



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

MARIA LAURA VIEIRA CAVALCANTI VIANA

PASSADO NO FUTURO DA FICÇÃO CIENTÍFICA

Recife
2025

MARIA LAURA VIEIRA CAVALCANTI VIANA

PASSADO NO FUTURO DA FICÇÃO CIENTÍFICA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientador: Prof. Eduardo Duarte

Recife
2025

.Catalogação de Publicação na Fonte. UFPE - Biblioteca Central

Viana, Maria Laura Vieira Cavalcanti.

Passado no futuro da ficção científica / Maria Laura Vieira Cavalcanti Viana. - Recife, 2025.

96f.: il.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2025.

Orientação: Eduardo Duarte.

Inclui referências.

1. Nostalgia; 2. Ficção científica; 3. Indústria cultural. I. Duarte, Eduardo. II. Título.

UFPE-Biblioteca Central

MARIA LAURA VIEIRA CAVALCANTI VIANA

PASSADOS NO FUTURO DA FICÇÃO CIENTÍFICA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Aprovada em: 07/05/2025

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Eduardo Duarte Gomes Da Silva (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Thiago Soares (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Alan Campos Araújo (Examinador Externo)
Universidade Católica de Pernambuco

“O passado pode assombrar o homem. É o que dizem. E o passado é uma sequência de momentos, cada um perfeito. Completo. Uma conta no colar do tempo. O passado não nos assombra, nem nos reconhece, se existem fantasmas por aí, somos nós assombrando o passado”.

– Trecho retirado do filme *Caminhos da Memória*.

RESUMO

A presente dissertação investiga como a nostalgia, enquanto sentimento saudosista, é mobilizada nas narrativas de filmes de ficção científica contemporâneos, analisando *Lightyear* (2022), *Caminhos da Memória* (2021) e *Jogador Nº 1* (2018) e se utilizando de uma revisão bibliográfica extensa encabeçada por Svetlana Boym (2001), Adam Roberts (2018) e Mark Fisher (2020;2022). A partir disso, a pesquisa demonstra como o gênero, tradicionalmente voltado para o futuro, frequentemente se ancora no passado para lidar com a desesperança contemporânea. A análise também discute o impacto da nostalgia na indústria cultural, evidenciando a tensão entre inovação e repetição nas narrativas audiovisuais.

Palavras-chave: nostalgia; ficção científica; sentimentos saudosistas; indústria cultural.

ABSTRACT

This dissertation investigates how nostalgia, as a longing sentiment, is mobilized in the narratives of contemporary science fiction films, analyzing *Lightyear* (2022), *Reminiscence* (2021), and *Ready Player One* (2018), supported by an extensive literature review led by Svetlana Boym (2001), Adam Roberts (2018) and Mark Fisher (2020;2022). The research demonstrates how the genre, traditionally focused on the future, frequently anchors itself in the past to address contemporary hopelessness. The analysis also examines the impact of nostalgia on the cultural industry, highlighting the tension between innovation and repetition in audiovisual narratives.

Keywords: nostalgia; science fiction; longing sentiment; cultural industry.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Portal instalado para comunicação entre Nova York e Dublin	24
Figura 2 –	Print de vídeo e comentários do Tiktok	30
Figura 3 –	Barreira evitando que a água invada a cidade	42
Figura 4 –	Máquina de Reminiscência, projeção da memória	45
Figura 5 –	Objeto da máquina de reminiscência que lembra uma câmera de filmagem antiga	47
Figura 6 –	‘Card’ de memória	47
Figura 7 –	Tanque de imersão da memória	47
Figura 8 –	Espaço de ‘projeção das memórias’	48
Figura 9 –	Estética noir e sombria associada ao mundo real	50
Figura 10 –	Estética colorida e iluminada associada ao passado idealizado	50
Figura 11 –	As pilhas, local que apresenta o mundo real e o local de morada do protagonista.	51
Figura 12 –	Apresentação do OASIS com cores neons e chamativas	52
Figura 13 –	Aparição de T-Rex da franquia Jurassic Park	55
Figura 14 –	Aparição do King Kong	55
Figura 15 –	Homenagem a era disco	56
Figura 16 –	Referência ao filme O Iluminado	57

Figura 17 –	Recapitulação da memória de Halliday dentro da homenagem ao filme O iluminado	57
Figura 18 –	Desafio final e uma homenagem aos easter eggs	58
Figura 19 –	Wade se encontra com Halliday	59
Figura 20 –	Letreiro de abertura do filme	61
Figura 21 –	Movimento de Lightyear no filme dele	62
Figura 22 –	Movimento de Lightyear em Toy Story	62
Figura 23 –	Enquadramento de Lightyear no filme dele	63
Figura 24 –	Enquadramento de Lightyear em Toy Story	63
Figura 25 –	Nave no filme 2001: uma odisséia no espaço	64
Figura 26 –	Nave no filme Lightyear	64
Figura 27 –	Cena de luta entre vilão e herói Toy Story 2	64
Figura 28 –	Cena de luta entre vilão e herói no filme Star Wars: o império contra-ataca	64
Figura 29 –	Cena de luta entre vilão e herói no filme Lightyear	65
Figura 30 –	Comentário sobre Caminhos da memória	74
Figura 31 –	Comentários sobre Jogador Número 1 no trailer	77
Figura 32 –	Comentários sobre Jogador Número 1 no teaser	77
Figura 33 –	Comentários sobre Jogador Número 1 em vídeo de divulgação	78

Figura 34 –	Cartaz de Jogador Número 1	79
Figura 35 –	Arte de divulgação nostálgica de Lightyear 1	81
Figura 36 –	Arte de divulgação nostálgica de Lightyear 2	81
Figura 37 –	Montagem de divulgação nostálgica de Lightyear	82

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

EUA	Estados Unidos da América
FC	Ficção Científica
IOI	Innovative Online Industries
MTV	Music Television
NPC	Non-Player Character
NUMA	Núcleo de Marketing e Consumer Insights
ONG	Organização Não-Governamental
RBD	Rebeldes
SDCC	San Diego Comic Con
TV	Televisão
UFMG	Universidade Federal de Minas Gerais

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
1.1 A porta de entrada é a emoção e a memória	16
1.2 Os sentimentos saudosistas	18
2. A FICÇÃO CIENTÍFICA E UMA SOCIEDADE NOSTÁLGICA	21
3. O FUTURO É O PASSADO	36
3.1 Caminhos da Memória	41
3.2 Jogador Número 1	50
3.3 Lightyear	60
4. O VALOR QUE O PASSADO POSSUI	67
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	88
REFERÊNCIAS	92

1. INTRODUÇÃO

Desde que eu era pequena, nascida em uma cidade do sertão de Pernambuco, sempre gostei de ver os álbuns de fotografias empilhados no canto do guarda-roupa, alguns deles acompanhavam meus primeiros anos, outros acompanhavam os do meu irmão e havia aqueles ainda mais antigos, os que existiam antes mesmo dos meus pais se conhecerem, esses com rostos levemente conhecidos, que eu sempre tentava adivinhar quem era, e alguns rostos que eram completos estranhos. Além de ver, sempre gostei de mostrar as fotos para alguém que reconheci delas, para as crianças mais novas do que eu ou para um novo membro que adentrava a família e observar a reação delas àquele pedaço do passado.

Para além dos álbuns, que de certo modo eram como uma viagem no tempo, havia as histórias, aquelas que faziam as fotos parecerem parte de algo maior, de um filme que as sequências prévias e posteriores ao *frame* da foto eram criadas em minha mente. Meu pai sempre repetia a vontade de voltar a viver aqueles momentos, reencontrar aquelas pessoas e de retornar para aquele espaço a muito já distante, ao falar sobre as fotos e as pessoas nela eu notava um brilho em seu olhar, um sentimento saudosista que meu eu criança não conhecia ou entendia.

Este foi o meu primeiro contato com o sentimento saudosista, que, mesmo depois de tantos anos, continuaria a me instigar ao ponto de fazer dele parte central dessa pesquisa. A partir de então, me deparei com tal sentimento em diversos outros lugares e momentos por meio de outras pessoas que encontrei pelo caminho, seja pessoalmente ou através das redes sociais, sendo apresentado a termos diversos que, de algum modo, parecia refletir essa busca pelo passado.

A partir de então comecei a pensar o que é esse sentimento e qual a sua função narrativa. O que me levou por um caminho longo e instigante que me trouxe reflexão e questionamentos que desaguiariam em algo maior. Alguns anos depois, comecei a me deparar com o sentimento saudosista em outros lugares, outras pessoas e de maneiras distintas. Com isso, ainda na introdução será esclarecido um pouco sobre esses termos saudosistas e qual iremos trabalhar nessa dissertação.

Mas, o que me fez compreender essas memórias do sentimento saudosista do meu pai foi percebê-las ao meu redor. Como uma pessoa nascida em 1998, meados da geração Z, tive minha adolescência banhada pela internet, pelas mídias e pela televisão (TV). Cresci assistindo TV Globinho, *Music Television* (MTV) e Rebeldes (RBD), escutei KLB e curti festas de aniversário como só os anos 1990 e 2000 sabiam fazer. Aos meus 17 anos, quando a TV

Globozinho saiu do ar, vi adolescentes lembrando os momentos de sua infância ligados aos desenhos que passavam ali e desejando voltar aos tempos que assistiam ao programa e, não só isso, incentivando outras crianças a sentirem falta daquilo que elas nunca haviam vivido.

A partir daí, foi como uma avalanche, várias bandas e grupos voltando a se reunir para fazerem turnês especiais: RDB, KLB e Sandy e Júnior. Em redes sociais, como o *Tiktok*, não é preciso mais de dez minutos *online* para se deparar com um vídeo que tenha o nostálgico como tema, um exemplo disso é como a temática de festa dos anos 1990 e 2000 se tornou muito popular no aplicativo, com direito a decoração e doces iguais que lembravam os usados na época. Todos ancorados nesse sentimento. Neste ponto, é possível observar como a nostalgia tornou-se um sentimento de massas, principalmente, quando falamos disso no mundo das mídias e do entretenimento.

Nessa febre saudosista, os filmes e as séries não foram postos de lado, sendo esses locais no qual a nostalgia é confortavelmente usada, inclusive pelo *marketing* delas para atrair mais espectadores. Um exemplo claro disso é a onda de *Remakers*, homenagens a tempos passados e até mesmo continuções de filmes a muito tempo lançados, estão em alta. Caso se faça uma busca pela plataforma de pesquisa do *Google* a frase ‘filmes nostálgicos’, aparecerá diversas listas de filmes que tentam trazer ao espectador/pesquisador, o sentimento saudosista. Contudo, é no gênero de ficção científica (FC), de forma pessoal, que a nostalgia e o uso dela têm se destacado.

Quando se pensa sobre o termo ficção científica, o que se vem à mente é a imagem de futuro construída a partir de carros voadores e altas tecnologias¹, mas, essencialmente, o futuro, ainda que nem sempre tenha sido assim. “Só no século XX, porém, ‘o futuro’ se tornaria o cenário padrão, por assim dizer, da narrativa de FC; e a maior parte da ficção científica nos séculos XVIII e XIX foi alojada em versões de seu próprio tempo” (Roberts, 2018, p. 140)². Foi só a partir de então que nossa construção imaginária do universo da ficção científica se tornou por padrão o futuro, ainda que haja exceções.

Porém, certamente, o que não deve vir à sua mente é o passado. Mas é possível notar que tem havido cada vez mais séries e filmes de ficção científica que, de certo modo, tem a

¹Na virada do século XIX para o século XX foi criada uma série de ilustrações para cartões postais que buscava imaginar como seria os anos 2000, 100 anos no futuro daquela época, essas imagens ilustravam um mundo retro futurista, que combinava a tecnologia de seu tempo com a tecnologia do futuro, como, por exemplo, barcos voadores. Tais ilustrações demonstram bem essa visão de como o futuro seria um lugar tecnológico, o que fez se tornar o principal cenário das ficções científicas (Marton, 2019).

² Adam Roberts é crítico literário, romancista e professor britânico especializado em ficção científica.

presença da nostalgia, estabelecendo assim um forte elo com o passado. Castanha (2016) aponta que o cinema é o melhor exemplo de como a arte usa a tecnologia para recriar o passado e é isso que temos visto acontecer. A temática do passado, sobretudo o sentimento nostálgico, tem se apresentado de diversas formas nos produtos audiovisuais de FC, o que iremos ver e observar com mais profundidade no decorrer da dissertação.

O futuro, o passado e o saudosismo estão cada vez mais unidos nos filmes de ficção científica. É possível citar uma infinidade de filmes e séries que tenham esses elementos, de alguma forma, unidos. Por exemplo, a saga de filmes da LucasFilm, *Star Wars*, tem ganhado uma variedade de continuações e *spin-offs* nos últimos anos, trazendo consigo o sentimento saudosista. Assim como uma das séries mais populares atualmente também conversa com essa ideia, *Stranger Things*, lançada em 2015 pela Netflix e no ar até hoje. Carvão Ribeiro (2017) aponta que a proposta de *Stranger Things* é o terror, nostalgia e ficção científica. Sendo, um dos apelos mais fortes da história, a nostalgia aos anos 80³, elemento esse, que foi fortemente usado para promover a série nos primeiros anos e é responsável até pela maneira em que se construiu a narrativa, o *marketing* e a divulgação da série de ficção científica. Figurino, cartazes, trilha sonora, tudo foi pensado e feito para transmitir a sensação de nostalgia para o espectador pela indústria cultural.

Diante dessas questões, é possível notar como os sentimentos saudosistas têm ganhado destaque no mundo contemporâneo, atravessando os mais diversos eixos, como a música, a moda, o *marketing* e, especialmente, o audiovisual. Esses sentimentos não apenas surgem como temas centrais em produções culturais, mas também influenciam tendências de consumo e comportamento. Como será analisado ao longo deste trabalho, a presença da nostalgia segue um ciclo natural na história da humanidade, mas sua intensidade, atualmente, sugere que estamos vivenciando uma amplificação desse fenômeno, potencializada por transformações culturais e tecnológicas.

A partir dessas observações, selecionei três filmes de ficção científica para serem analisados nessa pesquisa. Os objetos foram selecionados após assistir a uma lista de filmes que apresentavam os requisitos por mim elencados como essenciais para melhor efetividade dentro do projeto, sendo eles: ser um filme de ficção científica; conter, de alguma forma, a presença do sentimento saudosista; ser um filme com um grande alcance e por fim, apresentarem entre si, maneiras distintas no qual o elemento nostálgico aparece. A partir disso

³ A série tem como um dos seus apelos principais o sentimento saudosista e a nostalgia, ela trabalha essas questões tanto na trama quanto na estética, mas também vende isso em produtos mercadológicos para o público. Fonte: <<https://dicas.olx.com.br/esportes-e-lazer/produtos-stranger-things-5-itens-que-todo-fa-precisa-ter/>>.

foram selecionados os filmes: *Lightyear* (2022), *Caminhos da Memória* (2021) e *Jogador Nº 1* (2018).

Lightyear é um filme de animação do estúdio Disney, é um filme que nasce a partir de outra franquia de animação do mesmo estúdio, *Toy Story*. Esta saga foi, originalmente, uma sequência de três filmes de sucesso lançados pela Disney entre 1995 e 2010, tendo ganhado um quarto filme em 2019. Esse *feedback* da obra é importante para entender de onde vem o sentimento nostálgico de *Lightyear*, que nasce com o filme, já que a história desse acompanha Buzz Lightyear, o personagem que surge em *Toy Story* e faz a trama acontecer. Em *Lightyear*, acompanhamos o filme no qual Andy, personagem criança e humano de *Toy Story*, assistiu e quis comprar o boneco do Buzz Lightyear.

Já *Jogador Nº 1*, dirigido por Steven Spielberg, conta a história de Wade Watts que vive em um futuro desigual e sem esperança, o que faz a sociedade se utilizar do *videogame* como uma válvula de escape. Quando um dos fundadores do jogo começa uma caça ao tesouro, Wade passa a focar seu tempo no jogo na intenção de cumprir os desafios, esses que levam o protagonista e outros jogadores a uma viagem por homenagens e referências aos anos 80.

Por fim, *Caminhos da Memória*, estrelado por Hugh Jackman, conta a história de uma sociedade desigual, no qual o nível do mar está subindo drasticamente e ninguém tem nenhuma esperança ou expectativa no futuro. Nesse cenário, Nick, o protagonista, é alguém que sobrevive trabalhando como investigador de memórias. Já que, em um presente tão triste e com um futuro tão assustador, as pessoas se refugiam em seu passado, em suas memórias e nostalgias para ter alguma felicidade.

Para melhor entendimento, esta dissertação está estruturada em cinco capítulos. O capítulo inicial é dedicado à introdução da pesquisa e dividido em dois subitens: o primeiro voltado para uma reflexão sobre a memória emotiva e o segundo para uma exploração dos sentimentos saudosistas. O segundo capítulo, intitulado *Uma Sociedade Nostálgica e a Ficção Científica*, apresenta um levantamento teórico sobre a ficção científica, investigando como os caminhos dessa vertente futurista começam a se entrelaçar com a nostalgia. No terceiro capítulo, *O Futuro é o Passado*, a relação entre o futuro e a nostalgia será aprofundada por meio de análises filmicas dos três filmes que compõem o corpus desta pesquisa. O foco estará em questões narrativas e estéticas, com o objetivo de compreender de que maneira o sentimento saudosista se apropria dessa dinâmica nas obras analisadas.

Já o quarto capítulo, *O Valor que o Passado Possui*, direciona o olhar para o aspecto mercadológico e o papel do *marketing* na promoção do mercado cultural nostálgico. Neste

segmento, serão examinadas as campanhas de divulgação dos filmes do *corpus*, além de matérias, comentários, pesquisas e outros dados que contribuam para uma análise mais ampla sobre o tema. Ganhará destaque, nesse ponto, como a dimensão mercadológica está profundamente enraizada com o saudosismo aqui tratado, sendo impossível desassociar essa febre de desejo pelo passado de um mercado extremamente lucrativo.

Por fim, o quinto capítulo, destinado à conclusão, busca consolidar os debates desenvolvidos ao longo do trabalho. Nele, apresentarei o que foi possível compreender sobre o tema, ao mesmo tempo, em que abrirei espaço para reflexões sobre as novas perguntas que surgiram ao longo do percurso.

Ademais, partimos do pressuposto que a nostalgia tem se tornado cada vez mais comum na FC, como um fenômeno que parte pela busca do passado. A presente dissertação visa entender como e porque as projeções de futuro estão se voltando ao passado e à nostalgia nos filmes de ficção científica?

1.1 A porta de entrada é a emoção e a memória

A intrincada teia que compõe nossa memória é um fenômeno fascinante e complexo, no qual cada lembrança é mais do que simplesmente um registro do passado. Elas carregam um peso que refletem um indivíduo e/ou a sociedade ao qual ele pertence. A memória seria, conforme o senso comum, uma espécie de HD orgânico em nossos cérebros que armazena os principais acontecimentos da vida, esses que por algum motivo são importantes o suficiente para serem guardados. Mas este é um pensamento muito simplório, principalmente quando olhamos para as reflexões dos filósofos Lapoujade e, através dele, Bergson sobre o que é a memória.

Lapoujade em seu livro *Potências do Tempo* (Lapoujade, 2017) faz uma análise sobre os estudos de Bergson sobre memória, duração e afeto, nesse, vemos como as memórias, principalmente aquelas carregadas de afeto, contribuem para o entendimento da duração, conectando o passado, o presente e o futuro. As memórias afetivas se tornam medidas de seu próprio tempo e guias para o futuro, já que a humanidade tende a buscar para si o caminho que julga mais feliz.

Para esses autores a memória é essencial para o humano e pode se dividir em dois tipos de virtualidades, a “memória ontológica, uma memória do passado em si, a da lembrança pura, virtual, impassível, inativa e inútil – e uma memória psicológica, ‘encarnada’, que usa o passado para servi-la” (Lapoujade, 2017, p, 23). Essa primeira, é contínua, o passado está

sempre presente existindo em um estado virtual, estando lá mesmo que a memória não seja lembrada; já o segundo, só surge quando é acionado por estímulos emocionais, geralmente sendo fragmentos moldados a partir das percepções, emoções e experiências das pessoas.

Diante disso, podemos ver um segundo elemento que é muito importante para essa relação com a memória, a emoção, sobretudo, no segundo tipo. A emoção é como um movimento que ocorre em um ser, algo que altera as percepções da humanidade e a maneira como se conecta com o tempo e a memória. Lapoujade (2017) observa que Bergson escolheu o termo 'emoção' em vez de 'afeto' devido à conexão etimológica com o movimento, um elemento central em sua reflexão sobre a duração.

Lapoujade (2017) aponta como a duração é em nós emoção e como através das emoções somos seres que duram e vibram, desse modo, somos “seres que duram e vibram”. O autor, se apoderando de Bergson, reflete a duração como conceito central de tempo, não um tempo linear, mas um em que o universo se torna duração, já que para o mesmo o passado não está atrás do presente, mas ao seu lado, sendo paralelos. Um exemplo de como a duração e a emoção se entrelaçam com a questão do tempo é como o tempo pode passar mais rápido ou mais devagar a depender de como você se sente. Se você está em um lugar por obrigação, o tempo tende a ser mais lento, enquanto se você está se divertindo ele tende a ser mais rápido.

A partir disso, podemos notar que as memórias que permanecem por um longo tempo na mente humana são aquelas que nascem de uma sensação que atravessa o corpo e se fixa na mente. O filme da Disney intitulado *Divertida Mente*, de 2022, é uma ótima maneira de exemplificar aqui o surgimento de uma memória emotiva. Quando Riley, de apenas 11 anos, bate o pé na quina do centro, quando briga com a mãe ou visita um parque de diversões, é quando na sala de comando as pequenas criaturas que organizam sua mente, os *divertidamente*, veem uma nova memória emotiva ser criada e ganhar um espaço no cérebro da menina. Sendo as mais importantes aquelas que movem na criança uma emoção maior, chegando, até, a moldar a própria personalidade da criança. No filme isso é mostrado com elementos intitulados ilhas da personalidade, essas construções imaginárias que existem na mente da protagonista existem e se fortalecem em memórias pilares da personagem, o que ajuda a moldar sua personalidade, comportamento e escolhas.

A partir disso, quando Riley, com seus 20 anos, visita o mesmo parque de diversões de quando tinha 11 anos, toma o mesmo sorvete, vai aos mesmos brinquedos, sua memória psicológica pode ser ativada. Pois, não é uma imagem solitária que lhe alcança, ela está acompanhada de cor, de som, de cheiro, ela tem com ela o afeto, o sentimento que lhe permite

criar o seu próprio e novo passado enquanto reflete seu futuro (Boym, 2017), já que esses são paralelos moldados pelas experiências paralelas de duração do próprio tempo de Riley.

Ainda destacamos, a partir desse exemplo, Lapoujade (2017) apresenta três reflexões sobre como lidamos com o tempo e a memória pensadas por Bergson. Memória do presente (contração), memória do passado (lembrança) e memória do futuro. A primeira, é a memória do tempo imediato, aquela que permite ter uma conversa lógica; a segunda é uma memória de momentos importantes ativados por algum estímulo; enquanto a terceira, é uma memória que permite especular o futuro com base nas experiências vividas, se utilizando da imaginação para pensar o futuro.

1.2 Os sentimentos saudosistas

Sentir falta de algo é um sentimento universal, mesmo naquelas sociedades em que não haja uma palavra específica para tal, há uma tentativa por meio de frases ou gestos de tentar exprimir esse sentimento, de demonstrar que esta falta é mais do que uma mera ausência, mas uma dor, um vazio, algo a mais. Chamamos esses de sentimentos saudosistas, que por mais que tenham diferenças sutis entre si, no fundo, todos buscam o mesmo: expressar uma dor ou angústia pela falta de algo distante. Esse são sentimentos que só existem quando há distância, seja uma distância temporal, emocional ou geográfica. Diante desse pensamento sobre os diversos sentimentos saudosistas, Boym (2001) reflete sobre alguns desses termos e suas semelhanças e diferenças, como

Toska sugere, literalmente, uma sensação sufocante, quase asmática, de privação incrível, que também pode ser encontrada nos sons cintilantes do polonês *tesknota*. Geralmente contrastada com o russo *toska* (embora ambas tenham a mesma raiz), *tesknota* traz um senso similar de desejo sufocante e esmagador, mas com um toque de arte melancólica desconhecido pelos russos, apaixonados pelo gigantesco e pelo absoluto. Eva Hoffman descreve *tesknota* como uma gravidez fantasma, um "transbordar de ausência", de tudo o que foi perdido. Os portugueses e brasileiros têm sua saudade, uma tristeza terna, leve e erótica, não tão melodramática quanto sua contraparte eslava, mas não menos profunda e assombrosa. Os romenos afirmam que a palavra *dor*, sonora e afiada como uma adaga, é desconhecida para outras nações e fala de uma dor especificamente romena. Embora cada termo preserve os ritmos específicos de sua língua, percebe-se que todas essas palavras intraduzíveis são, de fato, sinônimos; e todas compartilham o desejo pela intraduzibilidade, o anseio por singularidade (Boym, 2001, p. 40).

Certamente, entre essas palavras a que nos mais é familiar é a saudade, palavra de origem portuguesa que temos muito orgulho de dizer ser intraduzível, que as tentativas dos outros idiomas de o fazer são falhos, pois, há um sentimento, uma intenção, algo que, somente os falantes do português, conseguem entender o peso que a palavra carrega. De forma poética, a saudade pode ser pensada como uma alegria triste, que não idealiza necessariamente o

passado, mas se recusa a esquecê-lo. Mas esta é uma palavra mais usada para falar de um sentimento nacional único, contudo, o sentimento saudosista que vamos trabalhar é uma categoria mais universal que cobre uma parte maior do ocidentalismo capitalista.

Além disso, há outras palavras além das citadas por Boym (2001), sejam essas familiares ao nosso dia a dia ou não, que também apresentam certa familiaridade com nossa amada saudade e merecem aqui serem destacadas. Já que o objetivo desse trecho é entender o que é sentimento saudosista e deixar claro o termo principal que será utilizado nessa pesquisa e o porquê, de modo a esclarecer os caminhos que aqui pretendemos percorrer, é importante olharmos para esses termos e tentarmos entender suas semelhanças e diferenças.

Um segundo termo que podemos trazer aqui seria melancolia, essa é caracterizada por uma profunda sensação de tristeza, desânimo e introspecção. Ou seja, vai além de uma tristeza comum, carregando uma sensação de vazio e perda que não consegue ser identificado com facilidade. Essa pode até estar associada a uma saudade do passado ou a vontade de reviver, ou recriar o que já foi, mas esta não é uma característica fundamental do sentimento, que está ligado mais a comportamentos depressivos e difusos do que com a busca por resgatar de algum modo o que em teoria já se foi.

Outro termo que podemos trazer aqui é um pouco mais desconhecido que os dois anteriores, ao menos, pelo senso comum. Este foi um achado durante a pesquisa e apresentado pelo meu orientador quando conversamos sobre qual seria o sentimento saudosista que melhor representaria o que a pesquisa pede. Denominado de *spleen*, muito associado a melancolia, tem origem etimológica do grego e “é a palavra inglesa que denomina um dos órgãos do corpo humano: o baço. Conforme o pai da medicina, o grego Hipócrates (séc. 5º a.C.), esse órgão fabricaria a bÍlis negra, substância que escureceria o humor do indivíduo e o levaria ao ânimo melancólico” (Moraes, 2022, s/p).

Apesar disso, o termo se tornou mais conhecido graças aos poemas do francês Charles Baudelaire, em especial *As Flores do Mal*. As principais características do *spleen* são o cansaço emocional e uma desconexão com o mundo, geralmente associada à modernidade e à alienação urbana. Como se algo impedisse a pessoa de se conectar com o presente ou o futuro, de modo que intensifica o desejo por algo que parece inalcançável, gerando uma reflexão existencial.

Por fim, o último sentimento que iremos trazer para a reflexão é a nostalgia. Tendo sido cunhada em 1866 por um estudante de medicina chamado Johannes Hofer, a palavra é derivada dos termos gregos *nostós*, retorno ao lar, e *algos*, dor (Barbosa, 2013). E foi inicialmente pensada como uma doença que afetava a soldados que, longe de casa, entravam em uma

profunda melancolia. Relatos afirmava que Hofer carregava orgulho de alguns pacientes, já que a nostalgia era uma demonstração de patriotismo (Boym, 2017). Ao longo das décadas que se passaram, a nostalgia deixou de ser vista como uma doença e passou a ser olhada como um sintoma do mundo contemporâneo.

Podemos notar, como dito anteriormente, como esses sentimentos saudosistas atravessam mutualmente, podendo um está presente no outro sentimento, contudo também podemos ver como em pequenas nuances os sentimentos apresentam características diferentes. Boym (2001, p. 19) aponta que “ao contrário da melancolia, que se limita aos planos da consciência individual, a nostalgia é sobre a relação entre a biografia individual e a biografia de grupos ou nações, entre a memória pessoal e coletiva”. Ou seja, a nostalgia apresenta um certo comportamento que mistura a nostalgia pessoal com a coletiva e talvez por isso, ela tem sido tão usada ao falar e resgatar uma saudade do passado pela cultura das massas.

Parte disso também se deve à maneira como a nostalgia consegue abordar os sentimentos saudosistas em suas diversas nuances, sendo um sentimento versátil que pode ser explorado sob diferentes aspectos e perspectivas. Um dos traços marcantes da nostalgia é sua capacidade de ser tanto positiva quanto negativa, já que, dependendo do contexto e da intensidade, ela pode provocar reações emocionais variadas. O nostálgico pode revisitar o passado não apenas com tristeza e melancolia, mas também com alegria e conforto, o que amplia ainda mais sua complexidade enquanto experiência emocional e demonstra como ela se torna interessante para a cultura das massas.

Outro ponto relevante é como a nostalgia é amplamente explorada pela indústria cultural e pelo *marketing*, elementos que dialogam diretamente com o *corpus* investigativo desta dissertação, composto por filmes *blockbusters* que trabalham o imaginário social ao propor visões de possíveis futuros e, ao mesmo tempo, explorar as conexões com o passado. Ao fazer uma pesquisa sobre sentimentos saudosistas associados a indústria cultural, pode-se ver diversas manchetes que trabalham esse aspecto, e, em sua grande maioria, a palavra nostalgia será a palavra-chave. Seja para falar de música, da moda, de estética, de audiovisual e entre outras coisas. Atualmente, muitos produtos culturais são projetados para evocar nostalgia de forma intencional no público, estabelecendo uma conexão emocional com o mesmo. Nesse sentido, é essencial para a pesquisa compreender de que forma esse sentimento saudosista, aqui delimitado como nostalgia, influencia o mercado cultural, criando um espaço próprio onde memórias e emoções se transformam em ferramentas de produção e consumo.

2. A FICÇÃO CIENTÍFICA E UMA SOCIEDADE NOSTÁLGICA

Este capítulo não tem o objetivo de cobrir os séculos e as teorias acerca de toda a história da ficção científica (FC) no mundo, afinal, como provado por Adam Roberts (2018), seriam necessárias mais de 600 páginas para que isso fosse ao menos viável, como ele o fez em seu livro “*A verdadeira história da Ficção científica: do preconceito a conquistas de massa*” (Roberts, 2018). Contudo, a FC é para esta pesquisa parte fundamental e falar um pouco sobre o que ela é, sua história e como irei utilizá-la para o desenvolvimento do texto é essencial para ocorrer um bom entendimento dos pensamentos propostos por esta dissertação. Este capítulo explora a trajetória da ficção científica além de sua conexão com a nostalgia na sociedade moderna, analisando como a história e os conceitos fundamentais do gênero moldam nossa compreensão do passado, presente e futuro.

O termo ficção científica é frequentemente associado a Hugo Gernsback, um autor e editor luxemburguês radicado nos Estados Unidos da América (EUA), que popularizou a expressão *science fiction* (Ficção científica). Gernsback fundou a revista *Amazing Stories*, que servia de vitrine para romances fantásticos de autores como Júlio Verne e Edgar Allan Poe. No entanto, essa expressão já existia desde meados do século XIX. Em 1929, após declarar falência, Gernsback perdeu a *Amazing Stories* e também os direitos sobre a palavra *scientifiction*. Tal acontecimento o forçou a procurar outro termo, desta forma, Gernsback introduziu o termo ficção científica na revista *Science Wonder Stories*, em junho de 1929, sem estar ciente de que o poeta e editor britânico William Wilson já havia usado ficção científica, em 1851, em sua obra *A Little Earnest Book Upon a Great Old Subject*.

Apesar de Wilson ter sido o primeiro a usar a terminologia, é impossível negar o papel de Gernsback na popularização do termo e no desenvolvimento da ficção científica como um produto de massas. No entanto, nenhum dos dois representa o verdadeiro início da ficção científica, apenas o surgimento do termo que define o gênero. Algumas teorias apontam que a FC começa com a *Amazing Stories* e Gernsback, o que é uma visão válida, mas centrada nos Estados Unidos e do ponto de vista estadunidense. No entanto, só de termos o termo usado por Wilson demonstra que a ficção científica remonta a um período ainda mais antigo, com uma construção gradual que acompanha o surgimento do próprio gênero.

Outro ponto de vista que define a ficção científica, ou sobre sua origem, é a ideia do gênero da FC ser um derivado da ficção de fantasia, uma espécie de irmão siamês, só que mais jovem, que tem seus próprios pensamentos, mas que divide partes do corpo que são essenciais

à vida. Roberts (2018), anteriormente, atribui isso ao que ele aponta como sendo a origem primordial da Ficção Científica: a reforma protestante. Ainda que atualmente a questão religiosa não seja o principal ponto das construções narrativas da FC, ele aponta que a dualidade entre catolicismo e protestantismo é equivalente à dualidade entre fantasia e ficção científica, no qual a primeira é a tradição, o divino e o fantástico, enquanto a segunda abriu as portas para o que seria uma revolução científica, pois essa representa uma revolução cultural. E é a partir disso que a ficção científica se torna viável.

Diante dessa afirmação, é importante destacar que, apesar desse pensamento, não é proposto por Roberts (2018) que a ficção científica, ou até mesmo a fantasia, se incorpore do mito religioso ou seculariza temas religiosos. Ela pode, sim, fazer isso, contudo, ele aponta que o gênero carrega a marca do conflito cultural que lhe deu origem e que este, por acaso, era uma crise religiosa europeia. Entender tal questão é fundamental para o próprio entendimento das origens da FC, sobretudo para estabelecer uma separação entre a ficção científica e a fantasia, e, conseqüentemente, entender o que seria a própria FC. Ante esta questão, podemos, para efeito desta pesquisa, estabelecer essa diferença a partir do entendimento de que a fantasia, é o mágico, o sobrenatural, enquanto a ficção científica é o tecnológico, o científico.

Esses avanços tecnológicos resultam de uma longa jornada de eventos na Europa ao longo dos séculos, destacando-se o Iluminismo, que tem suas origens no século XVII e promoveu mudanças significativas na organização da sociedade, já que esse incentivava o foco no progresso e na ciência, indo em direção contrária a visão religiosa pregada no período. Durante o Iluminismo, a Revolução Científica permitiu que a ciência ganhasse um destaque sem precedentes. Como consequência desse movimento, pouco depois, ocorreu a Revolução Industrial, um marco que impactou diretamente a ficção científica. A Revolução Industrial trouxe mudanças econômicas e sociais de grande impacto para a sociedade do período, como a mecanização, a urbanização e o surgimento de novas tecnologias que transformaram a vida cotidiana. Tecnologias como a máquina a vapor, a locomotiva e a tecelagem mecanizada surgiram nesse período e transformaram a maneira como a sociedade se organizava e construía o mundo moderno.

Essas transformações inspiraram tanto admiração quanto ansiedade, sentimentos refletidos na literatura da época. Júlio Verne e H.G. Wells são exemplos clássicos de autores influenciados pela Revolução Industrial. Verne, em obras como *20.000 Léguas Submarinas* (1870), explorou as possibilidades das novas tecnologias, enquanto Wells, em *A Máquina do Tempo* (1895), refletiu sobre as consequências sociais e evolutivas da industrialização. Todas

essas transformações, em um período relativamente curto, foram fundamentais para que se estabelecesse um ambiente propício para a imaginação e a especulação científica. Segundo o historiador francês Minois (2015, p. 497), tudo isso deriva de uma “inquietação diante das reviravoltas econômicas e sociais causadas pelas primícias da Revolução Industrial”, no que essa inquietação se torna fundamental para a proliferação da ficção científica.

É devido a esse caráter essencial da ficção científica que apesar dos pontuais surgimentos de possíveis histórias de FC ao longo dos séculos, é a partir do século XIX que esse gênero se permite realmente sair à luz, ganhando uma expressividade de aparições nas mais diversas mídias culturais, a exemplo dos livros. Tal fenômeno só se torna possível, pois “foi apenas no século XIX que a ciência, como agora compreendemos o termo, obteve curso cultural generalizado” (Roberts, 2018, p. 46), e para a ficção científica, a ciência, sobretudo, a tecnologia científica se torna essencial para sua construção. Os avanços tecnológicos que ocorriam em massa permitiam que o imaginário percorresse muitas possibilidades, dando, assim, a oportunidade para o gênero erguer-se.

Para entender melhor essa questão, vamos pensar em um cenário que um personagem deseja sair da cidade de Dublin, na Irlanda, para Nova York, nos Estados Unidos, em um piscar de olhos. Ele pode realizá-lo tanto pela ficção científica quanto pela fantasia, o que irá estabelecer isso é justamente o como. Se apenas o desejo ou algum fenômeno divino permite isso, é mágico, conseqüentemente, fantástico. Contudo, pensando pelo outro lado, podemos trazer um exemplo com base em acontecimentos atuais, no dia 8 de maio de 2024, foi instalado nas cidades de Dublin e Nova York um portal que liga as duas cidades, o portal permite que uma cidade veja ao vivo a outra. A engenhoca foi construída pelo artista lituano Benediktas Gylys, obra representada na Figura 1. Se imaginarmos um cenário em que tais portais funcionem para além da chamada de vídeo, mas que permitam fazer essa viagem de mais de 5 mil quilômetros em segundos, apenas atravessando um portal, esse construído com base na ciência e com métodos científicos, teremos uma ficção científica.

Figura 1 - Portal instalado para comunicação entre Nova York e Dublin.



Fonte: Gil e Olga (2024).

O portal seria o elemento estranho a realidade, o *novum*. O termo *novum*, criado pelo pesquisador Darko Suvin (1988), é muito utilizado para estabelecer o que se é necessário para ser uma FC. Suvin aponta que o *novum* é:

O dispositivo, artefato ou premissa ficcionais que põem em foco a diferença entre o mundo que o leitor habita e o mundo ficcional do texto de FC. Esse *novum* pode ser algo material, como uma espaçonave, uma máquina do tempo ou um dispositivo de comunicação mais-rápido-que-a-luz; ou pode ser algo conceitual, como uma nova versão de gênero ou consciência (Suvin, 1988 *apud* Roberts, 2018, p. 40).

Diante do exemplo, mesmo que o universo em sua essência fosse exatamente como o que vivemos, mas que esses portais que transportam as pessoas entre as cidades e locais fossem reais, essa tecnologia do portal seria o *novum* que permitiria classificar a presente narrativa como ficção científica. O portal representaria o dispositivo, não mágico, mas sim tecnológico e científico, que permite o sentimento de estranhamento entre o mundo do espectador e o retratado na obra de FC.

Para entender melhor o que é o *novum* e como ele se apresenta dentro das narrativas de ficção científica vamos olhar para os filmes que compõem o *corpus* principal de investigação dessa dissertação. Em *Jogador Nº 1* (2018) há o OASIS, um universo digital e imersivo que causa nos usuários a sensação de o mundo virtual ser tão real quanto a própria realidade, e certamente mais atrativa, já que boa parte da população é pobre e tem como único conforto o jogo. O OASIS altera completamente a dinâmica social, cultural e econômica da sociedade quando comparamos ao nosso mundo real contemporâneo, a influência deste mundo é tão

profunda que as pessoas param de viver a realidade, de ter amizades reais, para dedicarem essa parte social totalmente para o jogo. A ideia de um mundo virtual que é capaz de substituir completamente o mundo real, quando se trata das questões sociais, é algo que foge a realidade e causa um estranhamento, isso é definido como *novum* e o que caracteriza o filme como de ficção científica.

Outro exemplo que podemos apontar sobre o *novum*, ao mesmo tempo que continuamos a apresentar os filmes do *corpus* e defini-los como filmes de ficção científica futuristas, é *Lightyear* (2022). A animação apresenta como principal característica de estranhamento uma avançada tecnologia de navegação espacial, há foguetes e espaçonaves que permitem atravessar o universo, algo que ainda é um sonho distante com a tecnologia atual. Além disso, o avanço tecnológico permite não só a exploração, mas também a colonização de um novo planeta, criando assim uma nova sociedade que precisa aprender a lidar com os problemas de seu novo lar.

Apesar dos dois exemplos anteriores apontarem, de certo modo, novos universos — o primeiro criado virtualmente, enquanto o segundo se apropria de um novo planeta —, este não é um elemento essencial para uma ficção científica. Em *Caminhos da Memória* (2021) não há um novo mundo, é o nosso, ainda que decadente e preste a encontrar seu fim. A trama apresenta uma tecnologia futurista que permite acessar e reviver memórias passadas, não como temos hoje, através de uma fotografia ou vídeo, mas sim em uma espécie de transe que permite reviver o momento com se realmente estivesse de volta ao passado, é como uma máquina do tempo que não permite que você altere nada do passado, como se você fosse um parasita no seu corpo do passado, com todas as sensações do momento, mas sem o poder de comandar o corpo. Este conceito é o ponto de estranhamento, o *novum*, que define o filme como uma obra de ficção científica. No próximo capítulo, poderemos observar e discutir mais as nuances tecnológicas e narrativas dos filmes da pesquisa.

A partir desses exemplos, é possível notar como o *novum*, apesar de se manifestar de várias formas nas tramas, como espaçonaves e realidades virtuais, têm uma característica em comum: a presença de uma tecnologia que influencia os acontecimentos, mesmo que não seja necessariamente um objeto físico ou computacional, como nos exemplos mencionados acima. Um bom exemplo é encontrado em *Waterworld: O Segredo das Águas* (1995), onde o *novum* principal reside na representação de um mundo onde o gelo polar derreteu e a maior parte da Terra está coberta por água. Isso leva as pessoas a viverem em comunidades flutuantes e a adaptarem tecnologias para a sobrevivência em um ambiente aquático hostil. Embora a

tecnologia, na ideia de inovação tecnológica, que falamos ser necessário para o *novum* pareça não existir aqui, na verdade, ela está presente em dois polos: como causadora da tragédia, contribuindo para a geração do problema, como as questões ambientais que levaram ao derretimento das geleiras, e, de forma mais visível, na adaptação de tecnologias antigas para ajudar na sobrevivência do novo mundo.

Retornando, mais uma vez, para as origens da ficção científica, pode-se refletir sobre *Frankenstein – O Prometeu Moderno* (1818) de Mary Shelley e *Viagem à Lua* (1902) de Georges Méliès que são, respectivamente, considerados os pioneiros da ficção científica na literatura e no cinema, podemos notar que suas tramas passam no tempo presente em que suas histórias foram escritas. Apesar que as tramas sejam ambientadas no presente da época em que foram criadas, e as tecnologias retratadas nessas obras também pertençam ao contexto contemporâneo de seus tempos, essas narrativas evocam uma sensação de avanço tecnológico e inovação que aponta para o futuro.

Em conformidade com isso, podemos notar que em *Frankenstein*, a criação do monstro por meio de métodos científicos, ainda desconhecidos, sugere um potencial para a ciência que transcende o presente, insinuando possibilidades futuras. Da mesma forma, *Viagem à Lua* recorre à tecnologia existente para projetar um cenário de exploração espacial, um empreendimento que, na época, ainda estava além do alcance humano. Assim, mesmo não estando explicitamente situadas no futuro, elas incorporam elementos futurísticos, refletindo o desejo humano de transcender as limitações do presente e imaginar o que está por vir. Em vista disso, ao observarmos o mundo contemporâneo, a FC está comumente associada a ideia de futuro. Pensar ficção científica é praticamente sinônimo de pensar possibilidades de futuro.

Nesse primórdio da ficção científica o futuro ainda não era uma questão que tomava espaço na maior parte das obras do gênero, boa parte das histórias se passavam no presente e tinham como característica principal o próprio *novum* para além da relação, sólida entre a ficção científica e o tempo que temos tão fortemente associada atualmente, aonde grande parte das histórias se passam no futuro, seja ele distante ou próximo. Roberts (2018) aponta que a partir do século XVII já era possível ver histórias com a narrativa futurista, mas que apenas a partir do século XX que o futuro se torna o principal cenário das tramas, padrão este seguido até os tempos atuais. A justificativa dada para essa mudança é que “naquela época (século XVII) a utopia se tornava cada vez mais contestada e bloqueada neste mundo, alguns escritores aproveitaram a oportunidade para deslocar suas utopias para outros mundos ou, então, imaginar como as coisas poderiam ser melhores em outra época” (Roberts, 2018, p. 139)”. O futuro

tornou-se o lugar no qual a utopia podia existir, já que tal pensamento não tinha mais espaço no tempo presente.

É certo que histórias futuristas sempre existiram na humanidade, o capítulo final da Bíblia, o Apocalipse, nada mais é do que uma trama futurista, ainda que pertença ao fantástico. Além disso, na sociedade sempre existiram cartomantes, os oráculos, e os mais diversos tipos de videntes do futuro, porém, o futuro era um assunto para os religiosos e espirituais. Contudo, “as revoluções copernicana e pós-copernicana em ciência desacorrentaram a imaginação criativa da retidão bíblica, tanto em termos temporais quanto espaciais” (Roberts, 2018, p. 142). E é a partir disso que Roberts (2018, p. 191) aponta como os “romances ambientados no futuro formaram a espinha dorsal da FC continental de fins do século XVIII”. Era preciso se libertar das amarras do sagrado para que o futuro se tornasse tópico de destaque na ficção científica e quando o fez, ele dominou praticamente o cenário da FC.

Diante do rompimento dessa barreira, unido ao avanço tecnológico, o gênero da ficção científica evoluiu para se tornar um espaço que libera quaisquer expectativas que a humanidade tenha sobre si mesma e sobre o mundo. Minois (2015) aponta que, a partir do século XIX, o escritor de ficção científica já ocupava o lugar de um novo profeta, ao lado de utopistas, cientistas, socialistas e sociólogos. Hoje, é impossível pensar em ficção científica sem pensar no futuro, sendo poucos os filmes que fogem dessa temática e, apesar disso, quando fogem, há sempre algum elemento que parece ser a frente de seu tempo. Além disso, a ficção científica passa a ser visto como possuidor, até certo ponto, de um poder de previsão, esse que também oferece o poder de moldar o futuro.

Quando olhamos para os filmes mais populares de ficção científica na atualidade, em sua maioria são filmes com cenários futuristas. *Star Wars* (1977), *Planeta dos Macacos* (1978), *MadMax* (1979), *Matrix* (1999), *Interestelar* (2014), *Blade Runner* (1982), *Ex Machina* (2014). Poderíamos passar horas aqui citando inúmeras obras audiovisuais de sucesso que se enquadram como filmes de ficção científica futuristas que marcaram e marcam épocas e gerações. Essa popularidade apenas reforça como o futuro tornou-se o espaço de conforto para o gênero. De certo modo, os filmes de FC passaram a ocupar os espaços antes pertencentes aos videntes; uma prova dessa força, como um oráculo moderno, pode ser visto com o filme *De Volta para o Futuro 2* (1989), em que, o futuro apresentado nele, o ano de 2015, foi alcançado há alguns anos e com a chegada do período ocorreram diversas mobilizações para entender quais das previsões feitas no filme se concretizaram e quais estão perto de se concretizar. Chamada em vídeo, biometria, óculos de realidade virtual são alguns exemplos das tecnologias

que foram previstas pelo filme e que hoje fazem parte do dia a dia da sociedade. É claro que não acertaram tudo, principalmente quanto a questões estéticas do período, mas as tecnologias apresentadas na trama incentivam estudiosos e cientistas a criarem novas tecnologias, como o *hoverboard*, um skate que anda sem rodas, flutuando graças as ondas magnéticas, e que, até hoje, algumas empresas tentam criar tal tecnologia. Inclusive, o filme toca em um tema que iremos falar mais adiante, na tendência de continuações infinitas de filmes populares, quando o protagonista se depara com a propaganda do lançamento do filme fictício *Tubarão 19*.

Ainda que os filmes de FC não tenham realmente um poder premonitório de forma literal, eles conseguem questionar e imaginar cenários e avanços tecnológicos plausíveis que nos preparam para o que está por vir. Assim como os oráculos forneciam visões do futuro, baseadas em interpretações místicas ou celestiais, a ficção científica oferece previsões fundamentadas na especulação científica e tecnológica. Ao explorar as possibilidades do futuro, a ficção científica ajuda a sociedade a se preparar para desafios iminentes, mesmo que estes futuros não sejam certezas.

A partir disso, a ficção científica consegue abordar problemas e questões atuais, como economia, natureza, avanço tecnológico e entre outros, e projetar em possíveis futuros derivados do presente, levando sempre em consideração o imaginário da humanidade. Por exemplo, se pegarmos *Black Mirror* (2011 - presente), uma das séries mais aclamadas de FC nos últimos anos, podemos notar como ela trata de assuntos e de preocupações completamente atuais, tecnológica de superproteção para crianças, o controle que as redes sociais tem na vida das pessoas e o controle de ser gravado e vigiado o tempo todo, são exemplos desses temas. *Black Mirror* parece transportar o espectador para dentro de um jogo de sala de escape, onde cada episódio tem um futuro alternativo distópico, seja em grande ou pequena escala. E, ao olharmos para nossas vidas atuais, notamos algum comportamento acompanhado de uma tecnologia atual, que parece um prelúdio das tramas apresentadas nos episódios. Rapidamente, a série nos dá a sensação de ser um marco temporal, uma contagem regressiva, em que a cada segundo ficamos mais perto do zero e consequentemente, do futuro trágico apresentado na tela.

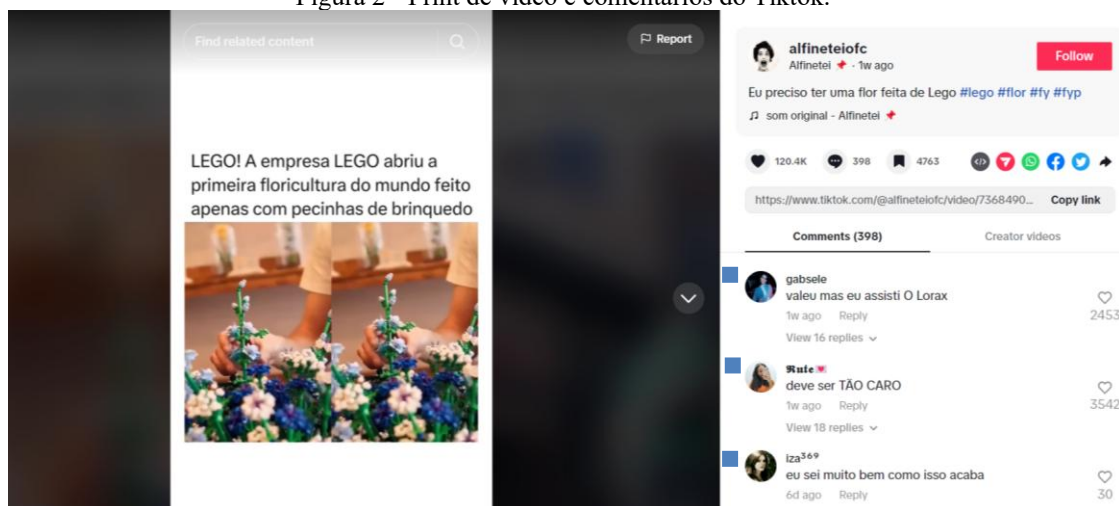
Outro exemplo pode ser visto em *IA - Inteligência Artificial* (2001), que aborda profundos dilemas éticos e morais. David é um robô-criança, o primeiro a ser programado para amar. Ele é humano demais para ser um robô e mecânico demais para ser um humano, tornando-se um híbrido que não é plenamente aceito por nenhum dos grupos. O próprio David questiona seu lugar no mundo e traz reflexões sobre o que é ser humano. De modo geral, a

narrativa ressoa com questões atuais de inclusão, identidade e direitos de minorias, sugerindo um paralelo com as lutas sociais de grupos marginalizados na sociedade real.

Tudo isso aparece como um efeito que mostra como o futuro, ou pelo menos o futuro que surge a partir do imaginário social, é um reflexo do presente. De certa forma, esses produtos audiovisuais incentivam a sociedade a tentar alcançar esse futuro ou fugir dele, moldando muitos esforços tecnológicos e éticos. Este reflexo contínuo entre presente e futuro na ficção científica não apenas espelha nossas ansiedades e aspirações atuais, mas também prepara o terreno para debates sobre as complexas questões sociais e éticas que emergem com o avanço da ciência e da tecnologia.

Um exemplo interessante de como esses filmes podem gerar debates e impactar a sociedade pode ser visto na Figura 2, esta apresenta o *print* de um vídeo do *Tiktok* e dos comentários. Na imagem, temos a notícia de que uma floricultura, aberta pela empresa LEGO, venderá flores e arranjos florais feitos com as peças de plástico. O que chama a atenção na notícia são alguns comentários, destacamos dois. O primeiro diz “valeu mas eu assisti O Lorax” e o segundo comentário que aponta “eu sei muito bem como isso acaba”.

Figura 2 - Print de vídeo e comentários do Tiktok.



Fonte: ALFINETEIOFC (2024).

O filme mencionado pela conta @gabsle é *O Lorax: Em Busca da Trúfula Perdida* (2012), um filme de longa-metragem de animação que conta a história de um futuro onde os humanos vivem em uma cidade em que tudo é feito de plástico, inclusive as árvores, enquanto no lado de fora da cidade é tudo destruído e desmatado. Na trama, devido a essa estrutura, o ar puro, precisa ser comprado. Os comentários dos internautas refletem a preocupação de que abrir uma loja de flores de LEGO seria um passo para que a humanidade valorize mais o plástico do que a natureza, levando a consequências severas. Ou seja, a ficção científica não apenas reflete, mas também reconfigura o conjunto de crenças, valores e narrativas que compõem o imaginário social, ligando, consequentemente, o alerta crítico da sociedade relacionados a possibilidades de futuro que pode ser evitado.

No século XX, outro aspecto que se intensificou com a popularização das tramas de ficção científica futurística foi a disseminação de histórias sobre o fim, ou fins, de mundos possíveis. A realidade das populações mudou, não havia mais tanto otimismo, isso permitiu que “na segunda parte do século que acreditou no futuro, o imaginário utópico se transformou cada vez mais em distopia, pesadelo da consciência. A literatura de ficção científica é o laboratório central dessa mudança radical” (Berardi, 2019, p.74)⁴. Isso pode ser claramente visto nos exemplos dados até aqui, há um anseio pelo fim, como algo que está cada vez mais próximo.

O futuro, agora, também não era mais o lugar da utopia, não ao menos como nos primeiros anos da ficção científica, em que o futuro era o lugar para sonhar com algo melhor.

⁴ Franco Berardi é um filósofo e escritor italiano. Que tem interesse pela relação entre o movimento social anticapitalista e a comunicação.

É diante desse pensamento que Roberts (2018) aponta que, embora a FC tenha se tornado uma ficção predominantemente futurista, o que torna tudo mais interessante é que tantas dessas visões do futuro olhem para o próprio fim do tempo e para a figura do último humano vivo. Um bom exemplo é o filme *2012* (2009), que narra a história de um grupo de pessoas unidas para tentar sobreviver ao fim do mundo previsto pelos Maias. A única certeza é que o mundo está prestes a acabar. O filme termina com o nascimento de uma criança, um evento que só foi possível porque o grupo de protagonistas encontrou um lugar seguro, um espaço que é imune ao fim. No final, esses personagens se tornam a figura do ‘último humano’, os sobreviventes de uma grande tragédia apocalíptica.

Cenários semelhantes podem ser observados em vários outros filmes do gênero, inclusive, até nos filmes distópicos adolescentes que no século XXI se destacaram dentro do gênero de ficção científica. Ou, até mesmo, podemos olhar para *Caminhos da Memória*, todos no filme representam a figura do último humano, já que não há qualquer expectativa de futuro, o fim e o passado são as únicas coisas garantidas. Todos vivem sob a tensão de estar à beira do precipício, onde o vento não o derruba e você não tem coragem de pular.

Para justificar essa recorrência por histórias sobre o fim, Minois diz que:

Ritmado pelas catástrofes, o século XX pode produzir outra coisa a não ser predições sombrias? Primeira Guerra Mundial e primeiro genocídio, o dos armênios, grande depressão, totalitarismos estalinista e hitlerista, Segunda Guerra Mundial e segundo genocídio, o dos judeus, bomba atômica, explosão de atrocidades na China, nas múltiplas guerras de descolonização, Indochina, Argélia, Congo e outros, naufrágio do Terceiro Mundo, condenando bilhões de seres à sub-humanidade, terrorismo, câncer, aids, desemprego em massa que por seu peso acarreta o retrocesso do nível de vida de todos, explosão demográfica que apenas contribui para a multiplicação dos pobres, exploração e corrupção dentro dos Estados, ódios nacionalistas gerando massacres indiscriminados, destruição do meio ambiente, recrudescimento da delinquência, do uso de drogas e perda de qualquer referência moral: breve resumo de um balanço que supera as previsões mais pessimistas feitas no século XIX (Minois, 2015, p. 615).

Diante desse cenário, ele ainda reforça sua certeza sobre as tendências da ficção científica com um questionamento, “nesse clima, quem ainda pode ser suficientemente louco para acreditar no futuro?” (Minois, 2015, p. 615). O futuro parece simplesmente incapaz de ser visualizado a longa distância, ao menos um futuro em que o ser humano ainda ande pela terra. Em alguns filmes distópicos e apocalípticos, ainda foi possível carregar consigo a centelha da esperança, no exemplo dado acima como no filme *2012*, apesar do apocalipse se suceder, ainda há a esperança dada, justamente, pela figura do nascimento da criança em meio ao momento final da humanidade.

Em outras tramas de fim de mundo de sucesso, também é possível ver essa configuração, ainda que essa esperança não seja dada no final, mas sim ao longo da própria história, há um desejo de revolta, de luta e de esperança que o futuro parece não ser mais capaz de proporcionar ou que, por mais que tente, é uma proposta que não é mais comprada pelo público. Mas, é cada vez mais comum um enfraquecimento ou morte total dessa centelha, o fim é apenas aceito, não há mais salvador. Agora é preciso procurar a esperança e a utopia expulsas do presente e do futuro em outro lugar, no passado. Minois aponta que:

A grande maioria dos utopistas quer continuar a acreditar num futuro melhor. Mas eles hesitam quanto à direção que devem tomar: seguir sempre em frente, confiando na ciência, ou fazer meia-volta e retornar a um passado idealizado, mais próximo da natureza e da era de ouro? Muitos não conseguem se decidir e fazem uma dura síntese de ambas (Minois, 2015, p. 496).

É aqui que ocorre uma incomum e forte conexão entre a ficção científica, consequentemente o futuro, com o passado. Não é possível dizer que essa conexão entre a ficção científica e o passado é inédita, afinal, filmes como *De volta para o futuro* (1985) e *A Máquina do Tempo* (2001) já apresentaram esse vínculo. Ambas as tramas apresentam máquinas do tempo que permitem uma viagem através dos anos, em específico para o passado, seja durante todo o filme ou apenas em uma parcela dele.

A busca pelo passado mais vivido, pelos bons tempos que já se foram é um dos responsáveis pelo surgimento do subgênero da FC *steampunk* que aparece a partir de 1980. Roberts (2018) aponta que o gênero surgiu como um derivado do *Cyberpunk*, ao misturar as tecnologias futuristas do gênero com as ambientações de universos alternativos de um século XIX repleto de tecnologias avançadas para a época. Esse subgênero, que mistura vestimentas da era vitoriana, combinando a estética e a tecnologia a vapor com elementos de ficção científica, traz uma maneira de pensar a relação entre o passado e a ficção científica de uma maneira dúbia. É como um lugar suspenso ao tempo em que o passado, o presente e o futuro coexistem. Em seu livro, Roberts define o subgênero da seguinte forma:

Steampunk é, de maneira precisa, este modo de pastiche jamesoniano, impelido por uma nostalgia dos estilos e condutas da Inglaterra vitoriana que se recusa, no entanto, a sacrificar a conveniência dos avanços tecnológicos contemporâneos. É a crença de que a euforia mesma do sublime tecnológico, na qual tanta FC é baseada, pode ser desembaraçada das circunstâncias reais de sua produção histórica e reinstaurada, digamos assim, no passado (Roberts, 2018, p.738-739).

O filme *A Máquina do Tempo*, citado anteriormente, é um bom exemplo deste gênero, as cenas iniciais, ambientadas na Nova York do final do século XIX, são ricas em detalhes visuais que refletem a revolução industrial e o espírito de inovação daquela época. Laboratórios cheios de instrumentos científicos, locomotivas a vapor, e as ruas movimentadas com

carruagens e os primeiros ‘carros’, tudo contribui para a construção de um mundo onde o *steampunk* encontra seu espaço. Mas o trunfo principal é a própria máquina do tempo, seu designer em cor de bronze polido, engrenagens expostas e detalhes vitorianos ressaltam ainda mais essa estética.

A partir desse pensamento temos também o termo retrofuturismo, que vem de visões históricas do futuro, muitas vezes inspiradas nos anos 1920 a 1960, quando a imaginação popular era dominada por carros voadores, robôs humanoides e cidades reluzentes. Esta visão é caracterizada pelo otimismo e por uma firme crença no progresso tecnológico. Filmes como *Metropolis* (1927) e a série *Os Jetsons* (1962-1963) são exemplos-chave que encapsulam essa estética, mostrando um futuro brilhante e automatizado que refletia os sonhos e as aspirações da época. O retrofuturismo apresenta uma visão mais otimista do futuro, enquanto o *steampunk* faz um movimento contrário.

Para entender melhor essa interseção entre passado e futuro, é útil considerar a perspectiva de Berardi (2019), ao refutar o pensamento de Milan Kundera sobre o passado ser imutável enquanto o futuro é o que podemos mudar com base no nosso desejo, o autor aponta que, na verdade, o passado muda. À medida que nos tornamos mais distantes dele, nossa visão muda. Enquanto o futuro se aproxima de nós velozmente, o impossibilitando mudá-lo. Essa fala representa a própria mudança do imaginário social e, conseqüentemente, de como as histórias de ficção científica atuais passam a ver os seus futuros e relembrar os seus passados. Na trama de *Caminhos da Memória* fica claro como se dá essa mudança, o fim está próximo, não existe mais um futuro com o qual sonhar, não há qualquer movimento para evitar isso e o passado floresce a mente dos personagens com sua melhor versão, o único ‘lugar’ de conforto e esperança com o qual as pessoas podem contar.

O passado torna-se algo mais, transforma-se em nostalgia. Ele não é apenas como passado, mas carrega a idealização desse lugar e um desejo por ter esse tempo novamente para si. Como já citado, a ficção científica é modelada, na maioria, pelo próprio imaginário social, por isso não é difícil apontar que essa presença do passado cada vez mais forte nos filmes de FC surge da própria demanda social. As pessoas estão mais nostálgicas e, conseqüentemente, mais apegadas ao passado, seja ele longínquo ou de apenas alguns anos atrás.

Diante disso, ao analisarmos as tendências dos últimos anos, seja na música, arte, moda, jogos e nos mais diversos âmbitos, podemos notar uma busca constante pelo passado, o futuro agora parece ser um lugar sem esperança, triste e isso leva as pessoas a buscarem a felicidade onde elas sabem haver, em um passado idealizado, seja por suas memórias ou até mesmo em

um passado distante que sequer foi vivenciado, mas que por algum motivo, traz um conforto e felicidade. Nos últimos anos, discos de vinil tem voltado a se popularizar cada vez mais, seja para tocar em toca discos modernos, que funcionam também com *bluetooth*, radio e uma série de outros recursos contemporâneos, mas ainda carregado com a ‘carinha retro’ de alguns de seus ancestrais, ou apenas como um item colecionável que carrega uma carga nostálgica pelos ‘bons tempos’ da música. Podemos ver, também, tal febre nostálgica na volta dos populares *tamagotchi*, popular brinquedo dos anos 90 que simula um bichinho de estimação virtual que se tornou viral novamente em 2024.

Na indústria audiovisual esse fenômeno segue também a todo vapor. Na maior emissora de televisão do Brasil, a Globo, está no ar desde 1980 o bloco de reprises de telenovelas o *Vale a pena ver de novo* (1980-presente), a atração reexibe as novelas de maior sucesso do canal. O programa é um sucesso de audiência, mesmo reprisando certas novelas favoritas pelo público, como *Alma Gêmea* (2005-2006) e *Chocolate com Pimenta* (2003-2004) mais de uma vez. Outro exemplo, além das reprises, que o audiovisual se aproveita desse imaginário social que anseia pelo passado é por meio de *reboots*⁵, *spin-off*⁶ e sequências. A emissora *Disney*, por exemplo, tem investido pesado em *live-action*⁷ de seus principais filmes do século passado, *Aladdin* (1992), *Cinderela* (1950), *A Bela e a Fera* (1991), *A Pequena Sereia* (1989) e agora a *Branca de Neve* (1937), todos estão ganhando novas cores que carregam consigo seus apelos nostálgicos de quem viu os desenhos na infância.

Diante disso, Berardi (2019) eleva outra questão sobre o cinema, e, consequente, o audiovisual, que ajuda na construção e fortalecimento dessa sociedade nostálgica. Ele aponta que o cinema permitiu, pela primeira vez na história humana, atuar no presente uma ação ocorrida no passado, revisitar tais momentos entendendo a lógica social, cultural e tecnológica de outro tempo. Com o início do cinema, passa a existir um lugar no qual o passado possa se projetar no presente, os filmes. Em *Orgulho e Preconceito* (2005), ao acompanhar a trama, conseguimos ver como a sociedade da época se organizava, vestia e se comportava, tal qual no período representado. Esse pensamento é reforçado pela teórica cultural Svetlana Boym em seu livro, *The Future of Nostalgia* (2001), no qual ela aponta que “a nostalgia é amplificada pela cultura digital, que permite a recriação de visões do passado, do Titanic afundando a

⁵ É a reinicialização de uma obra, quando a trama de um filme e série é tomada para a realização de uma nova obra, com o mesmo personagem e universo, mas com atores e roteiro novo. Ex: nova série do universo de Harry Potter que está sendo produzida pela Max que contará novamente a mesma história da saga de livros.

⁶ A criação de um novo universo audiovisual a partir de um outro já existente, mas que conta uma trama diferente da já existente. Ex: *Jovem Sheldon* (2017) é uma série derivada de *Big Bang: a teoria* (2007), que apresenta alguns personagens em comum, mas se passa anos antes, contando uma história totalmente nova.

⁷ Quando uma produção audiovisual é realizada com atores reais para dar vida aos personagens.

gladiadores morrendo, tornando a perda mais tangível” (Boym, 2001, p. 33)⁸, deste modo, potencializando a força da nostalgia e reforçando como o cinema tem possibilidade de maximizar o sentimento nostálgico.

E, assim como discutimos antes ao falarmos de como na FC, a partir dos trágicos acontecimentos sucessivos que ocorreram no século XX, passou a não acreditar mais em um futuro, é a partir de momentos que sucedem grandes acontecimentos e tragédias que a nostalgia começa a ganhar mais força. De acordo com Boym (2001, p. 16), “a nostalgia inevitavelmente reaparece como um mecanismo de defesa em uma época de ritmos acelerados de vida e convulsões históricas”. Ou seja, a nostalgia manifesta-se como uma reação emocional a essas mudanças abruptas, em momentos de crise é no passado que se busca abrigo, já que esse passa a ser esse lugar idealizado. Assim, a nostalgia torna-se uma espécie de válvula de escape.

Tais exemplos reforçam que esse elo não é um fenômeno apenas do ser individual ou de uma camada específica da sociedade. O apego ao passado está presente em todos os lugares e, deste modo, é impossível para a ficção científica fugir dessa construção social. Contudo, além do sentimento nostálgico representado na tela, há também, quando falamos sobre a FC, o reflexo sobre a desesperança diante do futuro. E, a partir desse cenário de desesperança, Berardi aponta que “no futuro, vemos apenas as sombras terríveis de um passado que preferiríamos esquecer” (Berardi, 2019, p.75). Apesar de ser impossível negar o futuro pessimista que tanto é representado na ficção científica com os filmes futurísticos distópicos, ainda há uma fagulha de esperança. A presença do passado deixa de representar um papel negativo, passível do desejo de esquecimento do próprio passado, para torna-se uma figura utópica, desejada e rememorada.

⁸ O livro *The Future of Nostalgia* foi acessado no idioma inglês, sendo, portanto, todas as citações dele aqui realizadas em português de tradução própria.

3. O FUTURO É O PASSADO

A ficção científica explora frequentemente os limites entre distopia e utopia e, principalmente nos últimos anos, utilizando o passado como um ponto de referência utópico. Esse fenômeno destaca uma nostalgia cultural, no qual as memórias e as idealizações do passado são recontextualizadas para comentar sobre o presente e imaginar futuros possíveis. Através dessa lente, podemos entender como a nostalgia é evocada e utilizada para criar narrativas que conectam emocionalmente o público, oferecendo uma crítica sutil às condições contemporâneas enquanto projetam visões de futuros alternativos.

Ao longo do primeiro capítulo, pudemos entender que o que é utópico ou distópico pode mudar com base nas inquietações sociais. Minois demonstra isso ao apontar como uma dessas mudanças ocorreu com a FC, ao destacar que “no fim do século XIX e início do XX, aparece a preocupação na ficção científica: e se a máquina, à qual até aqui só se cantaram louvores, for uma ameaça para o homem?” (Minois, 2015, p. 595-296). Então, o futuro que imagina carros voadores fantásticos, robôs domésticos e o teletransporte começa a refletir sobre como quanto mais avançadas essas tecnologias se tornam, mais dependentes nos tornamos delas e, conseqüentemente, mais perigosas essas tecnologias se tornam para nós. E, assim, se inicia a mudança de uma visão utópica para uma visão distópica do futuro.

Para entender melhor as ideias apresentadas, proponho voltarmos um pouco para uma contextualização histórica sobre os termos aqui citados. A distopia surge como um antônimo da utopia, representando sociedades em que os pilares da justiça, paz e harmonia são praticamente inexistentes, ou seja, o que rege a sociedade é a opressão e a injustiça, essas obras geralmente apresentam um governo totalitário. O termo ganhou destaque no século XX, com o aumento de obras literárias que contam histórias com futuros pessimistas, mas assim como a utopia, visa criticar os sistemas vigentes atuais.

Em contrapartida, o termo utopia foi cunhado por Thomas More em seu livro de mesmo nome *Utopia*, 1516. Roberts aponta que a origem da palavra surge de “um trocadilho em três níveis, sugerindo ou-topos ou ‘em lugar nenhum’, eu-topos ou ‘um bom-lugar’ e utopos ou ‘terra em forma de U’, que descreve a disposição geográfica da ilha imaginária de More” (Roberts, 2018, p. 92-93). A ilha citada por ele é onde se passa a trama da história. Nesta ilha chamada *Utopia*, More descreve uma sociedade ideal, onde a justiça, a paz e a harmonia são os pilares indestrutíveis da comunidade. A sociedade fictícia reflete uma crítica às imperfeições e injustiças reais, ao sugerir uma visão alternativa de um mundo perfeito. Ao longo dos séculos,

a ideia de utopia evoluiu e inspirou diversas obras, da literatura até a sétima arte, que imaginaram sociedades ideais.

No vínculo atual que a ficção científica estabelece com a ideia de utopia, a busca para encontrar tal mundo ideal se descolou de um local para um tempo. A ficção científica é por natureza um campo que exige inovação, apresentando ao público visões de realidades que ainda não experimentamos. Boym aponta que “o século XX começou com uma utopia futurista e terminou com nostalgia” (Boym, 2017, p. 15); esse fenômeno é algo que permanece no século XXI, não voltamos a uma utopia futurista, mas desejamos uma espécie de utopia nostálgica.

Em meio à busca pelo novo, a nostalgia serve como um fio condutor, conectando o desconhecido ao familiar. A dialética entre a inovação e o reconhecimento cria uma dança única entre a expectativa do futuro e o conforto do passado. Prysthon (2014, p. 15-16) aponta que a nostalgia contemporânea “é um paradoxo espaço-temporal que condensa passado e futuro, memória e desejo, nostalgia e utopia”. E, com isso, a utopia nostálgica se apresenta como uma visão idealizada do passado, sendo tecida como um tempo perfeito, onde a vida era mais simples, justa e harmoniosa. Essa utopia não projeta uma sociedade perfeita no futuro, mas busca na memória coletiva um passado que aparenta oferecer soluções para os problemas contemporâneos. Ademais, Boym aponta que:

À primeira vista, a nostalgia é uma saudade de um lugar, mas na verdade é uma saudade de um tempo diferente – o tempo da nossa infância, os ritmos mais lentos dos nossos sonhos. Num sentido mais amplo, a nostalgia é a rebelião contra a ideia moderna de tempo, o tempo da história e do progresso (Boym, 2001, p. 17).

O que chama a atenção aqui é o uso da palavra ‘rebelião’. Esse termo é frequentemente empregado em obras de ficção científica, especialmente nas distopias que abordam temas como desigualdade, injustiça e política. Afinal, nessas tramas, sempre é esperado um grupo que está contra o sistema vigente. Nesse contexto, nostalgia e distopia parecem compartilhar um inimigo comum: o progresso e o tempo. Talvez seja essa a razão pela qual a combinação de ambos tenha sido tão bem recebida, tanto pelo público quanto pelo mercado. Para a distopia, a nostalgia oferece uma oportunidade de se transformar em uma utopia, afinal, o passado apresenta-se como o não lugar do ideal inalcançável, já que não é possível alcançar o desejável que já se foi.

Mas isso só é possível se o passado for passível de mudança. Boym (2001) afirma que o homem possuído pela nostalgia esquece seu passado real, tal alegação afirma o poder mutável que o passado tem ao se tornar idealizado. O passado é uma escultura de barro que pode ser desmanchado e remodelado, ele vive no presente tanto quanto no futuro. Por ser tão maleável o passado se torna ideal para se construir a utopia que a humanidade tanto tem buscado, afinal,

é possível tirar dele qualquer conotação negativa, deixando apenas as partes mais bonitas e coloridas. E é isso que torna a nostalgia tão popular: a capacidade de tornar o passado um ideal. Não é que o que ocorreu no passado mude de forma física, como um viajante no tempo que vai até ele e o modifique, mas, o passado muda à medida que nos ‘distanciamos’ dele, pois, nossas memórias se prendem apenas em certos aspectos do que esse tempo realmente foi gerando uma mudança no passado com base na emoção.

Deste modo, ao nos distanciarmos, os momentos simples podem passar a ser muito mais significativos do que eram quando ‘presente’, já que ela pode, por exemplo, tornar a piada muito mais engraçada e satisfatória do que foi no momento. Um exemplo para entender melhor essa questão é se pensarmos em uma memória de uma viagem em família, em que a pessoa se lembra com saudade dos momentos divertidos que teve, do cheiro da comida, da sensação do vento no rosto ao correr com o pai. Mas, se apaga completamente uma queda que sofreu no fim do dia e que a fez ir para o hospital. A parte negativa simplesmente some para que os momentos felizes se destaquem com mais cores e vibrações. Ou seja, “a nostalgia, ao transformar o passado em um ideal utópico, muitas vezes apaga as partes desconfortáveis da história, criando uma versão romantizada que oferece conforto emocional” (Boym, 2001, p. 16).

Dentro dessa relação, nostalgia, ficção científica e utopia-distopia, é possível notar que não há um modo único e exclusivo de se apropriar do passado. Nos filmes de ficção distópica, a nostalgia pode surgir de diversas formas: seja com um bordão marcante que evoca memórias e estabelecem conexão afetiva com os espectadores; com uma pequena aparição que como uma âncora leva o espectador para uma viagem emotiva no tempo dentro de suas próprias memórias ou na própria narrativa da trama, que entende que a nostalgia é uma constante do imaginário social do século XXI ao fazer o leitor mergulhar em uma discussão diegética sobre a própria nostalgia. A única certeza, nesse ponto, é que independente do modo como a nostalgia chega ao espectador, ela é uma constante cada vez mais presente nas narrativas de ficção científica, criando um elo entre o inseguro das distopias futuristas e a segurança do passado nostálgico.

Svetlana Boym defende que a nostalgia pode se dividir em duas: restauradora e reflexiva. Cada uma delas mostra uma maneira de se lidar com o passado. A nostalgia restauradora procura reconstruir um passado idealizado como se esse fosse uma verdade, podendo ignorar contradições a esse ideal que é buscado. Conforme a autora, esse tipo de nostalgia “não pensa em si mesma como nostalgia, mas como verdade e tradição” (Boym, 2001, p. 41).

Movimentos políticos que procuram salientar o nacionalismo e o patriotismo tem como base a nostalgia restauradora, podemos ver um exemplo disso em campanhas políticas que tem ganhado força nos últimos anos, por exemplo, nos EUA com Donald Trump que tem usado o bordão ‘fazer a América grande novamente’. Ou, no Brasil, com as campanhas políticas extremistas de Bolsonaro que idealiza o passado colonial brasileiro e o período da ditadura. Ambos trazem para suas campanhas um passado idealizado por certa parte da população, ainda que essas apaguem acontecimentos históricos que foram negativos. Contudo, é essa adaptação que torna o passado tão ‘perfeito’, principalmente para o uso nesse tipo de campanha.

Já a nostalgia reflexiva reconhece a impossibilidade do retorno, olhando para o próprio desejo com um olhar crítico e irônico. Boym afirma que a nostalgia reflexiva “prospera no *algia*, o próprio desejo, e explora as ambivalências da modernidade” (Boym, 2001, p. 41). Um exemplo que a autora usa para compreendermos como funciona a nostalgia reflexiva é a própria cidade de Berlim e suas ruínas. Não há uma tentativa de reconstruir a ruína, a cidade as mantém como lembranças palpáveis, permitindo o diálogo entre o passado, o presente e o futuro.

No livro “*Fantasma da minha vida: escritos sobre depressão, assombrologia e futuros perdidos*” (2022), Mark Fisher explora o conceito de assombrologia, termo concebido inicialmente por Jacques Derrida em seu livro *Espectros de Marx* (1994). No texto de apresentação do livro de Fisher, escrito por Amauri Gonzo, ele explica que a palavra surge da junção da palavra *hanter*, assombrar em francês, somada com ontologia, formando, no idioma original, o termo *hantologie*. Mas, afinal, o que é assombrologia e como ela se relaciona com os temas aqui discutidos?

O conceito apresenta a ideia de como acontecimentos e ideias do passado perduram no presente, influenciando e moldando a sociedade contemporânea. Embora Derrida (1994) trabalhe esse conceito dentro do contexto de sua época ao refletir sobre o fim do comunismo, Fisher (2022) faz uma aproximação do termo com a cultura *pop*, sobretudo com a música, estendendo um pouco também para o audiovisual. Ao pensar o conceito, Fisher (2022) aponta que, no seu ponto de vista, é possível existir dois caminhos que a assombrologia pode seguir:

A primeira se refere ao que (na realidade) não mais é, mas que permanece eficaz como uma virtualidade (a traumática “compulsão de repetir”, um padrão fatal). O segundo sentido da assombrologia se refere àquilo que (na realidade) ainda não aconteceu, mas que já é efetivo no virtual (uma antecipação que molda o comportamento atual) (Fisher, 2022, p. 38).

Iniciando, desta vez pelo segundo sentido, aqui o autor sugere um fenômeno que discutimos no primeiro capítulo: a hipótese de que o futuro potencial exerce um impacto sobre o presente. Ou seja, trata-se de uma antecipação do que ainda não aconteceu, mas que já exerce

influência no comportamento atual, coisa que aparece com grande frequência nos filmes de ficção científica. Isso foi bem exemplificado quando vimos os impactos que o filme *De Volta para o Futuro 2*, exerceu sobre a sociedade, incentivando a criação de novas tecnologias. Esse caminho para assombrologia destaca que as projeções e previsões sobre o futuro têm um efeito verdadeiro e tangível no presente, esculpindo decisões e comportamentos antes mesmo que eles aconteçam.

Enquanto isso, o primeiro caminho trata do impacto contínuo que experiências, eventos e traumas passados continuam a influenciar o presente. Esses se expressam repetidamente moldando novos comportamentos e padrões, ou seja, mesmo que tais acontecimentos não ocorram mais, eles são internalizados e sendo assim, continuam a moldar ações atuais. É esse tipo de ‘nostalgia’ que podemos ver ao reviver estilos musicais, roupas, penteados e entre outras coisas do passado. Tanto Derrida, quanto Fisher, apontam que essa presença do passado não é uma mera lembrança, mas sim uma força ativa que forma nossas percepções e experiências no mundo atual.

É importante ressaltar que assombrologia e nostalgia não são o mesmo. A assombrologia apresenta preocupações diferentes da nostalgia ao lidar também com o futuro, e como ambos, passado e futuro, moldam o presente, já que falamos de uma ideia de tempo virtual em que os três tempos se impactam. Contudo, é inegável que a assombrologia e a nostalgia podem estabelecer uma relação, sobretudo, entre a nostalgia e o primeiro caminho apontado por Fisher. Tanto a nostalgia quanto a assombrologia têm uma conexão complexa com o tempo e a memória, ambos olham para um passado, algo que marcou a vida daqueles que os rememoram, sejam uma memória pertencente a eles ou um ideal criado pela indústria, e ambos, olham para esse passado que não é paralelo ao presente e as pessoas, mas sim convergente, já que o passado, ainda que não o passado em si, os toca.

Os traumas apresentados pela assombrologia são transformados pela nostalgia que torna as memórias mais agradáveis, até mesmo idealizadas. Isso ocorre de modo tão intenso que Boym (2001, p. 18) alerta que “o perigo da nostalgia é que ela tende a confundir o lar real e o imaginário”, já que o passado nostálgico não é o passado ‘real’. Além disso, por outro lado, a premonição do futuro, de um futuro desejado que nunca chega, também promove a nostalgia. A sociedade passa a procurar conforto no passado, pois o futuro esperado não chega e as previsões são ameaçadores e incertas.

Diante de todas essas questões, ainda há um mistério nos novos filmes de ficção científica: uma mistura que busca trazer o ‘melhor dos dois mundos’. O imaginário social

contemporâneo exige a nostalgia, enquanto a ficção científica prescreve o futuro. Incentivando assim a criação de um novo caminho que obriga a juntar o futuro fadado ao fim com os sonhos e esperanças do passado. Deste modo, promove-se a criação de um novo caminho que combina o futuro distópico com os sonhos e esperanças utópicas do passado. A partir disso, é possível criar uma rica estrutura onde o passado e o futuro se entrelaçam, refletindo as ansiedades e desejos da sociedade. O passado se torna o único caminho quando o futuro parece não mais existir.

3.1 Caminhos da Memória

O mundo ainda existe, mas há a certeza de que ele poderá se extinguir a qualquer momento. *Caminhos da memória* é um filme lançado em 2021, dirigido por Lisa Joy, e tem como tema principal a memória e a nostalgia. Na trama, o presente é triste, infortunado, sem esperança ou expectativa, assim como o futuro que, mais do que nunca, é uma incerteza. A humanidade encontra-se à beira do precipício, pendendo lentamente para frente e para trás, prestes a despencar a qualquer momento para seu fim e sem qualquer esperança de que um super-herói, Organização não-governamental (ONG) ou política pública possa lhe puxar para trás, oferecendo mais um sopro de vida. O caos político e social está instaurado.

Nesse contexto, a terra, com enfoque em Miami, onde se passa toda a trama, sofre com o aumento do nível do mar, fazendo boa parte da cidade ficar submersa. Isso acontece devido às consequências de um aquecimento global severo. O grupo que domina a sociedade são os ricos, que possuem faixas de terra seca — locais que a água não alcançou e é possível haver plantações. Contudo, grande parte da população vive em estado de miséria, nas áreas alagadas ao estilo Veneza, só que sem os encantos da cidade turística, ou em partes da cidade que as águas não conseguiram invadir totalmente, graças a uma barreira gigante que parece que irá transbordar a qualquer minuto (Figura 3).

Figura 3 – Barreira evitando que a água invada a cidade



Fonte: Imagem retirada do filme Caminhos da memória (2021).

O filme pode ser classificado em um subgênero da FC bem popular, a ecodistopia, que tem como características histórias em que a humanidade e o Planeta Terra está à beira de um colapso ambiental. Esse tipo de catástrofe é bem comum nas obras do gênero, em que muitas vezes tais colapsos são causados ou adiantados devido ao uso desenfreado dos recursos naturais e pela ambição do homem. Suppia (2020) discute essa temática dentro da realidade nacional e a partir de exemplos políticos demonstra como esse tipo de obra reflete preocupações reais e atuais sobre questões ecológicas e ambientais.

Em um primeiro momento, podemos identificar que o filme é uma trama de ficção científica porque a cidade de Miami estar praticamente submersa, tal situação já causa o estranhamento, o *novum*. Mas esse não é o único elemento que o filme apresenta como *novum*, na verdade, há outro objeto que traz ainda mais essa sensação de estranhamento: a máquina de reminiscência. Uma tecnologia que permite a qualquer um revisitar momentos do passado, ainda que não com uma projeção física do corpo, mas sim como uma projeção da mente, que permite que você relembre e sinta como se estivesse novamente em um momento de suas vidas. E é ao redor de tal tecnologia que o filme gira. Este é um filme que se caracteriza claramente como um filme distópico futurístico, mas assim como o que levantamos aqui, ele apresenta um apego ao nostálgico.

Na trama, Nick Bannister é um investigador particular da mente. Ele trabalha com Watts, uma amiga do tempo da guerra. A função dos dois é manusear uma máquina de reminiscência, tecnologia que permite que as pessoas revivam memórias como se estivessem de fato vivendo o momento, e guiar as pessoas nessa jornada. Nick é um homem solitário e abalado com seus próprios traumas. Ele vive mecanicamente. Quando Mae surge em sua vida, querendo recuperar uma chave perdida, ele se envolve em uma teia de mentiras e memórias

movidas pelo dinheiro e política. Entretanto, antes de entrarmos nesse assunto, gostaria de voltar nosso olhar para o monólogo inicial do filme.

O passado pode assombrar o homem. É o que dizem. E o passado é uma sequência de momentos, cada um perfeito. Completo. Uma conta no colar do tempo. O passado não nos assombra, nem nos reconhece, se existem fantasmas por aí, somos nós assombrando o passado (Caminhos da Memória, 2021).

Essa frase, que surge antes mesmo de conhecermos os personagens, o mundo e qualquer outra informação mais profunda sobre o filme, gera um impacto como primeira apresentação, também leva o espectador a entender o que esperar da trama e a ideia de nostalgia que o filme quer trabalhar. Vamos destrinchar a frase em busca de entender melhor o que está sendo exposto. O texto se inicia com “o passado pode assombrar o homem”. Tal frase conversa, diretamente, com a ideia de assombrologia que falamos anteriormente. Ela é complementada por “é o que dizem”, trazendo o apelo do senso comum, a ideia de um passado que nunca fica realmente no passado e a sensação de que não dá para apagar o passado. De modo geral, a frase propõe que experiências e memórias possuem o poder de influenciar a vida e as pessoas no presente.

Contudo, essa frase é distinta das afirmações que encontramos no final do parágrafo. “O passado não nos assombra, nem nos reconhece. Se existem fantasmas por aí, somos nós assombrando o passado”, mas, ao mesmo tempo que a frase é uma contradição à afirmação de que fantasmas nos assombram, ela também concorda com o sentido da primeira, perpetuando que esses fantasmas existem, pois, nós os criamos e, de certa forma, os prendemos. Essa frase se torna ainda mais impactante ao pensarmos como na trama voltamos ao passado e o revivemos, sem o deixar ir, o assombrando com as dores do presente e do futuro. Esse apelo nostálgico e a ideia de um fantasma que nunca vai embora, seja o passado assombrando o presente ou o presente assombrando o passado, perpétua por toda a trama.

Essa ideia do assombro pode ser mais bem entendida quando começamos a olhar para a máquina da reminiscência e para como o passado está presente no filme, reforçando a ideia de como a nostalgia pode ser utópica. Vale ressaltar que o filme carrega consigo uma estética dos filmes *noir*, trazendo para a trama a lembrança desses filmes populares da década de 1940 e 1950 e incentivando a sensação nostálgica no próprio espectador.

A máquina da reminiscência ganha destaque na sociedade apresentada no filme, justamente por permitir encontrar a utopia dentro da distópica realidade em que eles vivem. Sendo a utopia representada pelo passado nostálgico, no qual havia ainda uma expectativa positiva de futuro e o presente era vivido sem tanto apego ao passado. Devido a isso, a máquina da reminiscência passa a desempenhar um papel central na construção imagética comunitária,

se tornando um elemento fundamental para o funcionamento da sociedade, de certa maneira, se cria uma devoção em torno da máquina e do que ela permite revivenciar. Mais uma vez, podemos reforçar a ideia de como a nostalgia, como um elemento social, pode ter seu sentido original invertido, do originário pessimismo, tornando-se algo positivo, ao destacar a fala de Prysthon:

Em alguma medida, é como se a utopia, engendrando suas narrativas redentoras (ou o seu avesso, a distopia, ao criar seus apocalipses) apontasse o espaço futuro da nostalgia. Revelasse o sentido prospectivo da memória. A tradicional leitura jamesoniana da nostalgia como sintoma regressivo pode, portanto, ser invertida. E talvez esteja nessa inversão uma chave importante para a compreensão da arte contemporânea: a nostalgia (pelo passado, por uma memória por vezes inventada, pelo cotidiano que se perdeu em meio ao turbilhão das imagens midiáticas, pela delicadeza das pequenas lembranças) também pode ser diagnosticada como um anseio utópico (Prysthon, 2014, p. 16).

O presente é um tempo sem tempo, pendente entre o futuro inexistente da distopia e o passado nostálgico da utopia que é alcançável através da máquina de reminiscência. É onde a felicidade, o perfeito e o ideal residem. Para grande parte daquela sociedade, a nostalgia utópica do próprio passado é a única maneira de viver, pois o presente desagradável é intolerável e sem a felicidade, que não existe mais na distopia do presente, não há vida a ser vivida. A nostalgia, e principalmente a experiência nostálgica que a máquina permite às pessoas vivenciarem, ocupa o lugar utópico que já pertenceu ao futuro, já que o amanhã não há mais nada a oferecer, as pessoas se apegam ao passado no qual se pode resgatar memórias felizes. A utopia agora só é possível de ser encontrada no passado e no que já foi vivido. Não há sentido na criação de novas memórias, pois o melhor momento, a era de ouro, já passou.

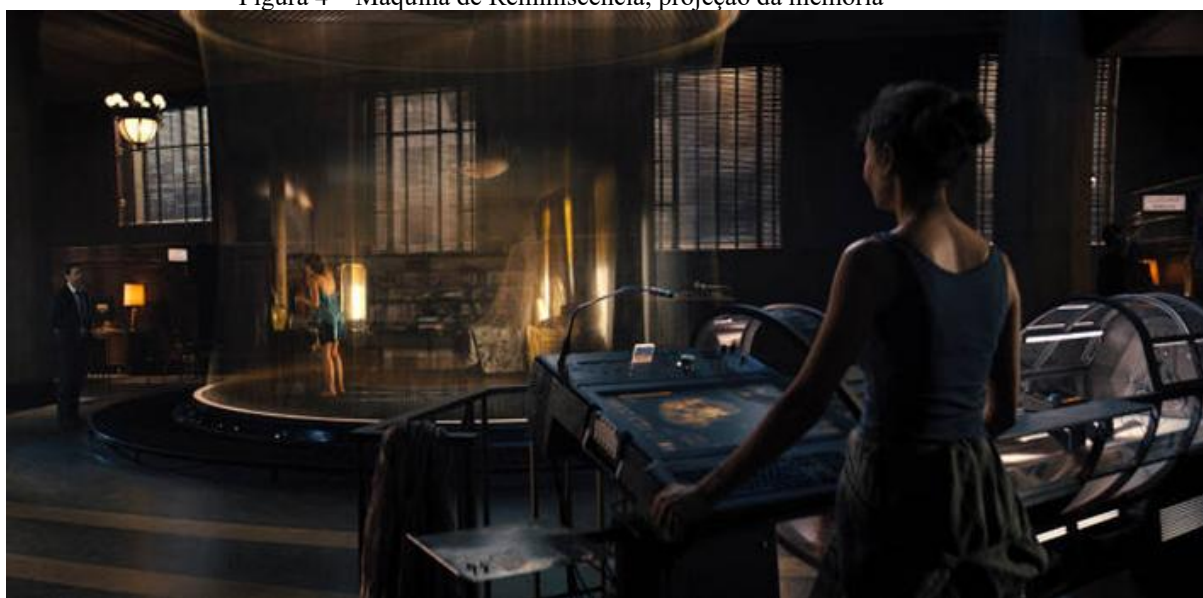
Parte da trama é construída no dilema da nostalgia: viver no passado é uma vida válida? Ou é melhor viver em um presente sem expectativa de futuro, mas em busca de algo pelo qual valha a pena lutar? É nesse limiar que a máquina da reminiscência trabalha, oferecendo às pessoas a possibilidade de reviverem os melhores momentos de suas vidas, à custa de seu tempo no próprio presente. Alguns personagens secundários da trama seguem vivendo apenas na esperança de poder reviver algumas vezes por semana os momentos que viveram felizes, sendo essa a sua única fonte de alegria. Para nós, telespectadores, ao ver o filme é como se estivéssemos assistindo às memórias do protagonista através da máquina, enquanto ele a vive por completo e nós, tal quais, agentes da memória, operamos a máquina, velando suas mais desejadas memórias.

Na trama, reviver o passado exige certo sacrifício, além do tempo presente, perdido para que se possa rememorar o passado. As pessoas se submetem à perda de sua própria privacidade, do que para muitos é o mais íntimo: sua mente e sua história. Não há

individualidade na experiência que permite ao humano reviver suas memórias, apesar de apenas o dono das memórias ser o único que as revive plenamente, não importa quão íntimas sejam. Elas são exibidas em uma espécie de projetor tecnológico 3D, onde todos na sala podem ver o que se passa na mente do outro, que está vulnerável para o uso da máquina.

A estrutura da máquina de reminiscência apresentada no filme não é pequena, ela é composta por várias partes distintas e envolve um processo relativamente complexo de preparação, que não é explicado com detalhes, mas que nos leva a algumas reflexões que reforçam alguns aspectos novos do esqueleto da máquina, do humano e da relação que temos com a tecnologia e a memória (Figura 4). Mas qual é o real papel dela? É o projetor responsável por exibir as imagens. Ou seria uma sala de cinema 4DX aprimorada que permite ao espectador mais do que assistir, mas também sentir a memória? Ou, ainda, seria apenas um álbum de fotografias (memórias), mais tecnológico? E o que o humano, o seu corpo e sua mente, em específico sua memória, são para essa tecnologia? A partir de agora, vamos destrinchar essa tecnologia em busca de entendê-la e qual é o seu papel nostálgico na trama.

Figura 4 – Máquina de Reminiscência, projeção da memória



Fonte: Imagem retirada do filme Caminhos da memória (2021).

Realizar uma autópsia dessa tecnologia e da relação humana com ela parece ser a maneira mais apropriada para entender o encadeamento entre máquina e homem, máquina e memória, e homem e memória e utopia e distopia. Como dito anteriormente, a máquina é composta por uma união de estruturas complexas e tecnológicas, e, em cada etapa, o ingrediente especial é o próprio humano. É necessário um humano para ligar e reger a máquina, além disso, é preciso alguém de quem as memórias serão extraídas e revivenciadas, ao mesmo tempo, de dois modos diferentes: seja vivenciando a memória estando completamente imerso,

com todos os sentidos, seja como a pessoa que a visualiza de fora, como um invasor convidado. Contudo, entrar na cápsula ou gerenciar essa grande máquina não é a primeira etapa para que essa submersão nas suas memórias ocorra. O primeiro passo é um processo não explicado no filme com detalhes; é apenas dito que serve para ‘proteção mútua’, evitando que a personagem se lembre de coisas que poderiam colocar a empresa em problemas.

Com isso, dois pontos podem ser destacados: o primeiro é a moralidade. Se algo pode ser bloqueado por quem comanda a tecnologia, seria possível também alterá-las? O filme não responde tais questões; sequer a autenticidade de uma memória-imagem é julgada, apesar de a própria Mae, personagem do filme, ‘criar’ memórias que sabia que chamariam a atenção do protagonista. Destacamos a palavra criar, já que ela não modifica ou cria as memórias em um computador, mas sim planeja seu presente pensando que ele será seu passado. Na trama, a personagem já planejava se encontrar com o protagonista, então, ela programa suas ações dos dias que seriam observados na máquina para que batessem com a história que desejava contar e para que conseguisse atrair a atenção de Nick. Nunca houve uma chave perdida como ela alega ao entrar no negócio do protagonista, isso, assim como a aura de mistério e sedução que cercam a protagonista são planejados, ensaiados, as memórias eram uma peça teatral.

Já o segundo é a semelhança do objeto com uma câmera de filmagem, especialmente com o modelo da super 8, muito popular na década de 1960 (Figura 5). A escolha da aparência do objeto não é à toa; é um filme sobre nostalgia e a super 8 é um elemento que pode desempenhar um papel nostálgico, principalmente ao considerarmos como é uma câmera usada quando se deseja reproduzir imagens que remetam às décadas de 1960 e 1970. É a nostalgia de abdicar do digital pelo prazer de tocar, ver e sentir a boa e velha película. Apesar da aparência, não temos muitas informações sobre o seu funcionamento, contudo, é interessante notar como este equipamento que serve para proteção lembra, para além da super 8, também algo que hoje usamos para proteção e vigilância, como as dezenas de câmeras espalhadas pelas ruas e comércios.

Figura 5 – Objeto da máquina de reminiscência que lembra uma câmera de filmagem antiga



Fonte: Imagem retirada do filme Caminhos da memória (2021).

É a partir dessa filmadora que se consegue, de alguma forma, capturar as memórias das pessoas e a partir disso surgem *cards* de vidro que conseguem armazená-las (Figura 6). Como aponta Cruz (2013, p. 104), “o advento do digital reanima a discussão sobre a mediação da memória, quando muito se discute sobre o papel que a digitalização cumpre como local de armazenamento da memória”. Esses objetos seriam hoje equivalentes a um *pendrive* ou nuvem na qual guardamos nossos álbuns digitais de filmes e fotos. Contudo, esses *cards* têm como função, de alguma forma, ajudar as pessoas a reviverem as memórias que eles armazenam. Mas, para que realmente seja possível sentir, o humano precisa ter seu corpo conectado à máquina por meio de um tanque (Figura 7); esse é quem permite não só reviver as memórias, mas também vivenciar todas as sensações que foram sentidas e vivenciadas quando viveu a memória pela primeira vez.

Figura 6 – ‘card’ de memória

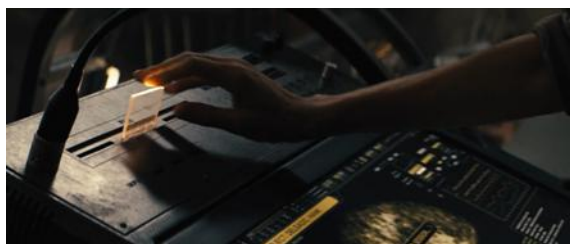
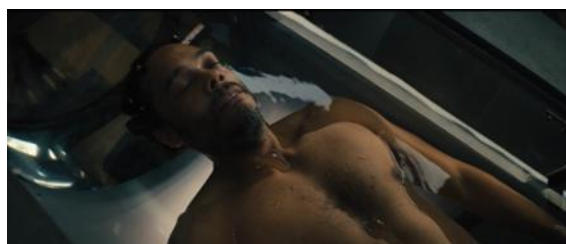


Figura 7 – tanque de imersão da memória



Fonte: Retirado do filme Caminhos da memória (2021).

Essa exibição, o controle sobre o humano, o corpo, a privacidade e, aqui no filme, a mente faz parte de como o estado distópico funciona. “O corpo é, de fato, instância última e

primeira do poder distópico. Última porque o poder central o reivindica como seu domínio e primeira porque ele é ponto de partida deste mesmo poder, tornado material somente através dos sujeitos e dos seus corpos” (Figueiredo, 2011, p. 259). A invasão ao corpo é, também, a invasão à memória, ao afeto e as lembranças daqueles que se submetem ao procedimento. O humano e sua mente se fundem ao tecnológico, como um objeto. Porém, de certa forma, abdicar desse controle em nome de alcançar a utopia que a nostalgia oferece parece, para os ‘sem esperança’, um valor baixo a pagar, afinal, para eles o corpo que vive aquele presente já não tem mais valor em um mundo prestes a colapsar. Como apontado por Figueiredo (2014):

A memória leva os personagens ao extremo oposto da distopia: à utopia de um tempo bom, imaginário ou não, ao qual buscam constantemente voltar. Memória e imaginação são os únicos lugares onde tal fuga é possível; com a diferença de que a memória, por se reportar a um tempo ou a fatos que supostamente existiram, dá uma perspectiva mais concreta de que as coisas podem ser diferentes no futuro, simplesmente porque já foram anteriormente. Recordar é sinônimo de ter esperança e de perceber que o regime estabelecido não é eterno, uma vez que houve algo antes da sua existência (Figueiredo, 2014, p. 110).

O elemento final da composição da máquina de reminiscência, ao menos o último tecnológico, é onde as memórias são exibidas. O projetor, ainda que não se assemelhe em nada aos projetores que temos hoje em dia, sua função é basicamente a mesma. Construído com fios de um material transparente, o objeto ocupa grande parte do espaço da sala (Figura 8). O equipamento é a parte mais imponente de toda a máquina e é aquela que tira a privacidade do ato de rememorar. É interessante que tal equipamento seja tão grande, diante de um acontecimento comumente associado ao íntimo e ao privado.

Figura 8 – Espaço de ‘projeção das memórias’



Fonte: Retirado do filme Caminhos da memória (2021).

Enquanto o humano está adormecido, o local se torna uma sala de cinema onde a decupagem da memória é realizada e há a investigação do gesto. A memória torna-se novamente um momento presente no mundo, tendo seu espaço físico no tempo decorrente, mesmo que ocorra em um passado distante. Em meio ao caos da vida, aquele é o momento em que se abdica do presente distópico pelo passado utópico; quando não há nada pelo que se lutar no futuro, não há problema em perder o presente em nome do passado.

Ou seja, o *design* da máquina de reminiscência foi elaborado pensando também nessa dualidade, passado e futuro, já que, ao mesmo tempo que é um objeto futurista, também apresenta características retrô, com componentes que lembram equipamentos antigos. Sendo assim, a própria máquina não foge da tensão latente que vemos em todo filme, a tensão apresentada pelo futuro e o progresso e o apego ao passado. O modo como as memórias são representadas de modo visual, com uma clareza quase onírica e uma perfeição idealizada, em que é possível notar e ver até o que o próprio dono da memória não havia prestado atenção, destaca ainda mais a ideia de embelezar e idealizar o passado.

Nick, protagonista da trama, passa grande tempo da sua jornada revisitando suas memórias passadas, seja para investigar o sumiço de sua amada ou simplesmente revisitando as memórias saudosas dos momentos com Mae, reforçando ainda mais a ideia de se abster do presente em busca de um passado desejado. Tal questão é reforçada por questões estéticas do filme; as cenas passadas no futuro apresentam uma estética semelhante aos filmes *noir* e para além das questões estéticas, o filme, assim como no gênero, é um filme ‘policial’ de investigação (Figura 9). Essa estética pode ser notada nas sombras profundas e no uso do *neon*, para trazer a sensação do sombrio e melancolia. Em contrapartida, com essa estética, nas memórias e *flashbacks* do passado, o filme apresenta cores mais vivas e alegres, passando uma sensação de felicidade (Figura 10). Esse contraste reforça a ideia de como o presente é sem expectativas e triste, enquanto o passado é um lugar alegre e idealizado.

Figura 9 – Estética *noir* e sombria associada ao mundo real



Figura 10 – Estética colorida e iluminada associada ao passado idealizado.



Fonte: Retirado do filme Caminhos da memória (2021).

A partir dessas colocações, é possível entender como *Caminhos da Memória* explora a utilização da memória e da nostalgia em filmes de ficção científica futuristas distópicos. Este surge justamente para levantar um debate sobre a nostalgia e se utiliza do recurso da ficção científica para tornar o debate ainda mais assertivo. Afinal, a trama nada mais representa um mundo em que a falta de esperança e perspectivas faz as pessoas correrem para um lugar seguro, ainda que inalcançável, o passado saudoso e feliz que suas memórias moldam.

3.2 Jogador Número 1

Em *Jogador Nº1*, filme de 2018, dirigido por Steve Spielberg, a nostalgia e a partir dela, o passado, são os principais elementos da trama da aventura. O filme é claramente uma celebração da cultura *pop* dos anos 1980 e 1990, que pode ser vista a cada novo quadro que a obra proporciona. Seja através da música, de filmes, videogames ou outra mídia, é parte de um dos objetivos do filme alimentar a nostalgia do espectador. Tudo isso em um cenário que apresenta um futuro distópico. O filme surge em um momento em que a nostalgia pelos anos 1980 está em alta, já que nesse período está ocorrendo um grande volume de *remakes*, *reboots* e produções de grande sucesso, como a série da Netflix intitulada *Stranger Things* (2016-atual), que tem, assim como *Jogador Nº1*, é uma obra nostálgica que busca fazer uma homenagem à década de 1980.

A trama se passa no futuro recente de 2045, que sofre com uma crise energética e ambiental. A partir disso, o filme acompanha Wade, um jovem que vive em um lugar chamado As Pilhas. Este lugar é uma comunidade extremamente pobre constituída, em sua maioria, de trailers e contêineres que servem como casas para as pessoas, literalmente amontoadas umas em cima das outras (Figura 11), formando uma megaestrutura que reflete o estilo de vida incerto da humanidade e a urbanização desenfreada. A sociedade é marcada por uma grande hierarquização social, na qual a maioria das pessoas é pobre e apenas sobrevive de maneira precarizada, sem qualquer expectativa de vida e futuro, criando dívidas que não têm como

serem pagas além de suas próprias vidas. Tudo isso decorre de uma crise financeira que gerou uma alta taxa de desemprego e pobreza.

Figura 11 – As pilhas, local que apresenta o mundo real e o local de morada do protagonista



Fonte: Retirado do filme Jogador Nº 1 (2018).

Essa imagem das pilhas passa um ar melancólico e triste, questão reforçada pela falsa perspectiva de ser uma cena em preto e branco que realça os tons de cinza. Na trama, esta paleta de cores está associada ao mundo real em que o personagem vive, um mundo desolado. A fumaça, que parece nublar o céu, configura um alerta de que há muita poluição e toxicidade no ar, mas as pessoas não parecem se importar com ela; certamente, essa funciona bem ao reforçar o ar infeliz daquela comunidade. Ao refletir a precariedade daquela sociedade, as pilhas também retratam a falta de perspectivas dos cidadãos. No início do filme, Wade fala sobre a crise que a humanidade havia passado e reforça como “as pessoas desistiram de resolver os problemas e apenas sobrevivem”, e é isso que as pilhas representam: um lugar abandonado por qualquer esperança.

Em oposição a essa realidade, existe o OASIS, uma realidade virtual que permite que o jogador faça o que deseja e seja o que quer ser. Dentro do OASIS não há limites. É um universo com diversos planetas. Ao contrário do mundo ‘real’, e aqui destaca-se o real, pois para muitas pessoas daquela sociedade o mundo virtual é mais real que o mundo não virtual, o OASIS é colorido e vibrante (Figura 12). Cada planeta, desafio ou jogo no OASIS tem uma aparência diferente. Apesar de ter uma gama de estéticas e tempos misturados, esse mundo é carregado por uma forte estética dos anos 1980, graças a um de seus criadores, James Halliday.

Figura 12 – Apresentação do OASIS com cores neons e chamativas



Fonte: Retirado do filme Jogador Nº 1 (2018).

Ao apresentar o OASIS para o espectador, Wade usa duas frases tanto para definir quanto para justificar a busca desenfreada que ocorre por essa realidade virtual. “Hoje em dia, a realidade é deprimente. Todos buscam um meio de fugir.” A frase exemplifica todo o caos social e falta de expectativas que a população tem perante o presente e o futuro. Então, ele continua a falar: “James Halliday enxergou o futuro. E então ele o construiu. Ele nos deu um lugar aonde ir.” Para eles, o futuro não cabe mais ao plano real; não há um bom futuro para aquele mundo. Foi preciso criar um futuro em um mundo virtual, mas este é um futuro preenchido pelo passado e pelo retro.

Toda essa sociedade cria uma dependência muito grande em relação ao jogo. Isso fica claro quando, ainda nos primeiros momentos do filme, Wade, agora sob a pele de seu avatar Parzival, aponta que “fora comer, dormir e ir ao banheiro, o que as pessoas quiserem fazer, elas fazem no OASIS”. Não há vida social fora do jogo; a dinâmica social gira completamente em torno do jogo: as amizades, os inimigos, o romance, tudo ocorre de maneira virtual. Nessa realidade, seu personagem pode morrer e ressuscitar, mas no processo você perde seus itens, e como o jogo é tudo para essas pessoas, perder seus itens é perder tudo que se tem também no mundo real. Então, as consequências de perder os itens virtuais afetam diretamente a vida real, causando até suicídios. Vale ressaltar que até mesmo a escolha desse recurso não foi disposto na trama à toa, sendo uma referência a muitos jogos clássicos de videogame que funcionam de modo parecido. Por exemplo, nos jogos do Sonic, após o personagem título sofrer algum dano, os anéis que ele acumula no jogo voam para fora e ele os perde. Em *Jogador Nº 1*, esse universo virtual é o *novum*, o ponto de estranhamento com o mundo real.

Contudo, como dito anteriormente, o OASIS é além de um futuro no presente, um paraíso nostálgico, assim como o próprio filme. Para visualizar melhor como o filme representa

esse paraíso nostálgico, tanto para o espectador quanto para os próprios personagens, vamos listar todas as referências nostálgicas presentes nos primeiros minutos de filme. A trama começa com Wade descendo as pilhas pulando ao som *Jump*, de Van Halen, um clássico dos anos 1980; assim que ele chega ao solo, encontra uma senhora que usa uma camisa do álbum *Synchronicity*, da banda The Police; na van, a qual ele guarda seus equipamentos de jogos, tem um *Joystick Commodore 64*, um controle de jogo dos anos 80; nesse ambiente temos várias outras referências sutis, como uma caixa de mestres do universo, adesivos do *joust*, *space invaders*⁹ e Batman. Essas referências se dão antes mesmo do personagem entrar no OASIS, mostrando que o caráter nostálgico do filme, apesar de ser mais concentrado no jogo, também está presente no mundo fora dele, sobretudo, como o protagonista também se relaciona com esse universo mesmo fora do virtual.

Já adentrando no universo virtual, nos deparamos logo com um planeta dedicado a *Minecraft* e em seguida com a casa do *Mágico de Oz* voando em um furacão; Batman escalando em uma referência ao seriado de Adam West, mas com o traje dos filmes de Tim Burton; no portal de entrada do universo nos deparamos com diversas referências de personagens que servem de avatar para os jogadores: Ciclope de *Simbra e a Princesa* (1958, filme), Lobisomen do filme de 2010, o Flash, *Battletoads* (1991, videogame), *Robocop*, Marvin dos *Looney Tunes*, Sonic, Tracer do *Overwatch* (2016, jogo), mulher gato, Hello Kitty, Protoss Zealot de *StarCraft* (1998, jogo), Attikus de *Battleborn* (2016, jogo); na cena seguinte, as referências continuam agora em uma batalha em um dos planetas do jogo, Freddy Krueger, Duke Nukem (1991, jogo), arma MA5B do jogo *Halo* (2001), arma do filme *Queima de Arquivo* (1996), Scorpion de *Mortal Kombat* (1992, jogo), Pistoleiro (personagem da DC), E. Honda e Chun-Li (*Street Fighter*, 1987), Jim Raynor de *Starcraft*, Jason. E na casa de uma criança que perde seu avatar tem um pôster do Donkey Kong Junior de 1982.¹⁰

Todas essas referências aqui citadas aparecem nos primeiros 7 minutos de filme, mostrando como a trama não economiza ao trazer elementos culturais *pops* e icônicos das últimas décadas para o filme, seja com um destaque maior ou apenas como uma referência mais sutil, criando um culto ao nostálgico. E, esse padrão se mantém por todo o filme homenageando diversas mídias. Na trama, todo esse caráter nostálgico se desenrola graças a James Halliday, o co-criador do universo virtual. Ele é o personagem mais nostálgico de todo o enredo e incentiva a nostalgia nos personagens mais jovens, como o próprio Wade e seus

⁹ Jogos de videogame populares lançados em 80 e 70 respectivamente.

¹⁰ Utilizei para me auxiliar algumas listagens já existentes que realizaram essa catalogação (Dolores, 2018; Sessão Nerd, 2021).

amigos. Halliday criou no OASIS a sua própria utopia e ela eram os tempos de sua infância e adolescência, quando ele se sentia mais feliz e mais vivo no mundo. Deste modo, reforçando como a nostalgia possui um aspecto utópico, sendo apenas que ela não está direcionada mais para o futuro (Boym, 2001), para Halliday, assim para muitos personagens da trama o futuro é um lugar triste, sombrio e desigual, os forçando a procurar felicidade em outro lugar, no passado.

A trama do filme acompanha Wade em sua jornada para realizar os três desafios criados por Halliday para encontrar um herdeiro justo para o OASIS e, consequentemente, sua fortuna. Os desafios são construídos e tem sua chave no próprio passado nostálgico do fundador do jogo, suas memórias podem ser acessadas através dos Diários de Halliday, um prédio que surgiu no universo do jogo quando o fundador do jogo lançou seu desafio, esse é como uma videoteca, mas os vídeos são as memórias do próprio Halliday que podem ser vistas e revistas incansavelmente pelos *gunters*, como são denominados os caçadores em busca de ganhar a competição. Aqui temos algo parecido com *Caminhos da Memória* quanto ao aspecto da exposição das memórias, Halliday abre mão da privacidade de sua memória a abrindo a todos em favor de uma busca pela utopia nostálgica, mesmo após sua morte. Apesar que em *Jogador Nº 1* essa exposição é só das memórias de Halliday e não de todos que buscam alcançar uma nostalgia própria como em *Caminho da Memória*. Quando é mostrado o velório de Halliday, o caixão é uma réplica perfeita do caixão de Spock em *Jornada nas Estrelas II – A Ira de Khan* (1982), flores em formato da insígnia de Star Trek e no formato da Enterprise, nave estelar icônica do filme, representando que até em seu momento de descanso a nostalgia era o protagonista.

O primeiro desafio imposto por Halliday é uma corrida impossível que ninguém consegue finalizar. Em parte, devido aos outros adversários, como os Seis, escravos de dívidas da empresa *Innovative Online Industries* (IOI), a segunda maior empresa do mundo que deseja se tornar a primeira a ganhar o desafio para transformar o jogo em uma fonte ainda mais rentável com propagandas infinitas, representando o capitalismo voraz que assombra tanto nossa sociedade, quanto a vida das pessoas no filme que não conseguem pagar suas dívidas e se tornam escravas da empresa. Essa empresa representa bem um tema muito debatido na ficção científica como o poder exorbitante das grandes corporações, seu impacto na liberdade dos indivíduos e a criação de uma maior desigualdade social. Um exemplo pode ser visto no filme *Alien* (1979), no qual a empresa *Weyland-Yutani Corporation* controla colônias fora da terra e

não tem quaisquer escrúpulos, como sacrificarem pessoas para alcançar seus objetivos e conseguir mais lucro.

Voltando a *Jogador N° 1* e ao primeiro desafio de Halliday, outra parte que também dificulta o jogo são os adversários nostálgicos do criador, criaturas vindas diretamente dos filmes de monstros como um T-Rex gigante que sai diretamente de *Jurassic Park* de 1993 (Figura 13) e o King Kong direto do filme original de 1933 (Figura 14), que, para além de uma simples aparição, é quase uma homenagem ao reproduzir a mesma cena icônica do filme em cima de um prédio e estando acompanhado pela trilha sonora original do filme. Mas, para além dos monstros, os carros que participam da corrida também são um *show* no quesito nostálgico. Há carros de diversos filmes e videogames, alguns com características mais futuristas e outros que remetem ao passado; nosso protagonista, por exemplo, está equipado com o famoso carro presente em *De Volta para o Futuro* (1985), esse que não só reproduz o *design* retro externo do carro, mas também o circuito do tempo que é o mesmo do filme, alterando apenas o tempo presente.

Figura 13 – Aparição de T-Rex da franquia Jurassic Park



Figura 14 – Aparição do King Kong



Fonte: Retirado do filme Jogador N° 1 (2018).

Apesar das inúmeras referências que o filme tem, nenhuma é inserida ao acaso, todas são, de algum modo, um marco, um destaque que representa algum tempo, uma memória que atinge diretamente a sociedade nostálgica que temos atualmente, principalmente os amantes de filmes e música. Essas referências podem ser nostálgicas para os personagens, mas é também para o espectador; é uma faca de dois gumes que atinge ambos os lados. A nostalgia aqui representada tem lugar tanto na trama, sendo um motor para a história e uma homenagem ao passado, afinal, é esse universo *gamer* nostálgico que guia a sociedade da trama e é nele que está depositada toda a esperança daquela sociedade, do rico ao pobre. Tanto quanto, impacta também, para o externo, para o espectador e até para os produtores da obra.

Quando Parzival, agora com sua nova amiga Árt3mis¹¹, começa uma jornada em busca da segunda chave, eles são levados a uma discoteca inspirada no filme *Os embalos de sábado*

¹¹ Tanto Árt3mis, quanto Parzival, não são os nomes reais dos personagens do filme. Eles são nomes de usuário, ou melhor, para entrar na dinâmica de games *nicknames*. Nomes inventados que servem como apelidos para o

à noite (1977) (Figura 15). O local é uma homenagem ao icônico filme com John Travolta e a toda era disco. Observando os conceitos de Svetlana Boym, esse espaço representa a nostalgia restaurativa, ao tentar recriar um lugar de um passado idealizado. Essa tentativa de usar o OASIS como um espaço que tenta restaurar um passado idealizado do criador do jogo é notado pelos próprios personagens da trama e é isso que os leva para a verdadeira pista para a segunda etapa do desafio.

Figura 15 – Homenagem a era disco.



Fonte: Retirado do filme Jogador Nº 1 (2018).

Representando bem a era disco, o local tem luzes *neon* vibrante e uma pista de dança iluminada, representando os locais populares na década da 70. Ao som de *Stayin' Alive*, do Bee Gees, os personagens dançam com passos clássicos do estilo disco, completando o cenário, eles usam roupas típicas dos anos 1970, como calças boca de sino e camisas de colarinho grande. Toda essa conjuntura de referências de roupas, cores, estilos e música, contribui para criar uma atmosfera nostálgica. A animação, as cores, a extravagância e o brilho da discoteca e desse mundo utópico nostálgico contrastam drasticamente com o futuro sombrio do mundo real em 2045, retratado no mundo fora do OASIS, dando ainda mais força e sentido para o apego ao passado como o melhor lugar para se viver.

A segunda etapa do desafio é uma grande homenagem ao *O Iluminado* (1980), do diretor Stanley Kubrick. Sendo esse o filme que Halliday assistiu com Kira, o interesse amoroso dele que fracassou por sua falta de atitude, em seu primeiro e único encontro. No desafio, Wade e seus amigos no jogo precisam entrar no filme em busca da chave que os levariam para a

jogador dentro do jogo, assim como é o nome visível do avatar. Este nome é utilizado ao invés do nome original para preservar a identidade do jogador fora do jogo. Respectivamente, estes são os nomes de usuário de Wade Watts e Samantha Evelyn Cook.

próxima etapa, desse modo, os personagens precisam encarar recriações das cenas mais icônicas do filme em sua jornada (Figura 16), fundido a nostalgia do público que gosta do filme com a visão do criador do jogo, que buscava recriar o momento de seu passado em que o desafio é o jogador corrigir seu erro do passado (Figura 17).

Figura 16 – Referência ao filme O Iluminado



Figura 17 – Recapitulação da memória de Halliday dentro da homenagem ao filme O iluminado



Fonte: Retirado do filme Jogador Nº 1 (2018).

A primeira imagem representa as recriações das cenas do filme, é possível notar os detalhes do figurino e do cenário que foram pensados para replicar da melhor maneira possível a cena do filme, outras cenas também foram replicadas para causar no espectador essa sensação de reconhecimento, como a cena do banheiro e a do labirinto. Assim que eles entram no universo do filme, há um foco na máquina de escrever ao som de *Main Title*, de Mark Ayres, trilha sonora marcante de *O iluminado*, já ambientando o espectador no universo do filme clássico dos anos 80.

Já, a segunda imagem representa algo que não existe no filme em questão, mas traz duas coisas nostálgicas importantes para o criador do universo: um dos primeiros jogos criado por ele e o salto não dado, para usar as palavras do filme, ou seja, o salto de coragem para convidar Kira para dançar. Realizar o desafio é fazer o que ele não teve coragem no passado. Apesar de no filme ter características restaurativas, ao tentar recriar um passado idealizado, vemos, também, nesse momento o caráter reflexivo da nostalgia em ação, já que Halliday não recria o momento com exatidão melhorando o que realmente ocorreu, mas cultiva essa memória como um lembrete de sua falha e das consequências vindas de suas escolhas.

A fase final do desafio em *Jogador Nº 1* é uma homenagem aos jogos, mas sobretudo aos *easter eggs*, o que tem movido todo o desafio imposto por Halliday. Para finalizar o terceiro desafio era preciso jogar *Adventure*, conhecido como o primeiro a ter um *easter egg*, mas não o ganhar. O jogo foi criado por Warren Robinett e lançado pela Atari em 1979. O *easter egg* levava a um espaço dentro do jogo que continha a afirmação que Robinett era o criador do mesmo. É interessante ressaltar a escolha estética de colocar o jogo para ser rodado em uma televisão de tubo, com o jogo de cartucho como era na época do lançamento do mesmo (Figura

18). Além disso, não se trata apenas de resgatar o passado, mas de questioná-lo e aprender com ele, já que o *easter egg* de Robinett simboliza a resistência contra a desvalorização do criador, pois na época as empresas não davam créditos aos desenvolvedores dos jogos. Ou seja, o *easter egg* representou uma resistência contra as grandes empresas da época, tema muito recorrente em *Jogador N° 1*. Outra referência interessante que ocorre a jogos nessa cena é o recurso da ‘vida extra’ que é muito comum e que se torna peça fundamental para que Wade consiga ganhar a fase e conseqüentemente o desafio.

Figura 18 – Desafio final e uma homenagem aos *easter eggs*



Fonte: Retirado do filme Jogador N° 1 (2018).

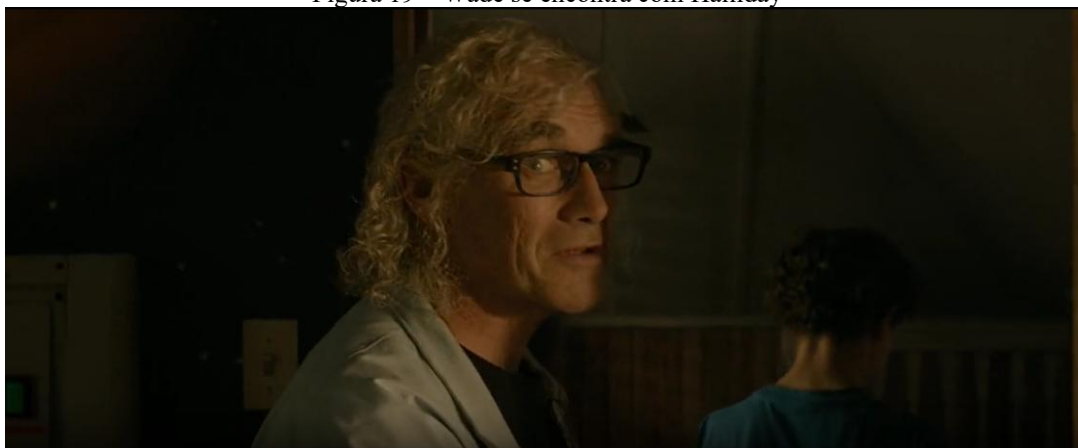
No final do jogo, quando consegue reunir as três chaves, ele se encontra com James Halliday. Dentro do jogo, Halliday apareceu outras vezes anteriormente, sempre que alguém cumpria um desafio, mas nesse ele aparecia na forma de seu avatar, uma figura que lembra os magos sábios de aventuras de fantasia. Porém, nesse encontro final, Halliday aparece em sua forma real e conversa com Wade. Além de sua forma, na época do auge de sua vida, quando criou os jogos é possível ver também a versão criança do co-criador jogando no videogame de sua infância (Figura 19). O local que eles se encontram é o quarto da infância de Halliday e há alusões ali para as referências inseridas no filme, é um retrato da própria memória do criador do jogo. Contudo, o ponto mais interessante, aqui, é quando Halliday se despede de Wade e está prestes a sair do quarto. Que ocorre o seguinte diálogo:

Wade/ Parzival: Uma coisa que eu não entendo. Você não é um avatar, é?
Halliday: Não.
Wade/ Parzival: Halliday realmente morreu?
Halliday: Sim.
Wade/ Parzival: Então o que é você?
Halliday: Adeus, Parzival.

Nesse momento, entendemos que aquela figura não era um avatar ao estilo Non-Player Character (NPC)¹² ou até mesmo o criador real, como no caso de Parzival em que ele manuseia sua versão virtual. Afinal, o personagem confirma que o Halliday havia realmente morrido. Mas, diante das questões apresentadas na trama e a própria representação daquele lugar, um espaço para a memória, pode-se entender que aquela figura do Halliday era a própria representação da memória de Wade sobre a figura do criador do jogo.

Além disso, para Halliday, o *OASIS* era a sua própria utopia nostálgica. O lugar no mundo em que seus desejos, sonhos e vontades poderiam ser, de certa maneira, revivido, e quem sabe, reconstruídos. Ele desejava voltar para a sua época de criança jogando *videogame* no seu quarto ou para sua adolescência e corrigir os erros que cometeu, estava preso no seu ideal de passado, embriagado por todas as memórias afetivas que faziam cada referência do jogo e, principalmente, de seu desafio. De certo modo, ele queria também passar para aqueles que nunca viveram aquele período o sentimento saudoso que carregava com si. E, tudo isso, sendo construído como botão de escape da realidade distópica que se construía no mundo fora do jogo.

Figura 19 – Wade se encontra com Halliday



Fonte: Retirado do filme Jogador Nº 1 (2018).

Pode-se até dizer que *Jogador Nº 1* oferece um excesso de referências nostálgicas, já que a cada segundo há um bombardeio de informações que tenta, a todo momento, despertar esse sentimento no telespectador, tanto para fazê-lo entender as motivações nostálgicas de Halliday quanto para provocar uma maior identificação com o filme e as referências nele exploradas. Contudo, essa quantidade gigantesca de nostalgia pode causar o efeito contrário; o excesso de nostalgia pode fazer o nostálgico perder o seu significado e, consequentemente,

¹² NPC ou *Non-Player Character* (Personagem não jogável, em português) é um termo usado em jogos para descrever os personagens do jogo que não possuem um jogador o controlando. Normalmente, estes são *bots* programáveis que guiam o jogador e seu personagem no jogo.

perder o efeito nostálgico. Como veremos no Capítulo 4 dessa dissertação, onde iremos aprofundar a discussão sobre esse tópico.

3.3 Lightyear

Lightyear é uma animação de 2022 dos estúdios *Pixar*, que, à primeira vista para quem pouco conhece seu histórico, não tem nada de especificamente nostálgico. Contudo, as origens deste filme remontam o ano de 1995, quando foi lançado o primeiro de uma sequência de filmes que marcaria gerações: *Toy Story*. O filme *Lightyear* surge em um período em que *reboots*, *remakes* e *spin-offs* têm se tornado cada vez mais frequentes no universo cinematográfico, consequência do aumento da sensação de nostalgia que as pessoas têm enfrentado. Mas, antes de explicar a trama do filme que debateremos de fato, é preciso entender a história de *Toy Story* para que, a partir dessa obra de origem, seja possível contextualizar melhor *Lightyear*.

A trama conta a história da vida secreta dos bonecos de um garotinho chamado Andy. No seu aniversário, Andy ganha um novo brinquedo, um boneco do Buzz Lightyear, personagem do seu novo filme favorito. A chegada do novo boneco mexe com a organização social dos brinquedos, sobretudo, ao irritar Woody que até o momento era o boneco favorito de Andy, é a partir desse cenário que o filme se desenvolve, com Woody e Buzz dividindo o protagonismo. O filme fez tanto sucesso que mais três filmes de continuação foram lançados, sendo o mais recente deles em 2019 e com data marcada para o lançamento de um quinto filme em 2026.

Ao contrário desses outros filmes da saga, que continuam a história dos brinquedos, *Lightyear* tem uma proposta completamente diferente, ele é um *spin-off* que procura resgatar a figura do Buzz Lightyear de uma maneira diferente ao trazer a ideia de que o filme que o espectador está assistindo é o 'filme favorito do Andy' (Figura 20), o qual fez Andy pedir pelo boneco e, consequentemente, fez toda a trama do filme original se desenrolar. Deste modo, a obra oferece uma experiência metalinguística ao público, ao apresentar o filme dentro do filme em uma tentativa de levar o público novamente para 1995, para quando Andy conheceu Buzz. Essa estratégia representa um retorno simbólico, também, à infância do público, sendo parte da estratégia de nostalgia do filme para que o público se sinta retornando a infância com Andy e indo ver o filme pela primeira vez.

Figura 20 – Letreiro de abertura do filme



Fonte: Retirado do filme “Lightyear”¹³ (2022).

O ato deles estabelecerem essa ligação entre *Lightyear* e *Toy Story* já nos primeiros segundos e *frames* do filme demonstra o carácter nostálgico que a obra quer explorar, sendo o público-alvo justamente os fãs da franquia original. Diferente dos demais filmes que se passam em anos posteriores, esse filme remete a uma obra feita anos antes do lançamento do próprio filme original.

A trama segue Buzz Lightyear, o lendário patrulheiro espacial, que por algum motivo desconhecido está em busca de planetas que possam ser habitados junto a sua tripulação, quando um acidente ocorre. Esse imprevisto faz com que eles fiquem presos em um planeta com formas de vida hostis. De maneira subentendida na trama, dá-se a entender que se passa no futuro. Sobretudo, porque o filme segue o molde de filmes clássicos de exploração espacial, que são filmes muito marcados na memória afetiva do público e que fazem muito sucesso até hoje, ao lançar continuações que apelam para o eu nostálgico dos fãs do gênero.

Uma coisa interessante é notar como escolherem realizar um filme de ficção científica futurista com ligações tão forte com o passado, apesar de ser um filme lançado em 2022, parte da estética e o tempo em que o filme foi ficticiamente realizado é anterior, até mesmo, ao ano

¹³ Tradução: Em 1995, um menino chamado Andy ganhou um boneco do Buzz Lightyear de aniversário. Era o filme preferido dele. Este é o filme.

de lançamento do filme original, já que o lançamento de *Lightyear*, no universo original, remontaria a década de 1980, cerca de 10 anos antes dos eventos de *Toy Story* que se passa no ano de 1995. Tal escolha se deu provavelmente devido à popularização de histórias de exploração espacial que ocorreram por volta dessa década, como *Star Wars* (1977) e *Jornada nas Estrelas: A Nova Geração* (1987-1994) que foram obras que ajudaram a popularizar o gênero da FC. Isso faz o filme carregar uma leve estética retro inspirada nos filmes desse período.

Ou seja, nessa análise podemos destacar referências nostálgicas em dois níveis diferentes. A primeira busca trazer o caráter nostálgico da própria saga original de *Toy Story*, ao resgatar frases e replicar cenas do boneco em *Lightyear*, o segundo é uma homenagem nostálgica aos filmes de ficção científica, principalmente os do subgênero de *space opera*, que consiste, sobretudo, na mistura de aventura épicas com grandes heróis e vilões e com cenários como o espaço e planetas exóticos, tudo isso estando muito presente no filme.

A verdade é que a própria imagem do Buzz Lightyear já é um prato recheado de nostalgia (Figura 21), pois os personagens da franquia Toy Story contam com um apelo nostálgico muito forte, principalmente para as gerações que assistiram aos primeiros filmes ainda quando crianças. E o filme não perde a oportunidade de procurar atingir esse ponto nostálgico. O figurino do Buzz, no filme, é praticamente idêntico ao figurino que ele tinha no filme original, das cores até os elementos marcantes, como o capacete retrátil e as asas extensíveis que eram marcas registradas dele em *Toy Story* (Figura 22). Além disso, o bordão marcante do personagem “ao universo e além” é usado na trama, muitas vezes carregando um tom nostálgico de desejo de voltar aos tempos de ouro como patrulheiro espacial. Inclusive, esse desejo nostálgico, junto ao sentimento de culpa, é o que move o personagem em praticamente todo o filme.

Figura 21 – Movimento de Lightyear no filme dele



Figura 22 – Movimento de Lightyear em Toy Story.



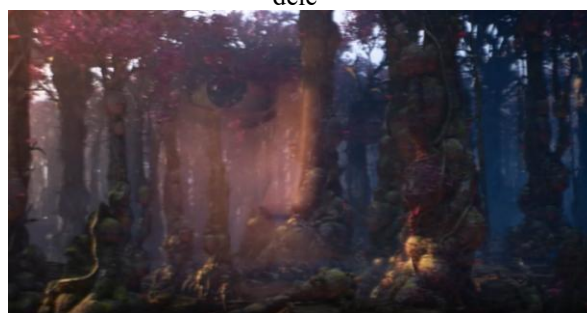
Fonte: Retirados dos filmes “Lightyear” (2022) e “Toy Story 1”, respectivamente.

Mas a principal frase do personagem não é a única que se repete e não é, apenas, com as frases que ocorre essa busca por trazer a sensação nostálgica, mas também alguns enquadramentos. Em *Toy Story*, assim que o boneco de Buzz Lightyear sai da caixa e é apresentado ao espectador temos, a visão do quarto pela visão do boneco, com a imagem dele refletindo no capacete (Figura 23), a mesma cena se repete em *Lightyear* quando Buzz chega ao planeta e observa o lugar ao redor, nos trazendo uma sensação de familiaridade da cena que se repete de mesma maneira (Figura 24), as cenas também apresentam contextos parecidos já que em ambas apresentam o personagem explorando, pela primeira vez, um lugar desconhecido.

Figura 23 – Enquadramento de Lightyear em Toy Story



Figura 24 – Enquadramento de Lightyear no filme dele



Fonte: Retirados dos filmes “Toy Story 1” e “Lightyear” (2022), respectivamente.

Nesse mesmo contexto de semelhança entre as duas cenas, o protagonista descreve o planeta alienígena da seguinte maneira: “O terreno parece um tanto instável. Parece que não há sinal de vida inteligente aqui”. Exatamente do mesmo modo no qual ele descreve a cama de Andy no filme original, outra frase marcante usada pelo personagem é “Sou Buzz Lightyear, sempre tenho certeza”, e mais algumas frases de impacto do filme *Toy Story* são usadas no decorrer da trama para manter essa ligação e a sensação de familiaridade. A nave, que ele pilota no final, é igual a caixa de brinquedo de *Toy Story 1*, do qual o boneco do Buzz sai, tudo isso para reforçar esse sentimento de nostalgia e familiaridade com o filme original. De forma sutil, o filme está sempre tentando lembrar ao espectador a nostalgia que ele propõe. Algo interessante a se falar, aqui, é sobre o papel do cristal de energia na trama toda, já que no primeiro filme da saga principal esse é mencionado por Buzz, reforçando como a trama da aventura espacial foi pensada para valorizar e homenagear a obra original.

As referências aos clássicos da ficção científica podem ser consideradas pouco mais sutis, mas elas já existem desde *Toy Story*, no qual em diversos momentos fica claro referências da história de Buzz com o universo de *Star Wars*, algumas que se repetem ou se reinventam em *Lightyear*. Uma prova dessa forte ligação entre os dois filmes se dá para projetar as naves do filme de Buzz eles contrataram o mesmo design de modelos de naves de Star Wars, John

Duncan. E é nas naves que podemos citar as primeiras referências a filmes de ficção científica, a nave que eles viajam é muito parecida com a nave do filme *2001: uma odisseia no espaço* de 1968 (Figuras 25 e 26) e, até mesmo, a maneira como a nave pousa no planeta é parecido, onde há um *close* nesse momento e mostra um movimento elástico de se aproximar e se afastar do chão até estabilizar.

Figura 25 – Nave no filme 2001: uma odisseia no espaço

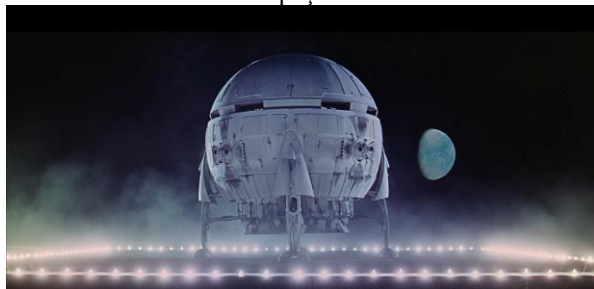


Figura 26 – Nave no filme Lightyear



Fonte: Retirados dos filmes “2001: uma odisseia no espaço” e “Lightyear” (2022), respectivamente.

Dentre as muitas referências de *Star Wars* gostaríamos de destacar o encontro entre Buzz e Zurg, essa tem relações tanto com o filme espacial quanto com *Toy Story 2* (1999) (Figura 27), já que neste, quando os dois personagens se encontram em suas versões brinquedos eles recriam a cena de Luke e Death Vader, em que o vilão revela ser o pai do herói (Figura 28). Em *Lightyear* a cena ocorre um pouco diferente, sobretudo na questão do diálogo, mas a referência continua clara (Figura 29). Essa referência reúne todas as principais fontes nostálgicas que o filme se inspira.

Figura 27 – Cena de luta entre vilão e herói Toy Story 2



Figura 28 – Cena de luta entre vilão e herói no filme Star Wars: o império contra-ataca



Figura 29 – Cena de luta entre vilão e herói no filme *Lightyear*



Fonte: Retirados dos filmes “Toy Story 2”, “Star Wars: o império contra-ataca” e “Lightyear”, respectivamente.

Falando um pouco mais sobre a trama, podemos entender a relação do próprio Buzz com a sua nostalgia pessoal. Já que ele passa a grande parte da história tentando consertar a espaçonave para que todos pudessem sair daquele planeta, mas isso acabou resultando em viagens no tempo, já que nas tentativas de consertar o cristal apenas minutos passavam para ele enquanto para as outras pessoas se passavam anos. Primeiro, foram 4 anos e depois, mais e mais anos foram passando em suas tentativas, no qual ele perdeu toda a vida de sua melhor amiga Hawthorne, até que praticamente cerca de 60 anos se passaram para aquelas pessoas, mas que para Buzz havia sido apenas algumas horas. Buzz perdeu vários momentos da sua vida, da vida da sua amiga e de todos os seus velhos conhecidos pela busca de voltar a alcançar um passado que não existe mais, de voltar a ser um patrulheiro espacial e de corrigir os seus erros do passado. Tal questão é tão forte que é revelado que o vilão da história, o Zurg, é o próprio Buzz idoso que nunca desistiu de voltar ao seu tempo de glória e agora volta no tempo para continuar sua tentativa.

A trama de *Lightyear* acaba brincando com o ideal de ficção científica do tempo em que supostamente a trama foi criada por volta de 1980 e a visão mais contemporânea que se tem das construções do gênero. Representando um duelo entre o otimismo das viagens espaciais e o pessimismo da ‘falta de futuro’ que o planeta hostil representa a início e que motiva o personagem em sua obsessão com o passado. Buzz, obcecado pela sua glória como um patrulheiro espacial, entra em uma busca intensa para tentar recuperar o seu passado utópico e nostálgico. Sua versão mais velha e vilã, o Zurg, mostra as consequências do lado negativo dessa busca pelo passado idealizado.

A partir dos exemplos aqui listados é possível começar a entender como o futuro, que outrora era o detentor de esperanças e perspectivas, passa a representar agora a desilusão e o ceticismo. Ao mesmo tempo, em que o passado começa a ganhar mais destaque como o ‘não lugar’ no qual as pessoas se apegam em busca daquilo que o futuro já não lhe oferece mais, deste modo, dando ao passado nostálgico uma máscara utópica. Mesmo que a certeza sobre se

é positivo ou não esteja sempre em jogo nas tramas. Ainda que esses filmes apresentem uma espécie de alerta sobre os perigos que a nostalgia excessiva apresenta, eles também mostram como a falta de esperança no futuro joga as pessoas nessa busca por um lugar de conforto, que só existe agora no passado e não mais no futuro. Todas essas questões estão associadas com o imaginário social, o capitalismo e o mercado, como poderemos ver melhor no próximo capítulo.

4. O VALOR QUE O PASSADO POSSUI

Como comentado brevemente antes, a nostalgia tem ganhado destaque como um dos sentimentos mais explorado pela sociedade atual, sobretudo, pela indústria cultural¹⁴. Mais do que uma simples emoção pessoal, transformou-se em uma estratégia comercial eficaz, capaz de despertar memórias afetivas e transformar experiências do passado em bens de consumo. Desde que a ideia moderna da nostalgia passou a se popularizar, ao deixar de ser um problema de saúde, ela tem sido explorada de diversas maneiras, como quando foi visto como um símbolo de patriotismo ou no movimento romântico que valorizava um passado ideal. Contudo, seu papel tem ganhado cada vez mais destaque nas últimas décadas graças a globalização e a aceleração do mundo contemporâneo.

O objeto sedutor da nostalgia é notoriamente evasivo. O sentimento ambivalente permeia a cultura popular do século XX, onde avanços tecnológicos e efeitos especiais são frequentemente usados para recriar visões do passado, do naufrágio do Titanic aos gladiadores moribundos e dinossauros extintos. De alguma forma, o progresso não curou a nostalgia, mas a exacerbou. Da mesma forma, a globalização encorajou vínculos locais mais fortes. Em contraponto ao nosso fascínio pelo ciberespaço e pela aldeia global virtual, há uma epidemia não menos global de nostalgia, um anseio afetivo por uma comunidade com uma memória coletiva, um anseio por continuidade em um mundo fragmentado. A nostalgia inevitavelmente reaparece como um mecanismo de defesa em uma época de ritmos acelerados de vida e convulsões históricas (Boym, 2001, p 15-16).

O trabalho e a produtividade são a principal característica da sociedade contemporânea. Sociedades que são consideradas de ‘primeiro mundo’ como os EUA constituem um sistema de vida em que as pessoas sequer têm tempo para comer com qualidade, afinal, o trabalho e a produtividade tomam todo tempo, não sobrando qualquer minuto para aproveitar e vivenciar a vida. Em matéria escrita por Lynn Parramore para a Voyager e traduzida pelo Sindicato dos Trabalhadores do Poder Judiciário do Estado de Santa Catarina (SINJUSC) (Parramore, 2017) é apontado que um trabalhador mediano nos Estados Unidos trabalha bem mais que um camponês da idade média, esse segundo costumava trabalhar apenas 150 dias no ano, enquanto o trabalhador moderno nos EUA tem uma média mais alta, tendo apenas uma média de 8 dias de férias por ano. Esse contexto atual torna a sociedade contemporânea um terreno fértil para o surgimento do sentimento nostálgico, já que com a pressa do dia a dia e a falta de tempo para aproveitar o hoje, os momentos de juventude e infância, que eram mais leves e divertidos,

¹⁴ Este é um termo desenvolvido pelos sociólogos Theodor Adorno e Max Horkheimer, na década de 1930, que se trata de um fenômeno advindo do capitalismo que visa massificar bens culturais, criando uma homogeneização de valores.

conseguem ganhar um papel maior nas memórias afetivas, causando um desejo de rememorar e reviver esse tempo.

Ao contrário dessa realidade atual em que o mundo se encontra, Boym (2001) reflete sobre o surgimento da nostalgia como parte de uma resposta sobre as mudanças em relação a como se lidava com o tempo, “antes da invenção dos relógios mecânicos no século XIII, a questão era: que horas são? Não era muito urgente. Certamente houve muitas calamidades, mas a falta de tempo não foi uma delas” (Boym, 2001, p. 35). No mesmo texto, Boym (2001, p. 16) aponta que “surto de nostalgia geralmente seguem revoluções”, qual a revolução que motivou esta grande onda de nostalgia atual? Provavelmente seja a própria escassez de tempo.

Como consequência desse ritmo de aceleração desenfreada, a sociedade atual se vê em uma realidade em que os objetos, a moda, as tecnologias vêm e vão rapidamente, os ciclos culturais se passam de maneira tão rápida na vida contemporânea que mal há tempo para aproveitar tal item e esse já está ultrapassado. Podemos pensar, por exemplo, na indústria de eletrônicos, em poucos meses o seu celular, recém adquirido, já está obsoleto, pois nesse período vários modelos mais tecnológicos já foram lançados. Isso faz com que os itens deixem de possuir um valor emocional, não há qualquer conexão afetiva, tudo é substituível. Essa é uma característica do fenômeno denominado capitalismo tardio, que trata de um termo para definir a fase atual que vivenciamos do capitalismo e de seu papel na sociedade atual.

Nesse contexto, Mark Fisher (2020) aponta que o capitalismo pode ser entendido como um sistema que sobrevive ao colapso das crenças no nível ritual e simbólico, deixando como resquício apenas o consumidor-espectador, que transita desorientado em meio a ruínas e relíquias. Ou seja, tudo entra na lógica da substitutibilidade generalizada, que é um sistema central do capitalismo que promove a renovação do consumo e onde tudo pode ser substituído. É um ciclo incessante de aquisição e descarte, para que a economia de mercado se sustente é preciso que os objetos percam rapidamente seu valor. Afetando, assim, a capacidade do consumidor de possuir uma âncora afetiva com os objetos, gerando uma busca pelas sensações do passado. Como é apontado por Ferreira e Marinho (2023, s/p) “no nosso tempo não há tempo a perder, então o novo tem que ser todo dia: é o imperativo da novidade. Dá para nomear isso de *nostalgia*, a saudade do novo. Como se o novo não existisse mais e a gente ficasse tentando recriá-lo, inspirado no passado”.

Uma coisa é certa, estamos rodeados por imagens e por muitos estímulos visuais. A imagem, que antes se restringia o acesso por classe social, gênero e escolaridade, é agora presente na mão de todos, ela é acessível a qualquer um que tenha acesso ao mínimo de

tecnologia: televisão, celular, *notebook*, fotos digitais e entre outros. Esse é um trunfo do mundo globalizado e do capitalismo que busca unificar as culturas para que os itens que estes oferecem sejam mais rentáveis. Diante dessa realidade, Fisher aponta que

O paradoxo do qual devemos partir, Jameson argumenta em “As antinomias da pós-modernidade”, é o da equivalência entre uma taxa de mudanças sem precedentes em todos os níveis da vida social e uma padronização de tudo sem precedentes – sentimentos, bens de consumo, linguagem, espaço e arquitetura – que poderia ser julgada incompatível com tal mutabilidade... A partir disso, nos damos conta de que nenhuma sociedade jamais se padronizou tanto quanto a nossa, e que a corrente de temporalidade humana, social e histórica nunca seguiu seu curso de forma tão homogênea. [...] Portanto, o que agora conseguimos perceber – e que começa a emergir como uma constituição profunda e mais fundamental da própria pós-modernidade, ao menos em sua dimensão temporal – é que, daqui em diante, enquanto tudo submete-se ao perpétuo contínuo de mudança da moda e das representações midiáticas, nenhuma mudança é possível (Fisher, 2020, p. 66).

Ao olharmos para o mercado de uma maneira geral, termos como *retrô* ou *vintage* estão em alta e transcendem a indústria cultural, adentrando nos mais diversos mercados: automobilístico, eletrônicos, moda, brinquedos, musical e, é claro, o audiovisual. Não é incomum que vejamos na indústria uma busca por recriar itens do passado, músicas que, mesmo feitas, hoje parecem ter saído de um álbum da década de 1930 ou itens clássicos que são revividos dando-lhes mais funções.

Essa busca nostálgica é encontrada também na criação de propagandas que buscam reviver momentos de glória da própria marca e alcançar as memórias afetivas do consumidor. Um exemplo atual é uma série de propagandas recém-lançadas, no *Tiktok*, pela empresa Chevrolet Brasil, essas resgatam períodos passados e carros da marca que foram muito populares no período. Em uma dessas propagandas aparece na tela escrito: “pov: Acordei nos anos 90 com Chevrolet”, enquanto as imagens de fundo revezam entre um toca-discos, uma atriz vestida com roupas dos anos 1990, uma pista de patins e uma S10¹⁵, um carro clássico da marca conhecido por inaugurar o segmento das picapes médias no Brasil. Para completar a propaganda nostálgica, na descrição do vídeo está escrito: “Ah, se fosse possível voltar aos anos 90 para um rolê de Chevrolet S10. Que sonho!”, reforçando esse desejo de retorno pelo passado idealizado, os comentários da publicação só confirmam a efetividade da propaganda, com as pessoas lembrando o que foi ilustrado nas imagens. Tudo isso se caracteriza pelo que podemos chamar de mercado da nostalgia, definido por Ribeiro como:

Comercialização de objetos e narrativas que, de uma forma emocional e afetiva, remetem ao passado, seja como referência histórica e cultural, como espaço de experiência, seja apenas como modelo estético. O mercado da nostalgia engloba nichos os mais variados. Está presente em todo o tipo de indústria do consumo: na arquitetura, no vestuário, na decoração, em brinquedos, em games, no design de

¹⁵ Acesse em: <https://vm.tiktok.com/ZMk2hUXhs/>

móveis e joias, na música, em bares e restaurantes e em diversas formas de entretenimento, como parques de diversão, festas e performances (Ribeiro, 2018, p. 1).

Em matéria escrita por Amanda Lucio (2023), para o portal *E-Commerce Brasil*, ela analisa uma pesquisa realizada em solo nacional que demonstra como a população brasileira se impacta pelo sentimento nostálgico. A pesquisa demonstra que 83% dos entrevistados apontaram sentir nostalgia pelas décadas de 1980, 1990 e pelos anos 2000, sendo esse último o que o mais saudoso com 36% dos votos. Além disso, a pesquisa tem outros pontos interessantes, como apontar que cerca de 11,80% não sentem nostalgia por essas décadas, mas consomem os produtos nostálgicos delas por questão de moda ou por esses estarem em evidência. Outro dado interessante dessa pesquisa, que podemos apontar, são os itens de maior consumo nostálgico, sendo: música (68,6%), programas de TV (42,6%) e filmes (34,60%). No qual, neste último, foi destacado que a maioria dos entrevistados (29%) tem preferência por *remakes* ou sequências de filmes antigos.

Esses dados, apontados nessa matéria, conversam diretamente com toda o debate que vem ocorrendo no decorrer dos capítulos dessa dissertação, mostrando, em números, como o interesse pela nostalgia é real e evidente. E é a partir dessa visão de demanda e mercado que a mídia e as empresas vêm se sustentado para trabalhar essa nostalgia em suas marcas, seja como produto ou como *marketing*. O desejo pelo sentimento nostálgico e o mercado se retroalimentam, afinal, há a parcela da sociedade que busca o sentimento nostálgico acolhido pelo mercado, mas há, também, a parcela da população que não tem esse sentimento, mas acaba o absorvendo por uma questão de se encaixar na popularidade do acontecimento que o mercado reforça.

Ou seja, é possível notar que mesmo não tendo uma ligação emocional com certas décadas, as pessoas acabam consumindo os produtos considerados nostálgicos, seja pela popularidade dos mesmos ou por um desejo de pertencimento que essas tendências provocam. E esse contexto cria um ciclo onde a busca pela nostalgia é incentivada pelas empresas, que produzem conteúdos e produtos pensados justamente para reforçar esse desejo nostálgico. *Remakes* de filmes, relançamento de músicas antigas e campanhas publicitárias que apelam às memórias afetivas são exemplos de como o mercado não só responde à nostalgia, mas a utiliza como estratégia para engajar o público e expandir suas vendas. Demonstrando, assim, como o mercado não só atende a demanda, mas também cria e alimenta o desejo, transformando a nostalgia em uma tendência de mercado.

Outra pesquisa que reforça o poder e o alcance que o sentimento nostálgico possui nas pessoas é um estudo de consumo nostálgico realizado pelo Núcleo de *Marketing e Consumer Insights* (NUMA) da ESPN, circulado pela matéria do economista Hermano Mota (2023). A pesquisa, mais uma vez, aponta como as pessoas lidam com o sentimento nostálgico, identificando sua relação com esse nos mais diversos âmbitos. Por exemplo, grande parte dos entrevistados relataram “experimentar *flashbacks* do passado ouvindo músicas antigas (59%), enquanto 50% retornam aos dias de outrora ao assistirem filmes e séries marcantes”. Mas para além de experimentar esse sentimento, 27% dos entrevistados apontaram que, para eles, a nostalgia é um aspecto importante, ou seja, não é considerado um sentimento menos impactante em suas vidas, mas sim tendo um espaço de destaque. Além disso, “a natureza desta importância, no entanto, difere entre grupos de respondentes: para 53%, a nostalgia remete à felicidade. 45% experimentam doses emocionais. 34% associam nostalgia a bem-estar e, finalmente, 32% destacam a sensação de tranquilidade”.

Com isso, é possível notar como a nostalgia têm uma conotação positiva para os entrevistados, associando essa a sentimentos e memórias positivas. Talvez isso se explique pela frase de Fisher (2020, p. 109) “Certamente é verdade que hoje podemos quase sentir nostalgia pelo tédio 1.0 do velho fordismo”, que conversa diretamente com o nosso debate sobre o tempo acelerado e como as pessoas buscam os tempos de infância e adolescência que eram mais tranquilos e, para usar a palavra do autor, até entediante, em contrapartida, a vida atual. A nostalgia se torna uma válvula de escape para este momento de tempos acelerados e isso é fagocitado pelo mercado, que não perde tempo em explorar essa memória afetiva, tornando a nostalgia uma alavanca emocional para o consumo. Concordando em parte com isso, Ribeiro (2018) reflete sobre a diversidade do impacto emocional que a nostalgia pode exprimir ao refletir sobre como

[...] o gesto nostálgico pode adquirir sentidos variados e até mesmo opostos nos produtos da cultura midiática. Pode-se fazer de uma forma romântica e pouco problematizadora, mas também com uma intenção crítica, não só em relação ao passado propriamente dito, mas ao que dele permanece no presente. Pode-se exprimir melancolia e saudosismo, mas também positividade e alegria. Pode representar alienação e escapismo, mas também pode proporcionar uma experiência rica e reflexiva. Pode se esgotar na imediatez do consumo ou sedimentar algum tipo de conhecimento (Ribeiro, 2018, p. 3).

Digo que concorda em partes, pois, apesar de concordar com essa visão positiva da nostalgia, a autora traz uma reflexão também sobre a complexidade da nostalgia como um gesto cultural diverso, que é capaz de trazer sentimentos e interpretações contraditórias. Apesar de a maioria dos produtos midiáticos trazerem a nostalgia em sua roupagem romântica e

desproblematizada, promovendo a idealização do passado como um refúgio emocional, há também aqueles que trazem como uma abordagem crítica, questionando suas narrativas. Essa flexibilidade permite que a nostalgia possa tanto alienar, oferecendo escapismo e consumo imediato, quanto enriquecer ao proporcionar experiências reflexivas. Essa flexibilidade faz a nostalgia ter ainda mais destaque no mercado, pois ela aumenta a capacidade desse sentimento de conectar o público ao passado, sendo uma manobra ainda mais atrativa.

Adentrando ao mercado audiovisual, podemos ver que essa lógica do mercado da nostalgia também tem sido protagonista entre os filmes. Ao analisarmos a lista dos 10 filmes de maior bilheteria dos cinemas do ano de 2024 podemos notar que todos estão dentro desta lógica (Altaras, 2024): *Divertida Mente 2* (US\$ 652.9 milhões) é a continuação de um filme aclamado da Disney; *Deadpool & Wolverine* (US\$ 636.7 milhões), tem dois dos heróis/anti-heróis mais populares do universo pop e é uma continuação dos filmes dos personagens; *Meu Malvado Favorito 4* (US\$ 361 milhões), mais uma continuação de uma animação popular, desta vez o quarto filme da franquia; *Wicked* (US\$ 359 milhões), talvez seja o filme que mais fuja dessa lógica, pois não tem um filme anterior, mas *Wicked* é um clássico da Broadway; *Moana 2* (US\$ 337.5 milhões), continuação de uma animação da Disney, na qual o *live action* do primeiro filme já está confirmado para 2025; *Beetlejuice Beetlejuice* (US\$ 294 milhões), continuação do clássico de Tim Burton de 1988; *Duna: Parte Dois* (US\$ 282.1 milhões), continuação do primeiro filme e baseado no clássico livro de ficção científica; *Twisters* (US\$ 267.7 milhões), ficção científica ambiental que é do mesmo universo do filme *Twister* (1994); *Godzilla x Kong: O Novo Império* (US\$ 195.8 milhões), mais uma junção de dois personagens clássicos, que é também a continuação do filme *Godzilla vs Kong* (2021); e *Kung Fu Panda 4* (US\$ 193.5 milhões), mais uma animação e mais uma continuação.

Ou seja, nenhum filme, entre os que tiveram maior bilheteria, pode ser considerado uma história original e independente, todos são, de algum modo, uma obra que tenta homenagear algo que já tem seu público, algo que já é popular. Nos casos de *Duna: parte dois* e de *Wicked*, ainda que possa considerar essa associação um pouco mais difícil, por serem histórias que vem de outras mídias, apesar de no caso da segunda, o musical ser inspirado também no clássico de *O mágico de Oz*, é possível notar que essas são nostálgicas para seus públicos. Essa decorrência também mostra como a influência da cultura nostálgica não é algo de um nicho específico ou um fenômeno isolado, atingindo os mais diversos gêneros cinematográficos e passeando entre animação e *live action*.

Quando se olha para o mundo das séries nos *streamings* podemos ver um fenômeno parecido, o *top 10*, das séries mais vistas em 2023 nessas plataformas, está repleto de obras antigas, algumas com mais de 5 anos desde que foram encerradas, como o caso de *Suits* que foi exibida até 2019 e ocupa o primeiro lugar da lista, essa que também conta com a série de *sitcom* *Friends* que terminou sua transmissão original em 2004, há 21 anos. Demonstrando, dessa forma, como o antigo tem ganhado destaque em relação ao novo, como é reforçado por Fisher (2020) que aponta uma tendência a repetição e a reformulação, deixando de lado o novo.

Ao olhar para as projeções de futuro para esse fenômeno, podemos notar que o uso desse sentimento saudosista nas obras audiovisuais está longe de acabar. Se pegarmos, como exemplo, a Disney que no início de 2024 lançou uma lista de filmes que pretende lançar até o ano de 2031, se destacam filmes que são continuações, *remakes* em *live action*, reboots e *spin-offs*. Filmes da saga *Avatar* estão confirmados até o quinto, sendo esse último o que tem a data mais longínqua no calendário disponibilizado; filmes de super-heróis clássicos também estão confirmados, assim como dois filmes da saga *Star Wars*, que hoje é um dos carros chefes da empresa. E este não é um fenômeno exclusivo da empresa do Mickey, já que outras produtoras também seguem o mesmo rumo, anunciando continuações, *remakes* e *spin-offs* de suas obras, como a série da HBO de Harry Potter e uma nova saga de filmes de As crônicas de Nárnia que será lançado pela Netflix.

Como a nostalgia representa um ideal do passado, é dessa exaltação que o mercado se usufrui. É isso que a torna algo tão maleável de ser explorado, sobretudo, na indústria cultural. Ribeiro (2018) aponta justamente essa questão ao falar como o mercado da nostalgia se apropria do passado de forma fragmentada, fazendo referência apenas a alguns símbolos ou ícones, muitas vezes de forma isolada e descontextualizada, acionando o passado de forma alusiva, como elemento de produção de familiaridade, conexão emocional e identificação do consumidor com os produtos. Esse trecho é indiretamente apoiado por Boym quando diz que “O homem ansiava por um gesto ritual conhecido em filmes e contos de fadas para marcar seu retorno ao lar. Ele sonhava em reparar seu anseio com um pertencimento final. Possuído pela nostalgia, ele esqueceu seu passado real. A ilusão deixou queimaduras em seu rosto” (Boym, 2001, p. 14). Há na nostalgia certa ilusão, algo que torna o passado maravilhoso, que faz esquecer o passado “real” e que esse pode até ferir ao mesmo tempo que traz, também, os bons sentimentos. Mas é inegável que esse passado nostálgico é sedutor e o mercado se utiliza disso, o que fica claro quando a autora diz que “A nostalgia permanece assistemática e não-sintetizável; seduz em vez de convencer” (Boym, 2001, p. 41).

Para entender melhor como essa sedução acontece no caráter mercadológico, vamos nos voltar, novamente, para os filmes do *corpus*, desta vez, não olhando para o filme em si, mas para as estratégias de *marketing* e divulgação que foram utilizadas para vender a ideia dos filmes para o público, se utilizando de materiais como *trailers*, *teasers*, entrevistas, críticas e comentários em publicações, para entender tanto como a mídia se utilizou dessa estratégia quanto como o espectador as recebeu.

Como dito anteriormente, em *Caminhos da memória* a nostalgia não busca atingir o público do cinema diretamente, não há de forma mais presente uma lembrança do passado do espectador que a obra busca trazer. Para usar os termos de Boym (2001), a nostalgia que esse filme possui é predominantemente reflexiva, já que gira em torno de reflexões sobre o bom e o ruim da nostalgia, contudo, há na película alguns elementos que sejam de caráter restaurativo, sobretudo, quando do ponto de vista dos personagens da trama e não do espectador, mas este segundo também pode ter sua identificação nostálgica. O filme surge como um debate sobre como a sociedade atual está tão presa a questões nostálgicas, buscando imaginar um futuro em que isso se intensifica de modo a deixar o presente de lado em detrimento do passado. E essas questões são refletidas nas próprias estratégias de *marketing* utilizadas (Figura 30).

Figura 30 –Comentário sobre Caminhos da memória



Sérgio Morais 3 anos atrás

Filmão pra ver no cinema, com tela grande e tudo. Fotografia espetacular (vide cena de abertura e outros "shoots"). A trilha sonora de Ramin Djawadi (Game of Thrones e Westworld) faz seu trabalho mais uma vez com excelência. Se você é nostálgico e tem mania de se prender a coisas passadas, principalmente amores mal resolvidos ou idealizados, um brinde a nós pois este é o nosso filme. Sobre as críticas negativas só posso dizer que : "uns mimizentos". Tem falhas? Sim? Mas posso afirmar: Tem mais acertos do que erros. Um filme onde a entrega é total, tanto da parte técnica quanto dos atores. Certamente você vai sair pensando em algum fato ou em alguém marcante pra você, e como você conduziu / conduz sua vida a partir disso. Existem pessoas que tem o poder de criar uma espécie de muro divisor em nossas vidas. Antes e depois. É um filme sobre isso. Às vezes prender-se à uma ilusão é um tipo de conforto ou talvez até a única alternativa de viver uma "história feliz" Assistam sem medo. Não se deixem levar pelas críticas negativas. Bom filme a todos!

-Mae : Me conte uma história. Uma que tenha um final feliz
-Nick Bannister :Nenhuma história tem final feliz. Todos os finais são tristes
- Mae : Então me conte uma história feliz e pare na metade.

★★★★★ Já Vi

1 👍 🗨️ ➡ responder

Fonte: Filmow (s. d.).

Aqui podemos ver claramente o que foi falado, é um filme sobre nostalgia e para os nostálgicos, ainda que sem figuras ou tempos passados claros, o filme leva o espectador a refletir sobre o tema tratado e a comentar sobre isso. Comentários/críticas com esse exposto servem também como divulgação do filme, mesmo que não parta diretamente da distribuidora. Criar no espectador essa ideia de nostalgia e o fazer refletir e falar sobre isso na internet é uma

maneira de perpetuar as ideias que desejam que o filme passe. Críticas de *blogs*, jornais, revistas e *influencers* que em suas manchetes e falas reforçam o caráter nostálgico do filme é também uma maneira de perpetuar essa estratégia de divulgação.

Quanto a questão visual, a primeira coisa que se destaca no filme é como a obra se utiliza da estética *noir*, usando uma iluminação com grandes contrastes em tons sépticos e um ar investigativo, além de apresentar elementos de ficção científica para atrair o público que tem interesse nesses gêneros, essa atmosfera está presente tanto nos *trailers* quanto nos cartazes de divulgação. Nesse segundo, por exemplo, o protagonista segura uma arma ao estilo dos cartazes clássicos do *noir*. Além disso, o *trailer* destaca a relação do filme com as temáticas da memória e da nostalgia, buscando atrair o público que também tem interesse em histórias que tenham esses elementos, ainda que para reflexão e não restauração. Algumas frases marcantes que reforçam essa ideia são: “ela estava fugindo do passado ou correndo em direção a ele?” ou, até mesmo, quando o protagonista fala que “não há nada mais viciante que o passado”, tais frases de efeito são usadas para atrair o público com base nessa promessa de debate sobre a nostalgia.

Já *Caminhos da Memória*, o segundo filme do *corpus*, tem uma proposta mais mista, no qual refletir sobre as questões da nostalgia dentro do universo da trama também é importante, mas é um filme que tem uma intenção direta de causar nostalgia no espectador em relação ao universo *pop*, seja com jogos, músicas, personagens e referências sutis, este é *Jogador Nº 1*. E essa intenção fica clara já em como o *marketing* projetou a divulgação do filme para as massas, apresentando em suas mídias esses itens e personagens nostálgicos.

O primeiro *trailer* oficial busca ser um pouco mais misterioso em deixar a questão nostálgica na tela, não que ela não exista, pois existe, mas aparece de forma mais sutil, já que o *trailer* tenta apresentar um pouco do universo e da história para o espectador. Mas não precisa de olhos muito atentos para notar o carro *De volta para o futuro*, ou o King Kong em cima do *Empire State Building*, ou, até mesmo, a referência ainda mais sutil do rumo da homenagem nostálgica que será empregado no filme ao protagonista se apresentar, ele se chama Wade Watts porque seu pai achava parecido com um *alter-ego* de um super-herói e cita os exemplos “Peter Parker e Bruce Banner”. Mas, talvez o destaque fique para as músicas que embalam o *trailer*: *World in My Eyes* de *Depeche Mode* (Cicada Mix) e *Jump* de Van Halen, lançadas em 1990 e 1984 respectivamente, músicas marcantes do seu gênero que ajudam a ambientar o espectador do *trailer* nas estéticas dos anos 1980 e 1990, que é muito homenageada no filme, essa segunda sendo também trilha sonora do filme *De volta para o futuro*, representando mais uma referência que já é apresentada no *trailer* (Figura 31).

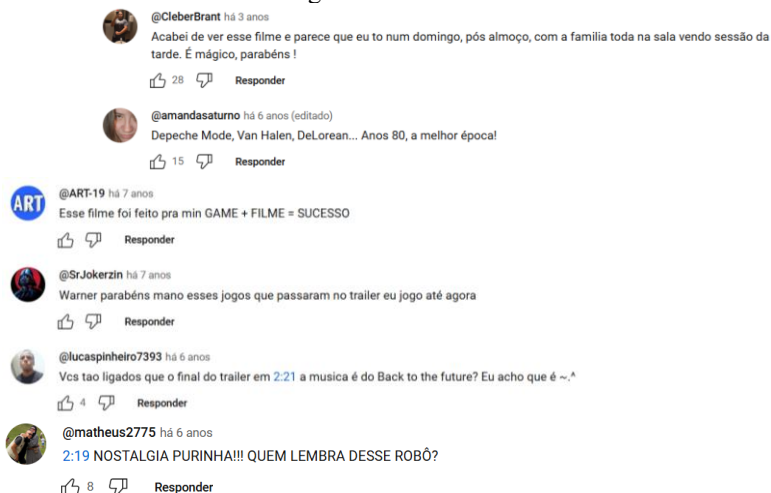
Já o *teaser* lançado para a *San Diego Comic-Con* (SDCC) apresenta uma lógica parecida ao apresentar o universo, mas nesse, por exemplo, a segunda fala do protagonista é “eu nasci em 2025, mas eu gostaria de ter nascido em 1980, como meus heróis”. A frase que pode parecer simples, serve para mostrar ao espectador que o filme carregará essa carga nostálgica, o que fica mais claro de entender ao longo do *teaser* que apresenta mais duas músicas, sendo elas *Rush* do Tom Sawyer (1981) e *Dope* de Yung Kurb (1986), ambas também sendo músicas que marcaram gerações dos anos 80. E, para mostrar um pouco mais disso, no *teaser* é possível observar uma discoteca, ainda que mais tecnológica, apresentando uma estética clássica do *neon* e a aparição do Gigante de Ferro, personagem de filme de mesmo nome de 1992 (Figura 32).

Como parte do material de divulgação do filme foi lançado um pequeno vídeo intitulado *Jogador N° 1 – Veja o futuro*, este inicia fazendo uma exaltação nostálgica a própria carreira do diretor do filme Steven Spielberg, mostrando cenas de filmes clássicos do diretor que marcaram gerações e, até mesmo, épocas. O vídeo traz tanto o diretor quanto o escritor do livro em que o filme foi baseado, Ernest Cline. Ambos falam de suas inspirações e motivações para criar o filme, carregando em sua fala uma melancolia nostálgica e um desejo por reviver e recriar certos signos da cultura *pop*. Há uma fala de Spielberg que diz que quando leu o livro pela primeira vez foi como se houvesse um *flashforward*¹⁶ e um *flashback*¹⁷ ao mesmo tempo. Essa fala dele representa bem o que essa pesquisa tem buscado investigar e entender: o futuro está repleto do passado. E representa bem como o filme se utilizou da roupagem futurista tecnológica para tentar restaurar o passado. Ah, e claro, a música que acompanha o vídeo é uma versão instrumental de *Take On Me* do A Ha, outra música dos anos 1980 (Figura 33).

¹⁶ É um recurso narrativo usado na literatura, cinema e televisão em que a trama apresenta eventos que ocorrerão no futuro da linha do cronológica principal da história.

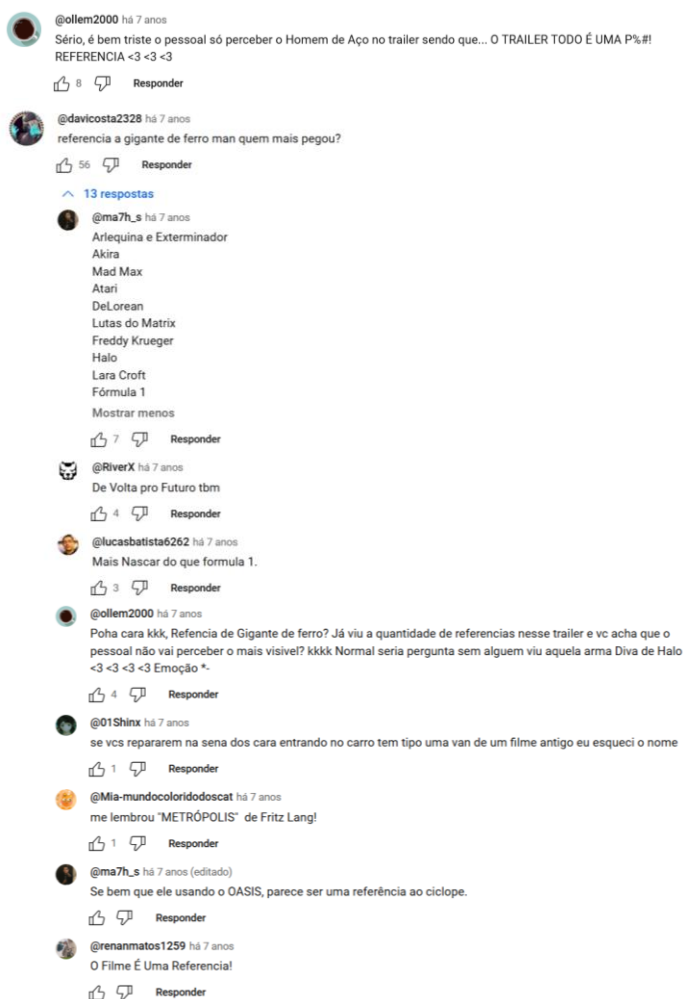
¹⁷ Recurso narrativo que permite que a trama apresente eventos ocorridos no passado da linha do tempo principal de uma história.

Figura 31 – Comentários sobre Jogador Número 1 no trailer



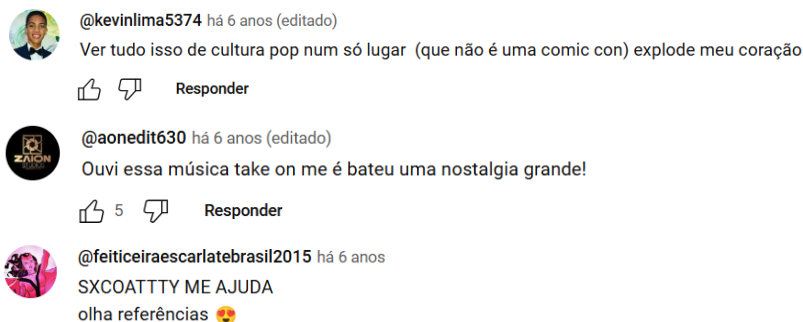
Fonte: Fãs de Cinema (2017).

Figura 32 – Comentários sobre Jogador Número 1 no teaser



Fonte: Youtube da Wanner Bros. Picture (2017).

Figura 33 – Comentários sobre Jogador Número 1 em vídeo de divulgação



Fonte: Wanner Bros. Picture Brasil (2018).

Esses comentários dos internautas nesses três vídeos de divulgação do filme demonstram como o caráter nostálgico do filme não passou despercebido pelas pessoas, alguns até apontando que se sentiram nostálgicos com músicas, itens e personagens que apareceram nos vídeos. É interessante notar como existe uma certa competição por quem conseguiu identificar uma maior quantidade de referências, sendo não notar algumas vistas como uma coisa extremamente negativa. Em um dos comentários é citado que o filme o fez sentir como se estive “vendo sessão da tarde”, evocando para ele, e muitos outros de sua geração, mais uma memória nostálgica de infância que estava ligada com as referências presentes nos filmes. Expressões como “explode meu coração”, “me ajuda” e “melhor época” são utilizadas pelos comentários na tentativa de expressar como essas referências e essa nostalgia lhes atingiu e os satisfez como público.

Ou seja, os comentários demonstram como a estratégia foi eficaz e que já na divulgação o filme conseguiu criar uma ligação com o público nostálgico, pois, assim como o filme, esses materiais de divulgação se utilizam da cultura *pop* como âncora. Os vídeos conseguem passar qual será a atmosfera do filme se utilizando de uma estratégia que cria um universo narrativo com muitas referências, no qual cada espectador consegue encontrar ao menos um elemento ao qual se identifica e que gera em si esse sentimento de ‘*flashback*’ ao passado, o que conversa diretamente com a ideia de Ribeiro (2018) sobre como o passado é utilizado de modo fragmentado. E de certa maneira, ao reunir tantas referências, consegue não apenas oferecer entretenimento, mas também reforça o senso de comunidade que existe na cultura *pop* nerd. Além disso, o filme utilizou em sua divulgação cartazes com diferentes composições, mas que todos buscam transmitir a história a ser contada, inclusive a nostalgia (Figura 34).

Figura 34 – Cartaz de Jogador Número 1



Fonte: Gaglioni (2018).

O cartaz escolhido para trazer de exemplo é esse, o primeiro a ser divulgado para a divulgar a obra que tem um estilo semelhante com filmes clássicos dos anos 80, muito associado a estética *cyberpunk* e filmes clássicos de ficção científica como *Tron*, para reforçar isso, o pôster usa cores neons, principalmente o azul e o roxo. Conforme a matéria de Cesar Gaglione para a Jovem Nerd (2018) que divulga a imagem “o cartaz é inspirado pelo trabalho de Drew Struzan, o ilustrador que pintou os cartazes de clássicos dos anos 80 como *Star Wars*, *Indiana Jones*, *De Volta para o Futuro*, *Os Goonies* e *Blade Runner*”. Ou seja, a montagem e a estética geral do filme já tentam trazer de volta a memória afetiva ligada aos filmes da década de 1980 que possui cartazes parecidos.

O pôster de *Jogador Nº 1* evidencia elementos icônicos que dialogam diretamente com o público nostálgico e fãs da cultura *geek*. Destacam-se figuras emblemáticas como o Gigante de Ferro, uma referência emocional para muitos que cresceram com a animação homônima, e o DeLorean, carro imortalizado pela franquia *De Volta para o Futuro*. Além disso, a inclusão de uma nave espacial no plano superior reforça a conexão com fãs de óperas espaciais, ampliando o apelo do filme para um público diversificado. A composição visual do pôster, com os protagonistas em destaque no centro e os elementos secundários distribuídos ao redor, remete à estética clássica dos *blockbusters* das décadas de 1980 e 1990, evocando um senso de familiaridade que aumenta o sentimento nostálgico do espectador.

Por fim, outra estratégia utilizada pela equipe do filme foi a criação de um site que disponibilizou para o público cinco jogos, quatro deles jogos clássicos de arcade¹⁸ dos anos 80, sendo eles: Joust, RootBeer Tapper, Sinistar e Robotron: 2048. Enquanto o quinto jogo era um game original inspirado na história do filme. Disponibilizar esses jogos foi uma estratégia inteligente e alinhada com o propósito do filme para atrair o público nostálgico por esses jogos e pelos jogos antigos na totalidade. Foi um convite para que pudessem juntos rememorar o passado com o filme.

Já quanto a *Lightyear*, a divulgação do filme foi muito focada na própria figura do Buzz. Ele, com seu traje espacial branco e verde, representava fortemente uma imagem nostálgica para os fãs do filme de *Toy Story*, os cartazes, por exemplo, eram muito focados nessa figura, seja naqueles em que o personagem aparecia sozinho ou mesmo naqueles que eram compostos por ele junto a outros personagens, já que a figura do protagonista ficava em evidência sendo cercado por outros personagens e elementos do filme ao redor, seguindo um estilo muito parecido com o de cartazes de filmes espaciais antigos como *Star Wars*.

O primeiro *trailer* continua com essa mesma estratégia, focando na figura do Buzz Lightyear e no nome dele, que é citado algumas vezes na montagem com certo destaque, provavelmente na intenção de ativar no público uma memória emotiva em relação à figura nostálgica advinda da saga *Toy Story*. Além disso, a música principal do vídeo é *Starman* de David Bowie, lançada em 1972. A música, além de ser de um período em que filmes espaciais estavam em alta e ter o tema relacionado a questões espaciais, é considerada clássica o que ajuda o filme a se colocar como um filme de ficção científica e a acionar também uma memória nostálgica.

Já no terceiro *trailer* o que ganha destaque junto a figura do *Lightyear* são algumas de suas falas e bordões, em *Toy Story* o personagem possuía algumas frases marcantes que sempre foram repetidas pelo público e que eram facilmente associadas ao personagem, “Ao infinito e além”, é certamente o principal bordão do personagem que tem um destaque no *trailer*, aparecendo em dois momentos diferentes. Tal uso ajuda a reforçar a ideia de que é o mesmo personagem da animação *Toy Story*, ajudando o público nostálgico a ter mais interesse pelo filme. Outras frases marcantes do personagem que cumprem essa mesma função no *trailer* são “eu sou Buzz Lightyear, eu sempre tenho certeza” e “Buzz Lightyear registro da missão”.

Além disso, a Disney utilizou suas redes sociais de maneira estratégica para promover *Lightyear*, estabelecendo uma conexão direta com a franquia *Toy Story*. As publicações

¹⁸ É conhecido mais popularmente no Brasil como fliperama.

destacaram a relação entre os dois universos, criando uma ponte emocional entre o público já consolidado da saga original e o *spin-off*. Essa abordagem visava atrair tanto os fãs nostálgicos de *Toy Story* quanto uma nova geração de espectadores, reforçando o vínculo entre o personagem icônico Buzz Lightyear e sua origem reimaginada em um universo de aventura espacial (Figuras 35, 36 e 37).

Figura 35 – Arte de divulgação nostálgica de Lightyear 1

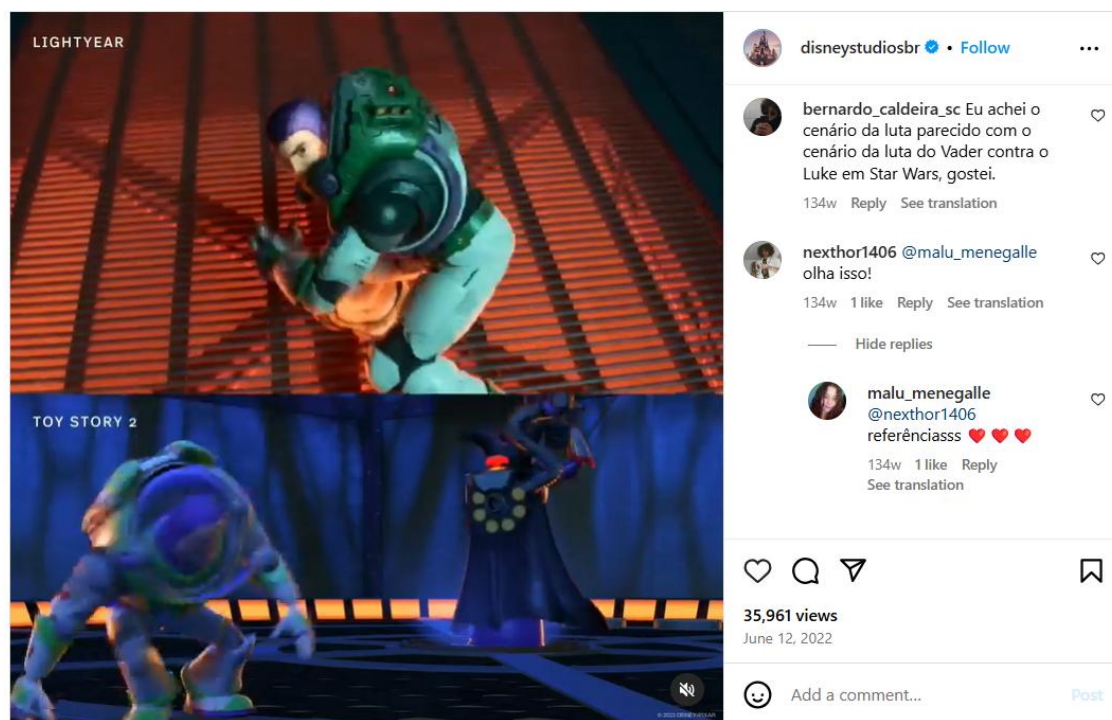


Fonte: Walt Disney Studios (2022).

Figura 36 – Arte de divulgação nostálgica de Lightyear 2



As imagens ilustram claramente a estratégia de unir as duas narrativas, destacando a conexão nostálgica entre *Toy Story* e *Lightyear*. Na primeira imagem, vemos Andy e seus brinquedos assistindo ao filme de *Lightyear* no cinema, reforçando a ideia de que o público está compartilhando a mesma experiência que o personagem teve ao conhecer o herói que inspirou seu boneco favorito. Na segunda imagem, Andy aparece segurando seus bonecos favoritos, Buzz e Woody, enquanto encontra o *Lightyear* "real". Ambas as cenas exploram a força da memória afetiva, convidando os espectadores a reviverem a magia da infância ao assistir *Lightyear* no cinema, como se estivessem no lugar de Andy, vendo, pela primeira vez, o herói que marcou sua vida.

Figura 37 – Montagem de divulgação nostálgica de *Lightyear* 1

Fonte: Walt Disney Studios (2024).

Nesta publicação de divulgação do filme temos um comparativo entre uma cena do filme *Toy Story 2* e *Lightyear*, na cena em questão os dois personagens travam uma luta. É notável como em *Lightyear* a cena referência o filme da saga original, estabelecendo mais uma vez esse elo entre os dois filmes na tentativa de capturar o público. Além disso, desde a trilogia original, há uma tentativa de homenagear *Star Wars*, nos comentários podemos ver como essa ligação gera uma reação no público e, consequentemente, engajamento. Já na resposta do segundo comentário vemos algo parecido, mas ali ela pode se referenciar tanto em relação à *Star Wars*, quanto a *Lightyear* usar uma referência do próprio universo.

A partir desses exemplos conseguimos observar como essas estratégias de *marketing* conseguem se utilizar da nostalgia para promover o filme a partir da memória emotiva que esses conseguem atingir. Isso se torna mais potencial, pois, de acordo com Ribeiro (2018, p. 4), “nossa cultura valoriza a potência da juventude e o porvir da criança – o que torna a infância e a juventude idades de ouro, que adultos e idosos desejam resgatar”, ou seja, a mídia e a sociedade tentam resgatar, através do mercado nostálgico, esses gloriosos tempos valorizados pela cultura contemporânea, transformando as memórias em mercadoria. Contudo, como aponta Ribeiro (2018), fica mais difícil de entender essas questões quando olhamos para o universo juvenil, pois ele também está repleto de objetos nostálgicos. Isso fica claro quando a autora se questiona “por que jovens se interessam por produtos de um passado que eles não

conheceram? Por que se interessam por histórias consumidas por seus pais e avós? Será possível, nesse caso, falar em uma nostalgia do que não se viveu? Se sim, de que se nutre esse sentimento?” (Ribeiro, 2018, p. 4).

Foi possível observar no decorrer do capítulo uma espécie de ‘nostalgia’ pelo não vivido, uma vontade do público mais jovem de ter vivido ou vivenciado uma época que não viveu, como a década de 80. Isso pode ser exemplificado pela fala de Wade no *teaser* de *Jogador Nº 1*, em expressa seu desejo de ter nascido em outra época para vivenciar memórias que pertencem a outro grupo e estar junto daqueles que ele considera heróis. Durante a trama de *Jogador Nº 1*, essa questão está sempre pairando entre os personagens, mesmo que não haja uma discussão direta sobre essa questão, a falta de perspectiva futura faz os jovens e crianças buscarem em um passado que eles não viveram um lugar de pertencimento.

É claro que o passado, buscado por esses jovens, é uma idealização, uma construção midiática de uma estética que representa um tempo antigo. Não é o passado com suas problemáticas que eles querem atingir, mas apenas uma construção fictícia criada pela mídia e pela memória afetiva daqueles que vivenciaram o período. Boym aponta que a “Nostalgia [...] é um anseio por um lar que não existe mais ou nunca existiu. A nostalgia é um sentimento de perda e deslocamento, mas também é um romance com a própria fantasia. O amor nostálgico só pode sobreviver em um relacionamento de longa distância” (Boym, 2001, p. 14), diante dessa afirmação podemos imaginar que não haja distância mais longa do que uma entre uma pessoa e um tempo que ela nunca vivenciou, do mesmo modo que a maior fantasia é aquela sobre um lugar ou tempo que só é visto as partes idealizadas.

Em sua pesquisa sobre a cultura de fãs da série *Stranger Things*, Carvão Ribeiro (2017) conseguiu identificar esse fenômeno nos entrevistados, membros participativos de grupos sobre a série. Entre os 8 entrevistados apontados na pesquisa, 5 tinham menos de 30 anos na época do projeto, ou sejam, são nascidos a partir de 1990, não tendo vivenciado a cultura dos anos 80, que é a estética principal da série. Ao menos, não vivenciado isso diretamente em suas infâncias, já que eles tiveram acesso a essas épocas de maneira virtual através das mídias, essa questão pode ser melhor entendida por Carvão Ribeiro que aponta que

Todos os aspectos nostálgicos apresentados em *Stranger Things* tornaram-se uma fonte de conhecimento da época. É possível dizer que a própria série incentivou o interesse de fãs que não vivenciaram a época, em até mesmo buscarem informações sobre a época, pela *web*, ou por influência dos pais (Carvão Ribeiro, 2017, p. 85).

Ou seja, tanto na série em questão quanto em outras obras que tenham uma forte conexão nostalgia com o espectador, ela não só supera a demanda, mas também cria em pessoas mais jovens, que não viveram esse tempo, uma sensação de pertencimento e entendimento de

um momento que eles não vivenciaram, inclusive essa sensação pode ser potencializada através das redes sociais nas pequenas competições e trocas sobre quem consegue capturar mais desse universo. Na pesquisa de Carvão Ribeiro (2017), os entrevistados 6 e 4 citam como foram influenciados pelos seus familiares a se interessarem por essas estéticas e coisas ligadas aos anos 1980, o entrevistado 4, em específico, cita como ele costuma trocar com seu pai, uma pessoa que viveu nos anos 1980, referências e conversas sobre a nostalgia em *Stranger Things*.

Essa questão, da nostalgia pelo não vivido tem ganhado mais destaque em debates à medida que o interesse pela nostalgia aumenta, em texto para site do espaço do conhecimento Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) escrito por Mascarenhas *et al* (2024) traz como subtítulo da matéria a seguinte frase “Como os jovens vêm retomando o passado, de forma cada vez mais intensa, mesmo não tendo vivido nele?”, ressaltando também a participação dos não vividos dentro da cultura do nostálgico. Em outro texto sobre o mesmo tema para o MECA, Ferreira e Marinho (2023) usam uma manchete tão chamativa quanto: “Saudade do que a gente não viveu?”¹⁹, essa frase demonstra bem a força simbólica da nostalgia pelo não vivido, mostrando como as representações midiáticas do passado, sejam filmes, músicas ou modas, são capazes de despertar sentimentos intensos de pertencimento por um tempo nunca experienciado.

Nesse segundo texto, por exemplo, é apontado que esse não é um fenômeno exatamente novo e que algo parecido já aconteceu, ao exemplificar que os *millenials*, entre os anos 2000 e 2010, fizeram algo parecido quando surfaram na *vibe* dos anos 1970 (Ferreira; Marinho, 2023), resgatando itens característicos da década de 1970 como calças boca de sino e os discos de vinil. Ou seja, esse ciclo da nostalgia do não vivido ou de uma “falsa nostalgia” (Ferreira; Marinho, 2023) segue o ciclo que a própria nostalgia moderna instaurou, e se ameniza e se intensifica à medida que isso ocorre com a própria nostalgia.

Toda essa questão tem uma conexão profunda com o debate do capitalismo tardio e de como a sociedade contemporânea segue um novo ritmo acelerado, cheio de substituições rápidas e falta de apego emocional. Isso gera “a falta de algo que nós não, necessariamente perdemos, mas a gente acha que perdeu e que deveria estar vivendo. Tudo isso é sintoma desse tempo em que estamos operando na velocidade da internet” (Ferreira; Marinho, 2023, s/p), ou seja, os jovens, mesmo não tendo vivido essas épocas passadas, sentem falta dela, pois sentem que seriam mais felizes tendo vivenciado esses períodos. Esse fenômeno é criado por como a

¹⁹ Essa frase é também um trocadilho da cultura pop, sendo um meme criado a partir de uma fala do jogador de futebol Neymar Jr.

mídia, os pais, parentes e outras pessoas que viveram naquele período conseguem vender uma idealização, onde, não necessariamente, era realmente melhor que o vivenciado pelo jovem, mas que pela memória ser seletiva cria uma a idealização.

Um bom exemplo que podemos observar essa questão é um vídeo do canal de *Youtube* Rabisquei, intitulado de “*Sonhei que tinha viajado pros ANOS 90 – Animação*” (Rabisquei Tudo, 2022), é um vídeo musical que conta a história de um adolescente que, encantado com as fotos da família, sonha que tinha ido parar nos anos 1980. O personagem descreve que “tudo era diferente e cheio de cor, igualzinho a foto dos meus pais” e descreve como essa época era muito mais legal do que sua realidade. Esse passado que o personagem ‘visitou’ era uma idealização baseada em memórias que não eram suas.

É claro que essa nostalgia pelo não vivido não é realmente uma nostalgia real, mas um efeito de se viver numa sociedade nostálgica. Carvão Ribeiro (2017) observa essa reflexão ao notar que, durante as entrevistas e as observações do público nas redes sociais, o comportamento diante da memória nostálgica entre aqueles que viveram a década de 1980 e aqueles que não a viveram são diferentes, sendo que o primeiro grupo tem uma conexão muito mais profunda com as referências do que o segundo. Já que o grupo dos que não viveram aquele tempo possuíam lembranças generalizadas e limitadas em referências, sendo suas principais referências itens do universo infantil e filmes, já que estes estavam disponíveis para eles graças a internet e outros meios tecnológicos. Ou seja, suas referências e lembranças são produzidas pelo mercado da nostalgia. Diante dessa relação de experiência do não vivido e a sociedade contemporânea, Ferreira e Marinho apontam que esse fenômeno ocorre pois é

Como se a gente estivesse tão saturado por essa conexão ininterrupta, pelo excesso, que a gente vai se perdendo no que é uma memória pessoal e no que é uma experiência vivida por outra pessoa — e que incorporamos como memória individual. Claro que tudo isso de forma muito inconsciente (Ferreira; Marinho, 2023, s/p).

Diante dessa realidade fica claro a força que a nostalgia tem na sociedade atual, pois, além de suprir os pedidos dos nostálgicos, sua intensidade e popularização conseguem criar um grupo de falsos nostálgicos ou de seguidores da moda, conquistados por esse produto que se torna a memória comercializada. Ou seja, a nostalgia na sociedade ganha mais espaço e destaque graças ao excesso e ao ritmo frenético do capitalismo, mas ao menos tempo esse excesso de nostalgia pode fazer mal a ela mesma. Já que o uso desenfreado desse sentimento pode produzir um esvaziamento do próprio sentimento, ao causar uma perda de seu valor emocional; afinal, o uso desse, pensando apenas na venda e no retorno financeiro pode transformar-se em um mecanismo superficial, incapaz de proporcionar a profundidade e o impacto que lhe são característicos. O mercado passa a priorizar o lucro em detrimento dos elos

afetivos, causando uma sensação de engano, por sentir que não equivale à memória nostálgica, ou de puro esvaziamento por parecer uma cópia desenfreada de uma fórmula ultrapassada.

Dentro desse debate, podemos ver vídeos como “*CHEGA de REBOOT e REMAKE! Acabou Criatividade em Hollywood*” do canal de *Youtube* do Omelete (Omeleteve, 2024), que busca trazer um debate sobre essa questão de reviver obras culturais nostálgicas para novos formatos, buscando entender se esse é um fenômeno que já está saturado ou não. Esse não é o único vídeo sobre esse debate, já que esse excesso do uso da nostalgia em diversos âmbitos tem sido debatido por vários grupos, sobretudo, por quem debate audiovisual. No vídeo, o apresentador traz uma fala do diretor da Wanner, que demonstra como essa questão nostálgica está acontecendo puramente por questões de mercado, já que o diretor falou que “Vou pegar as franquias que já tenho em casa, que já sei que são sucesso e vou explorar o máximo que puder”. Dentro desse cenário de excesso olhamos para a nostalgia com certa dúvida, quanta emoção pode restar em uma nostalgia que é comercializada, que é esquematizada e planejada para ocorrer.

Em meados de 1990, muitos jornalistas de orientação democrática deram o alarme sobre a nova onda de nostalgia irreflexiva nos meios de comunicação social e no discurso público. Natalia Ivanova escreveu que o presente estava se transformando no nostopresente; outros observaram que a nostalgia e a suspeita em massa sobre o futuro começavam a fechar as possibilidades de transformação econômica e política. A ‘privatização da nostalgia’ andou de mãos dadas com a privatização econômica, transformando as nostalgias privadas da juventude de ouro de alguém, algures na década de 1970, numa ferramenta pública e política (Boym, 2001, p. 110)

Essa negação pelo excesso de nostalgia pode ser demonstrada pelas críticas negativas e bilheterias baixas que alguns filmes com esse viés nostálgico recebem, até mesmo antes de seu lançamento. Como as críticas que a Disney vem recebendo pela sua programação de lançamentos de *live-action*, que em sua maioria são *remakes* de seus famosos desenhos, ou até mesmo a recepção abaixo do esperado que *Lightyear* enfrentou. Talvez esse seja o ponto que cause no exacerbamento da nostalgia uma perda da nostalgia, como aponta Jacobs (2023) em artigo para *Chippu*, ainda que Hollywood nunca pare com as refilmagens, *reboots*, e aqui acrescento, com a nostalgia, é esperado que novas histórias surjam, afinal, nem só de *ramake* vive o homem. Em concordância com esse pensamento temos uma fala de Fisher (2020, p. 6) que é refletida e defendida diversas vezes em seu texto “Uma cultura meramente preservada, não é realmente cultura”.

Além disso, no vídeo do canal Omelete e nos comentários, fica evidente uma percepção de saturação em relação ao uso excessivo da nostalgia na indústria cultural. No entanto, também se percebe que não há um desejo generalizado de sua completa erradicação. Pelo contrário, o

público parece manifestar uma vontade de que *remakes*, *reboots* e outras produções nostálgicas continuem sendo feitas, mas de forma mais moderada, cuidadosa e consciente, equilibrando o resgate do passado com a originalidade e o respeito às narrativas.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente dissertação teve como principal objetivo compreender como a nostalgia, enquanto sentimento saudosista, é mobilizada na construção de obras audiovisuais, particularmente no gênero da ficção científica, e como ela dialoga com o mercado cultural contemporâneo. Através da análise das obras *Lightyear* (2022), *Caminhos da Memória* (2021) e *Jogador Nº 1* (2018), foi possível observar de que forma esse sentimento atua não apenas como uma experiência emocional individual, mas como um elemento coletivo e cultural que molda identidades, ressignifica o tempo e impulsiona o consumo.

Foi possível, durante a pesquisa, identificar e discutir como a nostalgia e a ficção científica, dois elementos aparentemente contrastantes, dialogam de forma complexa e produtiva. Assim, estabelecendo que a ficção científica contemporânea não apenas olha para o futuro, mas frequentemente o faz ancorando-se no passado. Isso é explicado pelo aumento da idealização do passado como uma forma de lidar com a falta de perspectiva em relação ao futuro e as dificuldades do presente. Com isso, a pesquisa demonstra como conseguiu estabelecer um diálogo entre esses dois conceitos, pois, apesar da nostalgia ser um termo amplamente pesquisado, assim como a ficção científica, a pesquisa da relação desses dois é algo pouco explorado.

Ou seja, o futuro que por muitos anos foi um lugar de desejos e sonhos positivos, tem se tornado um espaço para inseguranças e medos e é este movimento que tem alimentado uma busca pelo passado dentro da indústria cultural e nos filmes, incluindo os de ficção científica que costumam olhar para o ‘progresso’. A ficção científica é especulativa, alimentada pelo imaginário social que imagina e cria futuros, essas incertezas e anseios passam a criar futuros ancorados em um lugar seguro, o passado.

Diante desse cenário amedrontador, observando os filmes do *corpus*, há nele algumas formas distintas no qual a nostalgia consegue se apresentar para o público, realizando esse debate e servindo como uma válvula de escape do futuro incerto. Em *Lightyear*, por exemplo, a nostalgia é construída a partir da releitura de um personagem icônico da franquia *Toy Story*, aqui o principal objetivo é se utilizar dessa imagem nostálgica para vender o novo filme.

Por outro lado, *Caminhos da Memória* explora a nostalgia de maneira mais crítica e reflexiva. O filme apresenta um futuro distópico no qual os personagens, incapazes de lidar com as dificuldades do presente, recorrem a uma tecnologia que permite revisitar o passado. Nesse caso, o passado é mais do que um refúgio emocional; é uma tentativa de preencher um

vazio existencial em uma sociedade que perdeu sua capacidade de imaginar futuros positivos. A nostalgia aqui retratada atinge os personagens da trama e não o espectador, mas apresenta a esse o que será do mundo se a febre nostálgica continuar até uma sociedade pré-apocalíptica.

Já em *Jogador Número 1* ocorre uma mistura entre essas duas utilizações da nostalgia, ao apresentar um universo virtual meio retro, meio futurístico com vários elementos e personagens de um passado nostálgico, que traz uma reflexão da nostalgia, mas também se utiliza dessa para vender o filme. Contudo, é a partir da estética nostálgica a maneira no qual o filme se apresenta para o público e é sua característica mais marcante.

Ademais, a partir de conceitos como os de Svetlana Boym (2001), que distingue entre nostalgia restaurativa e reflexiva, foi possível identificar como os filmes investigados utilizam esse sentimento de maneiras distintas. Ou seja, enquanto alguns optam por uma nostalgia mais direta e comercial, recriando ícones do passado para agradar ao público já conquistado, outros buscam refletir criticamente sobre o tempo, explorando como o passado insiste em moldar o futuro.

Além disso, tornou-se claro que a nostalgia vai além do mero resgate de memórias do passado. Ela se apresenta como uma ferramenta versátil, capaz de ser explorada de maneira ambivalente. Por um lado, a nostalgia pode despertar emoções positivas e reconfortantes, criando conexões emocionais profundas entre o público e os produtos culturais. Por outro lado, seu uso excessivo, sobretudo pelo mercado cultural, pode levar a uma saturação que compromete a originalidade das narrativas e banaliza a relação com o passado. Essa ambiguidade se mostrou especialmente evidente no gênero da ficção científica, no qual o futuro é frequentemente entrelaçado com elementos nostálgicos, já que de modo sutil ou mais escancarado esse debate tornou-se parte da trama dos filmes do *corpus*.

Assim, o excesso de *remakes*, *reboots* e referências ao passado idealizado tem gerado críticas que apontam para a necessidade de maior moderação e criatividade no uso do sentimento nostálgico. Esse que se conecta diretamente com Mark Fisher e suas reflexões sobre o capitalismo tardio e a morte da cultura quando não há o novo. Contudo, percebe-se que o espectador/consumidor não deseja um rompimento completo com a nostalgia, mas sim uma abordagem mais consciente, que equilibre o resgate emocional com a inovação narrativa.

Destaco, ainda, que ao longo da escrita, sobretudo no Capítulo 3, mas também em outros momentos da pesquisa, percebi que o uso de dados de terceiros, - pesquisas, dissertações, *blogs*, etc-, foi importante para embasar as discussões e construir um panorama teórico sólido sobre a relação entre nostalgia e ficção científica nos filmes analisados. No entanto, senti que

a inclusão de dados primários, coletados por meio de um formulário com perguntas voltadas especificamente para os questionamentos levantados na dissertação, poderia ter enriquecido ainda mais os resultados.

Essa abordagem teria possibilitado uma análise mais direta sobre as percepções do público em relação ao uso da nostalgia nas obras do *corpus*, oferecendo visões únicas sobre como diferentes espectadores interpretam e se conectam com os elementos nostálgicos e futuristas. Além disso, a coleta de dados via formulários próprios teria permitido explorar nuances em relação a questões específicas levantadas na pesquisa, como entendimento mais direto de como os espectadores enxergam essa relação ficção científica e nostalgia ou como elas recebem esse uso, dando que não são tão claros por meio de fontes secundárias ou referências teóricas. Contudo, o estágio docência realizado para o mestrado ajudou a entender um pouco mais dessa visão. Apesar dessa lacuna metodológica, considero que a pesquisa teve um final satisfatório e cumpriu o que foi proposto inicialmente.

Diante da trajetória desta pesquisa, ao longo do desenvolvimento e das análises realizadas, foram identificados desdobramentos e questões que se mostrariam interessantes de serem explorados, mas que extrapolam o escopo e os limites do que esta investigação se propôs a abarcar. Esses pontos, apesar de não terem sido aprofundados aqui, apontam caminhos promissores para futuras reflexões e estudos na área.

Um dos desdobramentos possíveis seria aprofundar a análise do fenômeno nostálgico em sua relação com o futuro, mas no contexto do audiovisual nacional. É evidente que a nostalgia desempenha um papel significativo em produções globais, mas ainda há um espaço a ser preenchido para entender como esse sentimento se manifesta no cinema e na televisão brasileiros, especialmente em gêneros como a ficção científica, que ainda é pouco presente no país, mas já tem alguns objetos que estabelecem esse diálogo. Isso permitiria uma visão mais ampla sobre como a nostalgia e o futuro dialogam em diferentes contextos culturais e históricos.

Além disso, percebo que a nostalgia abordada nesta pesquisa está profundamente ligada a um contexto ocidental capitalista, no qual a mercantilização do passado desempenha um papel central. Seria enriquecedor investigar como essa relação se dá em outras culturas e espaços geográficos que talvez não compartilhem do mesmo vínculo saudosista com o passado, ou que o interpretem de formas distintas. Esse olhar diverso permitiria compreender melhor as especificidades e os limites dessa nostalgia capitalista ocidental em contraste com outras perspectivas culturais.

Outra questão que se apresenta é a possibilidade de investigar mais profundamente o futuro da ficção científica enquanto gênero. Em um cenário saturado por revisitações do passado e por um sentimento de estagnação criativa, surge o questionamento: ainda é possível haver o novo? Entender os possíveis desdobramentos da ficção científica e explorar como ela pode continuar a refletir ou desafiar os dilemas contemporâneos seria um passo essencial para vislumbrar seu papel futuro, tanto no cinema quanto na sociedade. Embora as respostas ainda estejam em aberto, acredito que o equilíbrio entre nostalgia e inovação será essencial para definir os rumos da ficção científica e, de maneira mais ampla, da cultura audiovisual no século XXI.

REFERÊNCIAS

ALFINETEIOFC. **A empresa LEGO abriu a primeira floricultura do mundo feito apenas com pecinhas de brinquedo.** [@alfineteiofc]. 13 maio. 2024. [vídeo]. Tiktok. Disponível em: <https://www.tiktok.com/@alfineteiofc/video/7368490447787855110>. Acesso em: 28/05/2024.

ALTARAS, Yasmin. 10 filmes com as maiores bilheterias de 2024 para assistir agora. **TechTudo**, 29 dez. 2024. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2024/12/10-filmes-com-as-maiores-bilheterias-de-2024-para-assistir-agora-streaming.ghml>. Acesso em: 07/07/2025

BARBOSA, André Antônio. **Nostalgia e melancolia nos cinemas de Philippe Garrel e Sofia Coppola.** Dissertação (Mestrado em Comunicação). Programa de Pós-graduação em Comunicação, Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/10499/1/Disserta%C3%A7ao%20Andr%C3%A9%20Ant%C3%B4nio%20Barbosa%20Nostalgia%20e%20melancolia%20nos%20cinemas%20de%20Philippe%20Garrel%20e%20Sofia%20Coppola.pdf>. Acesso em: 07/07/2025

BERARDI, Franco. **Depois do futuro.** São Paulo: Ubu Editora, 2019.

BOYM, S. Mal-estar na nostalgia. **História da Historiografia:** International Journal of Theory and History of Historiography, Ouro Preto, v. 10, n. 23, 2017. Disponível em: <https://www.historiadahistoriografia.com.br/revista/article/view/1236>. Acesso em: 07/07/2025.

BOYM, Svetlana. **The future of nostalgia.** Nova Iorque: Basic books, 2001.

CAMINHOS DA MEMÓRIA. Direção: Lisa Joy. Produção: Kilter Films; FilmNation Entertainment; Michael de Luca Productions. Burbank: Warner Bros. Pictures, 2021.

CARVÃO RIBEIRO, Tadeu. **O consumo nostálgico na cultura participativa dos fãs da série Stranger Things.** Dissertação (Mestrado em Comunicação). Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2017. Disponível em: https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/21855/mestrado_2017_tadeu_carvao_ribeiro.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 07/07/2025

CASTANHA, Cesar de Siqueira. Encontre-me no Passado: representações da nostalgia no cinema musical de Vincente Minnelli. In: **Congresso de Ciências da Comunicação na região Nordeste**, 18ª edição, 2016 Caruaru. Anais [...]. São Paulo: Intercom, 2016. Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56865177/R52-0210-1-libre.pdf?1529944794=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEncontre_me_no_Passado_representacoes_da.pdf&Expires=1751896733&Signature=Af37V4V4oeGEesRmmScxSowWIg9WzjytqB15mPUFWuoU6M6MxKjicGZQOGJ5PWJgIwBri2Ec-0FNoyIS2UJGkKalyaj3nnPd1CJaAu28suF6W5t7jyZTfiahamTgsWV8eeQ~9~YDwuOZMQr0RyQeTLef5bbE0DiFeKfflmUPExDHNxIYUlux7Nqki~euT9UfcLBExKHuhdvcPOeBoLm~f89xVARJ0Y0JnN9VaSEIwSZchuBWdy~IIUyklZ2N06e~smOQ3gBG7bn4crgWjbUE

[ASLBGV9SbnFFR2FY9bsAuYTvrEzhr75Qm9Xqy7abgt~U8YFeSfTz84kpWcPCs76-w__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://www.aslbgv9SbnFFR2FY9bsAuYTvrEzhr75Qm9Xqy7abgt~U8YFeSfTz84kpWcPCs76-w__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA). Acesso em: 07/07/2025

CRUZ, Nina Velasco. Audiovisual e memória: refletindo sobre algumas imagens-tempo contemporâneas. 2013, p. 104-151. In: CARVALHO, Carlos André; LACERDA, Chico; ALMEIDA, Rodrigo (orgs.). **Cinema e Memória**. Recife: Editora Universitária UFPE, 2013.

DOLORES, Bruna. Jogador Nº 1 | O guia COMPLETO de easter eggs, referências e participações do filme. **Poltrona Nerd**, 9 abr. 2018. Disponível em: <https://poltronanerd.com.br/filmes/jogador-no-1-guia-completo-easter-eggs-68029/>. Acesso em: 07/07/2025

FÃS DE CINEMA. Jogador Nº 1 | Trailer Dublado. Youtube, 11 dez. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yulwIjJ-C4Q&t=6s>>. Acesso em: 03/09/ 2024.

FERREIRA, Helder; MARINHO, Mariana. Saudade do que a gente não viveu. **MECA, Medium**, 5 jun. 2023. Disponível em: <https://medium.com/mecalovemeca/saudade-do-que-a-gente-n%C3%A3o-viveu-c9927fe57c0c>. Acesso em: 07/07/2025

FIGUEIREDO, Carolina. **Admirável comunicação nova**: um estudo sobre a comunicação nas distopias literária. Tese (Doutorado em Comunicação). Programa de Pós-graduação em Comunicação, Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2011. Disponível em: https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/2885/1/arquivo2980_1.pdf. Acesso em: 07/07/2025

FILMOW. Caminhos da memória. [s. d.]. Disponível em: <https://filmow.com/caminhos-da-memoria-t271435/>. Acesso em: 01/08/2024.

FISHER, Mark. **Fantasmas da minha vida**. Cotia: Autonomia Literária, 2022.

FISHER, Mark. **Realismo capitalista**: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo? Cotia: Autonomia Literária, 2020.

GAGLIONI, Cesar. Jogador Nº 1 ganha pôster no melhor estilo anos 80. 2018. **Jovem Nerd**, 14 fev. 2018. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/noticias/filmes/jogador-n-1-ganha-poster-no-melhor-estilo-anos-80>. Acesso em: 08/07/2025

GIL, Marisa Adán; OLGA, Jasmine. Portal entre Nova York e Dublin reabre com hora marcada. **Época Negócios**, São Paulo, 20 maio 2024. Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/tecnologia/noticia/2024/05/portal-entre-nova-york-e-dublin-reabre-com-hora-marcada.ghtml>. Acesso em: 07/07/2025.

JACOBS, Guilherme. Por que Hollywood está mais dependente de remakes e franquias do que nunca? **Chippu**, 3 abr. 2024. Disponível em: <https://www.chippu.com.br/noticias/entenda-hollywood-remakes-moana-harry-potter-opinio-criatividade-acabou>. Acesso em: 07/07/2024

JOGADOR Nº 1. Direção: Steven Spielberg. Produção: Steven Spielberg; Dan Farah; Kristie Macosko Krieger; Donald De Line. Burbank: Warner Bros. Pictures, 2018.

LAPOUJADE, David. **Potências do tempo**. São Paulo: n-1 edições, 2017.

LIGHTYEAR. Direção: Angus MacLane. Produção: Galyn Susman. Burbank: Walt Disney Pictures, 2022.

LUCIO, Amanda. O futuro repete o passado: 83% dos brasileiros têm nostalgia com os anos 80, 90 e 2000. **E-commerce Brasil**, 13 set. 2023. Disponível em: <https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/o-futuro-repete-o-passado-83-dos-brasileiros-tem-nostalgia-com-os-anos-80-90-e-2000>. Acesso em: 07/07/2025

MARTON, Fábio. O ano 2000, imaginado em 1900. **Aventuras na história**, 15 out. 2019. Disponível em: https://aventurasnahistoria.com.br/noticias/reportagem/historia-fotos-ano-2000-imaginado-em-1900.phtml#google_vignette. Acesso em: 08/07/2025

MASCARENHAS, Ana Clara Silva; CARDOSO, Eduardo Martins; FERREIRA, Letícia Rodrigues; GOMES, Luana de Oliveira; SILVA, Maria Eduarda Cardoso. O boom da nostalgia. **Espaço do Conhecimento UFMG**, 6 fev. 2024. Disponível em: <https://www.ufmg.br/espacodoconhecimento/o-boom-da-nostalgia/#:~:text=Apr%2018%C2%B7P%C3%ADlulas%20do%20Conhecimento&text=A%20cada%20dia%2C%20testemunhamos%20mais,se%20relacionar%20com%20o%20mundo>. Acesso em: 07/07/2025

MINOIS, Georges. **História do futuro**: dos profetas à prospectiva. São Paulo: Editora Unesp, 2015.

MORAES, Angélica de. O uivo da melancolia. **SELECT**, 27 nov. 2022. Disponível em: <https://select.art.br/o-uivo-da-melancolia>. Acesso em: 20/10/2024.

MOTA, Hermano. Nostalgia: os agentes da saudade que despertam a memória do consumidor brasileiro. **Hermano Mota Marketing e Consumo**, 16 abr. 2023. Disponível em: <https://hermanomota.com.br/nostalgia-os-agentes-da-saudade-que-despertam-a-memoria-do-consumidor-brasileiro/>. Acesso em: 07/07/2025

OMELETEVE. CHEGA de REBOOT e REMAKE! Acabou Criatividade em Hollywood. Youtube, 27 maio 2024. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=-pNn9Rn0E_w. Acesso em: 07/07/2025

PARRAMORE, Lynn. Você trabalha muito mais que um servo da Idade Média. Tradução de SINJUSC. **SINJUSC**, 16 out. 2017. Disponível em: <https://www.sinjusc.org.br/voce-trabalha-muito-mais-que-um-servo-da-idade-media/>. Acesso em: 12/07/2024

PRYSTHON, Angela. **Utopias da frivolidade**. Recife: Cesárea, 2014.

RABISQUEI TUDO. Sonhei que tinha viajado pros ANOS 90 – Animação. Youtube, 8 set. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=o4ug6qrBX-Q>. Acesso em: 07/07/2024

RIBEIRO, Ana Paula Goulart. Mercado da nostalgia e narrativas audiovisuais. **E-Compós**, Brasília, v. 21, n.3, 2018. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/1491/1861>. Acesso em: 07/07/2025

ROBERTS, Adam. **Verdadeira História Da Ficção Científica**. Novo Hamburgo: Editora Seoman, 2018.

SESSÃO NERD. TODOS os EASTER EGGS de JOGADOR Nº1. Youtube, 8 mar. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qcKJFc2lOmQ>. Acesso em: 07/07/2025

SUPPIA, Alfredo. Respira fundo e prende: um pequeno raio-X da ecodistopia no cinema brasileiro, do regime militar aos militares no regime. **Revista ECO-Pós**, Rio de Janeiro, v. 23, n. 2, 2020. Disponível em: https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/27528/pdf. Acesso em: 07/07/2025

WALT DISNEY STUDIOS BR. “**Um desejo em mim**”. [@disneystudiosbr]. Instagram, 25 dez. 2024. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DEAqfxbh2OI/>. Acesso em: 08/07/2025

WALT DISNEY STUDIOS. “**Vamos falar sobre amigos fiéis...**”. Facebook, 17 jun. 2022. Facebook: DisneyMoviesBrasil. Disponível em: https://web.facebook.com/photo/?fbid=5549140828440806&set=a.332903296731278&_rdc=1&_rdr#. Acesso em: 08/07/2025

WARNER BROS. PICTURES BRASIL. Jogador Nº1 - Teaser da SDCC (leg) [HD]. Youtube, 2 ago. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MvVMvCMBJ4U&t=10s> Acesso em: 22/06/2024.

WARNER BROS. PICTURES BRASIL. Jogador Nº 1 - Veja o futuro. Youtube, 22 jan. 2018. Disponível em: <https://youtube.com/watch?v=rVnKei59BJE&t=88s> Acesso em: 23/07/2024.