

## O capital nostálgico em *webseries*: o caso *stranger things*

### The nostalgic capital in webseries: the case Stranger Things

**Caroline Von Mühlen** Bacharel em Publicidade, Universidade Feevale,, Brasil – von.caroline.muhlen@gmail.com  
**Maurício Barth** Doutorando em Diversidade Cultural e Inclusão Social, Universidade Feevale, Brasil – mauricio@feevale.br  
**Gustavo Roese Sanfelice** Doutor em Comunicação, Universidade Feevale,, Brasil – sanfeliceg@feevale.br

#### RESUMO

O apelo à nostalgia é um recurso mercadológico rentável na atualidade; evidência disso é a série *Stranger Things*, criada por Matt e Ross Duffer e lançada em 2016. Sendo assim, o presente estudo tem como objetivo geral analisar, dos pontos de vista denotado e conotado, o capital nostálgico presente na série em questão. Para isso, foram capturados, do episódio piloto, *keyframes*, conforme critério de contribuição dos mesmos para com a pesquisa, ou seja, a viabilidade de uma análise de cunho imagético. Tal análise baseou-se na Retórica da Imagem de Roland Barthes (1964), através da qual foi possível explorar as alusões à nostalgia presentes na narrativa. Ao final do presente estudo, as análises detalhadas dos *keyframes* permitiram o conhecimento dos fatores que conferem o capital nostálgico à série, assim como os mecanismos através dos quais o espectador os assimila.

**Palavras-chave:** Nostalgia. Séries. Imagem.

#### ABSTRACT

The appeal to nostalgia is a profitable market resource nowadays; evidence of this is the series *Stranger Things*, created by Matt and Ross Duffer and launched in 2016. Thus, the present study has as a general objective to analyze, from the denotation and connotation points of view, the nostalgic capital present in the series in question. For this, keyframes were captured from the pilot episode, according to the criteria of their contribution to the research, that is, the feasibility of an imaging analysis. This analysis was based on Roland Barthes's Image Rhetoric (1964), through which it was possible to explore the allusions to nostalgia present in the narrative. At the end of this study, the detailed analysis of the keyframes allowed the knowledge of the factors that confer nostalgic capital to the series, as well as the mechanisms through which the viewer assimilates them.

**Keywords:** Nostalgia. Series. Image.

Recebido em 12/03/2019. Aprovado em 23/04/2019. Avaliado pelo sistema *double blind peer review*. Publicado conforme normas da ABNT.  
<http://dx.doi.org/10.22279/navus.2019.v9n4.p245-263.937>

## 1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a cultura das séries de TV, de modo singular, as de origem norte-americana, tem se difundido no mundo. No entanto, atualmente, diferente do cenário das décadas anteriores aos anos 2000, o consumo de conteúdo audiovisual não se restringe às grades de programação da televisão aberta. Isso se deve ao fato de que, estando, uma vez, os produtos em formato digital, é possível catalogá-los, de modo a tornar a experiência do usuário mais adequada ao seu perfil, bem como viabilizar o acesso por meio dos diversos dispositivos eletrônicos existentes (POVEDA; MORGADE, 2018).

Em virtude da popularização do modelo de entrega sob demanda (*video on-demand*) e, buscando oferecer um conteúdo mais seletivo (MOOK; MITCHEL, 2019), de acordo com as particularidades dos espectadores, a ficção seriada, junto às plataformas *streaming*, tem se apropriado de um “boom de nostalgia” (NIEMEYER, 2014), fenômeno com menções frequentes na atualidade, para compor seus enredos.

A Netflix, por sua vez - ainda que, historicamente, o apelo à memória seja um recurso já adotado na ficção audiovisual<sup>1</sup> -, tem se destacado, ao redor do mundo, como detentora da mensagem nostálgica enquanto estratégia mercadológica. Evidência disso é a série original, de grande sucesso<sup>2</sup>, *Stranger Things*, criada por Matt e Ross Duffer (The Duffer Brothers) e lançada em 2016. A trama, que se encaixa nos gêneros fantasia, ficção científica e suspense, se passa na pequena cidade de Hawkins, Indiana (EUA), nos anos 1980 e carrega alusões à época, indicadas de diversas formas.

Dessa maneira, unindo o tema nostalgia à série *Stranger Things* (associados à análise imagética), este estudo tem a seguinte problematização: como apresenta-se, dos pontos de vista denotado e conotado, o capital nostálgico presente na série *Stranger Things*? Com base nessa problemática, hipotetiza-se que, uma vez que a trama não somente faz alusão aos anos 80, como se passa em tal época, a série ficcional utiliza-se de múltiplos recursos estratégicos para trazer à tona a atmosfera pretendida. Evidência de tais artifícios são as referências visuais, presentes desde a estética adotada na abertura da série à ambientação dos cenários (durante os episódios, observa-se a exibição de pôsteres de vários filmes clássicos oitentistas, assim como a ausência de *smartphones* e *smart tvs*, por exemplo, dando lugar aos *walkie-talkies* e VHSs, aparelhos que remontam ao período em questão). Além disso, o conteúdo diegético e o núcleo de personagens (Winona Ryder, atriz consolidada pela atuação em produções renomadas da década, compõe o elenco) bem como a recriação de cenas conhecidas (como do longa-metragem E.T.) no decorrer da narrativa. Todos os mecanismos citados contribuem para que se cumpra o objetivo de *Stranger Things*: não trazer originalidade, mas familiaridade, considerando que a obra é baseada na memória afetiva e na celebração da nostalgia, gerando, dessa forma, uma resposta intensa e positiva por parte dos espectadores.

Destarte, apresenta-se, a seguir, os procedimentos metodológicos utilizados nesse estudo.

## 2 METODOLOGIA

No que tange aos procedimentos de coleta de dados, foram selecionados *keyframes* da série ficcional *Stranger Things*. Tais *screenshots*, retirados do episódio-piloto, foram designados pelos autores conforme critério de contribuição dos mesmos para com a pesquisa, ou seja, a viabilidade de uma análise de cunho imagético, através da qual foi possível explorar, pelo viés denotado e conotado, as alusões à nostalgia presentes no objeto de estudo.

<sup>1</sup> Autores como D’Astous e Chartier (2000), Yang e Roskos-Ewoldsen (2007) e Furman *et al.* (2007) já usaram esse recurso em seus estudos.

<sup>2</sup> Dados apontam que, nos primeiros 16 dias da primeira temporada nos Estados Unidos, a série foi vista por 8,2 milhões de pessoas. Disponível em: <<http://adnews.com.br/admovies/volta-do-sucesso-de-stranger-things.html>>. Acesso em: 10 abr. 2018.

Loja Riachuelo, em parceria com a Netflix, lança coleção de roupas inspirada em Stranger Things. Disponível em: <<https://www.riachuelo.com.br/campanhas/homeprincipal/maio-2018/stranger-things>>. Acesso em: 18 mai. 2018.

Dito isso, como pode ser visto no quadro a seguir, ressalta-se que os *keyframes* selecionados não necessariamente seguem uma ordem cronológica. Sendo assim, foram reunidos quatro *screenshots* por figura, de modo que estas pertencem a um mesmo contexto, trabalhado particularmente em cada análise.

Quadro 1 - *Keyframes* selecionados

Nome do episódio	Breve descrição das cenas	Tempo em que elas ocorrem
Capítulo um: o desaparecimento de Will Byers (T1:E1)	1) Mike, Lucas, Dustin e Will jogam <i>Dungeons &amp; Dragons</i> . 2) Mike se comunica via <i>walkie-talkie</i> . 3) Meninos se preparam para voltar às suas casas, de bicicleta, à noite. 4) À noite, meninos pedalam por uma rua deserta.	02:00 - 03:17   37:12 - 38:00   04:21 - 04:57   05:00 - 05:40
Capítulo um: o desaparecimento de Will Byers (T1:E1)	1) Agentes do Laboratório de Hawkins, entram na área que dá acesso ao Mundo Invertido. 2) Eleven come batatas fritas, escondida em uma lanchonete. 3) Eleven paralisa um ventilador com o poder da mente. 4) Eleven é encontrada na floresta, por meninos em busca de Will Byers.	19:30 - 21:15   22:04 - 23:04   27:01 - 29:30   45:31 - 46:20
Capítulo um: o desaparecimento de Will Byers (T1:E1)	1) Joyce Byers vai até a delegacia de Hawkins, prestar queixa do filho sumido. 2) Durante o jantar, família Wheeler discute o sumiço de Will Byers. 3) Joyce e Will Byers conversam no <i>Castle Byers</i> . 4) Joyce e Jonathan Byers relembram momentos olhando fotografias.	16:08 - 18:51   34:20 - 35:48   25:34 - 26:40   43:13 - 45:26

Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

A análise de dados baseou-se nos estudos de Roland Barthes, um dos pioneiros no estudo da semiologia, por meio da obra "O óbvio e o obtuso: ensaios sobre fotografia, cinema, teatro e música", datada de 1990. Tendo como fio condutor a ciência da comunicação, o autor discorre, de maneira precursora, sobre o emprego acadêmico dos signos, seus sentidos culturais e particularidades, sobretudo no que diz respeito aos âmbitos denotado e conotado das imagens. Tal conteúdo se encontra, especificamente, no artigo nomeado "A retórica da imagem", originalmente publicado no ano de 1964, na revista *Communications* e, posteriormente, republicado no livro referido anteriormente.

Quanto ao caráter denotado, Barthes (1990) explica que uma imagem literal não será vista em estado puro, uma vez que, ainda que se consiga elaborar uma mensagem completamente sem código, a ela será incorporada, de forma imediata, uma terceira mensagem de cunho simbólico. "Os caracteres da mensagem literal não podem, pois, ser substanciais, mas sim relacionais (BARTHES, 1990, p. 34). Ainda, segundo autor, constata-se que, em um prisma estético, o viés denotado pode ser percebido como o estado primitivo da imagem, isto é, isento de conotações e, por conseguinte, drasticamente objetivo e inocente. Apesar disso, reitera que a mensagem literal desempenha um importante papel no que corresponde à estrutura geral da imagem, visto que, não possuindo código algum, naturaliza a mensagem simbólica, expressa na conotação.

Já quanto ao caráter conotado, consta que "trata-se de um sistema normal, cujos signos são extraídos de um código cultural" (BARTHES, 1990, p. 38). O autor menciona que o que fundamenta esse sistema são as possibilidades de leitura proporcionadas por uma mesma *lexia* (lê-se imagem) e adverte que essa variabilidade não deve ameaçar a essência da obra. Na publicidade, por exemplo, tais visões se diversificam de acordo com os indivíduos, porém, não de maneira desordenada. Cada pessoa é portadora de características e práticas (léxicos) que configuram sua pluralidade, bem como mensuram o seu nível de conhecimento e forma de

interpretação acerca dos significantes (nomeados conotadores) que, quando agrupados, compõem a retórica da imagem. Ainda, Barthes (1990) explica que nem todos os elementos da imagem podem ser transformados em símbolos, uma vez que estes não esgotam todo o sentido da leitura, sendo necessário, como dito anteriormente, que elementos de ordem denotada completem a mensagem requerida.

### 3 CAPITAL NOSTÁLGICO

Para que se chegue ao conceito de capital nostálgico, primeiramente, será explorado o contexto em que o termo “nostalgia”, propriamente dito, surgiu.

Segundo relato de Starobinski (2016), com o intuito de nomear uma doença, cujo diagnóstico era dado com base no forte abatimento apresentado por soldados exilados, (uma vez que se encontravam longe de sua pátria), o médico Johannes Hofer, em 1688, fundamentou a nostalgia. Com raiz etimológica grega, o vocábulo compreende os termos “retorno” (*nóstos*) e “dor” (*álgos*), remetendo, justamente, ao grande sofrimento dos militares. Starobinski (2016) esclarece que os homens já exprimiam tal sentimento antes, entretanto, até que recebesse uma nomenclatura, este era considerado somente uma turbulência eventual da vida. Fazendo parte do glossário clínico, a nostalgia passou a ter atenção especial, mas ainda se aplicava, de modo restrito, aos soldados ou então às moças que eram transferidas do interior para as grandes cidades.

Posteriormente, em 1835, o termo ingressou no *Dictionnaire de l'Académie*<sup>3</sup> e tornou-se literário. Foi a partir daí, conforme afirma Starobinski (2016), que a nostalgia teve sua origem erudita praticamente esquecida e passou a integrar, de forma muito familiar e banal, o vocabulário social. Isenta de significado técnico, a nostalgia, hoje, corresponde a um “[...] transtorno íntimo ligado a um fenômeno de memória” (STAROBINSKI, 2016<sup>4</sup>) e expressa a saudade de um modo de vida do passado. Comparada ao luto, expressa o laço criado entre o indivíduo, o local onde cresceu e suas primeiras relações sociais e, após, ao romper esse elo, a recordação saudosa. Dessa forma, não se hipotetiza mais a repatriação como forma de cura (visto que não é mais encarada como doença), mas à adaptação das pessoas ao novo meio onde vivem. Ainda, em relação a esse ato de moldar-se conforme a sociedade, considera-se que o homem tem o desejo de voltar aos tempos em que obstáculos externos não afetavam, tão intensamente, seus anseios de realização pessoal. Ou seja, “Para o homem civilizado que não tem mais enraizamento, o que cria problema é o conflito entre as exigências da integração ao mundo adulto e a tentação de conservar os privilégios da situação infantil (STAROBINSKI, 2016).

Ainda, no que diz respeito à percepção do termo nostalgia na atualidade, Castellano e Meimaridis (2017) ressaltam uma notável mudança. O fato de ter surgido em meio à um contexto de guerra, fez com que as pessoas assimilassem o termo a sentimentos negativos. Porém, após a adoção pela língua corrente, a nostalgia passou, potencialmente, a significar algo bom, ligado à lembrança confortante de um passado. Segundo as autoras, essa “atualização” de sentido já é encontrada em dicionários como o Houaiss, que designa o termo como “saudades de algo, de um estado, de uma forma de existência que se deixou de ter; desejo de voltar ao passado” (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2017, p. 63).

Niemeyer (2014) faz menção a um “boom de nostalgia”, fenômeno que pode ser claramente identificado através do movimento digital, que teve início em 2014, por meio da *hashtag* #ThrowbackThursday (#TBT). Nas redes sociais, a mesma faz referência à vontade que as pessoas têm de reviver determinados momentos. Assim, como forma de expressão desse sentimento, às quintas-feiras, as pessoas (re)publicam fotos do acervo pessoal (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2017). Tal movimento, uma grande manifestação do comportamento nostálgico humano, fez com que se enxergasse, nesse anseio de retornar ao passado, uma oportunidade de industrialização (NIEMEYER, 2014). “Nota-se que, com os avanços tecnológicos, esse retorno se tornou aparentemente “viável” e, assim, o que começou como uma doença, se tornou um recurso mercadológico rentável [...]” (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2017, p. 65).

<sup>3</sup> Em português, Dicionário da Academia. A obra tem como objetivo preservar, na França, a forma como o idioma deve ser escrito e falado. Disponível em: <[http://academiaserranadeletras.com.br/images/ACADEMIA\\_FRANCESA.pdf](http://academiaserranadeletras.com.br/images/ACADEMIA_FRANCESA.pdf)>. Acesso em: 04 jun. 2018.

<sup>4</sup> Citação extraída de obra do Kindle (sem paginação).

No que diz respeito ao investimento de diversos segmentos da indústria, no artifício da memória afetiva, Ribeiro (2017) evidencia que este só é realmente assertivo e, portanto, vantajoso, devida a forte capacidade de lembrança e associação que os indivíduos possuem. A indústria audiovisual, por exemplo, tem maior possibilidade de se beneficiar de uma produção de gênero *remake*<sup>5</sup>, *reboot*<sup>6</sup> ou *revival*<sup>7</sup> se os espectadores reunirem embasamento (acervo de referências) suficiente da época em questão para associá-los aos conteúdos atuais. No caso de um primeiro contato com o “universo” apresentado, o efeito causado dependerá do grau de identificação do indivíduo recém-chegado com a narrativa.

Dessa forma, o engajamento gerado por uma comunidade, cujas afinidades estão relacionadas a questões do passado, é o que confere a um determinado produto o que Ribeiro (2017) denomina “capital nostálgico”. Baseado nas teorias do sociólogo francês Pierre Bourdieu, o termo compreende a união do conceito de “capital” e a potencialidade nostálgica contida em algum item.

Conforme estudos de Bourdieu, entende-se “[...] o termo ‘capital’ como qualquer recurso ou poder manifestado numa atividade social. Este ‘capital’ não necessariamente deve ser compreendido somente pelas fontes de renda, salários, patrimônios [...]” (RIBEIRO, 2017, p. 7). Quando o capital se resume ao quadro financeiro, classifica-se como “capital econômico”. Ainda, a teoria bourdiana compreende o “capital cultural”, que diz respeito a recursos intelectuais, “capital social”, que abrange as relações construídas em sociedade, dando sentido de pertencimento a grupos como família e escola. Também, o “capital simbólico” que, por sua vez, é uma espécie de poder que detém o agente que tiver o maior volume de capital na soma entre econômico, cultural e social, dentro de um determinado campo. Tal mérito simbólico é concedido com base na reputação do agente perante o grupo ao qual pertence (RIBEIRO, 2017).

Sendo assim, no que tange ao capital nostálgico, entende-se que este permeia todo o “valor” relacionado a questões do passado contido em algum item. Entretanto, tal capital só é confirmado no momento em que são compartilhadas, entre um grupo de pessoas, experiências em que o item em questão foi marcante o bastante para ser recordado com afeto; provocando, então, um apego emocional.

#### 4 WEBSÉRIES

Por websérie entende-se um formato de narrativa dentro da linguagem audiovisual. Produzida de maneira seriada, em que episódios são agrupados por temporadas, a websérie é projetada, originalmente, para transmissão e acesso via internet (HERGESEL, 2015; ALTAFINI, GAMO, 2010). Sendo assim, “[...] em sua essência, as webséries nada mais são do que a fórmula clássica das séries televisivas aplicadas ao universo multiplataforma da internet” (AERAPHE, 2013, p. 11).

Morales Morante e Hernández (2012), por sua vez, compartilham da perspectiva dos autores anteriores. Porém, mencionam duas categorias adicionais, além da “tradicional”, de acordo com as quais a websérie pode se configurar. São elas:

Videoblog: caracteriza-se como uma produção que empenha poucos aparatos tecnológicos. Normalmente, apenas uma câmera, em modo estático, à qual uma personagem se dirige para contar uma história.

Webséries interativas: esse tipo de produção preserva os elementos principais do formato convencional. Além disso, faz uso da tecnologia digital transmídia (quando o conteúdo do produto sobressai a uma única mídia), para que os espectadores/usuários possam interagir e, inclusive, colaborar em aspectos relacionados ao enredo da série.

Considerando os objetivos traçados para este trabalho, de acordo com o estudo de caso escolhido, serão explorados os quesitos referentes ao formato de websérie interativa.

<sup>5</sup> O *remake* corresponde à regravação de uma produção já existente. Com o objetivo de modernizá-la, o elenco e a época em que transcorre são atualizados, mas a narrativa se mantém.

<sup>6</sup> O *reboot* se configura como a reescrita de uma produção. Nele, tanto a narrativa quanto as personagens podem ser alteradas, não sendo necessária a fidelidade ao conteúdo original.

<sup>7</sup> No *revival* são trazidas as mesmas personagens, se possível, com os mesmos intérpretes, a viverem a narrativa original, porém, em um contexto atual.

No que diz respeito à finalidade da websérie, Hergesel (2015) explica que as mesmas não foram criadas para, simplesmente, levar o conteúdo nato da televisão para a internet (como uma adaptação às novas mídias). O propósito, segundo o autor, foi resgatar o público consumidor de ficção seriada, que estava migrando da tela de tv para a do computador.

Já para Aeraphe (2013), as webséries surgiram com o intuito de fazer uma ponte de conteúdo paralelo, durante o intervalo entre duas temporadas de uma série televisiva. Assim, mantinha-se vivo o interesse do espectador, além da possibilidade de aproveitar os materiais produzidos para fins publicitários. Ainda, o autor defende o ponto levantado por Hergesel (2015), de que as séries veiculadas na televisão e as produzidas para o meio *on-line*, compartilham da mesma audiência. Contudo, há um critério que fundamenta a preferência do público: o desejo de que a narrativa vá além das telas de exibição. “Ele, o webespectador, quer interagir e participar ativamente do universo proposto” (AERAPHE, 2013, p. 11).

Para isso, uma das estratégias utilizadas pelas produtoras foi lançar webséries baseadas em narrativas de sucesso, que já faziam parte da grade televisiva e integravam o gosto do público jovem (JENKINS, 2009). Dessa forma, atrai-se a atenção daqueles que já possuem um perfil de consumo, formado pela dramaturgia tradicional. Corroborando, Altafini e Gamo (2010) afirmam que a característica transmídia é que viabiliza a participação ativa no que passa a ser um universo ficcional, em virtude da interação e conteúdo espontâneo gerado pelos espectadores acerca de uma determinada obra.

Quanto à estrutura, a websérie deriva de um projeto antecedente. Denominado roteiro, é a versão escrita do produto audiovisual. Hergesel (2015) aponta os três elementos base de um roteiro: a construção verbal, que é o que formará o discurso; o envolvimento psicológico das personagens, ou seja, o “tom” que a história terá (drama, comédia etc.) e a justificativa ética e moral, que exprime o significado total daquilo que será contado através do audiovisual.

Sendo assim, fica evidente que o grande desafio incumbido aos produtores de ficção seriada *on-line* é, justamente, compreender o comportamento desse novo perfil de consumidor. Este, por sua vez, não se contenta mais ser passivo diante de uma tela. Logo, demonstra uma tendência maior a se deixar cativar por obras com potencial transmidiático, visto que essas permitem uma participação ativa e geram, conseqüentemente, a sensação de pertencimento a uma comunidade que compartilha da afinidade por uma determinada websérie e todo o universo que a constitui. Além disso, tais espectadores têm, como característica forte, a atenção dividida entre os inúmeros dispositivos utilizados para a comunicação habitual (*e-mail*, redes sociais, aplicativos de mensagens instantâneas, entre outros) e cada vez mais, prezam por essa mobilidade também no que diz respeito ao acesso a produtos multimídia (AERAPHE, 2013).

#### **4.1 Conteúdo audiovisual on demand (streaming)**

Dando seguimento à abordagem da internet, agora como via de distribuição e exibição de produtos, chega-se ao serviço denominado *streaming*. Segundo Castellano e Meimaridis (2016), o mesmo opera a transmissão de dados de gênero multimídia, através de pacotes. Para ter acesso aos conteúdos, o usuário deve, obrigatoriamente, estar conectado à internet, visto que o serviço não utiliza qualquer tipo de espaço físico para armazenagem dos dados, mas os transfere, de forma simultânea, conforme a reprodução.

O *streaming* teve seu início baseado nas experiências de um formato introduzido pela Apple por meio do dispositivo iPod (iTunes). Até então restrito a músicas, no começo dos anos 2000, o formato viabilizava o *download* de faixas que eram salvas no aparelho como arquivo mp3 (LADEIRA, 2016). Hoje, porém, empresas renomadas, como Spotify, Amazon e Netflix, devem ao modo *streaming* grande parte da excelência conquistada. Aliado ao fato de não utilizar espaço em HD, outro atributo relevante do sistema, consiste em permitir o acesso às músicas, livros, audiovisuais etc., a partir de qualquer dispositivo com acesso à internet, bem como a sincronização entre eles.

Sendo assim, dentro do contexto audiovisual, Figueiró (2017) entende que a percepção acerca da forma de distribuição e acesso aos produtos foi sendo modificada a partir do momento em que os seriados, curtas ou longas-metragens, deixaram de fazer parte de grandes eventos, em que a exibição era restrita às salas de cinema para consumo público. Segundo a autora, o consumo particular de conteúdo audiovisual se

estabeleceu nos anos 1980, com a chegada do vídeo cassete, aparelho que permitia ao usuário gravar vídeos de sua preferência em fitas VHS e assisti-las em casa. É o chamado “vídeo doméstico”, que gerou a primeira ideia de mobilidade e personalização, características fortes do atual modelo de vídeo *on demand* (VOD)<sup>8</sup> (TRYON, 2013).

O modelo de entrega *on demand*, por sua vez, compreende um acervo de vídeos digitais, que são disponibilizados através de uma plataforma e catalogados por menus, que relacionam títulos conforme o gênero (VIEIRA; SILVA; CHINELATO, 2016). Dessa forma, por meio de um cadastro e conexão à internet, é permitido ao usuário assistir aos conteúdos a qualquer momento, devido à já mencionada tecnologia *streaming*, que não exige *download* prévio. Ainda, a entrega sob demanda, oferece a possibilidade de criar listas de interesse, função que otimiza a experiência dos que a utilizam, uma vez que os títulos favoritos ficam agrupados em aba específica.

No que diz respeito à forte aderência às plataformas de VOD, Castellano e Meimaridis (2016) apontam a autonomia de escolha, proporcionada aos usuários, como o grande fator cativante. Uma vez que, no modelo sob demanda, “[...] se pode ver o que se quer, em qualquer horário, a partir de um menu de possibilidades [...]” (MACHADO, 2011, p. 88), a televisão, que segue uma grade de programação, acaba se tornando uma opção limitada e, conseqüentemente, menos atrativa. Segundo Richeri e Giuseppe (2017), é nesse sentido que o chamado *subscription video on demand* (vídeo sob demanda por assinatura), leva vantagem quando relacionado aos canais de TV *premium*. Tal realidade competitiva pode ser facilmente constatada através da Netflix, que é tida como *case* de sucesso mundial (LADEIRA, 2016), uma vez que, além de oferecer uma experiência altamente personalizada, o faz por um valor mensal bem mais acessível do que o requerido pelas TVs fechadas (RICHERI; GIUSEPPE, 2017).

Ainda, dentre os fatores que conferem tamanho êxito à Netflix, Castellano e Meimaridis (2016) destacam a espectralidade, ou seja, a tendência a provocar uma mudança no comportamento dos espectadores. Durante muito tempo, como dito anteriormente, a programação das emissoras de TV, tanto aberta como fechada, foi engessada. Sendo assim, as pessoas eram submetidas à espera por um determinado dia e horário, que era separado, de forma exclusiva, em suas agendas, para que pudessem assistir aos conteúdos de interesse. Segundo as autoras, tal prática é conhecida como *appointment viewing*, que remete à ideia de assumir um verdadeiro compromisso com a programação televisiva.

A Netflix, por sua vez, através do seu modelo de distribuição, favorecido pelo *streaming*, permite que o usuário administre seu próprio horário como espectador. Além disso, no que diz respeito à ficção seriada, é hábito da empresa liberar temporadas completas sempre às vésperas de feriados ou finais de semana. Dessa forma, incentiva-se a prática de um fenômeno chamado *binge-watching*, que compreende o ato de “maratonar”, ou seja, assistir a muitos episódios de forma consecutiva (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2016).

Nesse contexto, entretanto, é importante ressaltar que os serviços *streaming* não foram os primeiros a romper a barreira da grade de programação. Segundo Wolk (2016), as mencionadas fitas cassetes, por meio da compra ou aluguel de boxes de seriados, já oportunizavam (ainda que em uma qualidade de imagem bem inferior, em comparação às entregas atualmente pelas plataformas digitais) tanto a flexibilidade de horários quanto a prática de maratonas.

No âmbito do *binge-watching*, ainda, Wolk (2016) acrescenta que tal expressão de comportamento é altamente favorável. Sendo bem recorrente em relação às séries licenciadas mais antigas do catálogo, tal prática acaba trazendo à tona e, inclusive, renovando os públicos das mesmas, uma vez que usuários “[...] mais jovens, fazem isso para ver as séries que foram ao ar quando eles ainda não tinham idade suficiente para apreciar [...]” (WOLK, 2016<sup>9</sup>). Da mesma forma, de acordo com o autor, as maratonas beneficiam o lançamento de produções autorais, forte aposta mercadológica empreendida pelas principais plataformas de serviço audiovisual *streaming*, como HBO e Netflix.

<sup>8</sup> Em português, vídeo sob demanda.

<sup>9</sup> Citação extraída de obra do Kindle, sem paginação.

## 5 ANÁLISES

Apresentam-se, na sequência, as análises delineadas para este trabalho.

### 5.1 *The Demogorgon, it got me* (BYERS, S01E01, 1983)

Figura 1 - Fireball him



Fonte: *Screenshot* feito pelos autores (2019).

A ambientação do primeiro *keyframe* consiste em um grande cômodo. Este possui paredes de madeira, uma escada ao lado esquerdo, vigas largas (também de madeira) e chão de concreto, características que remontam a um porão. A acomodação não possui divisórias, porém, percebe-se que está organizada por “áreas” cujas finalidades são diferentes. No plano mais distante da imagem, ao lado esquerdo, enxerga-se um local destinado à armazenagem de ferramentas, encontradas tanto sobre um balcão quanto penduradas na parede. Também ao lado esquerdo, observa-se uma mesa equipada com máquina de costura e demais aparatos desse gênero. Ainda no que diz respeito ao cenário, encontra-se mais uma mesa com objetos não identificados, uma cama e prateleiras com livros. O ambiente conta com pontos de luz fracos e dispersos, o que confere à cena um ar sombrio e misterioso.

Próximos ao pé da escada, ao lado direito da imagem, estão quatro meninos (de, em média, 12 anos), sentados em cadeiras ao redor de uma quarta mesa: Lucas Sinclair, posicionado mais ao fundo (negro, de cabelos cacheados escuros e olhos na mesma tonalidade. Veste uma camisa manga longa, azul marinho com detalhes em amarelo). Ao lado direito da imagem, está Will Byers (branco, de cabelos lisos e castanhos. Veste uma camisa xadrez em preto e cinza). O personagem de costas é Dustin Henderson (cabelos ondulados, volumosos e castanhos. Veste uma camisa branca, de manga curta, sobreposta a uma azul, de manga longa). À esquerda, encontra-se Mike Wheeler (cabelos lisos e castanhos. Veste calça jeans clara e um suéter preto). Ao lado de Mike, uma caixa de pizza e duas latas de Coca-Cola expressam que se trata de um momento de convivência entre amigos.

No *keyframe 2*, Mike encontra-se no mesmo cômodo descrito acima, utilizando um *walkie-talkie*, dispositivo portátil que permitia a comunicação entre pessoas, à curtas distâncias, via ondas de rádio. Sobre a mesa à sua frente, observa-se o tabuleiro de um jogo chamado *Dungeons & Dragons* (que, inclusive, é o que os meninos estavam jogando quando reunidos, no *keyframe* anterior). Tal jogo, lançado em 1974, diz respeito a um RPG (*Role Playing Game*), formato que consiste, como o nome sugere, em um jogo de interpretação de papéis. Nele, os jogadores são convidados a assumir um personagem, cujas características e habilidades são determinadas pelo “Mestre do Jogo”, a quem cabe, também, definir e conduzir a trajetória que será (através de armadilhas, vilões e o próprio universo onde tudo se passa) vivenciada pelo grupo. Dessa forma, não há oponentes nem, conseqüentemente, um vencedor. Trata-se de uma partida cooperativa, em que todos os membros se empenham juntos, a fim de que a história progrida e termine da forma mais emocionante possível.



Ainda, apesar de não se encaixar nos parâmetros de um jogo de tabuleiro com regras tradicionais, há elementos que conferem certa “tradição” à aventura e perpetuam ao longo dos anos de existência. É o caso do grande Demogorgon, o monstro mais poderoso e temido de D&D. Originalmente conhecido como Príncipe dos Demônios, é ele quem protagoniza a atmosfera misteriosa de *Stranger Things*; uma vez que a narrativa da série leva a crer que o desaparecimento de Will Byers, clímax da trama, deve-se à ação do mencionado monstro, por meio do jogo.

No *keyframe* 3, os meninos estão na garagem da casa de Mike, onde fica o porão/quarto já citado. Ganha destaque o carro da família, bem como as bicicletas, ambos de modelos clássicos. Além disso, observa-se que é noite e que, apesar disso, não há preocupação com perigo. Sem grades e com portão aberto, a imagem demonstra a tranquilidade que reina na pacata Hawkins (Indiana, EUA), cidade fictícia que ambienta a série.

O último *keyframe*, em complemento ao anterior, mostra os meninos pedalando até suas residências. Com as luzes de sinalização das bicicletas acesas, a imagem remonta, quase que de forma idêntica, a cenas do longa-metragem *E.T. - The Extra-Terrestrial* (E.T. - O Extraterrestre, 1982), de Steven Spielberg, um dos maiores clássicos do cinema oitentista.

Sendo assim, constata-se que todos os itens elencados anteriormente –, a composição dos cenários (móveis, objetos, iluminação), vestimenta dos personagens, o jogo de tabuleiro, a cena recriada e, até mesmo, a estética antiga/granulada adicionada às imagens na pós-produção – foram estrategicamente escolhidos para remeterem, imediatamente, “a olho nu”, à década de oitenta. Ressalta-se, desse modo, a presença de elementos característicos de capital nostálgico.

Dessa forma, considerando que não apenas faz alusão aos anos 80, como também se passa nesse período, *Stranger Things* conta com múltiplos “gatilhos de memória” que vão sendo disparados à medida em que se acompanha as cenas. Tais gatilhos são fatores implícitos, isto é, vão além do que o espectador consegue, racionalmente, identificar. Cientificamente, 95% das informações contidas no cérebro humano, ficam armazenadas de forma inconsciente (LINDSTROM, 2016), portanto, são, justamente, as recordações mais íntimas que validam o elo existente entre o público e a série.

Para os nascidos na década em que a narrativa se ambienta (ou que, ao menos, viveram a infância antes dos anos 2000), ver os quatro meninos reunidos, jogando o RPG *Dungeons & Dragons*, desperta o sentimento nostálgico. Supondo que o indivíduo não tenha tido contato com o jogo em si, ainda assim, o contexto do mesmo acaba fisgando a atenção. Visto que a nostalgia corresponde a um fenômeno que reflete a saudade de um modo de vida do passado (STAROBINSKI, 2016), é o desejo de retornar à simplicidade do universo infantil que aflora ao ver tal cena. O desejo de voltar a um tempo em que se temia o poder de monstros (Demogorgon), ao invés dos reais vilões e perigos que assolam a sociedade atual. A mesma situação pode ser percebida no *keyframe* 4, em que os personagens andam de bicicleta à noite, em uma rua deserta. Tal liberdade já não é mais dada às crianças que nasceram em período posterior. Essas, pelo contrário, crescem sendo superprotegidas, uma vez que são expostas à realidade desde cedo e têm, como consequência, seus anos de ingenuidade encurtados.

Ainda, identifica-se, nos quatro protagonistas do núcleo infantil, uma referência muito forte ao longa-metragem *The Goonies* (Os Goonies). Produzido por Steven Spielberg e lançado em 1985, a trama também conta com quatro meninos que se destacam por suas particularidades. Um deles, Mikey, usa aparelho nos dentes e é asmático, o que o faz andar sempre com uma “bombinha”, caso tenha crises respiratórias. Da mesma forma, em *Stranger Things*, Dustin tem uma doença rara chamada displasia cleidocraniana, que atrasa o nascimento dos dentes permanentes e, sendo assim, dificulta a fala e a mastigação. As especificidades citadas são características marcantes dos personagens e, levando em conta que os dois são caçados em razão delas, tendem a desencadear, no cérebro do espectador - pela ação dos neurônios-espelho -, uma reação empática muito forte (LINDSTROM, 2016). Portanto, podem vir a despertar memórias afetivas em quem passou por alguma situação semelhante na infância.

Além disso, nota-se que as cenas que abrangem o que hoje é nomeado como *bullying* trazem também um forte apelo no que diz respeito à lealdade nas relações de amizade, uma vez que, nessas situações de desconforto, os personagens defendem uns aos outros. Dessa forma, ressalta-se novamente a ação dos neurônios-espelho no que diz respeito à eficácia em criar uma conexão entre o enredo e o espectador, uma

vez que, ver o zelo de um amigo pelo bem-estar do outro, gera em quem assiste, uma sensação de recompensa emocional (PRADEEP, 2012), gerada pela empatia.

Em *The Goonies*, os meninos se envolvem em uma aventura de caça ao tesouro. Em *Stranger Things*, se empenham em uma busca incansável pelo amigo desaparecido. Em suma, em ambos os casos, o enredo das obras se torna tão cativante pelo fato de que é inevitável sentir o impacto que as exigências características da transição ao mundo adulto provocam, fazendo com que o homem entre em conflito ao querer conservar determinados privilégios que o cabiam enquanto criança (STAROBINSKI, 2016). Sendo assim, para as pessoas maduras, as histórias se tornam, além de uma fonte de memórias afetivas, uma válvula de escape para todas as responsabilidades que implicam crescer.

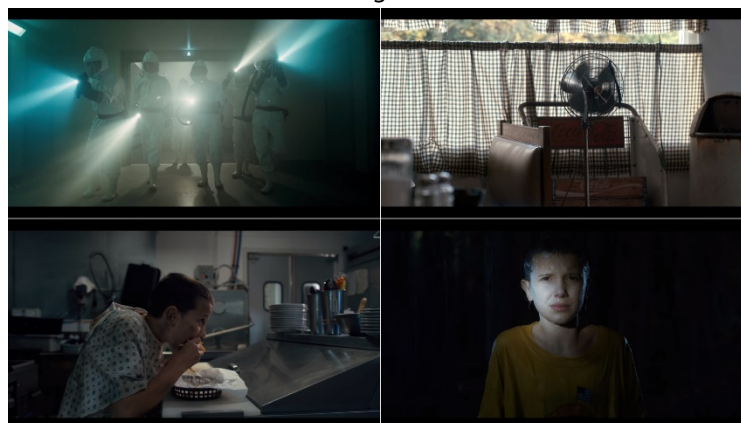
Quadro 2 - Síntese de Capital Nostálgico I

SÍNTESE DE CAPITAL NOSTÁLGICO	
ANÁLISE 1	
Viés denotado	Viés conotado
Figurino dos personagens	“Eu tinha uma camisa assim e adorava”. Os vestuários são facilmente relacionados às ocasiões em que foram usados.
Máquina de costura	Lembrança de figuras femininas que usavam a ferramenta e de situações vividas pelo espectador relacionadas a isso.
Mobília e carro	Remetem à residência e veículo que a família do espectador teve durante a sua infância ou adolescência.
<i>Dungeons &amp; Dragons</i>	O jogo faz alusão ao lazer e à construção do imaginário infantil (fantasia, medo).
<i>Walkie-talkie</i>	Representa também todos os equipamentos analógicos da época: VHS, fita cassete etc. Faz menção a um modo de vida “sem tecnologia”.
Bicicletas	Lembram um tempo de maior liberdade e ingenuidade quanto aos perigos da sociedade. Além disso, são a marca do espírito aventureiro e momentos vividos entre amigos.
<b>Referências audiovisuais:</b> E.T. - O Extraterrestre (1982) e Os Goonies (1985)	

Fonte: elaborado pelos autores (2019).

## 5.2 Eleven? What's that mean? (HAMMOND, S01E01, 1983)

Figura 2 - 011



Fonte: *Screenshot* feito pelos autores (2019).

O primeiro *keyframe*, de imediato, causa uma impressão de familiaridade. Nele, são identificados seis homens, cujas vestimentas fazem alusão direta aos paramentos espaciais utilizados pela tripulação de uma nave, no longa-metragem *Alien*, lançado em 1979. Além disso, a ambientação escura e o uso de lanternas pelos personagens conferem uma semelhança ainda maior. Portanto, ainda que a cena em questão não corresponda ao mesmo contexto da referência, é possível associá-las, facilmente, através do processo de imagens mentais, uma vez que estas proporcionam a recordação de aspectos específicos (HAWKINS *et al.*, 2007) e têm ligação com as expressões concretas que os sentidos humanos podem gerar. Nesse caso, a visão é que desencadeia o reconhecimento da obra icônica à qual se fez menção e, conseqüentemente, certifica o capital nostálgico.

Como dito anteriormente, apesar do aspecto visual extremamente similar, o que cria uma atmosfera tenebrosa em ambas as cenas não têm nenhuma relação com o cenário espacial. O local em questão, por sua vez, diz respeito ao Departamento de Energia de Hawkins, nome pelo qual os moradores da cidade referida conhecem tal estabelecimento. Entretanto, conforme o desenrolar da narrativa, descobre-se que o território realmente pertence ao governo americano, mas que, na verdade, não se trata de um departamento de energia e sim de um laboratório onde são realizadas pesquisas secretas da CIA (*Central Intelligence Agency*).

Assim, considerando o contexto social e político do ano em que a série inicia (1983, ainda em meio à Guerra Fria), constata-se, nesse ponto, a intenção de trazer à tona e recordar a grande tensão vivida pelas pessoas naquela época - o que configura-se, também, como um ponto nostálgico implícito, tendo em vista que o mecanismo dos marcadores somáticos, ou seja, a ação associativa, é muito mais forte e eficaz quando atrelada à situações que envolvem medo do que em condições de tranquilidade (LINDSTROM, 2016).

Dessa forma, os estudos secretos executados no Laboratório de Hawkins fazem forte referência ao MKUltra, um projeto real instaurado pela CIA, logo no início da guerra. Este, realizava experiências em humanos através da injeção de drogas pesadas e testava seus respectivos efeitos no organismo, a fim de detectar um possível desenvolvimento de habilidades sobrenaturais.

Em *Stranger Things*, sabe-se que uma mulher (revelada nos episódios posteriores) foi vítima do mencionado projeto de tortura governamental e teve os efeitos químicos transmitidos ao bebê que gestava durante aquele período. No *keyframe 2*, pode-se observar tal criança, já com idade em torno de 12 anos. Identificada como Eleven (ou apenas 011, número marcado em seu pulso), a personagem nasceu e foi “criada” dentro do Laboratório de Hawkins, como uma cobaia, em área isolada. Essa (inclusive, trata-se do local misterioso visualizado no *keyframe 1*) é dita como uma zona altamente perigosa, uma vez que comporta um portal conhecido como “mundo invertido”, através do qual é possível o contato com o temido Demogorgon.

Na imagem em questão, identifica-se uma pessoa com a cabeça raspada (o que até então dificulta a definição de gênero), vestindo uma camisola que se assemelha às utilizadas por pacientes em hospitais. Além disso, manchas de sujeira em seu rosto indicam maus tratos. Sendo assim, resgatando o fato de a menina ter

passado, até então, a infância como um objeto de estudo - e, portanto, desprovida de qualquer educação propriamente dita, base familiar e convívio social - justifica-se uma série de comportamentos apresentados por ela.

O caso de Eleven (como é encontrada inicialmente, antes do contato com os demais personagens do núcleo infantil, citados na análise anterior), exemplifica perfeitamente o que seria o cérebro humano em seu modelo mais primitivo. Comparado ao nível de desenvolvimento do órgão na espécie animal (especificamente à classe réptil), neste nível de evolução, o cérebro é apenas capaz de identificar e reagir frente a situações instintivas, sendo responsável pelos reflexos e o comportamento potencialmente agressivo em nome da sobrevivência (CAYUELA *et al.*, 2011). Logo, a menina não apresenta reações de cunho afetivo, tendo em vista que estas não são inatas, mas aprendidas, em grande parte, durante o período da infância (PETER; OLSON, 2009). Como evidência disso, pode-se observar a ambientação do *keyframe 2*, corresponde à uma cozinha industrial de um *diner* (pequena lanchonete típica americana), onde a personagem aparece comendo batatas fritas com as mãos, de maneira compulsiva, temendo ser descoberta - ações que decorrem dos instintos de fome e medo ou perigo.

Já no *keyframe 3*, agora no ambiente comum do *diner* mencionado, percebe-se elementos que compõem o cenário e atestam, explicitamente, a coerência com a atmosfera antiga. A cortina xadrez gasta e encardida, a lixeira e demais materiais enferrujados, dão um aspecto, inclusive, de abandono e desleixo ao local. Também, duas placas com a marca Coca-Cola, com uma estética desgastada que complementam essa percepção.

Porém, um ventilador da marca General Eletric é o elemento central da cena. Isto, porque, tal objeto, além de possuir uma aparência clássica, que remete naturalmente ao período em questão, é o artefato da primeira demonstração das habilidades de controle mental que Eleven teria desenvolvido como "herança" das torturas sofridas pela sua mãe durante a gestação. É nesse ponto, quando, de maneira descomplicada, a menina paralisa o movimento do aparelho que a incomoda por conta do ruído, que se faz alusão a famosas obras oitentistas, que também possuem em sua narrativa, personagens dotados de poderes sobrenaturais. Entre elas, *Firestarter* (Chamas de Vingança, 1984), certamente é uma das mais lembradas, visto que a protagonista é uma menina que tem a capacidade de incendiar objetos e pessoas com a força da mente.

Ainda, no que diz respeito à grande carga de capital nostálgico envolvendo Eleven, constata-se, no *keyframe 4*, uma situação bastante conhecida: assim como E.T. é encontrado por crianças que caminham na floresta, com lanternas, em uma noite chuvosa, em *Stranger Things*, é nessa condição que ocorre o primeiro contato da personagem com Mike, Lucas e Dustin (que, na verdade, estão em busca do amigo Will). Sendo assim, ressalta-se que o envolvimento emocional é de extrema importância para que uma mensagem seja lembrada (PRADEEP, 2012), isto é, quanto maior for a afinidade pessoal do espectador com o universo apresentado, mais fácil se tornará o resgate de lembranças (HAWKINS *et al.*, 2007) - visto que o contexto das cenas é análogo de tal modo que, para os que conhecem a referida produção de Spielberg, fazer um paralelo mental torna-se uma ação praticamente involuntária.

Quadro 3 - Síntese de Capital Nostálgico II

SÍNTESE DE CAPITAL NOSTÁLGICO	
ANÁLISE 2	
Viés denotado	Viés conotado
Paramentos brancos, inspirados no longa-metragem <i>Alien</i>	Atmosfera sombria e tensa, característica do cinema oitentista. Remete o espectador à mesma apreensão sentida ao assistir a tais obras.
Laboratório de Hawkins	Faz alusão ao período de guerra vivido pelos cidadãos (Guerra Fria, nos EUA; ditadura militar, no Brasil) e todo o medo instaurado na sociedade da época, devido aos programas governamentais opressores.

SÍNTESE DE CAPITAL NOSTÁLGICO	
ANÁLISE 2	
Eleven	A personagem remete ao desejo tido, pela maioria das pessoas, durante a infância, de ter poderes sobrenaturais. Além disso, há a ligação direta com E.T., uma vez que a menina é inserida em um novo contexto social e faz uso das suas habilidades para proteger os amigos.
Ventilador e ambientação do <i>diner</i>	O <i>diner</i> é um estabelecimento típico americano e, conseqüentemente, muito presente nas ficções dessa origem. Por esse motivo, a ambientação antiga remete a diversas obras da época. Além disso, o ventilador lembra eletrodomésticos oriundos dos anos 80.
<b>Referências audiovisuais:</b> Alien (1979), Chamas de Vingança (1984), E.T. - O Extraterrestre (1982)	

Fonte: elaborado pelos autores (2019).

### 5.3 "He is... close. I know it (BYERS, S01E01, 1983)

Figura 3 - Have you seen me?



Fonte: *Screenshot* feito pelos autores (2019).

No primeiro *keyframe*, objetos estão sobre uma mesa: porta-lápis, luminária, xícara, cinzeiro, pote com balas, garrafa de vinho, jornal, uma outra xícara e um lanche. Além disso, na extremidade esquerda, observa-se uma estante com mais objetos.

Ainda, entre os elementos que compõem o cenário no *keyframe* 1, observa-se dois que, especialmente, evidenciam a época retratada na série. Bem no centro da mesa, identifica-se um telefone fixo. Este, mesmo que em uma escala significativamente menor, ainda é visto e utilizado atualmente. Porém, neste caso, a marca do tempo está no modo de discagem. Ao invés de botões tradicionais, ele tem um disco de metal, que precisa ser girado, número por número, para fazer ligações. Além disso, durante a trama, o telefone tem um importante papel, pois é por meio dele que Will dá sinal de vida, em um primeiro momento, após o sumiço.

Já no canto esquerdo da mesa, uma máquina de escrever enfatiza a ambientação oitentista. Nos anos anteriores ao advento digital, a máquina de escrever era a ferramenta mecânica ou analógica disponível para que se pudesse redigir documentos e cartas, sem que fosse a punho próprio, o que agilizava o processo de escrita e também mantinha um padrão visual.

A ambientação, por este ângulo, não permite distinguir o tipo de estabelecimento. Entretanto, sabe-se, pelo contexto da cena, que se trata da delegacia de Hawkins, para onde uma mulher vai, desesperada, relatar o desaparecimento do filho.

A mãe em questão é Joyce Byers, interpretada por Winona Ryder. A atriz, que protagonizou diversos longas-metragens, entre eles *Edward Scissorhands* (Edward Mãos de Tesoura, 1990), assumia papéis condizentes com a sua faixa etária na época, ou seja, a juventude. Dessa forma, ela influenciava fortemente mulheres (espectadoras) de idade semelhante, seja no estilo de vida, forma de se vestir, corte de cabelo etc.

Quando retornou às telas em 2016, Winona, já em idade madura, desempenhou um papel que trouxe a intensidade maternal ao extremo. Joyce Byers inicia em *Stranger Things* com dilemas pouco comuns para a época: tendo assumido a criação dos filhos sozinha (além de Will, há, também, Jonathan, que já é adulto), ela trabalha fora e se esmera para manter a casa em ordem e garantir o sustento da família. Porém, após o sumiço misterioso do filho caçula, ela passa a apresentar um comportamento um tanto quanto inusitado, sendo julgada como maluca por acreditar, com todas as forças, que Will estaria bem, mesmo quando as evidências mostravam o contrário. Além disso, por não se deixar vencer pelos fatos, Joyce encontra meios “paranormais” para se comunicar com o menino, o que dá ainda mais motivos para cogitarem que tal situação estaria mexendo com a sua sanidade.

Sendo assim, considerando que, como dito anteriormente, questões de gosto por vestuário, gastronomia, lazer e afins são altamente influenciáveis, o mesmo ocorre no que diz respeito às transições da vida adulta. Fatores como mudanças na carreira, casamento e nascimento dos filhos implicam em mudanças incisivas nos hábitos de consumo humanos (KOTLER; KELLER, 2013). É nesse ponto, por trazer a realidade materna tão à flor da pele, que Winona Ryder, através dessa personagem, torna-se um ponto forte de capital nostálgico, visto que a audiência a acompanhou desde a juventude à maturidade e, também, viveu essa mudança de ciclo. Ainda, especialmente no que tange o público feminino, se pode remeter a intensas memórias afetivas relacionadas à mocidade, bem como ao período em que ainda não compreendiam a intensidade do instinto maternal, caso hoje o vivenciem.

Já no *keyframe 2*, identifica-se uma realidade oposta à de Joyce Byers. Reunidos para uma refeição, os personagens constituem a “família tradicional” nos anos 80. Karen assume a responsabilidade pela educação dos filhos e toda a organização da casa. Ted, seu marido, é quem supre as necessidades financeiras da família. No entanto, ele se abstém das decisões relacionadas aos filhos e menciona a frase “eu acho que você deveria ver com a sua mãe” quando Mike o questiona sobre poder jogar *Dungeons & Dragons* por mais tempo à noite. Ao lado do menino, a primogênita Nancy, cujas características serão abordadas na análise seguinte.

Dos personagens vistos na imagem em questão - uma vez que a memória compreende um processo de aquisição e armazenagem de informações ao longo da vida e que é possível resgatá-las a qualquer momento, desde que sejam estimuladas pelos recursos certos (SOLOMON, 2011), a caçula é a que, certamente, faz alusão às obras oitocentistas de forma mais clara. Além de estar inserida em um núcleo familiar que corresponde a um padrão comumente retratado, Holly tem traços inconfundíveis se comparada à menina Carol Anne, de *Poltergeist* (1982). Além da semelhança física, ela vive situações assustadoras, análogas às do filme referente, visto que enxerga coisas estranhas que a percepção dos adultos não alcança.

No *keyframe 3*, Joyce e Will encontram-se em uma espécie de cabana. Esta, está localizada na floresta de Hawkins, apelidada pelos quatro meninos como “*Mirkwood*” (Floresta das Trevas), fazendo referência direta à trilogia *The Hobbit* (O Hobbit, 1937). Já a cabana tem o nome de *Castle Byers* e foi construída por Will e Jonathan, funcionando como um refúgio para o caçula.

Na cena em questão, Joyce deseja entrar no recinto para conversar com o filho. Mas, para isso, era necessário que soubesse o código secreto. Sendo assim, Joyce pronuncia a palavra “*Radagast*”, fazendo menção ao personagem Mago Castanho, de *The Lord of the Rings* (O Senhor dos Anéis, 1954).

Nesse caso, a alusão feita não diz respeito aos filmes, que são mais recentes, mas às obras literárias de John Ronald Reuel Tolkien, autor britânico cujos legados perpetuaram ao longo dos anos e fizeram parte da infância de muitos nascidos na década de 80. Dessa forma, pode-se comparar a utilização dos termos “*Mirkwood*” e “*Radagast*” ao recurso de *slogans*, uma vez que estes criam uma associação direta entre o objeto pretendido e a memória do indivíduo (SOLOMON, 2011).

Ainda, no que diz respeito ao *Castle Byers* (castelo ou fortaleza, se traduzido literalmente), percebe-se que ele guarda em seu interior o “mundo pessoal” de Will. Desenhos pendurados nas paredes, livros e um microscópio exprimem bem a personalidade do menino. Com uma cama improvisada, cheia de cobertas e

travessieiros, o local possui um aspecto rústico e, ao mesmo tempo, aconchegante. Sendo assim, se deparar com tal circunstância, em que uma criança constrói e habita seu próprio “universo” - para o qual corre e se sente protegida quando os medos lhe afligem e onde tudo funciona de acordo com as suas regras e imaginação -, tende a fazer com que os adultos sintam saudades de um modo de vida que se perdeu com a chegada da maturidade e desejem fortemente resgatá-lo (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2017) ou, ao menos, recordem-se de momentos em que também buscaram ter seu espaço particular durante a infância.

Além disso, no contexto narrativo em questão, sabe-se que tal cena corresponde ao momento em que Joyce retorna à cabana, após o desaparecimento de Will, na expectativa de encontrá-lo escondido lá; ou seja, o que está sendo visto é, na verdade, apenas uma memória da personagem, que relembra ocasiões felizes vividas com o filho naquele local. Dessa forma, ressalta-se o fato de que, quando as memórias estão associadas a algum tipo de reação afetiva (seja ela positiva ou negativa), é possível senti-las de forma fisiológica, o que não ocorre quando uma lembrança é puramente cognitiva (PETER; OLSON, 2009). Tal situação pode ser constatada claramente em Joyce, que fica visivelmente mais desesperada quando, após o *flashback*, depara-se com a realidade, que é a ausência de Will.

O *keyframe 4*, por sua vez, retrata um ato que é, inevitavelmente, nostálgico. Na cena em pauta, Joyce e Jonathan, altamente emotivos, estão na sala de estar revendo fotografias. Nesse caso, a coloração (ou a falta dela) e o formato como foram reveladas já evidenciam que se trata de imagens capturadas por uma câmera analógica. Considerando a época em questão, quando os recursos eram bem limitados (se comparados aos atuais), em geral, tinha-se, apenas, o registro de ocasiões especiais. Portanto, muito além da aparência física, o que realmente confere um capital nostálgico às fotografias são os episódios escondidos em cada uma delas. Todo o instante “congelado” não está isolado, mas traz à tona, de forma automática, o contexto de onde foi extraído, ou seja, as emoções não apenas trazem intensidade aos momentos, como também facilitam o processo de retomada de contexto (ZURAWICKI, 2010). Nesse sentido, pode-se dizer que *Stranger Things* é uma grande reunião de memórias episódicas, uma vez que, através de referências pontuais, permite a retomada de diversos aspectos da vida dos espectadores, criando um elo forte, que vai além de tudo o que está explícito entre o público e a série.

Quadro 4 - Síntese de Capital Nostálgico III

SÍNTESE DE CAPITAL NOSTÁLGICO	
ANÁLISE 3	
Viés denotado	Viés conotado
Telefone e máquina de escrever	São aparelhos dos quais quem nasceu antes do advento digital lembra com carinho. Por mais que sejam analógicos e, de certa forma, demandam mais esforço para o uso, carregam um contexto confortante de infância.
Winona Ryder	A atriz exerceu forte influência de moda, beleza e comportamento no ápice da carreira no cinema, durante sua juventude. Em <i>Stranger Things</i> , enquanto mulher madura e mãe, ela exerce a mesma influência sobre mulheres que a acompanham e hoje compartilham do mesmo ciclo de vida, gerando, também, saudade da fase juvenil.
Holly Wheeler	Holly é uma personagem extremamente semelhante à Carol Anne, uma das protagonistas do clássico <i>Poltergeist</i> . Além da fisionomia, ambas têm em comum o fato de enxergar coisas estranhas, que não são percebidas pelos adultos. Nesse sentido, Holly pode levar a recordação de uma fase da infância em que o espectador tinha a imaginação fértil e acabava “vendo” coisas assustadoras.
<i>Castle Byers</i> (Mirkwood e Radagast)	O <i>Castle Byers</i> remete ao desejo infantil de ter um espaço particular, onde as coisas aconteçam e de acordo com as próprias regras. Os termos

SÍNTESE DE CAPITAL NOSTÁLGICO	
ANÁLISE 3	
Viés denotado	Viés conotado
	citados fazem menção a expressões de obras literárias que fizeram parte da construção do imaginário de muitas crianças na época em questão.
Fotografias	A fotografia é, por si só (principalmente a analógica, revelada) um objeto nostálgico. Além do momento “congelado” ela recorda o contexto em que o mesmo ocorreu e aflora sentimentos acerca disso.
<b>Referências audiovisuais e literárias:</b> Poltergeist (1982), O Hobbit (1937), O Senhor dos Anéis (1954)	

Fonte: elaborado pelos autores (2019).

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O comportamento humano é alvo de interesse científico, uma vez que trata de um campo de estudo cuja aplicabilidade abrange os mais diversos âmbitos. Dentre eles, o mercado, de modo geral, beneficia-se da possibilidade de compreensão desse comportamento no que diz respeito ao consumo. Sabe-se que o ato de consumir é intrínseco, mas que, independentemente disso, cada indivíduo reage de maneira ímpar frente a determinadas situações. Por este motivo, fica evidente a relevância desse entendimento. Dentro desse contexto, o conhecimento acerca do cérebro, enquanto condutor de ações humanas, já é debate antigo. A curiosidade dos povos no que tange ao funcionamento neural é datada desde 7 mil anos a.C. Entretanto, quando o assunto é comportamento, há pontos de influência internos além da capacidade cognitiva. O cérebro, por si só, é tido como um órgão símbolo da razão, quando, na verdade, parte significativa das ações e, conseqüentemente, escolhas humanas são, com frequência, feitas de forma inconsciente e, inclusive, desencadeadas por reações afetivas.

No que diz respeito ao sistema que gerencia a conduta por meio da afetividade, diferente do âmbito neural mencionado anteriormente, esse é um campo de estudo recente, sobre o qual ainda, em um comparativo, pouco se sabe. Apesar disso, entre as características descobertas e apontadas como básicas, está o fato de que, ao contrário da inclinação ao consumo, as reações afetivas não são inatas, mas aprendidas ao longo da vida - especialmente durante o período da infância.

É nesse ponto que se ressalta a forte influência que a memória, aliada ao afeto, exerce sobre o ser humano no que concerne a seus hábitos de consumo. Tal é essa influência, que a indústria audiovisual tem se valido de um “boom de nostalgia”, ou seja, uma forte tendência que o indivíduo tem demonstrado através do seu comportamento de se reportar ao passado, como quem busca uma zona de conforto. Tendo em vista um cenário audiovisual que constantemente se ajusta às novas tecnologias, as empresas dedicadas à produção de conteúdo sob demanda e distribuição via *streaming* tem considerado a disposição natural dos espectadores no que se refere a nostalgia (em razão da necessidade de ofertar produtos seletivos) uma estratégia mercadológica na construção de enredos.

O presente trabalho abordou, enquanto temática, o conceito de capital nostálgico como base teórica. Além disso, a fim de comprovar as teorias propostas, teve *Stranger Things*, série original da Netflix - cuja narrativa é ambientada nos anos 80 e dotada de um grande apelo à nostalgia -, como objeto de estudo. Sendo assim, tomou-se como problemática central a seguinte questão: “como apresenta-se, dos pontos de vista denotado e conotado, o capital nostálgico presente em *Stranger Things*?”. Dito isto, entende-se que o mesmo foi respondido. O termo “capital”, quando atrelado à nostalgia, diz respeito a potenciais elementos cujo “valor” agregado a questões do passado faça sentido a comunidade, que compartilhe experiências relacionadas a tais



fatores e nutra um apego emocional pelos mesmos. Dessa forma, foram identificados uma série de aspectos que certificam esse capital nostálgico, percebidos sobre o viés explícito e implícito das imagens analisadas.

Quanto à hipótese levantada inicialmente, entende-se que todas as formas de expressão nostálgica mencionadas (ambientação, objetos cenográficos, conteúdo diegético, núcleo de personagens e recriação de cenas) encaixam-se, preferencialmente, como aspectos denotados, explícitos e facilmente percebidos. Entretanto, para que se tenha íntegra noção da intensa carga de memórias afetivas que a série proporciona, é necessário que se perceba, de modo prioritário, os aspectos implícitos presentes nas entrelinhas da narrativa. Por esse motivo, devida a falta de reconhecimento de aspectos implícitos, em um primeiro momento, considera-se tal hipótese como parcialmente confirmada.

O presente trabalho, por abordar uma temática relativamente recente, acarretou dificuldades no que diz respeito à busca de referências bibliográficas adequadas para a construção do embasamento teórico (principalmente no que se refere ao capital nostálgico). No entanto, faz-se importante mencionar que tal escassez bibliográfica não comprometeu os resultados finais alcançados.

Por fim, como via de continuidade para este estudo, os autores sugerem aplicar a mesma problemática aos demais episódios de *Stranger Things*, visto que cada um abrange aspectos distintos e, conseqüentemente, pode gerar novas contribuições. Além disso, ainda que *Stranger Things* seja uma produção que exale os anos 80 das mais diversas formas, ao espectador que não nasceu na determinada década, também é possível captar referências. Isso se deve ao fato de que, como dito no decorrer da análise, muito do que é consumido pelas gerações atuais têm raízes na época referida. Sendo assim, considerando que na segunda temporada da série constata-se uma relevante incidência de marcas que, através de seus produtos icônicos, apontam presença nas cenas, avalia-se a possibilidade de um estudo no que diz respeito à existência de um capital nostálgico, através do *branding*, ao longo dos anos.

## REFERÊNCIAS

AERAPHE, Guto. **Webséries - Criação e Desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2013.

ALTAFINI, Thiago; GAMO, Alessandro. Web-séries no contexto dos universos narrativos expandidos. **Revista GEMInIS**, São Carlos, SP, ano 1, n. 1, p. 43-52, 2010.

BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso**: ensaios sobre fotografia, cinema, teatro e música. Rio de Janeiro, RJ: Nova Fronteira, 1990.

CAYUELA, Oscar Malfitano *et al.* **Neuromarketing**: para recobrar a confiança com os clientes. Rio de Janeiro, RJ: Qualitymark, 2011.

CASTELLANO, M; MEIMARIDIS, M. Netflix, discursos de distinção e os novos modelos de produção televisiva. **Contemporânea-Revista de Comunicação e Cultura**, Salvador, v. 14, n. 2, p. 193-209, 2016.

CASTELLANO, Mayka; MEIMARIDIS, Melina. Produção televisiva e instrumentalização da nostalgia: o caso Netflix. **Revista GEMInIS**, São Carlos, UFSCar, v. 8, n. 1, p. 60-86, jan./abr. 2017.

D'ASTOUS, A.; CHARTIER, F. A study of factors affecting consumer evaluations and memory of product placements in movies. **Journal of Current Issues and Research in Advertising**, v. 22, p. 31-40, 2000.

FIGUEIRÓ, Belisa. Circulação em VOD: Uma análise do ambiente europeu e da regulamentação francesa. **Revista GEMInIS**, São Carlos, UFSCar, v. 8, n. 1, p. 21-37, abr. 2017.

FURMAN, O. *et al.* They Saw a Movie: Long-Term Memory for an Extended Audiovisual Narrative. **Learning & Memory**, v. 14, n. 6, p. 457-467, 2007.

HAWKINS, Del L. *et al.* **Comportamento do consumidor**: construindo a estratégia de marketing. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2007.

HERGESEL, João Paulo. A websérie enquanto processo comunicacional no contexto da cultura da convergência e os alicerces midiáticos necessários para sua roteirização. **REU**, Sorocaba, v. 41, n. 1, p. 59-78, jun. 2015.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KOTLER, Philip; KELLER, Kevin Lane. **Marketing essencial: conceitos, estratégias e casos**. 5. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2013.

LADEIRA, J. M. **Imitação do excesso: televisão, streaming e o Brasil**. Rio de Janeiro: Folio Digital - Letra e Imagem, 2016.

LINDSTROM, Martin. **A lógica do consumo: verdades e mentiras sobre porque compramos**. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2016.

MACHADO, Arlindo. Fim da televisão? **Revista Famecos - Mídia e Tecnologia**, Porto Alegre, v. 18, n. 1, p. 88-97, abr. 2011.

MOOK, A. T.; MITCHEL, A. D. The Role of Audiovisual Integration in the Perception of Attractiveness. **Evolutionary Behavioral Sciences**, v. 13, n. 1, p. 1-15, 2019.

MORALES MORANTE, Fernando; HERNÁNDEZ, Paula. La webserie: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en Red. **Revista Comunicación**, Sevilla, v. 1, n. 10, p. 140-149, 2012.

NIEMEYER, K. **Media and nostalgia: yearning for the past, present and future**. London: Palgrave Macmillan, 2014.

PETER, J. Paul; OLSON, Jerry C. **Comportamento do consumidor e estratégia de marketing**. 8. ed. São Paulo, SP: Mc Graw Hill, 2009.

POVEDA, D.; MORGADE, M. Changing Digital Media Environments and Youth Audiovisual Productions: A Comparison of Two Collaborative Research Experiences with South Madrid Adolescents. **Young**, v. 26, p. 345-555, Sept. 2018.

PRADEEP, A. K. **O cérebro consumista: conheça os segredos mais bem guardados para vender a mente subconsciente**. 1. ed. São Paulo, SP: Cultrix, 2012. 296 p.

RIBEIRO, Tadeu. Capital nostálgico e o fenômeno Stranger Things. //: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 40., 2017, Curitiba, PR. **Anais do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Curitiba, PR: Universidade Positivo, 2017. p. 1-15.

RICHERI; GIUSEPPE. A indústria audiovisual e os fatores estruturais da crise televisiva. **Matrizes**, São Paulo, Universidade de São Paulo, v. 11, n. 1, p. 13-24, abr. 2017.

SOLOMON, Michel R. **O comportamento do consumidor: comprando, possuindo e sendo**. 9. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2011.

STAROBINSKI, Jean. **A tinta da melancolia: uma história cultural da tristeza**. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

TRYON, Chuck. **On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies**. Camden: Rutgers UP Print, 2013.

VIEIRA, Soraya M. F.; SILVA, Liliame M. de O.; CHINELATO, Sabrina. Estratégias e correntes de fluxos em espaços híbridos: a web e a tv. **Revista GEMInIS**, v. 7, n. 2, p. 26-42, dez. 2016.

WOLK, Alan. **Over the top**: como a internet está mudando a indústria da televisão (aos poucos, mas definitivamente). São Paulo: Nobel, 2016.

YANG, M.; ROSKOS-EWOLDSSEN, D. R. The effectiveness of brand placements in the movies: Levels of placements, explicit and implicit memory, and brand-choice behavior. **Journal of Communication**, v. 57, n. 3, p. 469-489, 2007.

ZURAWICKI, L. **Neuromarketing**: exploring the brain of the consumer. New York: Springer, 2010.