
“Stranger Things”: Nostalgia como Recurso Mercadológico e Representação das Juventudes¹

Aline PIMENTA²

Annie LATTARI³

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, PUC-Rio

RESUMO

O presente trabalho propõe uma reflexão sobre a apropriação da nostalgia como recurso mercadológico em narrativas audiovisuais. Para analisar a instrumentalização da nostalgia na busca por audiências, tomamos como referência a plataforma de *streaming* Netflix e mais especificamente a série “*Stranger Things*”, produto de sucesso desenvolvido a partir de tal recurso. Por se tratar de uma ficção seriada que aborda questões sobre infância e juventude, buscamos analisar o possível diálogo entre nostalgia e conceitos de juventudes inseridos na série, considerando primordialmente a juventude como uma construção social, assim como o próprio fenômeno nostálgico.

PALAVRAS-CHAVE: ficção seriada; juventude; fãs; cultura fandom; nostalgia.

A nostalgia como recurso mercadológico

Pensar sobre a nostalgia como recurso mercadológico implica pensar em conexões emocionais e afetivas que remetem ao passado como forma de diferenciação e atração de consumidores para objetos e narrativas. Segundo Ana Paula Goulart Ribeiro (2018), em seu artigo “Mercado da nostalgia e narrativas audiovisuais”, tal conexão com o passado pode ser dar não somente como referência histórica e cultural, mas também como espaço de experiência ou modelo estético.

Ainda segundo Ribeiro (2018), a nostalgia, como objeto de consumo, está presente em diferentes indústrias, mas nos meios de comunicação é onde ganha maior visibilidade e poder de agenciamento social. As narrativas audiovisuais seriam, assim, produtos que

¹ Trabalho apresentado no GP Ficção Seriada, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Curso de Comunicação da PUC-Rio, e-mail: alinepimentatavora@uol.com.br.

³ Mestranda do Curso de Comunicação da PUC-Rio, e-mail: annielattaribraga@gmail.com.

nos proporcionam uma rica possibilidade de análise da nostalgia como recurso mercadológico.

Nem toda referência ao passado, porém, pode ser considerada como um recurso nostálgico. Segundo Ribeiro (2018, [p. 2]), "O vocábulo nostalgia foi usado pela primeira vez na Europa no século XVII, para se referir à patologia provocada pelo “desejo de voltar para casa”.

Com a modernidade, a percepção de aceleração do tempo se intensificou e, com ela, “a consciência da mudança inexorável, da transitoriedade da existência (FREUD, 1989 *apud* RIBEIRO, 2018, [p. 2]). Ao mesmo tempo em que a modernidade promoveu a ruptura com a tradição e a valorização do novo, trouxe também o desejo de parar o tempo. A nostalgia seria, assim, “um tipo particular de prática mnemônica, na qual a temporalidade é tensionada por um movimento que tende a valorizar o passado em detrimento do futuro” (RIBEIRO; MADUEL, 2017 *apud* RIBEIRO, 2018, [p. 2]).

Para Von Mühlen, Barth e Sanfelice (2019), a nostalgia representa o desejo de volta a um tempo privilegiado em que obstáculos externos não afetavam, tão intensamente, os anseios de realização pessoal. Vale dizer que essa não é, porém, uma novidade dos tempos atuais. Ribeiro (2018) nos conta que já no século XVII, a nostalgia foi uma dimensão importante do romantismo, como resistência à modernização capitalista, onde o passado era visto como espaço dos autênticos valores morais, políticos ou estéticos.

Ribeiro (2018) considera marcante no mercado de nostalgia em geral a apropriação do passado de forma fragmentada, com o objetivo de produzir familiaridade e conexão emocional do consumidor com o produto em questão. Algumas vezes, a nostalgia é utilizada ao mostrar um passado glorioso, de grandes feitos e personalidades. Em outros casos, busca acionar a memória do trivial e cotidiano, daquilo que foi vivido e experimentado pelo público consumidor em sua infância e juventude. Assim constitui-se um valioso recurso mercadológico, na medida em que a infância e a juventude são vistas em nossa cultura como idades de ouro, às quais os adultos desejam retornar. Segundo Castellano e Meimaridis (2017, p. 65), trata-se de “uma estratégia de manejo do tempo em um contexto em que ele parece cada vez mais fugidio”.

Para Ribeiro (2017), o investimento no recurso da nostalgia por parte de diferentes indústrias torna-se efetivamente vantajoso exatamente por acionar a forte capacidade de lembrança e associação dos consumidores. Baseado nas teorias de Pierre Bourdieu, o

chamado “capital nostálgico” seria, assim, o produto do engajamento de uma comunidade e o compartilhamento de afinidades a partir do afeto provocado pelo passado, compreendendo, assim, a união do conceito de “capital” com o potencial nostálgico contido em algum produto.

Segundo Castellano e Meimaridis (2017 *apud* VON MÜHLEN; BARTH; SANFELICE, 2019) houve uma notável mudança na percepção do termo nostalgia na atualidade, passando a um significado positivo, ligado a um passado reconfortante. Tal ressignificação é fortemente percebida na ficção seriada, via *streaming*, que se apropria do “boom de nostalgia” (NIEMEYER, 2014 *apud* VON MÜHLEN; BARTH; SANFELICE, 2019) para compor seus enredos, buscando oferecer um conteúdo mais seletivo (MOOK; MITCHEL, 2019 *apud* VON MÜHLEN; BARTH; SANFELICE, 2019), de acordo com as particularidades dos espectadores.

A Netflix e a instrumentalização da nostalgia

Ao tratarmos da instrumentalização da nostalgia em produtos midiáticos contemporâneos, podemos ratificar que “a pregnância da nostalgia hoje, nos parece, adquire força e potência quando articulada à *experiência*, ou seja, aos modos como ela se enraíza, plasma, configura em ações e textos” (LEAL; BORGES; LAGE, 2018, p. 48, grifo dos autores). Dentro desse contexto, “é notável nos últimos anos uma popularização de remakes, reboots, revivals e releituras de produtos televisivos” (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2017, p. 61).

Um dos exemplos de veículo que se utiliza desse recurso é a Netflix, provedora global de filmes e séries de televisão via *streaming* sediada em Los Gatos, Califórnia. A empresa possui atualmente mais de 180 milhões de assinantes, em mais de 190 países, atuando como a principal referência mercadológica de oferta de produtos multimídia *on demand*.

Porém, devemos evocar que mudanças relevantes na forma de consumo de conteúdos midiáticos antecedem à chegada do *streaming*. A partir dos anos 80, com a chegada do videocassete, proporcionando um modo particular de consumo de conteúdo audiovisual, extingue-se a restrição da exibição de seriados, filmes e curtas-metragens às salas de cinema (FIGUEIRÓ, 2017 *apud* VON MÜHLEN; BARTH; SANFELICE, 2019), gerando, desta forma, a primeira ideia de mobilidade e personalização que são as

bases do modelo *on demand* (TRYON, 2013 *apud* VON MÜHLEN; BARTH; SANFELICE, 2019).

Além de oferecer um amplo catálogo de produtos e uma experiência altamente personalizada a um custo mensal acessível, Castellano e Meimaridis (2017 *apud* VON MÜHLEN; BARTH; SANFELICE, 2019) identificam a espectralidade, ou seja, a tendência a provocar uma mudança no comportamento dos espectadores, como um dos fatores de sucesso da Netflix. Através de seu modelo de distribuição, a Netflix permite que o usuário escolha seu próprio horário para assistir aos filmes e séries oferecidos em seu vasto catálogo, eliminando as restrições da prática conhecida como *appointment viewing*, referente ao único modelo de consumo oferecido pelas emissoras de TV abertas e fechadas, onde os conteúdos são exibidos de acordo com a programação da emissora, e não por escolha do espectador.

Em um contexto de ampla oferta de produtos midiáticos e com o fim do *appointment viewing* como única forma de espectralidade possível, cresce a disputa pela audiência. Para Castellano e Meimaridis (2017), a instrumentalização da nostalgia constitui-se como um importante recurso para aquisição e manutenção de espectadores em um mercado cada vez mais competitivo, recurso este estrategicamente utilizado pela Netflix. Para as autoras, a “Netflix tem se destacado por trazer de volta séries canceladas/terminadas, como também por instrumentalizar a nostalgia, produzindo conteúdo direcionado a fãs saudosistas, em um processo que chamamos de ‘retomada da audiência’” (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2017, p. 61).

A volta da série *Arrested Development* na Netflix, em 2013, pode ser aqui entendida como uma das primeiras medidas da empresa alinhadas à estratégia de “retomada da audiência” (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2017, p. 61). Inicialmente veiculada pela Fox, entre 2003 e 2006, quando então foi cancelada por não atingir a audiência esperada mesmo apresentando uma comunidade ativa de fãs, *Arrested Development* teve uma nova temporada produzida pela Netflix, em 2013.

A partir de então, novas temporadas ou releituras de séries de sucesso do passado foram produzidas pela Netflix. Destacamos, em 2016, a retomada de *Gilmore Girls: a year in the life*, considerado o mais bem-sucedido caso de retorno comercial e midiático de séries canceladas na plataforma. Grande parte das interações de fãs da série nas redes sociais em seu relançamento foi protagonizada por jovens adultos que eram adolescentes no momento de exibição da versão original. Este fato, somado ao mecanismo do

algoritmo, que possibilita à empresa aferir continuamente as preferências de seus assinantes, despertou o interesse no aproveitamento de tal onda nostálgica em um novo produto, surgindo assim a série “*Stranger Things*” (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2017).

“*Stranger Things*”: Transformação da onda nostálgica em um produto de sucesso

A criação de “*Stranger Things*” é recorrentemente apontada como uma evidência da estratégia da Netflix em capitalizar em cima de um interesse do público por produções que tematizassem os anos 1980 e pelos próprios filmes da época, muito buscados em sua plataforma (VON MÜHLEN; BARTH; SANFELICE, 2019, p. 245).

“*Stranger Things*” é uma série de televisão americana de ficção científica e terror criada, escrita e dirigida pelos irmãos Matt e Ross Duffer, com produção executiva dos próprios irmãos Duffer, Shawn Levy e Dan Cohen. A primeira temporada foi disponibilizada pela Netflix em 15 de julho de 2016 e contém oito episódios. Outras duas temporadas foram produzidas até o presente momento, totalizando 25 episódios.

A série, que se passa na década de 1980, é altamente tematizada pelos elementos culturais da época, com uma trilha sonora remetente aos marcantes sintetizadores do período e inúmeras referências a obras de Steven Spielberg, John Carpenter e Stephen King, considerados as grandes inspirações dos irmãos Duffer para a realização do projeto (LEAL; BORGES; LAGE, 2018).

Na trama da primeira temporada, um garoto chamado Will desaparece misteriosamente na pequena cidade de Hawkins, no estado americano de Indiana, e faz seus amigos partirem em sua busca. No caminho, encontram Eleven, uma estranha garota com poderes telecinéticos.

“*Stranger Things*” utiliza múltiplos recursos e “gatilhos de memória” que vão sendo disparados ao longo das cenas com o objetivo de trazer à tona a atmosfera dos anos 1980: ambientação dos cenários, figurinos, trilha sonora, referências a inúmeros sucessos cinematográficos da época, além de uma série de objetos que, por terem sido extintos do mercado em função da rápida evolução tecnológica das últimas décadas, contribuem para marcar o período retratado, como aparelhos de *walkie-talkies*, fitas cassete, fotografias analógicas e telefone fixo com fio, o qual tem destaque na trama por ser a primeira forma de comunicação de Will com a mãe após seu desaparecimento. Para Von Mühlen, Barth

e Sanfelice (2019), tais gatilhos são implícitos e vão além do que o espectador consegue identificar racionalmente.

O jogo de RPG (*role playing game*) “*Dungeons & Dragons*”, por exemplo, presente como o passatempo preferido do grupo de quatro amigos que inicia a trama, remete à simplicidade do universo infantil e ao “[...] 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” (VON MÜHLEN; BARTH; SANFELICE, 2019, p. 253). O mesmo desejo de volta ao passado pode ser observado nas cenas em que os personagens andam de bicicleta à noite, em uma rua deserta, remetendo a uma liberdade que já não faz mais parte da vida das crianças nascidas nos tempos atuais. As mesmas bicicletas fazem referência às aventuras entre amigos presentes em cenas do longa-metragem *E.T – O Extraterrestre*, lançado em 1982.

A personagem de Eleven, além de remeter à fantasia infantil de ter poderes sobrenaturais, também reúne várias referências ao filme *E.T.*: assim como o extraterrestre, ela é escondida dentro de casa, sem que nenhum adulto perceba, é inserida em um grupo de amigos e faz uso das suas habilidades para protegê-los (VON MÜHLEN; BARTH; SANFELICE, 2019).

Eleven foge de um laboratório, onde o figurino utilizado e a atmosfera sombria e tensa remetem ao longa-metragem *Alien*, lançado em 1979, provocando no espectador a “mesma apreensão sentida ao assistir a tais obras” (VON MÜHLEN; BARTH; SANFELICE, 2019, p. 256). Tal laboratório, onde são realizadas pesquisas secretas da CIA (agência de inteligência do governo americano), remete ao período de Guerra Fria, trazendo à tona a grande tensão vivida na época com relação aos projetos científicos experimentais e à espionagem usadas como táticas de guerra de um mundo dividido pela disputa de poder entre Estados Unidos e União Soviética. Para Lindstrom (2016 *apud* VON MÜHLEN; BARTH; SANFELICE, 2019, p. 255), “a ação associativa, é muito mais forte e eficaz quando atrelada a situações que envolvem medo do que em condições de tranquilidade.

Através do personagem Dustin percebemos outra referência cinematográfica da época: o filme *The Goonies* (*Os Goonies*), de Steven Spielberg, lançado em 1985. Para Von Mühlen, Barth e Sanfelice (2019), a doença de Dustin, displasia cleidocraniana, que atrasa o nascimento dos dentes permanentes e dificulta a fala e a mastigação, lembraria o

personagem Mikey, dos Goonies, que usava aparelho nos dentes e, por ser asmático, estava sempre acompanhado de uma “bombinha”.

As especificidades citadas são características marcantes dos personagens e, levando em conta que os dois são caçoados em razão delas, tendem a desencadear, no cérebro do espectador – pela ação dos neurônios espelho -, uma reação empática muito forte (LINDSTROM, 2016 *apud* VON MÜHLEN; BARTH; SANFELICE, 2019, p. 253).

Como conexão complementar, o ator que fez o personagem de Mikey em Os Goonies, Sean Astin, hoje com 49 anos, atuou em “*Stranger Things*” como Bob, namorado de Joyce Byers, a mãe de Will.

A atriz Winona Ryder, que na série atua como a personagem Joyce, protagonizou diversos longa-metragens ao longo de sua carreira, sempre em papéis condizentes com sua faixa etária na época. Em “*Stranger Things*”, a atriz, já em idade madura, atua como mãe de um jovem, Jonathan, e de uma criança, Will, representando, assim, “[...] um ponto forte de capital nostálgico, visto que a audiência a acompanhou desde a juventude à maturidade e, também, viveu essa mudança de ciclo” (VON MÜHLEN; BARTH; SANFELICE, 2019, p. 258).

São inúmeros os exemplos de mecanismos nostálgicos que contribuem para que “*Stranger Things*” cumpra o objetivo de trazer familiaridade ao espectador. Mais do que buscar originalidade, é o recurso da familiaridade que aciona a memória afetiva, gerando, assim, “[...] uma resposta intensa e positiva por parte dos espectadores” (VON MÜHLEN; BARTH; SANFELICE, 2019, p. 246).

Representação de diferentes juventudes em “*Stranger Things*”

Além de abordar questões ligadas à nostalgia como recurso mercadológico, exemplificadas pela atuação estratégica da Netflix e pela série “*Stranger Things*” como produto oriundo de tal estratégia, este trabalho também propõe analisar a representação da juventude na obra supracitada. Para esta tarefa, escolhemos o segundo episódio da primeira temporada, por se tratar de um episódio em que percebemos a maior presença e destaque do núcleo adolescente da trama.

Ao iniciarmos esta reflexão, é importante considerar a compreensão da juventude como construção social. De acordo com Luís Antonio Groppo (2000, p. 8), “[...] a juventude é uma concepção, representação ou criação simbólica, fabricada pelos grupos

sociais ou pelos próprios indivíduos tidos como jovens, para significar uma série de comportamentos e atitudes a ela atribuídos”.

Ainda segundo o mesmo autor (GROPPO, 2015a), a juventude foi convertida pela sociedade de consumo em “juvenilidade” ou “juvenilização”, representando o estilo de vida ou modo de ser mais desejado. A juventude não somente é convertida em signo para a comercialização de produtos e atração de consumidores como também se realiza através do consumo. Desta forma, assim como a nostalgia, podemos entender também a juventude como recurso mercadológico presente na concepção da série “*Stranger Things*”.

A partir da análise do referido episódio, destacamos algumas cenas, estabelecendo o diálogo com questões ligadas à ideia de juventude como “construção social”.

Moratória social: uma condição não-homogênea

Analisando os primeiros minutos do episódio mencionado, vemos uma cena em que o jovem Jonathan serve o café da manhã para sua mãe, Joyce, que se mostra visivelmente abalada pelo desaparecimento de seu filho mais novo, Will (FIGURA 1). Percebe-se que não há uma figura paterna presente. Vemos claramente aqui uma inversão de papéis sociais: a mãe, supostamente a cuidadora, é cuidada por seu filho, tendo a alimentação, uma das funções mais básicas do cuidado materno, como contexto.

Figura 1 – Jonathan serve café para sua mãe



Fonte: Frame *Stranger Things*. Direção: Duffer Brothers. : Netflix. 2016

Segundo Mannheim (1968 *apud* GROPPPO, 2015b), a modernidade confere à juventude a condição de moratória social: separados do mundo adulto de forma relativa, os jovens vivenciam um tempo de experiências que lhes permite um ensaio para os papéis exigidos pela sociedade na vida adulta. Tal concepção, porém, não é uma condição homogênea para todos os indivíduos. Através da cena analisada, percebemos que

Jonathan, apesar de jovem, também já era de certa forma adulto, uma vez que seu papel é cuidar de sua mãe, e não ser cuidado por ela. Entendendo que nem todo jovem vive a juventude da mesma forma, Cláudia Rezende (1989 *apud* GROPPPO, 2000) sugere o uso do termo “juventudes”, no plural, para dar conta da diversidade de vivências desta fase da vida.

Jovem demais em alguns momentos, jovem de menos em outros

Ainda a respeito do personagem de Jonathan, vemos posteriormente uma cena em que ele pede a Hopper, delegado da cidade, para participar das buscas policiais por seu irmão Will. Hopper nega e diz que ele deve ficar em casa, com sua mãe (FIGURA 2).

Figura 2 – Jonathan e Hopper



Fonte: Frame *Stranger Things*. Direção: Duffer Brothers. : Netflix. 2016

Segundo Pierre Bourdieu (2003, p. 51) a juventude “é só uma palavra”, na medida em que as divisões das idades são arbitrárias e que as fronteiras entre elas são estabelecidas por uma disputa de poder. “Os velhos têm interesse em remeter os jovens para a juventude, assim como os jovens têm interesse em remeter os velhos para a velhice” (BOURDIEU, 2003, p. 162). Percebemos as fronteiras das divisões etárias em movimento quando o enredo nos mostra que Jonathan é jovem demais para participar das buscas policiais, mas é adulto o suficiente para cuidar de sua mãe.

Complementando esta reflexão, vale dizer que no desenrolar da narrativa, Jonathan e outros personagens do núcleo jovem terão um papel decisivo no combate ao grande inimigo que ameaça a cidade, *Demogorgon*, o que nos remete novamente a Mannheim (1968 *apud* GROPPPO, 2000) e sua ênfase no potencial transformador da juventude: recurso latente de cuja mobilização depende a vitalidade de uma sociedade.

A coexistência de diferentes juventudes

Em momento posterior do mesmo episódio, vemos cenas que se passam no Colégio *Hawkins*, onde estudam os jovens do *high school*, equivalente ao ensino médio brasileiro.

Um grupo de amigos conversa no corredor sobre uma festa que acontecerá na casa de um deles, Steve, quando então Jonathan entra na escola, sozinho, e afixa um cartaz sobre o desaparecimento de seu irmão no mural de avisos (FIGURAS 3 e 4). A solidão de Jonathan contrasta com a presença dos demais jovens reunidos em grupo. Jonathan claramente é excluído deste círculo. Apesar de também ser jovem e estudar na mesma escola, Jonathan vive uma outra juventude, não compartilhando com este grupo o mesmo estilo de vida ou realidade socioeconômica.

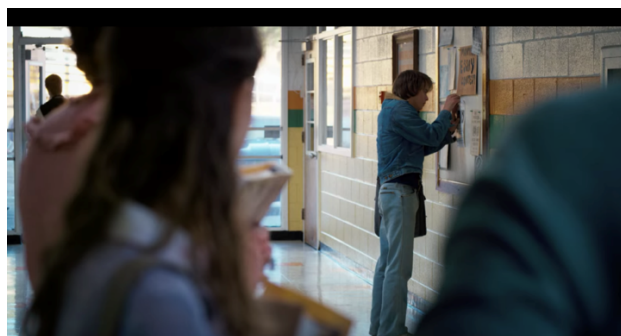
Figura 3- Os jovens do “*Hawkins High School*”



Fonte: Frame *Stranger Things*. Direção: Duffer Brothers. : Netflix. 2016

Para Pais (1990), o grande desafio da sociologia seria o da desmistificação da juventude como entidade homogênea, uma vez que ela assim pode ser compreendida quando comparada com outras gerações ou heterogênea, quando analisada como conjunto social, com atributos que diferenciam os jovens uns dos outros.

Figura 4 – O solitário Jonathan



Fonte: Frame *Stranger Things*. Direção: Duffer Brothers. : Netflix. 2016

Jovens, lazer e transgressão

Em cenas que se sucedem, vemos o mesmo grupo de amigos reunidos na casa de Steve, cujos pais estão viajando. A casa é grande, espaçosa, bem decorada, com uma piscina.

Steve desafia Nancy com a beber rapidamente o conteúdo de uma lata de cerveja (FIGURA 5), o que nos remete a Le Breton (2009). Segundo o autor, o jogo com o risco alimenta a confiança do jovem em seus próprios recursos. Nesse sentido, no processo de constituição como indivíduo, os limites simbólicos são fundamentais na relação do jovem com os outros e com o mundo. “O confronto consigo mesmo e com os outros é pôr-se à prova na busca de si mesmo” (LE BRETON, 2009, p. 39).

Ainda segundo Le Breton (2009), o álcool é valorizado em nossa sociedade e o fato de ser resistente a ele provoca a admiração dos pares.

Muitas vezes, para as jovens gerações, o álcool ganha a aura das coisas valorizadas pelos adultos, mas ainda proibidas ou limitadas. Consumi-lo entre colegas proporciona a deliciosa sensação da transgressão e acentua a cumplicidade. Exploração relativamente controlada da vertigem, para o imaginário cultural, ele participa do convívio, suspende as inibições, põe em condições de desfrutar plenamente da festa (LE BRETON, 2009, p. 52).

Vemos o grupo conversando, bebendo, ouvindo música e se lançando à piscina ao final (FIGURA 6). Jonathan, mais uma vez excluído, depara-se por acaso com o evento enquanto estava fotografando pistas que pudessem elucidar o desaparecimento de seu irmão. Ele observa o grupo de longe e registra alguns momentos com sua câmera fotográfica. Não tendo sido convidado para a festa e não pertencendo àquele universo, sua única forma de participar da cena é observá-la à distância, escondido, sem ser percebido.

Pais (1993) também nos traz uma importante perspectiva sobre como o lazer e o tempo de “não fazer nada” podem nos dizer muito sobre as diferentes nuances das culturas juvenis.

É, aliás, em torno das atividades de lazer que a juventude ganha, em certo sentido, especificidade unitária, mas é também a partir dessas atividades que melhor podemos compreender as diferentes culturas juvenis e, a partir destas, a juventude na sua diversidade (PAIS, 1993, p. 329).

Figura 5 – O grupo se diverte na festa



Fonte: Frame *Stranger Things*. Direção: Duffer Brothers. : Netflix. 2016

Figura 6 – Os jovens se jogam na piscina



Fonte: Frame *Stranger Things*. Direção: Duffer Brothers. : Netflix. 2016

Ritos de passagem da juventude na modernidade

Após a festa, Steve e Nancy acabam passando a primeira noite juntos. É ela quem toma a iniciativa e se despe, demonstrando estar decidida a viver tal experiência (FIGURA 7).

Para Morin (1986 *apud* GROPPPO, 2015b, p. 7), as sociedades modernas não possuem significativos ritos de passagem que marcam claramente a mudança de um grupo etário a outro: “vai se ‘adolescendo’ e ‘amadurecendo’ gradativamente”. Assim, as experiências vividas pelos jovens na transição rumo à maturidade, aproximam-se mais de um “processo” do que de uma ruptura e novas vivências da juventude moderna, como a primeira noite de um casal de namorados, vão constituindo a transição do indivíduo de uma fase a outra.

Figura 7 – Nancy no quarto de Steve



Fonte: Frame *Stranger Things*. Direção: Duffer Brothers. : Netflix. 2016

Considerações finais

Considerando que “[...] a nostalgia ancora-se no tempo presente, de onde parte em forma de narrativas, estilos e ações” (SANTA CRUZ, 2018, p. 7) e da mesma forma, “[...] talvez o aspecto mais cativante da nostalgia resida na riqueza de facetas que esta noção generosamente é capaz de apresentar ao cruzar, tocar ou tangenciar questões humanas de diversas naturezas” (SANTA CRUZ, 2018, p. 7), ao analisarmos as práticas nostálgicas em torno de “*Stranger Things*” podemos identificar o fenômeno supracitado como elemento integrante às práticas socioculturais da atualidade. Segundo Castellano e Meimaridis (2017), é possível perceber a recente proliferação na produção televisiva americana de obras consideradas “nostálgicas”. Em alguns casos, são produções que apresentam momentos histórico-culturais do passado. Em outros, são releituras de produtos previamente bem-sucedidos. Dentro desse contexto, a ficção seriada dos irmãos Duffer, pode representar uma “[...] retomada de um passado próximo, possível de ser lembrado pelo espectador como parte de sua própria memória afetiva” (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2017, p. 63).

A série “[...] pode ser vista como uma grande homenagem à infância no subúrbio dos Estados Unidos” (LEAL; BORGES; LAGE, 2018, p. 52), permitindo que o espectador viva “[...] o que teria sido os anos 1980 – e, ao fim, concordar que foi uma época especial, digna de despertar saudades ou mesmo uma admiração resignada naqueles que não a vivenciaram” (LEAL; BORGES; LAGE, 2018, p. 52).

Por se tratar de uma ficção seriada que aborda questões sobre a infância e juventude, objetivamos com este trabalho propor uma reflexão sobre o possível diálogo entre nostalgia e conceitos de juventudes inseridos na obra “*Stranger Things*”,

principalmente no episódio analisado. Para isso, podemos considerar primordialmente a juventude como uma construção social, assim como o próprio fenômeno nostálgico.

Referências

BOURDIEU, Pierre. *Questões de sociologia*. Lisboa: Fim de Século, 2003.

CASTELLANO, Mayka; MEIMARIDIS, Melina. Produção televisiva e instrumentalização da nostalgia: o caso Netflix. *Revista GEMInIS*, São Carlos, SP, v. 8, n. 1, p. 60-86, jul. 2017. Disponível em: <http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/281>. Acesso em: 19 maio 2020.

GROPPO, Luís Antonio. *Juventude: ensaios sobre sociologia e história das juventudes modernas*. Rio de Janeiro: DIFEL, 2000.

GROPPO, Luís Antonio. Teorias críticas da juventude: geração, moratória social e subculturas juvenis. *Em tese*, Florianópolis, v. 12, n. 1, p. 4-33, jan./jul., 2015b. DOI: 10.5007/1806-5023.2015v12n1p4. Acesso em: 29 jun. 2020.

GROPPO, Luís Antonio. Teorias pós-críticas da juventude: juvenilização, tribalismo e socialização ativa. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, Manizales, v. 13, n. 2, p. 567-579, jul./dez. 2015a. DOI: 10.11600/1692715x.1321300514. Disponível em: <http://revistaumanizales.cinde.org.co/rlicsnj/index.php/Revista-Latinoamericana/article/view/2014>. Acesso em: 19 maio 2020.

LE BRETON, David. *Conduas de risco: dos jogos de morte ao jogo de viver*. Campinas, SP: Autores Associados, 2009.

LEAL, Bruno Souza; BORGES, Felipe; LAGE, Igor. Experiências de nostalgia: de Stranger Things a Vozes de Tchernóbil, diferentes construções nostálgicas. In: SANTA CRUZ, Lucia; FERRAZ Talitha (org.). *Nostalgias e mídia: no caleidoscópio do tempo*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2018. p. 47-67.

PAIS, José Machado. A construção sociológica da juventude: alguns contributos. *Análise social*, Lisboa, v. XXV, n. 105-106, p. 139-165, 1990. Disponível em: <http://analisesocial.ics.ul.pt/documentos/1223033657F3sBS8rp1Yj72MI3.pdf>. Acesso em: 01 ago. 2019.

PAIS, José Machado. *Culturas juvenis*. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1993.

RIBEIRO, Tadeu. O capital nostálgico e o fenômeno Stranger Things. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 40., 2017, Curitiba, PR. *Anais [...]*, 2017. p. 1-15. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-1724-1.pdf>. Acesso em: 24 maio 2020.

RIBEIRO, Ana Paula Goulart. Mercado da nostalgia e narrativas audiovisuais. *E-Compós*, local, v. 21, n. 3, [p. 1-15], set./dez. 2018. DOI: 10.30962/ec.1491. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/1491/1861>. Acesso em: 19 maio 2020.

SANTA CRUZ, Lucia. A propósito da nostalgia. In: SANTA CRUZ, Lucia; FERRAZ Talitha (org.). *Nostalgias e mídia: no caleidoscópio do tempo*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2018. p. 5-13.

VON MÜHLEN, Caroline; BARTH, Mauricio; SANFELICE, Gustavo Roesse. O capital nostálgico em webseries: o caso Stranger Things. *Navus: Revista de Gestão e Tecnologia*, Santa Catarina, v. 9, n. 4, p. 245-263, out./dez. 2019. DOI: 10.22279/navus.2019.v9n4.p245-263.937. Disponível em: <http://navus.sc.senac.br/index.php/navus/article/view/937/pdf>. Acesso em: 30 jun. 2020.