

***Lo-fi e vaporwave: a nostalgia, seus efeitos e suas referências no entretenimento audiovisual a partir da experiência em Astro Gato*¹**

ORSOLON, Bruno²
ALVES, Marcia Maria³
VIANA, Lucina Reitenbach⁴
UNICURITIBA, Curitiba, PR

RESUMO

Este artigo aborda nostalgia, explorando sua relação com o mercado do entretenimento, principalmente o audiovisual. Parte-se da revisão bibliográfica sobre a temática da nostalgia e seus conceitos estéticos principais: *lo-fi* e *vaporwave*, revelando que sua utilização como recurso narrativo pode ser ao mesmo tempo estratégica para influenciar o consumo, como pode também ser benéfica para o ser humano (ADAMS, 2014), na medida em que novas apropriações feitas pelas gerações atuais, que demonstram outras formas de lidar com esse sentimento, tais como a fruição artística realizada como experiência de ensino. Complementarmente, é apresentado e discutido o processo de produção da série em animação intitulada *Astro Gato* (CIRCLE MAN STUDIO, 2019), projeto experimental acadêmico que conta com uma temática nostálgica, a história de um gato que selou um contrato com a morte.

PALAVRAS-CHAVE: Nostalgia, Cinema, , Animação, *Lo-fi*, *Vaporwave*.

INTRODUÇÃO

O vocábulo *nostalgia* incide de forma recorrente da sociedade contemporânea, assim como é também recorrente a presença desse sentimento que também se tornou parte do cotidiano mas, nem sempre, sentir nostalgia foi associado a algo benéfico. Com a popularização atual do termo, a indústria do entretenimento passou a experimentar a utilização do conceito da nostalgia em suas produções e atualmente isso pode ser visto em diversos produtos audiovisuais, entre os quais estão filmes, séries e jogos. Diante dessa situação, este artigo tem como foco apresentar o conceito de nostalgia e observar

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Graduado em Design de Animação pelo Centro Universitário Curitiba - UNICURITIBA. Curitiba – PR. E-mail: brunorsolon@hotmail.com

³ Doutora em Design, Professora Orientadora de Projeto Integrador no curso de Design de Animação e do Curso de Jogos Digitais– Centro Universitário Curitiba – UNICURITIBA. Curitiba – PR. E-mail: alvesmarcia@gmail.com

⁴ Doutora em Comunicação e Linguagem pela UTP-PR, Pós-Doutora em Comunicação pela UNISINOS-RS, Professora Supervisora de Projeto Integrador do Curso de Design de Animação e do Curso de Jogos Digitais no Centro Universitário Curitiba – UNICURITIBA. Curitiba – PR. E-mail: lu@comdpi.com.br

como ela se apresenta no mercado do entretenimento, principalmente no segmento audiovisual. Com isso em mente, o tema será apresentado a partir da revisão bibliográfica e da análise de obras audiovisuais que de alguma maneira se encaixam com esse conceito. Por fim, será discutido o processo de criação e de produção da série em animação *Astro Gato* (CIRCLE MAN STUDIO, 2019)⁵, obra que se apropria desse conceito de nostalgia para a produção de entretenimento, a partir da visão autoral do jovem artista *Bruno Orsolon*.

A NOSTALGIA E O AUDIOVISUAL CONTEMPORÂNEO

No século XVII a nostalgia era sabidamente considerada como um indício de distúrbio psicológico a partir da observação do comportamento de soldados em situação de guerra, pois sua baixa saúde física e mental era comumente relacionada à saudade que sentiam de suas casas, famílias e amigos. Da mesma maneira o *banzo*, conhecido como uma doença brasileira decorrente da nostalgia percebida nos escravos africanos transportados para o Brasil, cuja incorporação do uso “parece ter sido incorporado ao léxico oficial apenas na segunda metade do século XIX” (ODA, 2008, p.736), cuja fonte da definição aponta para o dicionário de Frei Domingos Vieira:

processo psicológico causado pela desculturação, que levava os negros africanos escravizados, transportados para terras distantes, a um estado inicial de forte excitação, seguido de ímpetos de destruição e depois a uma nostalgia profunda, que induzia à apatia, à inanição e, por vezes, à loucura e à morte (Frei Domingos de Vieira, apud ODA, 2008, p. 738)

É também parte do entendimento de senso comum pensar que viver no passado ao invés de viver no presente pode estar associado a um sentimento de depressão mas, atualmente a nostalgia começou a ser vista como algo possivelmente benéfico (ADAMS, 2014). Foi quando em 1999 um professor de psicologia que lecionava na universidade de *Southampton* nos Estados Unidos fez uma descoberta que mudou tudo. Seu nome é Constantine Sedikides e é natural da Grécia. Na época que lecionava nos Estados Unidos ele costumava sentir muita saudade de sua terra natal, mas ao analisar esses sentimentos percebeu que ao invés de causar depressão, a nostalgia ajudava a enxergar toda a jornada que fez em sua vida até aquele momento e isso o fazia sentir-se feliz e otimista sobre o futuro (ADAMS, 2014).

⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TXozQA5xUTQ>

Diante desse apontamento, começaram-se os estudos sobre nostalgia e foi descoberto que este sentimento funciona como um mecanismo de defesa para a solidão e a alienação. O ser humano usa a nostalgia para compensar um estado de desconforto, como pode ser visto no comportamento que mulheres em campos de concentração durante o holocausto costumavam ter, em que, para lutar contra a fome elas conversavam sobre refeições que haviam tido com seus familiares e trocavam receitas, justificando a definição para o sentimento de nostalgia “como o desejo sentimental pelo passado” (SEDIKIDES, 2018. p. 48).

Já em 1990 a indústria da publicidade começa a usufruir da nostalgia como argumento, produzindo campanhas direcionadas aos idosos utilizando recursos de *marketing* que refletiam nos anos 1930-1940. A nostalgia empregada como recurso publicitário não é exatamente a mesma que Sedikides descreve, mas compartilha do significado de felicidade e passado (KOENIG, 2018). A nostalgia empregada como recurso pelo *marketing* tenta trazer a sensação de uma época anterior focando nos seus pontos positivos. A indústria continuou utilizando a nostalgia como recurso publicitário em suas campanhas com um forte foco na geração Y (*Millenials* 1981-1996), que apresenta uma característica muito peculiar de sentir nostalgia em uma idade bem jovem (KOENIG, 2018).

Uma prática muito conhecida da indústria do entretenimento, principalmente do audiovisual, ao empregar a nostalgia como recurso estético em suas produções é por meio de *reboots* e *remakes*, que são parecidos com as obras originais, mas possuem algumas diferenças. Quando uma obra original é refeita mantendo boa parte de suas características originais como história e personagens, é considerada um *remake* (KOSKI, 2015). Um exemplo é o game *Final Fantasy VII* (SQUARE ENIX, 1997) que foi refeito em *Final Fantasy VII Remake* (SQUARE ENIX, 2020) Na imagem abaixo podemos ver à esquerda o jogo original de 1997 e a direita o *remake* de 2020:



Figura 01: *Final Fantasy 7 Remake*

Fonte: REDDIT. *Final Fantasy 7 Remake Battle Comparison (First Boss)*

Já o *reboot* também é uma produção que tem como base uma obra já existente, mas ignora a cronologia da série e mantém apenas elementos específicos e importantes da obra original para criar algo novo (KOSKI, 2015). Isto pode ser visto no filme *Mad Max: Fury Road* (GEORGE MILLER, 2015) que mantém as mesmas características da obra original de 1979, com seu mundo pós-apocalíptico e as cenas de ação na estrada, mas conta uma história diferente e ignora os fatos ocorridos nos outros filmes da série.



Figura 02: *Mad Max* 1997 e 2015

Fonte: MERC WITH A MOVIE BLOG. *Side By Side: MAD MAX (1979) vs. MAD MAX: FURY ROAD (2015)*. 2016.

Outra forma de utilizar nostalgia na produção audiovisual é injetá-la no roteiro, na direção artística ou na temática, como é o caso do seriado *Stranger Things* (DUFFER, 2016), obra de ficção seriada que obteve muito sucesso transportando os espectadores de volta para os anos 80. Vale também citar o filme *Guardiões da Galáxia* (JAMES GUNN, 2014) e o seriado *The End of The F * * * ing World* (CHARLIE COVELL, 2017), que têm suas trilhas sonoras compostas por músicas dos anos 1970/1980.

Todo esse movimento de reutilização e evolução de uso de referências acaba por envolver diversas áreas, desde a comunicação e mídias, até questões psicológicas e de saúde mental. Em sua associação com a temática dos videogames, a nostalgia faz surgir um movimento conhecido como *retrogaming*, que incorpora também uma dimensão de interesse cultural e tecnológico, amplificando sua aplicação em outras mídias, conforme apontado por Perani (2014).

A nostalgia como sensação ou sentimento pode ser despertada ou provocada por meio de vários objetos, situações, ações e eventos diferentes e variar muito de pessoa para pessoa pelas suas experiências de vida. Por isso a indústria utiliza esse recurso estético de forma direcionada, ou seja, tenta abranger o maior público de interesse possível dentro do espaço de tempo que é escolhido para ser referenciado. Para isso, ela toma partido da cultura popular e principalmente tecnologia para conectar o sentimento de nostalgia no público.

A indústria do entretenimento tem utilizado amplamente o recurso da nostalgia, principalmente focando em conectar a geração Y, já que esta tende a senti-la com mais facilidade e em uma idade mais jovem, provocando retornos comerciais positivos, tendo em vista de que sentir nostalgia é algo bom e que a economia atual nos permite efetuar compras baseadas no que sentimos (HUNTER, 2019).

A partir da observação de que o sentimento de nostalgia está aparecendo nos mais jovens cada vez mais cedo, e que ao fato do mundo estar mudando cada vez mais rápido, principalmente a tecnologia, compara-se a evolução gráfica dos *games*, que atingiu sua fase de avanço mais vertiginosa, a partir da seleção comparativa apresentada compreende: *Donkey Kong* (NINTENDO, 1981) e *Super Mario World* (NINTENDO, 1990). Em *Donkey Kong* temos uma visão 2D pixelada, assim como em *Super Mario World*, mas agora a paleta de cores é mais ampla, como pode ser notado na maior quantidade de

detalhes no cenário. Os *sprites*, que são os conjuntos de *pixels* que formam os desenhos dos personagens e alguns elementos do cenário, também estão maiores.

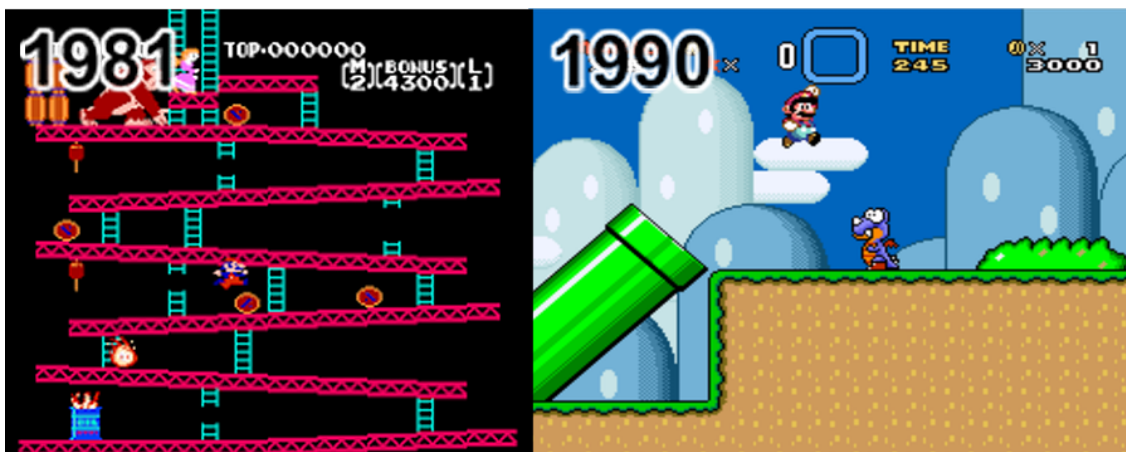


Figura 03: Donkey Kong x Super Mario World.

Fonte: [*DONKEY KONG*], Nintendo, 1981 e [*SUPER MARIO WORLD*], Nintendo, 1990.

E agora comparemos *Super Mario 64* (NINTENDO, 1996) e *Super Mario Galaxy* (NINTENDO, 2007). Os dois são jogos 3D, mas em *Super Mario Galaxy* temos modelos mais suaves por causa de seu maior número de polígonos e também texturas mais nítidas por sua resolução ser maior.



Figura 04: Super Mario 64 x Super Mario Galaxy.

Fonte: [*SUPER MARIO 64*], Nintendo, 1996 e [*SUPER MARIO GALAXY*], Nintendo, 2007.

A série de *games Super Mario Bros* sempre foi muito influente na cultura *pop*. Ela apresenta personagens amplamente reconhecidos e continua até hoje, atingindo o público original e também novas audiências.

CONCEITOS DE NOSTALGIA APLICADOS NA ANIMAÇÃO ASTRO GATO

A disciplina de Projeto Integrador – *Business* e Arte em Animação, oferecida no módulo de conclusão do curso de Design de Animação do UNICURITIBA propõe a realização de projetos pessoais de instalações artísticas em animação, realizadas ao longo do semestre final do curso e expostas em mostra de produção cultural com a duração de duas semanas. Durante esse tempo, o espaço expositivo, a sala de aula e os processos de aprendizagem se fundem em experiências artístico sensoriais tomadas como situações de ensino a partir da interação entre audiência, professores e alunos.

No ensino da arte, a experiência possui uma relevância para a apropriação do conhecimento, das questões e ideias envolvidas na fruição e no fazer artístico. Trabalhar em sala de aula com obras de arte contemporâneas, propositivas e sensoriais, nas quais a fruição não deve acontecer apenas pelo olhar, mas também pela articulação do corpo, dos sentidos corporais, das sensações, exige que a experiência aconteça, para que a matéria em estudo seja capturada pelo aluno como forma de atribuir significados e contextualização de seu próprio tempo e espaço (GÖTTES, 2011, p. 35)

Para tanto, foi desenvolvida uma instalação artística autoral, apresentada no evento UNICULT 2019⁶ e que acompanhava dois episódios da série em animação aqui analisada, intitulada *Astro Gato*⁷. O projeto foi premiado no EXPOCOM Sul 2020, na categoria PT02 – Design Gráfico.

A proposição inicial foi oferecer ao visitante da instalação ou o espectador da animação a sensação de nostalgia. Com isso em mente propõe-se uma instalação estruturada de maneira que pudesse lembrar uma sala de estar dos anos 90. No espaço da obra há uma televisão de tubo que recebe a imagem transmitida por um aparelho de VHS/DVD. A instalação também conta com a ambientação de elementos, como um toca fitas, tapete, mesinha, puff, completando o espaço expositivo com a caixa da entrega física do projeto feita a partir de uma caixa de madeira em formato de TV de tubo, na qual é possível encontrar a trilha sonora da animação gravada em fita cassete, *case* do DVD e do VHS, acomodados em objeto personalizado temático ornamentado com bolas de

⁶ Disponível em: <https://www.even3.com.br/unicult2019/>

⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TXozQA5xUTQ>

barbante que representam planetas e lâ. Nas imagens a seguir podemos ver a instalação e seus componentes.

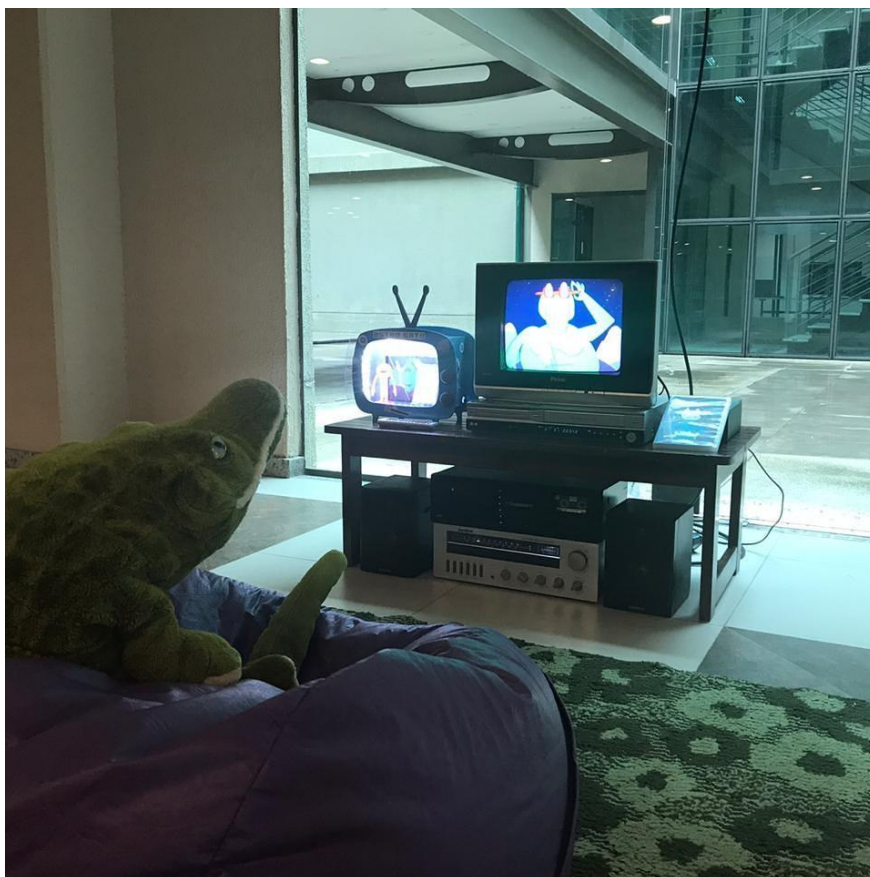


Figura 05: Instalação Astro Gato
Fonte: Acervo pessoal dos autores, 2019.



Figura 06: Fita cassete Astro Gato
Fonte:ORSOLON, 2019.



Figura 07: Fita VHS Astro Gato
Fonte:ORSOLON, 2019.



Figura 08: DVD Astro Gato
Fonte:ORSOLON, 2019.



Figura 09: Caixa de entrega Astro Gato 1
Fonte:ORSOLON, 2019.



Figura 10: Caixa de entrega Astro Gato 2
Fonte:ORSOLON, 2019.

A animação *Astro Gato* (CIRCLE MAN STUDIO, 2019) conta as aventuras de um gato que se torna astronauta após selar um pacto com a Morte. O curta-metragem apresentado na instalação se configura como um episódio piloto, pois dá início e contextualiza o universo ficcional que será desenvolvido posteriormente como série episódica. No desenvolvimento do piloto foram inseridas referências de elementos nostálgicos, começando pelo tema de espaço sideral que era muito comum nos *games* em *arcades* como *Space Invaders* (TAITO, 1978) e *Galaga* (NAMCO, 1981). O estilo de narrativa e de parte da animação teve referência no anime e mangá *Dragon Ball* (TORIYAMA, 1984-1995), sendo assim a trama conta com aventuras, lutas, humor e bizarrices. Já a direção de arte foi baseada na estética retrô, no *Lo-fi* referência que “vem do termo *baixa fidelidade* que em termo mais simplificado é o contrário de Hi-fi ou *alta fidelidade*” (GREENFIELD, 2018), e no *Vaporwave*.

Tendo como referência o contexto tecnológico da década de 1990 na música popular, *Lo-fi* é uma estética que tem como pressuposto deixar imperfeições nas gravações e utilizar aparelhos antigos para produzir algo novo. As músicas desse estilo se baseiam muito no *jazz* e são bem calmas. Mesmo sendo muito comum na música, o *Lo-fi* também pode ser visto em outras formas de mídia como no caso da fotografia, onde câmeras antigas são usadas para dar um visual envelhecido às fotos.

Já o *vaporwave* é uma estética que apareceu por volta de 2011, e está associada com o *Lo-fi*, com a cultura de fitas cassete e VHS e os anos 80/90, que se baseia em *animes* antigos, *Windows 95*, comercialismo dos anos 90, estilo de cores dos anos 80 e cultura pop. As músicas desse gênero geralmente utilizam *samples* de sucessos dos anos 80/90, e também se assemelham muito à música chamada *de elevador*. Assim como no caso do *lo-fi*, “geralmente as pessoas usam o termo para definir um gênero de música. Mas, é realmente muito difícil limitar *Vaporwave* a apenas música” (TEPFENHART, 2017).

A animação foi concebida em formato 4:3, o que acabou ajudando a encaixar na TV de tubo e, como não era possível utilizar de tecnologia clássica para produzir a animação, foi incorporada uma etapa adicional na pós-produção, momento em que foram adicionados efeitos que simulam imperfeições nas dimensões imagéticas e sonoras do produto final, como ruídos, chiados e distorção no RGB do vídeo. A imagem a seguir mostra, à esquerda, a animação antes da pós-produção e à direita a animação depois da pós-produção.



Figura 11: comparativo entre pré e pós-produção em *Astro Gato*

Fonte: ORSOLON, 2019

A trilha sonora foi composta por músicas da biblioteca de audios do *Youtube*, que são gratuitas. As músicas utilizadas foram: *Scissor vision* (Letter Box, 2014), *Skuba Drive* (Quincas Moreira, 2018), *Blue Whale* (Quincas Moreira, 2018), *How we Like it* (Dan Lebowitz, 2018), *Running Scared* (Jeremy Korpas, 2019) e *James River* (DJ Williams, 2019). Cada música foi escolhida para se encaixar em uma cena específica da animação. A atuação de voz foi gravada no estúdio de áudio do UNICURITIBA e contou com as atuações de Igor Belles como Branco, Alexsander Carneiro como Croc, Presley Barbosa de Jesus como Morte e Bruno Orsolon como Astro. O áudio passou por uma pós-produção parecida com a do vídeo com o objetivo de envelhecer o som. A música *James River* recebeu um aumento de reverberação para se encaixar com a temática *vaporwave* da cena de créditos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A nostalgia como recurso estético está presente não só nos mercados para estimular o consumo, mas também no cotidiano das pessoas, como um sentimento que pode ajudá-las a passar por momentos difíceis e a se encontrarem ou reencontrarem em meio ao mundo caótico onde todos vivemos.

Com a disponibilidade tecnológica atual é relativamente simples produzir conteúdo nostálgico, condição percebida pela criação e pelo desenvolvimento de novas vertentes estéticas que se baseiam no conceito da nostalgia, como *vaporware*, *lo-fi*, *retrogaming*.

O piloto de *Astro Gato* (CIRCLE MAN STUDIO, 2019) foi iniciado durante um momento pessoal da vida do autor em que o mesmo se sentia bastante nostálgico trabalhando com esse recurso narrativo. Com o desenvolvimento do projeto, a questão da nostalgia ocupou um importante espaço na vida do autor, que pôde naturalmente observar e trabalhar essa questão através da fruição artística representada na obra aqui analisada.

A obra permaneceu instalada no espaço expositivo durante duas semanas, tempo em que compôs a curadoria do UNICULT 2019, alternando-se entre suas dimensões estéticas, artísticas, funcionais e educativas: ora a obra era apresentada pelo artista presente aos visitantes, ora era apropriada como um espaço de descompressão; ora era tomada por algum visitante desavisado, ora era escolhida para uma pequena conversa ou

diálogo mais particular entre os professores e alunos. Quanto às percepções individuais, enquanto os visitantes da mostra relatavam a percepção de que a obra era para eles extremamente nostálgica, com recorrentes menções de lembranças da juventude ou da infância, o autor elaborou não sentir o mesmo, já saturado pela relação anterior estabelecida com o tema e com o próprio desenvolvimento individual da obra.

Como sujeito da experiência, ao estar exposto para as mudanças, para a transformação, está constituindo também um processo de aprendizagem, onde o conhecimento adquirido não se reduz às informações, mas que se torna significativo a partir do que é experimentado e das relações entre o que já conheceu e aprendeu. (GÖTTEMS, 2011, p. 36)

Como proposta de continuidade, o autor pretende explorar outras dimensões do universo ficcional proposto, ampliando o projeto para o desenvolvimento de uma série episódica como projeto pessoal, ampliar as possibilidades de explorar a nostalgia e suas referências estéticas como recursos audiovisuais em animação, reafirmando a proposição de que “embora as raízes de toda a experiência se encontrem na interação do ser vivo com seu meio, essa experiência só se torna consciente, quando nela entram significados derivados de experiências anteriores” (DEWEY, 2010, p 469).

Assim, a nostalgia então toma seu lugar como impulso do aprendizado significativo, na medida em que “por ser o movimento do organismo em sua inteireza, a impulsão constitui o estágio inicial de qualquer experiência” (DEWEY 2010, p 143), incorporando também a potência da nostalgia como tópico gerador e ponto de partida para a fruição e a criação artística autoral como mecanismo para a educação.

REFERÊNCIAS

ADAMS, T. *LOOK BACK IN JOY: THE POWER OF NOSTALGIA*. 2014. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/society/2014/nov/09/look-back-in-joy-the-power-of-nostalgia>>. Acesso em: 15/11/2019.

BOX, L. *Scissor Vision*, 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0EZRUO7CVlw>>. Acesso em: 11/10/2020.

DEWEY, John. *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes. 2010

DRAGON BALL. TORIYAMA Akira. publicado por Shueisha, 1984-1995

DONKEY KONG. Nintendo, 1981.

FINAL FANTASY VII. Square Enix, 1997.

FINAL FANTASY VII REMAKE. Square Enix, 2020.

GALAGA. Namco, 1981.

GÖTTEMS, Camila. Obras de arte propositivas e sensoriais: instigando a fruição e a experiência artístico estética em situações de ensino-aprendizagem. Porto Alegre, 2011. Disponível em <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/36804/000818422.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

GREENFIELD, J. *[Music Discovery] An Exploration of the Lo-Fi Aesthetic*. 2018. Disponível em: <<https://medium.com/@johnngreenfield/music-discovery-an-exploration-of-the-lo-fi-aesthetic-487c4dbfc3fc>>. Acesso em: 10/07/2019.

GUARDIÕES DA GALÁXIA. Direção de James Gunn. Estados Unidos: Marvel Studios, 2014.

HUNTER, B. *STRANGER THINGS, MILLER LITE, AND THE POWER OF NOSTALGIA IN THE MARKETPLACE*. 2019. Disponível em: <<https://fee.org/articles/stranger-things-miller-lite-and-the-power-of-nostalgia-in-the-marketplace/>>. Acesso em: 28/11/2019.

KOENIG, N. *THEATER'S NOSTALGIC CONNECTION: NOSTALGIA'S IMPACT ON THE ENTERTAINMENT INDUSTRY AND STRATEGIES TO SOLVE AN AGE-OLD PROBLEM*. 2018. Disponível em: <<https://search.proquest.com/openview/8440238f72fe9e9d1fcebcb26a54a80/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>>. Acesso em: 15/11/2019

KORPAS, J. *Running Scared*, 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=F9nsHvI5oHg>>. Acesso em: 11/10/2020.

KOSKI, G. *REBOOTS, REMAKES, AND REIMAGININGS: A GUIDE TO CONFUSING HOLLYWOOD TERMINOLOGY*. 2015. Disponível em: <<https://www.vox.com/2015/9/16/9337121/reboots-remakes-reimaginings>>. Acesso em: 10/10/2020.

LEBOWITZ, D. *How we Like it*, 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Bx75Uw8TwiA>>. Acesso em: 11/10/2020.

MAD MAX. Direção de George Miller. Austrália: Kennedy Miller Productions, 1979.

MAD MAX: FURY ROAD. Direção de George Miller. Austrália: Kennedy Miller Mitchell. 2015.

MERC WITH A MOVIE BLOG. Side By Side: MAD MAX (1979) vs. MAD MAX: FURY ROAD (2015). 2016. Disponível em: <<http://www.mercwithamovieblog.com/2016/05/side-by-side-mad-max-1979-vs-mad-max.html>>. Acesso em: 17/11/2019.

MOREIRA, Q. *Blue Whale*, 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vu4g6kQf1PU>>. Acesso em: 11/10/2020.

MOREIRA, Q. *Skuba Drive*, 2018. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=IXqeypAOIzQ>>. Acesso em: 11/10/2020.

ODA, Ana Maria Galdini Raimundo. Escravidão e nostalgia no Brasil: o banzo. *Rev. Latinoam. Psicopat. Fund.*, São Paulo, v. 11, n. 4, p. 735-761, dezembro 2008. Disponível em:
<https://www.scielo.br/pdf/rfp/v11n4s0/v11n4s0a03.pdf>. Acesso em outubro de 2020

PERANI, Leticia. Retrogaming: uma história comunicacional dos jogos eletrônicos. III Encontro Regional Sudeste de História da Mídia, na Escola de Comunicação da UFRJ, Rio de Janeiro, de 14 a 15 de abril de 2014. Disponível em: http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-regionais/sudeste/3o-encontro-2014/gt-6-2013-historia-da-midia/retrogaming-uma-historia-comunicacional-dos-jogos-eletronicos/at_download/file

REDDIT. *Final Fantasy 7 Remake Battle Comparison (First Boss)*. 2019. Disponível em:

<https://www.reddit.com/r/gaming/comments/bzqcjn/final_fantasy_7_remake_battle_comparison_first/>. Acesso em: 17/11/2019.

SEDIKIDES, C. WILDSHUT, T. *FINDING MEANING IN NOSTALGIA*. 2018. Disponível em:
<<http://www.soton.ac.uk/~crsi/Sedikides%20&%20Wildschut,%202018,%20Review%20of%20General%20Psychology.pdf>>. Acesso em: 15/11/2019.

SPACE INVADERS. Taito, 1978

STRANGER THINGS. Produção de Karl Gajdusek, Cindy Holland, Brian Wright, Matt Thunell, Shawn Levy, Dan Cohen, Matt Duffer, Ross Duffer e Iain Paterson. Intérpretes: Winona Ryder, David Harbour, Finn Wolfhard, Millie Bobby Brown, Gaten Matarazzo, Caleb McLaughlin, Natalia Dyer, Charlie Heaton e Cara Buono. Roteiro: Matt Duffer e Ross Duffer. Estados Unidos: *21 Laps Entertainment* e *Monkey Massacre*, 2016. Disponível em:
<<https://www.netflix.com/title/80057281>>. Acesso em: 11/10/2020.

SUPER MARIO GALAXY. Nintendo, 2007

SUPER MARIO WORLD. Nintendo, 1990.

SUPER MARIO 64. Nintendo. 1996.

TEPFENHART, o. *What Is Vaporwave?*. 2017. Disponível em: <<https://beat.media/what-is-vaporwave>>. Acesso em: 10/07/2019.

*The End of The F * * * ing World*. Produção de Kate Ogborn. Intérpretes: Alex Lawther, Jessica Barden, Gemma Whelan, Wunmi Mosaku, Steve Oram, Christine Bottomley, Navin Chowdhry e Barry Ward. Roteiro: Charlie Covell. Reino Unido: *Clerkenwell Films* e *Dominic Buchanan Productions*, 2017. Disponível em : <<https://www.youtube.com/watch?v=JAEdogs2Rxg>>. Acesso em: 11/10/2020.

WILLIAMS, D. *James River*, 2019. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=YALxwMk_MfU>. Acesso em: 11/10/2020.