

O Capital Nostálgico e o Fenômeno *Stranger Things*¹

Tadeu RIBEIRO²

Universidade Federal Fluminense - UFF, Niterói - RJ

Resumo

O consumo midiático de conteúdos audiovisuais é uma evidência na cultura participativa contemporânea. Tais práticas participativas estão inseridas no contexto transmidiático, especialmente no que diz respeito nos modos de recepção particulares de fãs na *web*, aqui no caso, com enfoque nos produtos culturais com viés nostálgico. O artigo pretende investigar a formação de um “capital nostálgico” - a partir das reflexões do conceito de “capital” da teoria bourdiana - durante as trocas sociais nas comunidades de fãs da série “*Stranger Things*”. Buscar-se-á discutir a performance de fãs da série mediadas pela memória, experiência vivenciada e identificação com referências de décadas anteriores, em especial os anos 80, exploradas na trama.

Palavras-chave: Séries; Nostalgia; Fãs; Capital; *Stranger Things*

Introdução

As séries de televisão norte-americanas se popularizaram no mundo inteiro e especialmente no mercado brasileiro nos últimos anos³. Nas décadas de 80 e 90, o acesso a elas, especificamente no Brasil, ainda encontrava-se restrito à: venda ou locação de *boxes*; num número limitado de títulos na programação da TV aberta (veiculados em horários específicos de baixa audiência); em determinados canais de TV por assinatura ou pelo compartilhamento de arquivos “piratas” e disponibilizados na *web*. Hoje, inúmeros títulos podem ser acessados em diferentes canais de transmissão, uma vez que passaram a ser digitalizados, catalogados e distribuídos (no formato *video-on-demand*⁴) em diferentes aparatos tecnológicos (*smartphones, tablets, notebooks e*

¹ Trabalho apresentado no GP Ficção Seriada, XVII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestre e doutorando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF). Email: tadeucarvao@gmail.com

³ Fonte: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/viewFile/15810/14556>. Acessado em 07/02/17.

⁴ A tecnologia de *Video on Demand* (VOD) oferece ao usuário a experiência de controlar os vídeos que serão assistidos e definir a programação de acordo com sua conveniência. É possível assistir a vídeos através de uma conexão com a internet de banda larga (por exemplo, o Netflix) e também através de sistemas de cabo ou via satélite, oferecido pelas operadoras de TV paga (por exemplo, o Telecine On Demand). (BENZAZZI, NACHAMKE, 2014, p.1-2)

Smart TVs). Cannito (2009) explica que a tecnologia digital é a maior revolução que já ocorreu na história da mídia e complementa que:

(...) quando a *WebTV* der mais audiência que a televisão, a televisão irá englobá-la. Isso não significa que a televisão é melhor ou pior que a Internet. Significa apenas como nós ressaltamos aqui, que a televisão trabalha com audiências genéricas e a Internet tende a interesses segmentados. (p.278)

Este é o caso dos serviços *on demand* oferecido pelas indústrias televisivas, em que o usuário da plataforma escolhe um conteúdo de interesse para assisti-lo, sem necessariamente atender um expediente na grade de programação. É nesse contexto que a televisão abandona o posto de único dispositivo para consumo pela possibilidade de compartilhar seus respectivos conteúdos em diferentes dispositivos tecnológicos. Este processo de digitalização implica em novos paradigmas: a multiplicidade e compartilhamento de conteúdos audiovisuais através de diferentes interfaces, processo favorecido pela “convergência midiática⁵”. Para se ter uma ideia, a emissora televisiva *BBC* digitalizou grande parte do seu acervo na *web*, via *streaming*⁶ em 2005 (JENKINS, 2009:325). No Brasil, ainda neste processo de digitalização, a emissora de televisão Rede Globo disponibiliza seus conteúdos no aplicativo tecnológico “Globo Play” desde 2005. A rede de TV por assinatura NET disponibilizou o sistema *NOW*⁷, que permite assistir o conteúdo televisivo em qualquer horário ou plataforma disponível (móvel ou não).

A “democratização” da televisão permitiu um novo olhar sobre esse modo de recepção. O cardápio de inúmeros títulos oferecido pelos sistemas *on demand* permitiu certa autonomia ao espectador na busca de informações e entretenimento. Dessa maneira, a audiência vem se disseminando em públicos mais específicos, de acordo com os interesses em comum. Um indicativo desse processo é a popularidade das séries norte-americanas.

⁵ A convergência representa uma mudança de paradigma – um deslocamento de conteúdo de mídia específico em direção a um conteúdo que flui por vários canais, em direção a uma elevada interdependência de sistemas de comunicação, em direção a múltiplos modos de acesso a conteúdos de mídia. (JENKIS, 2009, p.325)

⁶ A tecnologia *streaming* é uma forma de transmissão instantânea de dados de áudio e vídeo através de redes. Por meio do serviço, é possível assistir a filmes ou escutar música sem a necessidade de fazer download, o que torna mais rápido o acesso aos conteúdos online. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2013/05/conheca-o-streaming-tecnologia-que-se-popularizou-na-web.html>

⁷ Existem diversos modelos de TV via *streaming*. No caso do *NOW* somente os assinantes da NET que adquirirem o pacote de serviços podem acessar as interfaces disponíveis.

O presente estudo é inspirado na ascensão de produções audiovisuais, especialmente, nas séries de televisão norte-americanas com enfoque no gênero “nostálgico”. A distribuição de séries norte-americanas, as quais resgatam lembranças de outras épocas, tem se intensificado nos sistemas *on demand*. Na categoria “nostálgica” destacam-se as séries: *The Hour*, que acompanha os bastidores de um telejornal na década de 50. *Mad Men*, ao investigar o cotidiano da carreira publicitária nos anos 60. *The 70’s Show*, ao analisar o comportamento de um grupo de adolescentes em 1973. *The Get Down*, que retrata o universo do *hip-hop* dos anos 70. E, em particular, o fenômeno *Stranger Things*, que mistura o cotidiano dos anos 80 com suspense.

Stranger Things é uma série norte-americana distribuída pela Netflix, lançada no dia 15 de julho de 2016, que se tornou um sucesso entre os usuários da plataforma no Brasil e no mundo. Criada pelos irmãos norte-americanos Matt e Ross Duffer (mais conhecido como irmãos Duffer), a narrativa fictícia tem apenas uma temporada com oito episódios. A segunda temporada da série, segundo site oficial da Netflix, está prevista para outubro de 2017.

A temática do *Stranger Things* se passa no final do ano de 1983 e conta a história de três amigos, até que um deles, Will Byers, interpretado pelo ator mirim Noah Schnapp, desaparece misteriosamente na cidade (fictícia) de Hawkins, e é levado para um “universo paralelo” por um extraterrestre chamado Demogorgon. Esse desaparecimento é o ponto de partida para revelar que “não estão sozinhos” e que outros personagens também poderão desaparecer misteriosamente por tais forças alienígenas.

Os protagonistas da temporada, além de Will Byers, como já citado, são as crianças: Mike Wheeler, interpretado pelo ator mirim Finn Wolfhard; Dustin, interpretado pelo ator mirim Gaten Matarazzo; e uma menina com personalidade distinta chamada Eleven, interpretada pela atriz mirim Millie Brown, que surge misteriosamente com super poderes e rapidamente se alia aos meninos para ajudá-los na busca de Will. Outros personagens, em destaque, também participam da busca: a mãe de Will, Joyce Byers, interpretado por Winona Ridder; e o delegado da cidade fictícia, Jim Hopper, interpretado pelo ator David Harbour. Joyce Byers consegue a primeira conexão com Will, já no universo paralelo, através da associação de lâmpadas e letras do alfabeto. O suspense é mantido durante a busca de respostas envolvendo também um experimento científico do governo, ainda indefinido nesta temporada.

O referencial nostálgico da década de 80 explorado na temática de *Stranger Things* incita o debate sobre as experiências compartilhadas em redes de sociabilidade. Pode-se dizer que este referencial é um ponto de partida para muitas discussões, e desse modo, alimenta a participação da audiência nesses espaços. Nesse sentido, o objetivo deste artigo é compreender melhor o comportamento de fãs vinculados ao consumo de conteúdos audiovisuais. Isto é, identificar o papel de fãs como agentes culturais, sobretudo, pela hipótese de um “capital” embutido durante as trocas sociais, medido pelos conhecimentos e experiências vivenciadas na década de 80 relacionadas à série, ou seja, um “capital nostálgico”.

Maria Immacolata Lopes (2014, p.312) explica que “os estudos acadêmicos de recepção da televisão estão migrando para a investigação com enfoque na participação, isto é, nas práticas e processos de envolvimento interativo com as novas mídias”. Portanto, tal análise que envolve a possível presença de um “capital nostálgico” nas dinâmicas de fãs de *Stranger Things* será realizada através de uma pesquisa exploratória, a partir de uma observação nas dinâmicas entre os fãs da série na *web*, a qual envolve a “nostalgia” como elemento particular de estudo de recepção.

Na discussão proposta, apropria-se aqui a contribuição de Fachine (2013, p.11), que reconhece a relação entre espectador e o consumo televisivo em diferentes ordens. Segundo ela, torna-se necessário entender que essa “nova” audiência compreende-se de um público heterogêneo e com interesses diversos traduzida em personalização de conteúdos postados. Tais práticas revelam ainda uma abrangência sobre os conceitos de produção, distribuição e consumo de conteúdos televisivos, os quais ainda são compreendidos sob forma abrangente neste processo transmidiático. Dessa maneira, investigar-se-ão os aspectos nostálgicos e possíveis repercussões sobre a narrativa dos anos 80 nas principais páginas de redes de sociabilidade de *Stranger Things*. Para isso, estabelecem-se como procedimentos metodológicos: pesquisa de observação on-line não intrusiva⁸ (HINE, 2011, p.2) na comunidade oficial brasileira de fãs da série na rede social Facebook: *Stranger Things* (oficial Netflix) e coleta de dados através da *hashtag* (#strangerthings) nas principais páginas brasileiras nas redes de sociais: Twitter, Instagram e Pinterest. Tais inquietações que envolvem a consumo televisivo e a cultura participativa neste trabalho podem elucidar quanto aos possíveis fluxos das audiências,

⁸ Muitas vezes, realizamos entrevistas porque a observação direta era difícil e demorada, a Internet tornou dados observacionais menos trabalhosos que as entrevistas (...) métodos não-intrusivos também podem ser dados para uma análise qualitativa. (HINE, 2011, p.2)

além de cooperar na compreensão de uma “nova” audiência, a partir da produção e agenciamento de conteúdos.

O potencial nostálgico de Stranger Things

Segundo o Symphony Advanced Media⁹ (2016), instituto de pesquisas midiáticas com base em São Francisco, Stranger Things está entre as mais assistidas séries ofertadas pela plataforma Netflix. A temática de Stranger Things instiga a memória dos espectadores ao trazer de volta aspectos da vida cotidiana, especialmente, dos anos 80. Durante a pesquisa foram identificados alguns aspectos nostálgicos marcantes na trama, tais como: a própria divulgação da série (publicidade), a moda, a escolha do elenco, a associação com filmes da época e do gênero terror, a seleção da trilha sonora, dentre outros.

Numa primeira instância, nota-se no material de divulgação da série, que a fonte tipográfica (ITC Benguiat) utilizada na logomarca da série é a mesma usada pelas obras impressas de Stephen King, escritor do gênero terror da década de 80. Aliás, existe uma similaridade dos cartazes de Stranger Things com os dos filmes clássicos dos anos 80. A Netflix contratou a designer Kyle Lambert e sugeriu que ela remetesse ao estilo gráfico dos materiais publicitários dos anos 80, época que os pôsteres eram produzidos à mão. Para exemplificar as inspirações nas técnicas de Drew Struzan, segue uma comparação com Star Wars representado na imagem a seguir:



Figura 1: Relação gráfica com pôster Star Wars¹⁰

⁹ Disponível em: <http://variety.com/2016/tv/news/stranger-things-tv-ratings-netflix-most-watched-1201844081/>. Acessado em 14/02/2017

¹⁰ Disponível em: <http://mundotentacular.blogspot.com.br/2016/08/stranger-things-referencias-homenagens.html>. Acessado em 15/02/17.

Além da direção de arte trabalhada na divulgação de *Stranger Things*, outros elementos artíficos remetem os anos 80, como por exemplo, objetos de decoração. Numa das cenas da série, cartazes de filmes da época: “Enigma de Outro Mundo” (1982) e “Uma Noite Alucinante” (1981) foram instalados nas paredes dos cômodos das casas dos protagonistas.

Stranger Things ainda conta com intérpretes que foram estrelas de filmes da década de 80: Winona Rider e Matthew Modine e o figurino dos personagens se mantém fiel ao estilo da época. Inclusive, a personagem Eleven, possivelmente foi inspirada em animações como “Akira”, filme *anime* clássico dos anos 80 e na personagem Fênix, de X-Men em que se assemelha com os poderes sobrenaturais apresentados na edição nº 134 da revista em quadrinhos do desenho animado.

No conjunto sonoro da série, a trilha de abertura foi produzida com base no filme “Halloween”, de John Carpenter, roteirista de filmes do gênero terror das décadas de 70 e 80. E a trilha sonora composta por sucessos de artistas dos anos 80, tais como: Joy Division, New Order e The Clash, que destaca-se na trama com o *hit* “Should I Stay or Should I Go”.

A associação com filmes da década de 80 é expressiva em *Stranger Things*. São cenas que remetem lembranças de clássicos, tais como: *Goonies* (1985) e *E.T.- O Extraterreste* (1982), “*Poltergeist*” (1982), “*A Hora do Pesadelo*” (1984), “*Jogos Fatais*” (1986), “*Eles Vivem*” (1988), “*O Enigma do Outro Mundo*” (1982), “*Videodrome - A Síndrome do Vídeo*” (1983) e *Scanners* (1981). Seguem imagens de algumas associações:



Figura 2: similaridades de produções cinematográficas dos anos 80 com cenas de *Stranger Things*¹¹

¹¹ Disponível em: <https://vimeo.com/175929311>. Acessado em 15/02/17.

Tais aspectos nostálgicos identificados na série suscitam discussões e o engajamento de fãs na *web*. O debate sobre os aspectos nostálgicos da série se acentua, no momento em que estes reconhecem e compartilham tais referências pela lembrança, conhecimento ou experiências vivenciadas na época em comunidades de fãs de Stranger Things.

Engajamento de fãs e o capital nostálgico

O presente estudo sugere o termo “capital nostálgico” embasado no conceito de “capital” do sociólogo francês Pierre Bourdieu. A expressão nasceu da relação entre o conceito de “capital” do autor e a potencialidade nostálgica apresentada não somente pela série, mas também durante a participação de fãs em redes de sociabilidade. Trata-se de um diferencial identificado na pesquisa que, possivelmente, nos remete à performance de fãs através de conhecimentos e experiências vividas na década de 80 durante as trocas de experiências entre eles.

Os estudos de Pierre Bourdieu decorrem de articulações entre cultura e as estruturas socioeconômicas, de recursos e formas de poder (“capital”) que regem possíveis estilos de vida e subculturas dentro de um determinado espaço social (“campo”). Trata-se de examinar como os agentes assumem determinados papéis e disputam internamente posicionamentos em espaços sociais. Bordieu (1987) entende 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 (“capital econômico”). Formas não-econômicas também assumem o papel de reproduzir estruturas de poder e hierarquias reconhecidas em recursos intelectuais (“capital cultural”), sociais (“capital social”) e simbólicas (“capital simbólico”). De acordo com o autor, o volume total de capital é constituído pelos seguintes poderes sociais: capital econômico, cultural, social e, por conseguinte, simbólico. Bordieu (1987) defende que:

O mundo social pode ser concebido como um espaço multi-dimensional construído empiricamente pela identificação dos principais fatores de diferenciação que são responsáveis por diferenças observadas num dado universo social ou, em outras palavras, pela descoberta dos poderes ou formas de capital que podem vir atuar, como azes de um jogo de cartas neste universo específico que é a luta (ou competição) pela apropriação de

bens escassos...os poderes sociais fundamentais são: em primeiro lugar o capital econômico, em suas diversas formas; em segundo lugar o capital cultural, ou melhor, o capital informacional, também em suas diversas formas; em terceiro lugar, duas formas de capital que estão altamente correlacionadas: o capital social, que consiste de recursos baseados em contatos e participação em grupos e o capital simbólico que é a forma que os diferentes tipos de capital toma uma vez percebidos e reconhecidos como legítimos. (p.4)

O “capital econômico” refere-se ao conjunto de patrimônios, de condições financeiras e de renda de cada agente ou família que podem contribuir na formação intelectual e no processo de socialização. O capital cultural (ou capital informacional) é representado pelas qualificações intelectuais de cada agente (que de certo modo, caracteriza setores de classe e subculturas - por exemplo, distinguir a classe burguesa tradicional da classe trabalhadora) proposto em três aspectos: “incorporado”, “objetivo” e “institucionalizado”.

O primeiro deles, o “aspecto incorporado”, corresponde na relação entre o agente, aprendizado e tempo. Ou seja, exige-se um investimento no tempo para assimilação no processo de aprendizagem a ser incorporado pessoalmente pelo agente em questão. Tal incorporação perpassa pela herança familiar, de referências culturais adquiridas dentro de casa e na escola e, portanto, não há instância de transferência imediata, como de títulos ou de bens. Isto é, a incorporação depende somente do trabalho e tempo investido na assimilação de conteúdos pelo agente

O “aspecto objetivado” refere-se ao suporte de materiais, tais como livros, pinturas, esculturas, etc.. Portanto, podem ser apropriados tanto materialmente - são bens de econômicos materiais (que pressupõem um capital econômico) - tanto simbolicamente transmissíveis na relação com o capital cultural incorporado. Para decifrar tais códigos desses materiais simbolicamente torna-se necessário o investimento de tempo e trabalho do agente.

O “aspecto institucionalizado” é compreendido pelo autor através da aquisição de títulos, nomeações, e outras instâncias do conhecimento. Trata-se de uma certificação cultural reconhecida por uma “magia coletiva” nos reflexos obtidos pelos títulos no mercado de trabalho. Magia, no sentido de crença e reconhecimento como um instrumento de poder coletivamente.

Na proposta bourdiana, o capital cultural é um instrumento de poder pelos agentes detentores de conhecimentos e experiência atuantes no “campo”. O “campo”

torna-se uma arena de relações de forças, lutas e conflitos sociais, de acordo com suas regras, princípios e hierarquia. Nesse contexto, que o sociólogo francês enfatiza o “capital social” como um instrumento aliado ao agente pelas relações construídas socialmente e os benefícios (materiais e simbólicos) obtidos nelas. Tais relações dão sentido de pertencimento ao agente um determinado grupo (família, escola, clube, etc.) e determinam classificações de grupos (associados ao volume de capital econômico e cultural). Trata-se de um reconhecimento institucionalizado dado a cada agente integrante e de um grupo medido pelas relações afetivas que podem resultar em lucros, sejam eles materiais ou simbólicos. Tal apropriação simbólica é adquirida pela reputação (de carisma, prestígio, crédito) reconhecida num determinado grupo. Isto é, na teoria bourdiana refere-se ao “capital simbólico”, o agente que se destaca pela percepção, de acordo com volume de capitais (econômico, cultural e social), de um determinado campo.

Os capitais de Bourdieu (1987) são teorias-chave para compreender a potencialidade nostálgica durante a participação de fãs de *Stranger Things*. É nesse sentido - estratégico - referenciado pela proposta bourdiana, que nasceu a expressão “capital nostálgico”. Estabelece-se aqui um capital mediado pelo conhecimento (e também experiência vivenciada), aqui no caso, na década de 80.

O termo sugerido “capital nostálgico” é identificado pelo conhecimento e, especialmente, pela abordagem com base em alguma experiência vivenciada na época em questão. Trata-se de indivíduos que discursam momentos vividos ou compartilham conhecimentos sobre a época associados às narrativas da série. Essa transferência de conhecimento pode ser traduzida através de diferentes produções compartilhadas na *web*: *fanarts*¹² (ilustrações, imagens, *memes*, *gifs*, etc.) e *fanfilms*¹³ e, dessa forma, promovem releituras da época associadas às temáticas abordadas na série dentro de um determinado *fandom*¹⁴.

¹² As *fanarts* (fan + art) são produções artísticas criadas pelos próprios fãs de determinado grupo. Desenhos, quadrinhos e animações são as formas mais populares dessas artes. (AMARAL; SOUZA; MONTEIRO, 2015:147)

¹³ Os *fanfilms* (fan + films) são produções artísticas criadas pelos próprios fãs de determinado grupo. Desenhos, quadrinhos e animações são as formas mais populares dessas artes. (AMARAL; SOUZA; MONTEIRO, 2015:147)

¹⁴ O *fandom* é realizado de maneira diferente e pode significar diversas coisas em distintos microcontextos, em diferentes momentos de interação social, e até mesmo em plataformas distintas. Ser um fã no Tumblr pode significar uma coisa, ser um fã numa convenção pode significar outra. Pode haver muitos tipos diferentes de *fandom*, indo muito, muito além da noção de (*fandom*) afirmativo versus (*fandom*) transformativo como uma problemática binária. Podem existir todas as espécies de diferentes tipos, modos, níveis e hierarquias de *fandom*, que podem ser desempenhados de formas variadas. (HILLS; GRECO, 2015, p. 149)

A presença do “capital nostálgico” pode ser identificada através de coletas (publicações) extraídas da página oficial de Stranger Things (da Netflix). Nela, os organizadores publicam conteúdos que envolvem ícones, programas de televisão, filmes, desenhos infantis, dentre outros aspectos referentes aos anos 80 que provocam a participação de seus seguidores. Trata-se de resgatar na memória outros personagens de séries e filmes (em especial, norte-americanos), celebridades e apresentadores de televisão da época e correlacioná-los às potencialidades nostálgicas de Stranger Things. Para ilustrar o conceito do “capital nostálgico”, seguem duas publicações coletadas durante o processo de observação.

A primeira publicação apresenta objetos utilizados pelo personagem Lucas Sinclair. A presença do "capital nostálgico" é reconhecida na associação dos objetos com protagonistas de filmes da década de 80 pelos fãs. Um fã menciona: “Lucas foi Magaiver antes do próprio Magaiver”. Outro comenta: “lucas é tipo o Rambo de ST (Stranger Things)”. Outro responde: "falta a faca". A relação do “kit” utilizado pelo personagem é referenciada pelos seguintes personagens: o agente secreto MacGyver, da série MacGyver (1985) e pelo soldado Rambo do filme “Rambo - Preparado para Matar” (1982), como mostra a imagem abaixo extraída da referida página:



Figura 3: Publicação na página oficial “Stranger Things”¹⁵

A segunda publicação trata-se de uma montagem de um vídeo entre a personagem Eleven assistindo o “Xou da Xuxa” (programa infantil de sucesso nos anos 80). No vídeo, a apresentadora do programa infantil Xuxa sorteia uma carta enviada

¹⁵ Disponível em: <https://www.facebook.com/strangerthingsbr/>. Acessado em 20/02/2017

pela mãe de Will (Joyce Byers) que pede ajuda para achar o filho. Diz na carta que desde quando o filho desapareceu, coisas estranhas acontecem na casa dela, conforme a trama de *Stranger Things*.

Durante a participação dos fãs, o “capital nostálgico” torna-se presente pela associação com personagens da Turma da Xuxa, como mostram os comentários: “Será que o cãozinho Xuxo está no mundo invertido (lugar onde ficam as pessoas raptadas pelo monstro)?”, comenta um fã. Outro responde: “Será? Seria tão baixo astral?”. Outro fã comenta: “O Demagorgon (monstro da série) é a evolução do Dengue?”, indaga outro fã. Trata-se de resgatar um passado e trazê-lo para o presente. Pode-se dizer que os comentários associados às lembranças de determinados fãs, classificam determinados conteúdos através de uma disputa de conhecimentos sobre o programa infantil. Segue abaixo imagem referente à publicação.



Figura 4: Publicação Xuxa#StrangerThings na página oficial “Stranger Things”¹⁶

Observa-se aqui uma disputa de “capitais”, aqui no caso, “nostálgico” através do conhecimento de cada fã sobre a época (aqui relacionado pelo programa infantil). Bourdieu (2003) explica que o capital “científico” (específico do “capital simbólico”) é reconhecido pela competitividade entre os agentes de acordo com seus respectivos capitais, em que as regras do jogo podem ser alteradas no campo, de acordo com o poder do cada um deles. Ele defende que:

Esse capital, de um tipo inteiramente particular, repousa, por sua vez sobre o reconhecimento de uma competência que, para além dos efeitos, proporciona autoridade e contribui para definir não somente as regras do jogo, mas também as regularidades, as leis segundo as quais vão se distribuir os lucros nesse jogo, as leis que fazem que seja ou não importante escrever sobre tal

¹⁶ Disponível em: <https://www.facebook.com/strangerthingsbr/>. Acessado em 20/02/2017

tema, que é brilhante ou ultrapassado, e o que é mais compensador publicar (p.27)

Esse é o caso do “capital nostálgico” nas dinâmicas nas comunidades de Stranger Things. Pode-se dizer que existe um reconhecimento pelo capital investido na publicação de cada fã, de acordo com seu conhecimento sobre os anos 80. Durante a pesquisa realizada nas plataformas: Twitter, Instagram e Pinterest (acessadas através da *hashtag* #strangerthings), diversas produções artísticas que remetem os anos 80 reforçam a presença do “capital nostálgico”. Alguns fãs se aproveitam de referências da época para confecção de uma nova roupagem, agora associada à série, como por exemplo, o pôster do filme E.T. – O Extraterreste traduzido para E.L. (personagem Eleven). Montagem de fita cassete associada à trilha sonora: “Should I Stay or Should I Go”, *hit* dos anos 80 da banda inglesa The Clash. Além de um disco de vinil, marco da época, com aplicação da logomarca da série. Para ilustrar, seguem imagens coletadas:



Figura 5: *Fanarts* extraídas pela #strangerthings¹⁷

Durante a pesquisa de busca realizada com a *hashtag* #strangerthings, o compartilhamento de diversas *fanarts* que priorizam personagens e objetos relacionados aos anos 80 manipulados por técnicas de *design* é expressivo. São fotos tratadas por filtros da época e simuladas como se estivessem sido tiradas por máquinas polaróides; publicações de imagens com objetos representativos, tais como: binóculo, *walkman* e *walk talk*. São de signos de consumo formatados em: trilhas sonoras, cartazes em cenários, celebridades, jogos, e momentos do cinema da época que são experimentados pelo público.

Cabe ressaltar que as publicações nas plataformas pesquisadas que retratam algum aspecto nostálgico ficaram entre as mais comentadas, curtidas ou marcadas por

¹⁷ Fonte: *fanart* Fita Cassete: Twitter: #strangerthings. *fanart* E.L.: Pinterest: #strangerthings. *fanart*: Vinil: Instagram: #strangerthings. Acessado em 21/02/2017

fãs. Outros temas que obtiveram destaque foram: o cotidiano dos atores mirins, personagens, próximas temporadas, além de simulações com desenhos animados (como por exemplo: Snoopy¹⁸).

Todas as dinâmicas que envolvem o aspecto nostálgico de *Stranger Things* com referências dos anos 80 somente foram possíveis através da memória de espectadores que perceberam a semelhança ao referenciar tais signos (sons, imagens, etc.) através de lembranças, experiências ou conhecimentos sobre a época.

Considerações Finais

As referências nostálgicas em *Stranger Things* tornaram-se um diferencial nas principais discussões estabelecidas nas comunidades da série. Provocam lembranças e desafiam revisitar “lugares” da década de 80. Pode-se pressupor que o termo sugerido “capital nostálgico” identificado em publicações durante as dinâmicas na *web*, possivelmente, agencia conteúdos e hierarquiza determinada audiência, assim como na teoria bourdiana.

A discussão sobre possível ordenação de audiência é acentuada pela performance obtida nos compartilhamentos nas trocas sociais. Certamente, o “capital nostálgico” é elevado por àqueles que vivenciaram a década de 80, que expressam detalhes de suas lembranças e as associam facilmente com as cenas da série, como verificado nas publicações. Cabe ressaltar que a audiência de *Stranger Things* não se restringe apenas naqueles que vivenciaram determinada época (década de 80), mas também numa nova geração que experimenta essa sensação pela primeira vez através dos referenciais da própria série e, dessa maneira, buscam se inteirar sobre a década de 80 através de conteúdos disponibilizados na *web*, de conhecimentos adquiridos por familiares, amigos, ou pelos próprios compartilhamentos realizados por fãs de *Stranger Things*, uma espécie de agentes culturais ao promoverem relatos e experiências sobre a época às novas gerações. Essa aquisição de conhecimento está correlacionada ao “capital cultural” da teoria bourdiana, especialmente, nos aspectos: “incorporado”, em que o conhecimento é adquirido por herança familiar e amigos, e “objetivado” em que a transferência é realizada através de materiais de consulta (aqui no caso, associado aos conteúdos disponíveis na *web*).

¹⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5XPpm-igsRE> . Acessado em 22/02/2017

O termo sugerido “capital nostálgico” pode ser referenciado em outras dinâmicas de participação de conteúdos audiovisuais de diferentes épocas (graças aos serviços *on demand* que permitem revistar quaisquer conteúdos audiovisuais, sejam eles, séries, novelas ou filmes disponíveis), e também contribuir em estudos que estão a serviço da memória, comunicação e tecnologia.

Referências

AMARAL, A.; SOUZA, R. V.; MONTEIRO, C. **De westeros no #vemprarua à shippagem do beijo gay na TV brasileira. Ativismo de fãs: conceitos, resistências e práticas na cultura digital.** Galaxia (São Paulo, Online), n. 29, p. 141-154, jun. 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/gal/n29/1982-2553-gal-29-0141.pdf>

BOURDIEU, Pierre. **What Makes a Social Class? On the Theoretical and Practical Existence Of Groups.** Berkeley Journal of Sociology, n.32, 1987. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2290040/mod_resource/content/1/Bourdieu%20-%20What%20makes%20a%20social%20class.pdf

_____. **Os usos sociais da ciência: por uma sociologia clínica do campo científico.** São Paulo, Unesp, 2003. Disponível em: https://cienciastecnologiassociedades.files.wordpress.com/2011/10/pierre_bourdieu_-_os_usos_sociais_da_cic3aancia.pdf

BENAZZI, NACHAMKE. **O comportamento do consumo dos consumidores de vídeo on demand.** Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Comunicação, Consumo e Subjetividades do 4º Encontro de GTs - Comunicon, realizado nos dias 08, 09 e 10 de outubro de 2014. Disponível em: http://www.espm.br/download/Anais_Comunicon_2014/gts/gt_seis/GT06_Benazzi.pdf

CANNITO, Newton. **A TV 1.5. A Televisão na Era Digital.** Tese Doutorado. Escola de Comunicação e Artes - USP – Universidade de São Paulo. São Paulo. 2009. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27153/tde-21102010-103237/pt-br.php>

FECHINE, Yvana. **Transmídiação e cultura participativa: pensando as práticas textuais de agenciamento dos fãs de telenovelas brasileiras.** In: Revista Contracampo, v. 31, n. 1, ed. dezembro-março ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Págs: 5-22. Disponível em: <http://www.contracampo.uff.br/index.php/revista/article/viewFile/694/430>

GRECO, Clarisse. **O Fandom como Objeto e os Objetos do Fandom.** Entrevista com Matt Hills. Revista Matrizes. v.9.nº 1. Jan-Jun, 2015. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/viewFile/100678/99411>

HINE, Christine. **Virtual Ethnography: Chapter 3 - The Virtual Objects of Ethnographic.** Sage Publication. 2000.

_____. **Internet Research and Unobstrusive Methods.** University of Surrey. 2011.

JENKINS, Henry. **A Cultura da Convergência**. 2ª edição. São Paulo: Aleph, 2009.

LOPES, Maria Immacolata V. de. **Uma agenda metodológica presente para a pesquisa de recepção na América Latina**. In. JACKS, Nilda, et al. (orgs.). Análisis de recepción en América Latina: un recuento histórico com perspectivas al futuro. Quito-Ecuador: Editorial “Quipus”, CIESPAL, 2011. Disponível em:
<http://www.sacod.ufpr.br/portal/comunicacaomestrado/wpcontent/uploads/sites/10/2011/10/IMMACOLATA1.pdf>

NOGUEIRA, Maria Alice Nogueira; Catani, Afrânio. (Orgs.) (1998). Pierre Bourdieu. **Escritos em Educação**. Petrópolis: Vozes.

SILVA, Gilda Olinto do Valle. **Capital Cultural, Classe e Gênero em Bourdieu**. INFORMARE – Cadernos do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação. Volume 1. Páginas 24-36. 1995. Disponível em:
<http://ridi.ibict.br/bitstream/123456789/215/1/OlintoSilvaINFORMAREv1n2.pdf>