinta criança novamente, trazendo à tona um de seus principais interesses: a infância. Logo, o filme carrega consigo um número superlativo de “arquivos” a partir de um desejo de memória característico da pós-modernidade, utilizando o exercício memorial da nostalgia de maneira intensa e exagerada em suas imagens com o intuito de evitar o esquecimento de uma cultura que marcou os primeiros anos de vida de muitas pessoas. Essa ideia engendrada de um período histórico marcante lida com a constituição de imaginários. Para Kilpp (2003, p. 49), “o imaginário só pode ser capturado quando mediado, isto é, quando encontramos registro dele, quando ele se faz narrativa ou imagem, quando se faz presente em alguma forma discursiva”. Sendo o cinema um produtor de imaginários, o nosso objeto fílmico abusa dessa prática quando suas imagens nutrem e alimentam um imaginário globalmente compartilhado.

A constelação a qual estamos tratando aqui abarca como o cinema imagina a existência humana e os elementos do mundo. Em *Jogador nº 1*, um imaginário tecnocultural é instituído através das referências na tela, sendo percebido pelo espectador que, ao compartilhar das mesmas ideias, deixa-se levar por essas imagens brilhantes. Ao evocar imaginários, estamos frente a imagens dialéticas da tecnocultura. Diferentes produtos audiovisuais (*Super 8*, *It - A coisa*, *Mulher-maravilha: 1984*, *O exorcismo da minha melhor amiga*, e até mesmo *Stranger things*) imaginam e validam imaginários a respeito dos anos 1980. Logo, esse imaginário está sempre em construção. Especificamente em *Jogador nº 1*, não ocorre a reconstituição de uma época, mediante a reprodução da arquitetura, do figurino, dos objetos e dos hábitos sociais do passado. A narrativa do longa-metragem é a respeito de um desafio que, para cumpri-lo, deve-se buscar pistas da cultura pop de vários períodos, principalmente os anos 1980. Logo, o filme

⁷⁶ A citação está no site da revista TIME (<https://time.com/4867763/comic-con-san-diego-steven-spielberg-ready-player-one>): “When I read *Ready Player One*, it was like the most amazing flash forward and flash back at the same time to a decade I was really involved in, the 1980s, and to a future that’s out there waiting for all of us.”. Acesso em: 26 mai 23.

assume que trata de referências - e faz isso a partir de uma leitura própria e atualizada do passado, que repercute em uma ambiência que evoca o imaginário da década homenageada.

Alguns questionamentos partem dessa constatação. Primeiramente, por que existe uma constante imaginação dos anos 1980 pela indústria do audiovisual, tanto em filmes quanto em seriados? E, sobretudo, por que *Jogador nº 1* optou em priorizar a convocação deste imaginário para sua narrativa? Na busca por uma resposta, voltamos para os estudos de Simon Reynolds (2012) quando o autor afirma que a nostalgia surge de períodos que foram autênticos, sendo capazes de trazer coisas próprias. Nesse sentido, é possível entender o porquê dos anos 1980 terem se tornado tão emblemáticos e continuamente revisitados pelas mídias. O período resultou na última década antes do surgimento da internet. O mundo ainda era analógico, o tempo transcorria de outra forma, o consumo não era desenfreado como na contemporaneidade. Quando se comprava um álbum, escutava-se a fita K-7 ou o vinil diversas vezes, da mesma forma quando se adquiria um jogo de videogame, levando meses para passar as fases até chegar ao final, sem desistir e procurar outro título mais interessante por um clique na loja on-line. Também não se tinha acesso a uma variedade tão grande de produtos culturais, além de que os altos preços não ajudavam na democratização dos mesmos. Outro formato diferente de consumo era assistir uma série televisiva, pois exigia o empenho de acompanhar semanalmente a transmissão de cada episódio. Quando muito havia uma reprise ou se conseguia uma gravação. Do contrário, perdia-a aquele capítulo da história. Através de poucos exemplos como esses, percebe-se tratar de uma tecnocultura que ficou restrita àquela época. A experiência com a tecnologia analógica marcou a vida de muitas pessoas, sofrendo transformações até tornar-se obsoleta nos anos seguintes. São esses produtos, como o Atari, as fitas VHS, os cartuchos de videogame, as máquinas de fliperama e muitos outros, que são homenageados por Ernest Cline em seu livro e depois replicados (ou até expandidos) na adaptação cinematográfica de *Jogador nº 1*.

O filme de Spielberg reúne e dá visibilidade à parte do que foi os anos 1980, constituindo uma imagem do período, mas não sua totalidade. Nesse sentido, o imaginário apresentado na tela idealiza um momento histórico nos Estados Unidos cuja representação artística não é a experiência direta daquele tempo. As imagens apresentam produtos culturais fascinantes, sem abordar um contexto mais amplo com características que, embora não tão atrativas, também marcaram aquela época, como a epidemia da AIDS, o aumento da violência urbana, a recessão econômica, o desemprego, a discriminação de gênero e a diferença salarial para as mulheres, as tensões da Guerra Fria e o aumento da desigualdade social. É preciso

entender que estamos frente a um recorte da cultura consumida pela classe média norte-americana - mesmo difundida mundialmente - que romantiza a década homenageada a partir de uma seleção de produtos da indústria do cinema, do videogame, da música e da televisão, criando um pulsante imaginário que busca se conectar com o público por meio de um sentimento de coletividade e pertencimento.

Por outro lado, os espectadores que não viveram esse período podem se ver influenciados pela idealização de uma cultura pop sedutora. Esse anseio por mundos imaginados é capaz de gerar uma afecção que motiva a busca pelas referências originais. A respeito do sentimento a coisas ou eventos que não experienciamos diretamente, uma nostalgia sem experiência vivida ou memória histórica coletiva, podemos chamar de nostalgia da ordem do não vivido. O termo aparece no trabalho de Tavares; Prado (2017) para tratar de quando a experiência coletiva alimenta a idealização no âmbito individual. Geralmente, nesses casos, “o passado é elaborado pelos inseguros sobre o presente, dos temerosos do futuro, que buscam no passado que não viveram certezas” (TAVARES; PRADO, 2017, p. 132). Pode-se entender como uma forma de nostalgia que se origina da imaginação e da fantasia. Mesmo sem a experiência, existe uma ligação emocional com aquele passado, pois é imaginado, idealizado ou desejado de alguma forma.

Um imaginário tão potente a ponto de mobilizar tanto quem viveu os anos 1980 quanto quem não viveu essa década acaba por conceder uma condição aurática a *Jogador nº 1*. Utilizando o termo alemão *zeitgeist*, o filme carrega não somente o espírito de um tempo, mas de duas épocas: a efervescência cultural produzida principalmente pelos Estados Unidos nos anos 1980 e também a retromania nostálgica que assolou a pós-modernidade (retomando o conceito de Jameson) no século 21. Esse resgate histórico-temporal resulta em autenticidade, pois as referências adquirem um aspecto mágico, sendo capazes de produzir uma espécie de energia que circunda a obra, tornando-a singular perante as demais, inclusive sendo cultuada por diversos fãs. Ao evocar essa aura oitentista, a nostalgia se faz tão presente em *Jogador nº 1* que, caso retirássemos as referências da cultura pop de suas cenas, o filme se esvaziaria. Ousamos dizer que nem existiria o filme, uma vez que esta investigação dissecatória e constelar deixou evidente que o propósito da parceria entre Ernest Cline e Steven Spielberg se fez em elaborar a respeito de uma cultura pop nostálgica.

6.3. Por uma galáxia da nostalgia

A galáxia da nostalgia, formada por essas três constelações, ilumina significados que fazem compreender como a nostalgia se atualiza no cinema. Utilizando o conceito de duração de Bergson, entendemos que dura uma virtualidade capaz de audiovisualizar a nostalgia por meio de montagens, estéticas, trilha sonora, diálogos e outros procedimentos da ordem da técnica cinematográfica. Essa construção utiliza materiais de arquivo que, através de reciclagem culturais, nos leva à criação e à validação de imaginários e até mesmo a instauração de uma aura. Se estamos acostumados com o tempo historicista e cronológico, a duração nos mostra que o passado não é estanque. É algo vivo e a qualquer fenda do presente pode reaparecer e formar uma imagem. O tempo devolve a todo instante o pretérito. As pessoas estão envolvidas na colocação do passado no presente de várias maneiras, sendo muitas delas mediadas por representações em experiências coletivas e midiáticas. O longa-metragem analisado nos mostra que acessar as memórias é revirar esse solo, fazer escavações e encontrar imagens-lembrança.

Figura 317 - Montagem apresenta a galáxia da nostalgia em *Jogador nº 1*



Fonte: Elaborado pelo autor

Com o intuito de formar constelações que permitissem nos colocar na duração do objeto, nos atentamos às imagens de *Jogador nº 1* a fim de extrair das materialidades os traços

que permitem intuir a nostálgica. As elaborações que aparecem na dissecação, a qual congelou o movimento e desmontou elementos visuais e sonoros, dão a ver uma qualidade nostálgica da cultura audiovisual. Essas constelações, eleitas por afinidades eletivas e traçadas por linhas imaginárias, são compostas por imagens dialéticas, que agem como estrelas, sendo que umas brilham mais que outras. Na seção anterior, visitamos cada uma das constelações, nos atentando em algumas dessas estrelas. Juntas, as constelações conservam na memória imagens que abarcam múltiplas temporalidades, revelando a galáxia da nostálgica que age no universo de *Jogador n° 1*.

Em um primeiro momento, o longa-metragem parece focado apenas em articular com referências, uma vez que esse recurso é tão intenso ao longo de seus 140 minutos de duração. Entretanto, a produção usufrui também de outras coleções da representação nostálgica. Na trilha sonora, temos canções famosas de Daryl Hall & John Oates, Blondie, Joan Jett, Bruce Springsteen, George Michael, Van Halen, New Order e Twisted Sister, além de sonoridades de jogos de videogame e faixas instrumentais de outros filmes. Quanto aos efeitos visuais, a obra tanto reproduz cenas de filmes, como as do hotel The Overlook de *O iluminado*, quanto incorpora a linguagem dos games, mediante longas sequências de imagens digitais, sem a presença dos atores em cena e adotando a visão dos personagens, incluindo indicativos na tela utilizados para recarregar arma, fazer mira e acessar inventário de equipamentos. O roteiro ainda utiliza citações diretas ou indiretas sobre produtos da cultura pop, assim como diálogos reflexivos sobre memória e a passagem do tempo. Apesar de não promover a reconstrução de uma época na qual a narrativa geralmente transcorre em um ponto do passado, o filme realiza esse resgate temporal ao convocar o imaginário da década de 1980 por meio de seus referenciais enquanto livros, filmes, jogos, brinquedos e demais produtos culturais. Por fim, mesmo não sendo uma sequência, refilmagem ou reimaginação, a produção resulta numa adaptação literária para as telas do cinema.

Ao reunirmos as três constelações, observando-as agir simultaneamente em *Jogador n° 1*, faz-se surgir a galáxia da nostálgica, o que nos leva ao movimento que Bergson chama de reviravolta. Depois de exercícios de giros, associações entre pares e a produção de mapas, o virtual (nostálgica) e o atual (cinema) se cruzam novamente, resultando em novos significados apreendidos. As imagens são devolvidas ao seu fluxo, fazendo o parque de diversões voltar a funcionar, da roda gigante ao trem fantasma, mas sem esquecer que é um parque de diversões - não é um cemitério. Nada está morto, pois as imagens apresentam um curto-circuito temporal em que o passado se torna útil no presente e dura nostálgicamente, seja

como homenagem, refúgio, afeto, fantasia ou resgate do esquecimento. O filme apresenta um desejo de memória (a “pulsão de morte” a qual fala Derrida), principalmente vinculado à cultura dos anos 1980 nos Estados Unidos. De diversas formas e níveis de compreensão, as imagens efervescentes buscam reciprocidade, agenciando memória e crítica para evocar afecção.

Se devorar imagens e ser devorado por imagens é uma condição da realidade cotidiana, *Jogador nº 1* parece elevar ao máximo a iconofagia proposta por Baitello quando carrega um número superlativo de imagens que agenciam memórias, imaginários, fetiches, figuras e fundos, jogabilidade e aura no cinema. Tais sentidos são negociados constantemente durante a exibição do filme, ressaltando a potência do devir nostálgico. Nesse sentido, o *corpus* da nossa pesquisa conecta o cinema com a cultura pop, inclusive, com diversos outros produtos do cinema, num processo que se retroalimenta. O cinema é, portanto, um corpo que tem memória, fazendo questão de evidenciar tal característica principalmente ao ser autorreferencial. Embora se relacione com outras mídias, o cinema realiza esse diálogo incorporando a sua própria imagem, a partir da fagia, do excesso e do engolimento de imagens.

A galáxia torna visível o funcionamento da nostalgicidade em *Jogador nº 1*. Mesmo inserido no contexto de um fenômeno que se encontra em seu ápice há cerca de dez anos, o longa-metragem analisado conserva algo que o faz perdurar no tempo. A nostalgicidade atua como uma forma de sedução, um convite para o olhar, um chamamento entre o corpo-espectador e o corpo-filme. Cada constelação da galáxia de *Jogador nº 1* nos convida a sermos jogadores ativos durante sua exibição, avaliando o filme em termos intertextuais com o intuito de apreciar sua riqueza e complexidade. Considerando isso, toda referência é uma potencial imagem-afecção, pois seu papel é gerar uma leitura afetiva no olhante. As constelações oferecem camadas que iluminam forças presentes nas imagens, posto que em um só quadro conseguimos observar o comportamento de várias nostalgicidades.

Através de um conjunto de procedimentos metodológicos, foi possível desvendar essa virtualidade aurática que nos possibilita compreender a ambiência nostálgica da tecnocultura. Torna-se perceptível que a nostalgicidade é o caminho audiovisual pelo qual a nostalgia encontra o espectador. Por conseguinte, a tese buscou compreender as nuances e especificidades dessa relação através da constituição de uma galáxia. As constelações iluminadas são durações do filme analisado, mas também da nostalgicidade audiovisual, o que as tornam passíveis de serem atualizadas em outras obras cinematográficas. Abre-se, então, a

possibilidade de enfrentar as imagens e explodir o objeto em fragmentos, fazendo um exercício de percorrer o empírico enquanto um território de exploração. Nesse sentido, investigar referenciais não explícitos - ou não devidamente identificados - pelos quais o espectador joga com as imagens tentando descobrir seus rastros, assim como distinguir os referenciais explícitos no roteiro, na trilha sonora, na direção de arte, na fotografia, nos efeitos visuais e nas citações a produtos culturais. O próximo passo seria observar como esses elementos participam da dinâmica do tempo, ou seja, qual temporalidade do passado emerge a partir da virtualidade pungente nas imagens, geralmente sendo associada a um imaginário.

A nossa planilha realizou uma tentativa breve e superficial de explicitar essa virtualidade agindo sobre diversos filmes, principalmente de caráter ficcional e pertencentes à Nova Nova Hollywood. Para além de *Jogador nº 1*, a ampliação dos objetos analisados possibilitaria, mais que observar a nostalgia do corpo-espectador, a nostalgia do mundo do filme e a nostalgia histórica-temporal, autenticar outras faces da nostalgia. Deixamos um convite para que futuros pesquisadores observem essa galáxia como um virtual capaz de permitir aberturas para outros planetas que, a partir da variação em seus modos técnicos, torne possível suscitar até mesmo a produção de novas constelações sobre o agir da nostalgia no cinema.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nestas páginas de encerramento, nos propomos a recuperar pontos relevantes da pesquisa, levantar questionamentos e, mesmo que a nostalgia não seja um conceito fechado, elencar algumas conclusões a respeito do trajeto investigativo traçado. Se anteriormente apresentamos partes segmentadas da pesquisa (vide os capítulos compartimentados), é neste momento que todas essas engrenagens passam a funcionar em conjunto, sendo articuladas entre si e colocando a máquina da nostalgia para funcionar em suas derradeiras reflexões.

Antes de tudo, é importante salientar que passamos a compreender a nostalgia como um fenômeno em curso, fruto de uma relação complexa com o entendimento da passagem do tempo. De tão intenso para o ser humano, acabou sendo explorada de diversas formas pelas mídias, tornando-se uma prática comunicativa. Em *Divertida mente 2* (Kelsey Mann, 2024), uma das novas emoções que surgem no filme é a personagem Nostalgia, representada por uma senhora de cabelos brancos com uma xícara de chá nas mãos. Na cena, a Nostalgia comenta “Lembra de quando finalmente chegamos à sala de comando?” e o Tédio retruca “Foi só há 30 segundos, Nostalgia”. A resposta dela é: “Sim! Os bons e velhos tempos...”, suspirando. A sua participação é curta, porque, na trama, a protagonista Riley possui 13 anos e, supostamente, ainda não deve sentir nostalgia. “Talvez daqui dez anos”, sugere a Ansiedade.

Os jovens não costumam ser nostálgicos, pois supostamente não viveram o bastante para construir uma vasta bagagem de memórias capazes de sentir saudades. Entretanto, a sedução pelo passado se alastra pelas imagens da contemporaneidade, inspirando até mesmo quem não viveu aquele tempo. Isso ocorre porque a nostalgia tem sido uma força dominante na nossa cultura, avançando pela música, televisão, moda, videogame, publicidade, redes sociais, arquitetura, brinquedos e, inclusive, o cinema, envolvendo a todos ao ancorar memórias na materialidade, o que ocorre de várias maneiras, sendo muitas delas mediadas por representações em experiências coletivas e midiáticas.

Embora o sentimento nostálgico seja inerente ao ser humano, cuja tentativa de compreensão data do século 17 (como vimos no segundo capítulo), a nostalgia na cultura parece ter encontrado seu ápice nos últimos anos, tornando-se um sintoma da pós-modernidade, uma epidemia global que coloca em jogo o passado da cultura pop, as nossas próprias memórias e a capacidade de lidar com as transformações da vida. Essa intensidade relativamente recente

tem sido alertada por alguns autores, como Reynolds (2012), que aponta os anos 2000 como o marco do fenômeno na cultura. “Ao invés de ser sobre si mesmo, os 2000’s tem sido sobre todas as décadas anteriores acontecendo novamente e ao mesmo tempo”⁷⁷ (REYNOLDS, 2012, p. X). Apesar da avaliação proferida pelo autor compreender a primeira década do milênio, parece-nos que a retroalimentação das próprias mídias por suas histórias permanece vigente nos tempos atuais. Para Gandini (2020), a nostalgia germinou em um *zeitgeist* de larga escala, o mais visível sintoma das patologias do capitalismo, sendo o espírito cultural do início do século 21.

Nesta pesquisa, não entendemos a nostalgia como um fenômeno que um dia será esquecido pelas mídias. Sua comercialização tem sido frequente desde a década de 1970 a partir da reciclagem de estilos e da fascinação pelo retrô. Logo depois, o surgimento da internet foi, certamente, um dos potencializadores da nostalgia a partir do constante arquivamento e do fácil acesso ao passado. No cinema, a nostalgia se manifesta desde o princípio, sendo uma potência que reside em imagens técnicas de qualquer época - inclusive, um “cinema de nostalgia” já havia sido abordado por Jameson (1997) antes do *boom* nostálgico. Assim como foi retratada em *Diverta mente 2*, a nostalgia é um sentimento que em algum instante deve se manifestar nas pessoas, seja como uma saudade agri-doce, seja como uma “emoção pop”. É a partir dessa segunda possibilidade que pensamos a tecnocultura audiovisual da nostalgia - ou uma “nostalgização” da cultura. É esse caráter de fetichização da nossa época que acaba por se diferenciar dos períodos anteriores, conferindo um caráter localizado à tese.

Mesmo as tendências culturais sendo cíclicas, num movimento contínuo de revisitação e reinvenção do passado, a intensidade do fenômeno registrada neste século demonstra que a indústria cultural compreendeu o quanto a nostalgia é atrativa e popular, uma vez que o público expressa o interesse em desfrutar de experiências nostálgicas geradoras de bem-estar. Para comprovar tal apreciação, observamos as notícias⁷⁸ divulgadas em novembro de 2024 as quais relatam que, pela primeira vez na história do cinema, o ranking das dez maiores bilheterias mundiais do ano é formado, exclusivamente, por sequências de filmes de Hollywood. Nesse contexto, sobressai uma nostalgia capacitada para pautar a tecnocultura por mais décadas,

⁷⁷ Tradução nossa: “Instead of being about itself, the 2000s has been about every other previous decade happening again all at once”

⁷⁸ Matérias foram publicadas em diversos veículos de comunicação, entre eles Omelete (<https://www.omelete.com.br/bilheteria-usa/bilheteria-primeira-vez-top-1-sequencias>); TechMundo (<https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/600121-nada-de-original-sequencias-dominam-ranking-de-maiores-bilheterias-do-cinema-em-2024.htm>) e World of Reel (<https://www.worldofreel.com/blog/2024/11/22/the-10-highest-grossing-movies-of-2024-are-all-sequels-first-time-in-recorded-history>). Acesso em: 29 nov 24.

criando estratégias que provocam a produção de um devir nostálgico. Os meios de comunicação, entre eles o cinema, tornaram-se máquinas do tempo a favor da nostalgia, visto que os filmes carregam memórias e diferentes durações.

De tão costumeira, a nostalgia passa a ser reproduzida a partir de um formato que visa gerar o que propomos chamar de nostalgicidade, mas tal efeito nem sempre é bem-sucedido. Já percebemos projetos que não obtiveram tal êxito, como a série *Everything sucks*, calcada no resgate dos anos 1990, mas rapidamente cancelada pela Netflix em sua primeira temporada, e também uma crescente resistência à fórmula nostálgica utilizada pela Marvel nos filmes de super-heróis, o que fez o estúdio reavaliar os lançamentos da quinta e sexta fase do seu universo cinematográfico (MCU). Podemos, inclusive, questionar se a nostalgicidade, assim como demais tecnologias, estéticas ou meios de comunicação, possa vir a atingir um ponto de saturação e acabe se tornando contraproducente, gerando efeitos contrários aos quais foi supostamente adotada pela sociedade. Esse contexto nos leva a pensar que talvez estejamos enfrentando uma fase histórica em que a cultura de modo geral se inspirou muito na nostalgia para suas criações, vindo posteriormente a reduzir sua “nostalgização” nas produções audiovisuais. Só o futuro irá dizer os próximos capítulos, o que certamente renderá mais pesquisas na área da Comunicação.

O nosso estudo abordou o tema a partir da nostalgia reflexiva proposta por Boym, que é uma análise crítica e consciente das construções idealizadas do passado voltadas, principalmente, ao universo artístico. Partimos do problema de pesquisa em refletir sobre a nostalgia enquanto uma virtualidade que evoca memória de outros tempos nas imagens cinematográficas. Portanto, existe uma diferenciação entre a nostalgia, que, embora possua um conceito multifacetado, é abordada na pesquisa como um construto de passado que gera a sensação predominantemente de conforto frente à cultura pop, e a nostalgicidade, que trata dos efeitos auráticos da constituição audiovisual para despertar o sentimento nostálgico no espectador.

A partir do misto proposto pelo método intuitivo (e também o objetivo geral do trabalho), tratamos de compreender como a nostalgicidade se atualiza no cinema e, para tal, utilizamos enquanto objeto empírico o longa-metragem *Jogador nº 1*. Na tecnocultura contemporânea, a nostalgicidade se mostra como atualizações de memórias que estão em devir nos filmes. A metodologia aplicada na produção de Steven Spielberg identificou que essa nostalgicidade dura por meio de uma mistura de diversos elementos técnicos e estéticos, dando

a ver especialmente traços de nostalgia, nos provocando a pensar sobre a técnica audiovisual e suas reflexões sobre o tempo. A partir da convergência destas linhas, originando três constelações, chegamos àquilo que Bergson chama de reviravolta, podendo intuir o modo de ser da nostalgicidade.

Então, em poucas palavras, o que constitui a nostalgicidade de um filme? Entendemos a nostalgicidade como essa atmosfera nostálgica que reúne procedimentos técnicos e estéticos da narrativa audiovisual, instituídos a partir de uma sobreposição de imagens, capazes de proporcionar elementos intra e extra-filme que gravitam ao seu redor. Por isso, as seis coleções são tão importantes para a pesquisa, uma vez que revelam diferentes qualidades nostálgicas cinematográficas, sendo aptas a jogar com o corpo-espectador, atualizar imaginários e criar uma ambiência aurática. As imagens da nostalgicidade conservam algo de virtual, pois são dialéticas e convocam imagens-lembrança. Em suma, podemos constatar que a nostalgicidade visa produzir nostalgia.

O cinema enquanto um dispositivo (proposição explicada no terceiro capítulo) é um operador de colagens, reunindo fragmentos de imagens e atuando como um acionador de memórias nostálgicas. Para isso, a nostalgicidade trata de resgatar elementos passíveis de afecção e, ao articulá-los, produz construtos de passado com o intuito de provocar sensações agradáveis. Ao nos apresentar as coisas do mundo, o dispositivo cinematográfico se estabelece enquanto um fabricante de imaginários, revelando a forma como passamos a imaginar o mundo tecnoculturalmente. Mas, estamos falando de memórias nostálgicas individuais ou coletivas? A nostalgicidade no cinema utiliza de um gradiente geral que busca afetar cada indivíduo pessoalmente. Para isso, mesmo sendo um modo particular de afecção, a nostalgia se faz atrelada a um grupo cultural específico que visa ser atingido a partir dos saberes e crenças em comum. Eis mais uma diferenciação: enquanto a nostalgia se estabelece por meio de um afeto individual, a nostalgicidade se estabelece através de uma memória coletiva e social, na medida que joga com o compartilhamento de imagens para causar o fortalecimento de laços de identificação e associar o pertencimento à uma comunidade.

Esta forma pela qual as histórias são construídas nas imagens audiovisuais, criando um ambiente propício para despertar nostalgia, é o que interessa para a construção do conceito de nostalgicidade realizado no quarto capítulo. Destacamos que não foi adotado um viés quantitativo, pois não se trata de identificar mais ou menos nostalgia nos filmes - o que configura como um falso problema segundo Bergson. Avaliamos a presença (e

consequentemente a intencionalidade) de nostálgicidade nas obras cinematográficas. Ao utilizar um volume extenso de referências, a nostálgicidade se torna uma camada extra na experiência do dispositivo cinematográfico. Enquanto um virtual do audiovisual, a nostálgicidade nos leva a imagens que retornam, a atualizações de arquivos midiáticos e ao resgate de memórias pessoais. Essa transformação social proporcionada pela nostalgia nas mídias repercute nas práticas do próprio cinema, que passa não somente a utilizar de arquivos do passado, mas também produzir novos arquivos a partir de uma coalescência de tempos. Não é um remix, mas uma outra composição, uma imagem reelaborada. Do passado, produz-se algo novo, que incentiva a crítica na reelaboração do próprio presente.

Na contemporaneidade, observa-se vários produtos culturais sendo chamados de nostálgicos, seja filme, seriado ou música. Mas, por que é nostálgico? Como algo da ordem material se torna nostálgico? Como essa nostalgia é construída? Tal condição vem da imagem, do espectador ou do mercado? Trata-se de compreender que são utilizados procedimentos técnicos e estéticos de maneira proposital, ou seja, inseridos de forma intencional nas produções, visando atingir uma lógica de consumo existente desde a Nova Hollywood e que visa cada vez mais evocar a nostalgia e as afecções envolvidas. Portanto, o que diferencia algo nostálgico de algo que apenas se inspirou em uma estética do passado? Acreditamos que seja a sua intencionalidade, a articulação do uso das coleções, a dimensão aurática e a afecção despertada no público. Nesse caso, quando a afecção se manifesta vem de uma ordem do virtual. A nostálgicidade é um conceito que vai além da nostalgia, pois opera com esses procedimentos da linguagem cinematográfica a fim de instaurar a dimensão aurática que circunda o objeto a partir de uma atmosfera tecnocultural pulsante capaz de afetar sensorialmente o espectador, transpondo a superfície da imagem e revelando sentimentosagridoces contidos na memória.

Embora a intenção seja se relacionar com a sensação de bem-estar frente à cultura pop e os imaginários sociais, quase como uma oposição à nostalgia restauradora, a nostálgicidade também pode trazer consigo uma imagem-lembrança desconfortável, que gera tensionamentos e desacomoda as percepções entre passado e presente. Para exemplificar, temos a figura do Chuck, personagem do filme *Brinquedo assassino*, que, quando surge em *Jogador nº 1*, pode suscitar o retorno de sensações apreensivas experienciadas na infância, de um tempo em que filmes de terror supostamente eram mais assustadores. Essa experiência acaba por despertar sentimentos guardados que talvez nem se esperava sentir novamente. Mesmo que gere

desconforto, a nostálgica atinge seu objetivo quando provoca reações a partir de uma pluralidade de sentidos que convoca o sujeito a fazer parte desse universo de afecções.

Já que estamos falando do lado agriçoce, a parte realmente azeda se refere à nostalgia restauradora, competente em conduzir para utopias de passado alienantes e antiprogressistas. O extremo dessa vertente pode levar a uma prisão ligada ao passado, tornando-se até mesmo incapacitante para enfrentar o presente e projetar o futuro. Em *Jogador nº 1*, o criador do OASIS se mostra como um sujeito amargurado, pois perdeu seus vínculos com a atualidade, tendo no desenvolvimento de um metaverso a forma de suprir o esvaziamento do presente. Logo, apresenta-se um caráter de tensão entre o bem-estar ocasionado por essas referências e a crença paranoica sobre um passado que deve ser restaurado a qualquer custo.

A nostalgia e a consequente “nostalgização” pode, a partir de suas imagens reconfortantes, tornar-se um remédio para a depressão e a ansiedade. Dessa forma, salienta-se os riscos da nostálgica no aprisionamento do presente e até a possibilidade de uma estagnação dos processos criativos e culturais. É um ideal de passado que gera alienação e até mesmo uma sedação do indivíduo, podendo fazer um paralelo com outros caminhos que levam para esse mesmo destino, como a globalização, a comunicação em rede, o consumo de telas e as redes sociais. Durante o filme, há um deslizar entre essas duas vertentes, pois tudo costuma apresentar seu lado positivo e seu lado negativo. Entretanto, a pesquisa em questão optou por abordar a construção da nostálgica a partir do lado agradável e também delirante que esse universo cultural pode proporcionar.

Ainda faltam respostas para algumas questões do processo que investigamos na tese, contudo podemos ensaiar algumas considerações: Nostálgica pode se relacionar com o reaparecimento de uma ou mais imagens de forma pontual? Tecnicamente, sim, visto que existem imagens prenantes a respeito, por exemplo, de um saudosismo pelos anos 1980. Entretanto, sua eficácia em provocar nostalgia varia de acordo com cada espectador, que possui repertório cultural próprio e afecções distintas. Outro questionamento suscitado: muita repetição das mesmas imagens faz perder o efeito nostálgico? Para responder essa pergunta, basta lembrar que o público de modo geral se expressou nostálgicamente⁷⁹ durante a recepção da primeira temporada de *Stranger things*, em 2016, e segue fazendo o mesmo com os anúncios da quinta e última temporada, em 2025. Outro exemplo são as pessoas que, mesmo décadas

⁷⁹ Conforme análise de matérias jornalísticas e publicações em redes sociais apresentados no artigo de CIRNE; FISCHER (2024).

depois de sua exibição televisiva, permanecem buscando o seriado *Friends* (1994-2004) em plataformas de *streaming* para fazer suas próprias reprises, do mesmo modo que muitos gostam de assistir repetidamente seus filmes favoritos. Para continuar relevante em novos projetos audiovisuais, o resgate ao passado por meio da nostalgia precisa ganhar diferentes moldes, imagens e interpretações. A afecção por determinada memória está guardada junto ao seu público somente esperando o momento de ser novamente experienciada.

Também podemos cogitar respostas sobre outros questionamentos suscitados: uma vez que o nosso repertório age sobre a nostalgia reconhecendo nas imagens algo do passado, quando não conheço esse passado, há efeito nostálgico? Da ordem do vivido, certamente não desperta nostalgia. Porém, mesmo não reconhecendo tais referências ou imaginários, a atmosfera pode seduzir o espectador a ponto de despertar a nostalgia da ordem do não vivido. Então, como age a nostalgia quando não se reconhece as referências? Se a nostálgicidade não foi efetiva, conseqüentemente não produzirá o sentimento nostálgico. Geralmente, sua manifestação é como fundo, virtualidade, ambiência, carregando rastros de outros tempos e de outras durações, sem comprometer o restante da construção narrativa.

O fenômeno da nostalgia, investigado nesta pesquisa sobre o prisma das audiovisualidades no cinema, reflete a respeito do atual estágio da tecnocultura. Sendo assim, observamos uma relação entre tecnologia e cultura calcada na retromania, ou seja, na obsessão em preservar a estética ou cultura de uma época. Estamos inseridos em uma tecnocultura audiovisual produtora de imagens que carregam traços de diferentes devires. Ao observar as imagens de um volume expressivo de filmes da planilha, e mais especificamente *Jogador nº 1* (vide quinto capítulo), podemos destacar que a nossa análise não se contentou em apenas identificar as referências passadistas encontradas em cada obra, uma vez que também observamos a presença de nostálgicidade dentro de um movimento social que está atrelado a um espírito do tempo (*zeitgeist*), motivado por um prazer na nostalgia, ou seja, um fetiche em olhar com saudade para o passado, distanciando-se de um complicado presente e um temido futuro.

Portanto, qual o motivo de estarmos frequentemente olhando para esse passado? Será porque que nele entendemos o valor daquilo que era bom, numa manutenção de afecções saudosistas, ou será porque perdemos o controle das nossas próprias memórias na tecnocultura, já que elas não cabem mais em nós e estão embaralhadas na proliferação de arquivos? Acreditamos que seja uma combinação desses dois movimentos, pois ambos se valem da

retromania e seu fetiche pelo passado. Estamos viciados em nostalgia, sendo alimentados e estimulados para vivenciar experiências nostálgicas. Tornou-se um efeito da pós-modernidade, gerando fascinação e encantamento em diferentes idades e gerações.

A nostalgia é um trabalho próprio da memória humana, sendo estimulada pelo *fading affect bias* e pela *rosy retrospection* na tendência em lembrar eventos com carinho e positividade, uma vez que já estão superados. Esse modo particular contribui para a formação de construtos de passado, sendo possível alterar lembranças a partir de retoques que atenuam e melhoram os fatos vividos. Quando pensamos o passado, acabamos ressignificando. Segundo Bergson (1999), somos mudança o tempo todo. A cada momento que se olha para o passado, ele é afetado, se transformando e agindo de forma diferente. Por esses motivos, as memórias se tornam lugares confortáveis para voltar constantemente, enquanto o presente e o futuro são fontes de angústias. O cinema e outras mídias aproveitam desse efeito pós-moderno para oferecer experiências calcadas em imagens que carregam em devir a potência de tempos anteriores associados a memórias que julgamos ser felizes ou, no mínimo, aprazíveis.

A multiplicidade de referências investidas nas imagens acabam por torná-las imagens de memória, buscando uma reciprocidade com o olhante. Quando se enxerga além da materialidade e faz-se o acionamento de memórias, a imagem certamente é dialética, revelando ser dotada de uma bricolagem de imagens, tempos e arquivos atualizados. Muitas vezes, não é o passado propriamente dito que comparece novamente, a partir da reprodução dos originais, mas suas atualizações - mesmo que por meio de novas imagens cujos rastros remetem aos arquivos, os quais são tomados enquanto sobras do tempo e receptáculos de memória. Logo, as memórias se atualizam a partir de um desejo de preservação das imagens, que retornam através do acúmulo da experiência ecoando um passado midiático compartilhado.

Reiteramos que a nostálgicidade audiovisual *durante* em *Jogador nº 1* pode ser compreendida como sintoma da nostalgia que atua na tecnocultura contemporânea. É interessante perceber que o próprio longa-metragem discute as ações desse fenômeno em sua narrativa. Nas cenas finais, Parzival, o protagonista que ganhou os desafios e passou a comandar o OASIS, afirma que limitou o uso da plataforma, fechando-a por dois dias na semana. A atitude busca estimular as pessoas a deixarem as telas e usufruir de relações presenciais no “mundo real”. Esta seria uma solução conservadora adotada pelo roteiro (algo que não ocorre no texto original), visto que, ainda assim, durante cinco dias da semana estariam presos na nostalgia proporcionada pelo OASIS. Para Leggatt (2021), o final do filme é uma

farsa. “Nos diz para não ignorar o presente e não ficar escondidos no passado, mesmo que tenhamos passado o filme inteiro fazendo isso”⁸⁰ (LEGGATT, 2021, p. 192). Do mesmo modo, independente de limitações de redes sociais ou da própria internet, permanecemos voluntária ou condicionalmente envolvidos nesse resgate afetivo da cultura pop contemporânea.

Ao focar na construção da nostalgia no cinema, a provação da pesquisa se tornou descortinar algo que está presente enquanto virtualidade nas imagens fílmicas. Utilizamos *Jogador nº 1* para realizar as reflexões sobre a nostálgicidade audiovisual, numa visão fractal nos frames do longa-metragem escolhido para dele extrair um todo sobre a sociedade e a cultura. É a partir da obra dirigida por Spielberg que o debate se torna mais amplo, no sentido que o filme oferece as ferramentas para se pensar a questão da potência nostálgica no cinema. Por meio de processos de desmontagem e decomposição de elementos imagéticos, conseguimos nos colocar na duração do corpo audiovisual de *Jogador nº 1*, percebendo as diferentes camadas da nostálgicidade agindo através das coleções propostas e das constelações mapeadas.

Ainda avançamos na análise seguindo possíveis linhas de fuga, ou seja, quando a natureza tecnocultural se dispersa para fora do objeto, entendendo que a nostálgicidade provoca esse movimento constantemente a partir das referências a outras obras culturais, dos imaginários retrabalhados e das lembranças pessoais suscitadas. Essa abordagem faz parte de um dispositivo cinematográfico ampliado, que inclui escavações para além da exibição do filme, como produtos de divulgação (trailers, cartazes, trilha sonora, etc) e repercussão na mídia (matérias em veículos de comunicação, críticas, vídeos e comentários em redes sociais, etc). Todos esses elementos pulsantes também contribuem na instauração da condição aurática.

Com a investigação estabelecida, tornou-se possível assinalar marcas da nostálgicidade audiovisual que se manifestam especificamente na produção de imagens cinematográficas. Nesse sentido, identificamos que o cinema se insere em uma galáxia de nostálgicidade, independente do grau de intensidade presente em cada filme. As três constelações apresentadas no sexto capítulo da tese servem como resposta para o problema de pesquisa, articulando imagens-lembrança pregnantes da cultura e o repertório cultural de cada pessoa. Essa atmosfera tecnocultural produz a aura que envolve o objeto, oriunda de uma experiência sensorial com esse ambiente de memórias despertadas. A nostálgicidade, enquanto uma audiovisualidade

⁸⁰ Tradução nossa: “it tells us not to ignore the present and hide in the past even though that’s what we have spent the whole movie doing”.

nostálgica durante na tecnocultura, torna toda referência fetichista ao passado em uma potencial imagem-afecção.

As constelações, embora sejam potências na ordem da duração do nosso objeto empírico, geram tensionamentos possíveis de serem atualizados em outras imagens cinematográficas a partir das mesmas perspectivas. A partir dos questionamentos e da sistematização proferida neste trabalho, torna-se possível escolher objetos filmicos, submetendo-os pelo teste analítico das coleções nostálgicas (referências; sequência, refilmagem e reimaginação; reconstrução de época; efeitos visuais; trilha sonora e roteiro) e da comparação com as três constelações (corpo-espectador; mundo do filme e histórica-temporal), podendo ainda iluminar alguma outra duração da nostalgia. Em futuros passos da pesquisa, que podem vir a ser artigos científicos ou até mesmo um pós-doutoramento, pretendemos explorar suas incidências em análises dissecatórias realizadas em outros longas-metragens, a fim de complementar essa galáxia da nostalgia e dispor de possibilidades nostálgicas para os mais variados produtos audiovisuais. Também seria interessante realizar uma pesquisa de campo e conversar com os espectadores a respeito de suas afecções com as imagens cinematográficas, o que auxiliaria tanto na compreensão da recepção nostálgica quanto no aprofundamento de conhecimentos na relação corpo-espectador.

A nostalgia permite refletir a partir de inúmeras maneiras sobre a comunicação e a tecnocultura, uma vez que se torna uma ambiência contemporânea e molda nossa visão de mundo. Nesse sentido, o pesquisador que encerra essa pesquisa de quatro anos de doutorado parte agora com um outro olhar sobre o fenômeno da nostalgia, entendendo que a problemática apresenta tanto raízes profundas quanto tentáculos para diversas questões e áreas do conhecimento. Se por um lado, pode ser visto como um monstro (vide nostalgia restaurativa), por outro, pode ser encarado (como fizemos aqui) enquanto um companheiro cotidiano que nos faz constantemente, a cada convite, reelaborar sobre nós mesmos e nossa relação com o tempo e a vida a partir do que levamos conosco enquanto memória. Pela presença significativa na contemporaneidade, a nostalgia na qualidade de fenômeno cultural merece ser examinada criticamente para entender sua influência na pós-modernidade. O interesse cada vez mais expressivo nas pesquisas acadêmicas demonstra que a temática é uma condição dos nossos tempos, afetando muitas pessoas em sua relação com os imaginários da sociedade, com suas próprias lembranças e com a indústria do audiovisual, mais especificamente o cinema. Em suma, a nostalgia emerge como uma das características marcantes das imagens

tecnoculturais, norteando nossas experiências sensoriais e memoriais, podendo render muitas outras investigações.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACHARD, Pierre. **Papel da memória.** São Paulo: Pontes, 1999.

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento.** Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

AGAMBEN, Giorgio. **Estâncias – a palavra e o fantasma na cultura ocidental.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.

APPADURAI, Arjun. **Modernity at large: cultural dimensions of globalization** (Vol. 1). Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.

ARIAS, Maria José Ragué. **Os movimentos pop.** Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil, 1980.

BAITELLO, Norval Jr. **A era da iconofagia – Ensaios de comunicação e cultura.** São Paulo: Hackers Editores, 2005.

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos.** São Paulo: Perspectiva, 2006.

BAUMAN, Zygmunt. **Retrotopia.** Rio de Janeiro: Zahar, 2017.

BEBIANO, Rui. **Nostalgia e imaginação: dois fatores dinâmicos num mundo global.** XX Encontro de Filosofia: A Filosofia na Era da Globalização, 2006. Disponível em <https://estudogeral.sib.uc.pt/bitstream/10316/43099/1/Nostalgia%20e%20imagina%20a7%20a3o_dois%20factores%20din%20amicos%20num%20mundo%20global.pdf>.

BEHS, Micael V. **Disrupções e regulações entre circuitos e circulações difusas: a construção do caso sobre o boato da Bruxa de Guarujá,** 2017. Tese (Doutorado em Ciência da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2017.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica. In: **A idéia do cinema.** Rio de Janeiro: Abril Cultural, 1969.

_____. Desempacotando minha biblioteca: Um discurso sobre o colecionador. In: **Rua de mão única** (Obras escolhidas II). São Paulo: Brasiliense, 1987.

_____. **Origem do drama barroco alemão.** Trad. Sérgio Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1984.

_____. **Passagens.** Belo Horizonte/São Paulo: UFMG/Imprensa Oficial do Estado, 2007.

BERGSON. **Matéria e memória:** ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

_____. **O pensamento e o movente.** São Paulo: Martins Fontes, 2006.

_____. **Memória e vida.** São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2019.

BOTELHO, Ronan Wielewski. **Nostalgia: Pensando sobre.** Vol. 21. Kindle: 2022.

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

_____. **The future of nostalgia.** NY: Basic Books, 2002.

BRESSAN, Renato. **Grindhouse:** Entre o Cult e o B?. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2008/resumos/R9-0156-1.pdf>>.

BUZATTO, Marcelo El Khouri, *et all.* **Remix, mashup, paródia e companhia:** por uma taxonomia multidimensional da transtextualidade na cultura digital. Revista Brasileira de Linguística Aplicada, 2013. Disponível em <<https://www.scielo.br/j/rbla/a/TWBy5pgGyzbmkX9jg dN7cWg#>>.

CABRERA, Julio. **O cinema pensa:** Uma introdução à filosofia através dos filmes. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces.** São Paulo: Editora Pensamento, 2009.

CANEPÁ, Laura Loguercio; FERRARAZ, Rogério. **A nostalgia dos anos 1950 no cinema norte-americano dos anos 1980:** Os casos de De volta para o futuro e Veludo azul. Revista de Cultura Audiovisual, v. 43, n 46, 2016. Disponível em <<http://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2016.111473>>.

CARROLL, Noël. **The future of allusion:** Hollywood in the seventies (and beyond). October, v. 20, p. 51-81.

CASTELLANO, Mayka; MEIMARIDIS, Melina. **Produção televisiva e instrumentalização da nostalgia:** O caso Netflix. Revista GEMInIS, v. 8, n. 1, 2017. Disponível em <<https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/281>>.

CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica.** São Paulo: Studio Nobel, 1997.

CIRNE, Maximiano Duval da Silva. **Memorabilia: Uma coleção feita de objetos, escritos e memórias,** 2018. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal de Pelotas, 2018.

CIRNE, Maximiano Duval da Silva; FISCHER, Gustavo Daudt. **Netflix como a plataforma da nostalgia “invertida”**: pistas a partir de Stranger things. Revista INTERIN - Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens, v. 29, n. 1, jan/jun, 2024. Disponível em: <<https://seer.utp.br/index.php/i/article/view/2968>>.

COELHO, Teixeira. **O que é indústria cultural**. São Paulo: Editora Brasiliense S.A., 1980.
CONWAY, Martin A.; PLEYDELL-PEARCE, Christopher W.. **The construction of autobiographical memories in the self-memory system**. In: Psychological Review, v. 107, nº 2, 2000. Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/12528554>>

CROSS, Gary. **Consumed nostalgia: Memory in the age of fast capitalism**. Columbia University Press, 2015.

DAVIS, Fred. **Yearning for yesterday: A sociology of nostalgia**. New York: Free Press, 1979.

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 2004.

_____. **Cinema 1: A imagem-movimento**. São Paulo: Editora 34, 2018.

_____. ; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Ed. 34, 1995.

DERRIDA, Jacques. **Mal de arquivo: Uma impressão freudiana**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

D’ESPÓSITO, Leonardo. **Steven Spielberg: una vida en el cine**. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós, 2018.

DESTRI, Alana; LIMA, Anselmo. **Aspectos da dimensão discursiva da memória nostálgica**: Uma análise de editoriais da Revista Ferrovia. Fórum Lingüístico, v. 17, nº 1, 2020. Disponível em <<http://dx.doi.org/10.5007/1984-8412.2020v17n1p4376>>.

DETERDING, Sebastian. *et al.* **Gamification: toward a definition**. Proceedings of CHI 2011 Workshop Gamification: using game design elements in non-game contexts., 2011.

DIDI-HUBERMAN. Georges. **O que vemos, o que nos olha**. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 1998.

DOWD, Tom; NIEDERMAN, Michael; Fry, Michael; STEIFF, Josef. **Storytelling across worlds: Transmedia for creatives and producers**. UK: Focal Press, 2015.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

FEVRY, Sébastien. **Sepia cinema in Nicolas Sarkozy’s France: nostalgia and national**

identity. *Studies in French Cinema*, v. 17, nº 1, 2017. Disponível em <<http://dx.doi.org/10.1080/14715880.2016.1249208>>.

FILHO, Jorge Cardoso; JANOTTI JÚNIOR, Jeder. **A música popular massiva, o mainstream e o underground:** trajetórias e caminhos da música na cultura midiática. Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2006. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/r1409-1.pdf>>.

FISCHER, Gustavo Daudt. **Tecnocultura:** aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades. **Para entender as imagens:** como ver o que nos olha, v. 1, p. 41-54, 2013.

FLUSSER, Vilém. **Linha e superfície.** In: **O mundo codificado:** por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FONTE, Jorge. **Steven Spielberg:** De Duel a Múnic. En busca de la película perfecta. Madrid: Ediciones Jaguar, 2008.

FREITAS, Cristiane. **Da memória ao cinema.** In: *Logus: Comunicação e Universidade*. V. 4, n.2, 1997. Disponível em <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14591/11054>>.

FREITAS, Ernani Cesar; MOURA, Rafael da Silva. **Nos labirintos do tempo:** a instituição do sujeito nostálgico sob um viés enunciativo. *Revista Digital do Programa de Pós-Graduação em Letras da PUCRS*, v. 11, nº 4, 2018. Disponível em <<http://dx.doi.org/10.15448/1984-4301.2018.4.31259>>.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. **Lembrar escrever esquecer.** São Paulo: Ed. 34, 2006.

GANDINI, Alessandro. **Zeitgeist nostalgia:** On populism, work and the “good life”. Zero Books, 2020.

GOÉZ, Angela María Benítez; ALZATE, Diana Milena Osorno. **Marketing de nostalgia:** propuesta para el Archivo Fotográfico de la Biblioteca Pública Piloto de Medellín. *Revista Interamericana Bibliotecología*, v. 40, nº 2, 2017. Disponível em <<https://doi.org/10.17533/udea.rib.v40n2a06>>.

GOMES, Pedro Gilberto. **Dos meios à midiatização:** um conceito em evolução. São Leopoldo: UNISINOS, 2017.

GOULART, Giovanna; OLIVEIRA, Vânia Braz de. **Café retrô:** Invocando uma volta ao passado em um cenário mercadológico contemporâneo. *Revista Univap*, v. 22, nº 40, 2016. Disponível em <<https://doi.org/10.18066/revistaunivap.v22i40.1705>>.

GRAINGE, Paul. **Nostalgia and style in retro America:** Moods, modes, and media recycling. *Journal of American Culture*, nº 23(1), 2000. Disponível em <https://doi.org/10.1111/j.1537-4726.2000.2301_27.x>.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Nosso amplo presente**. O tempo e a cultura contemporânea. São Paulo: Editora Unesp, 2015.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2006.

HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

JAMESON, Frederic. **As marcas do visível**. Rio de Janeiro: Graal, 1995.

_____. **Pós-modernismo, a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática, 1997.

_____. **Walter Benjamin, or nostalgia**. In: Salmagundi, n°. 10/11 p. 52-68, 1969.

KILPP, Suzana. **A traição das imagens: Espelhos, câmeras e imagens especulares em reality shows**. Porto Alegre: Entremeios, 2010a.

_____. **Imagens conectivas da cultura**. Revista FAMECOS, 17(3), 181–189, 2011. Disponível em <<https://doi.org/10.15448/1980-3729.2010.3.8186>>.

_____. Como ver o que nos olha. In KILPP, Suzana; Gustavo Daudt (Orgs.). **Para entender as imagens: como ver o que nos olha?** Porto Alegre: Entremeios, 2013.

_____. (Org). **Tecnocultura audiovisual: Temas, metodologias e questões de pesquisa**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

_____.; WESCHENFELDER, Ricardo. **O invisível no plano cinematográfico: rastros de Benjamin e Bergson**. Revista Intexto, n. 35, 2016.

KING, Geoff. **New Hollywood Cinema: An Introduction**. London/ New York: I.B. Tauris Publishers, 2002.

KLEON, Austin. **Roube como um artista: dicas sobre criatividade**. Rio de Janeiro: Rocco, 2013.

LAURIA, Pedro Artur Baptista. **Back to the eighties! Angus McFadzean and the suburban fantastic**. In: Insólita - Revista Brasileira de Estudos Interdisciplinares do Insólito, da Fantasia e do Imaginário, v. 3, n°. 5, 2023.

LEAL, Bruno Soares.; BORGES, Felipe.; LAGES, Igor. Experiências de nostalgia: de Stranger things a Vozes de Tchernóbil, diferentes construções nostalgizantes. In: SANTA CRUZ, L.; FERRAZ, T. (Orgs). **Nostalgias e mídia: No caleidoscópio do tempo**. Rio de Janeiro: E-Papers, 2018.

LEGGATT, Matthew. **Was it yesterday?** Nostalgia in contemporary film and television. USA: Suny Press, 2021.

LEITCH, Thomas. **There's no nostalgia like Hollywood nostalgia.** Journal Humanities, v. 7, 2018. Disponível em <<https://doi.org/10.3390/h7040101>>.

LOPES, Tiago R. Correa. **Aura de vestígios do audiovisual em experiências estéticas com mídias locativas:** performances algorítmicas do corpo no espaço urbano. Tese de doutorado. Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 236 p., 2014.

LOVELAND, Katherine E.; Smeesters, Dirk; Mandel, Naomi. **Still preoccupied with 1995:** The need to belong and preference for nostalgic products. Journal of Consumer Research, vol. 37, n° 3, p. 393–408, 2010.

MACHADO, Arlindo. **Por um audiovisual gráfico.** In: Rebeca - Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, ano 4, ed. 7, 2015.

MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial.** São Paulo: Papyrus, 2006.

MATEUS, Samuel. **O imaginal público:** prolegómenos a uma abordagem comunicacional do imaginário. Comunicação Mídia e Consumo, v. 10, n° 29. Disponível em <<https://doi.org/10.18568/cmc.v10i29.528>>.

MCFADZEAN, Angus. **Suburban fantastic cinema:** Growing up in the late twentieth century. New York: Columbus University Press, 2019.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** São Paulo: Cultrix, 1969.

_____. MCLUHAN, Stephanie; STAINES, David. **Understanding Me:** Lectures and Interviews. Toronto: McClelland and Stewart, 2003.

MIRANDA, Tatiana. Barbosa. **O início da Nova Hollywood:** O caso de Bonnie and Clyde. In: V Congresso ABRASD, 2014, Vitória. Anais do V Congresso ABRASD, v. 01. p. 145-161, 2014.

MOLDOVAN, Rares. **The state of play:** Geektoopia in Ready player one. 2017.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen** - Edição definitiva. Panini Comics, 2008.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. A exposição museológica e o conhecimento histórico. In: FIGUEIREDO, Betânia Gonçalves; VIDAL, Diana Gonçalves (Orgs). **Museus:** dos gabinetes de curiosidades à museologia moderna. Belo Horizonte: Fino Traço, 2013.

MITCHELL, Terence R.; THOMPSON, Leigh. **A theory of temporal adjustments of the evaluation of events: Rosy prospection & rosy retrospection.** In: Advance in managerial cognition and organizational information processing, v. 5, 1994.

MONTAÑO, Sonia. **Plataformas de vídeo: Apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web na contemporaneidade,** 2012. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2012.

NATALI, Marcos Piason. **A política da nostalgia: Um estudo das formas do passado.** São Paulo: Nankin, 2006.

NEWMAN, James. **Videogames.** London: Routledge, 2004.

NIEMEYER, Katharina. O poder da nostalgia. In: SANTA CRUZ, L.; FERRAZ, T. (Orgs). **Nostalgias e mídia: No caleidoscópio do tempo.** Rio de Janeiro: E-Papers, 2018.

_____. **Media and nostalgia: Yearning for the past, present and future.** Springer, 2014.

NORA, Pierre. **Entre memória e história: a problemática dos lugares,** 1993. Disponível em <<https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/viewFile/12101/8763>>.

NOSTALGIA. In: MICHAELIS, **Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa.** Editora Melhoramentos Ltda, 2015. Disponível em <<https://michaelis.uol.com.br>>. Acesso em 15 fev. 2023.

OLIVEIRA, Tiago Mendes. **A nostalgia no consumo de imagens em páginas de memória no Facebook.** Revista Brasileira de História da Mídia, v. 5, nº 2, 2016. Disponível em <<https://doi.org/10.26664/issn.2238-5126.5220164794>>.

OZHAN, Seniz; AKKAYA, Duygu Talih. **The effect of nostalgia proneness on ad-evoked nostalgia, brand attitude and purchase intention.** Istanbul Business Research, v. 49, nº 2, 2020. Disponível em <<http://doi.org/10.26650/ibr.2020.49.0050>>.

PARENTE, André. Cinema em trânsito: Do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. In: PENAFRIA, Manoela; MARTINS, Índia Mara. **Estéticas do digital.** Lisboa: LabCom, 2007.

PENKALA, Ana. **O mal-estar na visualização e outras estéticas: da imageria do audiovisual pós-moderno.** 2011. 308 fls. Tese (Doutorado em Comunicação e informação – Programa de pós-graduação da UFRGS) – UFRGS. Porto Alegre. 2011.

PEREIRA, Mariana Lopes da Silva; HOR-MEYLL, Luis Fernando. **Nostalgia de experiências memoráveis e a revisita a locais de turismo.** ReMark – Revista Brasileira de Marketing, v. 16, nº 4, 2017. Disponível em <<https://doi.org/10.5585/remark.v16i4.3678>>.

PICKERING, Michael; KEIGHTLEY, Emily. **The modalities of nostalgia**. *Current Sociology*, v. 54, n. 6, p. 919-941, 2006.

PIRES, Julherme José. **A tecnotropicalidade em Aquarius**, 2021. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2021.

RIBEIRO, Ana Paula Goulart. **Mercado da nostalgia e narrativas audiovisuais**. *E-Compós - Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*, v. 21, n. 3, 2018. Disponível em <<https://doi.org/10.30962/ec.1491>>.

REYNOLDS, Simon. **Retromania: Pop culture's addiction to its own past**. London: Faber and Faber Ltd, 2012.

SABADIN, Celso. **A história do cinema para quem tem pressa**. Rio de Janeiro: Valentina, 2018.

SANTA CRUZ, Lucia. **Marcas e nostalgia: um caso de retromarketing**. In: PERROTTA, Isabella; Santa CRUZ, Lucia (org). *Marcas, memória e representação*. Rio de Janeiro: Topbooks, 2017.

_____.; FERAZ, Talitha. (Orgs). **Nostalgias e mídia: No caleidoscópio do tempo**. Rio de Janeiro: E-Papers, 2018.

SATO, Cristiane A. **JAPOPOP - O poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NSP Hakkosha, 2007.

SCHATZ, Tom. The new Hollywood. In: COLLINS, Jim; RADNER, Hillary. e COLLINS, Ava Preacher (orgs.). **Film theory goes to the movies**. Nova York: Routledge, 1993.

SEDIKIDES, Constantine *et al.* **Nostalgia: Past, present, and future**. *Current Directions in Psychological Science* v. 17, n° 5, 2008. Disponível em <https://www.researchgate.net/publication/313213209_Nostalgia_past_present_and_future>.

SHAW, Debra Benita. **Technoculture: The key concepts**. New York: Oxford, 2008.

SILVA, Tiago Gomes da. **Do sistema de estúdios à Nova Hollywood (1920-1980)**. *Revista de História da UEG*, v. 5, n. 2, ago/dez. 2016. Disponível em: <<https://revista.ueg.br/index.php/revistahistoria/article/view/4951>>.

SIRIMARCO, Mariana. **El “vigilante de la esquina”**. El rol de la nostalgia en la construcción de relatos policiales argentinos. *Antropologia Portuguesa*, v. 34, 2017. Disponível em <http://doi.org/10.14195/2182-7982_34_2>.

SMITH, Murray. Theses on the philosophy of Hollywood history. In: NEALE, Steve e SMITH, Murray (orgs.). **Contemporary Hollywood cinema**. Londres: Routledge, 1998.

STAROBINSKI, Jean. **A tinta de melancolia**: Uma história cultural da tristeza. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

STRAUSS, William; HOWE, Neil. **Generations**: The history of America's future, 1584 to 2069. United States of America: Harper Perennial, 1991.

SUBURB. In: **The Oxford English Dictionary**. Disponível em <<https://www.oed.com/>>. Acesso em 11 mar. 2024.

TAVARES, Frederico de Mello Brandão; PRADO, Denise Figueiredo Barros do. **Uma viagem no tempo**: nostalgia e memória numa edição da Trip. *Vozes & Diálogo*, Itajaí, v. 16, n. 01, jan./jun. 2017. Disponível em <<https://periodicos.univali.br/index.php/vd/article/view/9560>>.

TAYLOR, Charles. **Imaginários sociais modernos**. Texto & Grafia: Lisboa, 2010.

TRIP, Revista (@revistatrip). **Sabemos dizer adeus às coisas que amamos?**. Instagram, 27 ago. 2024. Disponível em https://www.instagram.com/p/C_MMIjouSfb/. Acesso em 20 nov. 2024.

VEEN, W.; VRAKKING, B. **Homo zappiens**: educando na era digital. Artmed: Porto Alegre, 2009.

VOGEL, Joseph. **Stranger Things and the 80's: The complete retro guide**. USA: Cardinal Books, 2018.

WALKER, W. Richard; SKOWRONSKI, John J.. **The fading affect bias**: But what the hell is it for?. In: *Applied Cognitive Psychology*. v. 23, nov. 2009. Disponível em: <<https://www.niu.edu/jskowronski/publications/WalkerSkowronski2009.pdf>>

YOUN, Seounmi. **A trip down memory lane: Antecedents and outcomes of ad-evoked nostalgia on Facebook**. *Journal of Consumer Behaviour* v. 19, 2020. Disponível em <<https://doi.org/10.1002/cb.1808>>.