

## Netflix como a plataforma da nostalgia “invertida”: pistas a partir de *Stranger things*

### Netflix as the “upside down” nostalgia platform: clues from *Stranger things*

Maximiano Duval da Silva Cirne

Doutorando em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). São Leopoldo, Brasil.  
E-mail: maxcirne2@gmail.com

Gustavo Daudt Fischer

Professor do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação e da Escola da Indústria Criativa da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Bolsista PQ2 do CNPq. São Leopoldo, Brasil. E-mail: gfischer@unisin.br

#### Resumo:

Discutimos, a partir de uma breve *flânerie* em imagens associadas à Netflix pela experiência de navegação na plataforma e através de publicações nas redes sociais, a ideia de uma “inversão” dos sentidos que associam inicialmente a nostalgia à dor melancólica pela passagem do tempo para tornar-se uma prática comunicativa cujo intuito é gerar bem-estar e interação com o público. Enquanto tendência da cultura audiovisual voltada ao consumo de experiências saudosistas, a Netflix emerge em nossos resultados, com destaque para a série *Stranger things* (2016), como a plataforma da nostalgia “invertida”, uma vez que tenciona os sentidos mais usuais do termo.

#### Palavras-chave:

Nostalgia; Plataforma; Netflix; *Stranger things*.

#### Abstract:

We discuss, from a brief *flânerie* in images associated with Netflix through the user’s browsing experience on the platform and through publications on social networks, the idea of an “inversion” (or turn upside down) of the senses that initially associate nostalgia with melancholic pain for the passage of time to become a communicative practice whose purpose is to generate well-being and interaction with the public. As a trend in audiovisual culture aimed at the consumption of nostalgic experiences, Netflix appears in our results, with emphasis on the series *Stranger things* (2016), as the “upside down” nostalgia platform, since it strains the most common senses of the term.

#### Keywords:

Nostalgia; Platform; Netflix, *Stranger things*.

## 1 Introdução

Embora não seja o primeiro serviço de *streaming* de caráter comercial, é possível considerar a Netflix como uma plataforma que impactou e contribuiu para as

INTERIN, v. 29, n. 1, jan./jun. 2024. ISSN: 1980-5276.

transformações no consumo audiovisual na última década. A possibilidade de uma assinatura, oferecendo filmes e séries para serem assistidos de forma ilimitada, seja na televisão, no computador ou no celular, fez com que as atenções se voltassem para esta marca e seu modelo de negócios.

No catálogo das produções próprias da Netflix, encontra-se a série *Stranger things* (Matt Duffer e Ross Duffer, 2016), que tem se destacado fortemente (ainda que a plataforma não explicita seus números de audiência) em relação ao seu conteúdo: uma “homenagem” ao universo *nerd* dos anos 1980 a partir de características que vão desde a vinheta de abertura e trilha sonora até as referências a jogos e filmes da época, cujas imagens extrapolam o ambiente dos episódios em si e transbordam para publicações em redes sociais da própria plataforma.

O que nos chama atenção – e trazemos para discussão neste texto – é o viés nostálgico presente nas produções audiovisuais contemporâneas, tendo a Netflix como uma das principais influenciadoras do fenômeno. Leggatt (2021) argumenta que estamos experienciando uma onda nostálgica que dominou a mídia, a cultura e a política contemporânea. Assim como na televisão e no cinema, a nostalgia também se faz presente na música, com sonoridades que remetem ao passado; na publicidade, a partir de relançamento de produtos e utilização de *design* característicos de décadas anteriores; e até nas redes sociais, com a *hashtag* *#Throwback Thursday* (*#tbt*), demonstrando o quanto celebramos as nossas lembranças, chegando a estabelecer um dia na semana direcionado a essa atividade.

Embora sejam vastas as possibilidades de debate sobre as dimensões nostálgicas da produção audiovisual/imagética, sendo apta a investigações futuras, o artigo pretende voltar sua atenção para como a Netflix articula todo um universo de produção, circulação e consumo da nostalgia. Nas próximas páginas, abordaremos o surgimento da Netflix, sua estrutura enquanto plataforma, o algoritmo de recomendação, o paradigma nostálgico envolvendo *Stranger things* e a ideia de “inversão” no conceito de nostalgia a partir de um breve mapeamento de imagens associadas à plataforma e a série.

## 2 Netflix enquanto plataforma, algoritmo e a chegada de *Stranger things*

Conforme seu próprio site<sup>1</sup>, a Netflix define-se como “um serviço de transmissão *online* que oferece uma ampla variedade de séries, filmes e documentários premiados em milhares de aparelhos conectados à internet” (NETFLIX, 2023). Para chegar nesta configuração, a empresa criada em 1997 por Reed Hastings e Marc Randolph passou por várias fases. Começou como um site de venda e aluguel de DVDs cuja logística era realizada através da principal corporação de remessa expressa de correspondências nos Estados Unidos. Em 1999, o formato de assinatura mensal foi oferecido aos clientes, podendo alugar DVDs de forma ilimitada, sem data de devolução ou multa por atraso.

Foi somente após uma década de sua criação, em 2007, que a empresa lançou o serviço de *streaming* voltado ao acesso via computador ou consoles de videogame. Dois anos depois, expandiu para televisores com conexão à internet. Gradativamente, o serviço passou a ser disponibilizado em diversos países – no Brasil, em 2011. A partir desta expansão, o número de assinantes apresentou uma curva ascendente, atingindo seu ápice em 2021, com 200 milhões de assinantes no mundo<sup>2</sup>. Destaca-se que este período coincide com a pandemia do novo coronavírus (Covid-19), no qual se observou o crescimento considerável nas assinaturas dos serviços de *streaming*, assim como a disponibilização de novas plataformas no Brasil, vide Paramount+ (2019), Apple TV+ (2019), StarzPlay (2019, com adição aos canais do Prime em 2020) e Disney+ (2020).

Neste artigo, entendemos a Netflix como uma plataforma digital atuante a partir de um sistema de *software* que trabalha com coleta e processamento de dados obtidos junto aos usuários. Para isso, adotamos a ideia de que plataformas são “infraestruturas digitais (re)programáveis que facilitam e moldam interações personalizadas entre usuários finais e complementadores, organizadas por meio de coleta sistemática,

---

<sup>1</sup> Disponível em: <[www.netflix.com/br/](http://www.netflix.com/br/)>. Acesso em: 29/06/2022.

<sup>2</sup> Os dados encontram-se no site da Netflix e em matérias publicadas em diversos veículos de comunicação, como *Exame* (Disponível em: <<https://exame.com/negocios/netflix-bate-recorde-de-200-milhoes-de-assinantes-em-meio-a-pandemia/>>) e *UOL* (Disponível em: <<https://www.uol.com.br/splash/colunas/mauricio-stycer/2021/01/24/netflix-passa-de-200-milhoes-de-assinantes-no-mundo.htm>>). Acesso em: 09/06/2022.

processamento algorítmico, monetização e circulação de dados” (POELL *et al.*, 2020, p. 4). Nota-se, portanto, que uma plataforma é estruturada por uma lógica de conexão a partir de algoritmos, sendo constantemente alimentada por dados obtidos junto ao usuário. As lógicas são próprias de cada plataforma, geralmente estabelecendo negociações com diversos públicos. Neste caso, a Netflix, ela chama o seu algoritmo de “sistema de recomendação”, uma vez que analisa dados referentes às interações do usuário com o serviço, desde os títulos assistidos e suas respectivas notas até os horários, os aparelhos e o tempo dedicado à plataforma.

O intercâmbio de dados da Netflix foi utilizado para o desenvolvimento de suas primeiras produções originais, lançadas a partir de 2013, entre elas *Orange is the new black* (Jenji Kohan, 2013-2019), *Hemlock grove* (Brian McGreevy e Lee Shipman, 2013-2015) e *House of cards* (Beau Willimon, 2013-2018). Desde esse início, a empresa quantifica as interações dos usuários, seus perfis, preferências e rastros relacionais, aproveitando-se de um modelo de plataforma estabelecido em torno de uma estrutura de dados para desenvolver projetos audiovisuais. É o caso de *House of cards*: mesmo inspirada em produção homônima da BBC, esta obra audiovisual teria sido encomendada para uma parcela da audiência que tinha o costume de maratona séries de cunho político, combinado com o apreço por assistir filmes do ator Kevin Spacey e também do diretor David Fincher<sup>3</sup>.

Após *House of cards* e algumas outras tentativas de sucesso semelhantes, o intervalo foi de apenas três anos para a Netflix lançar a obra de interesse para este artigo: o seriado *Stranger things*, dirigido pela dupla de irmãos Matt e Ross Duffer. A trama de ficção científica se passa nos anos 1980 e acompanha um grupo de adolescentes da cidade de Hawkins lidando com forças sobrenaturais. A reconstrução desta década ocorre por meio de referências ao universo cultural, principalmente jogos e filmes oitocentistas.

Na fórmula de *Stranger things*, residem longas-metragens que marcaram a infância de uma geração, como *Alien – O oitavo passageiro* (Ridley Scott, 1979), *Uma noite alucinante* (Sam Raimi, 1981), *O enigma de outro mundo* (John Carpenter,

---

<sup>3</sup> Conforme matéria no site da *Veja* (Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/coluna/tela-plana/trilogia-rua-do-medo-netflix-usa-algoritmo-para-criar-terror-nostalgico/>>). Acesso em: 29/06/2022.

1982), *E.T.* (Steven Spielberg, 1982), *Chamas da vingança* (Mark L. Lester, 1984), *Os goonies* (Richard Donner, 1985) e *Conta comigo* (Rob Reiner, 1986). A primeira temporada reúne elementos de cada uma dessas produções, tendo ainda astros da década homenageada no elenco (Winona Ryder e Matthew Modine). São esses detalhes que fazem, conforme Joseph Vogel (2018, p. 14), “o seriado não parecer apenas ambientado nos anos 80, mas ser dos anos 80, como se os Duffers de alguma forma tivessem capturado a era numa garrafa”<sup>4</sup>.

Em textos publicados em diversos veículos jornalísticos<sup>5</sup>, a decisão por reunir tais filmes em um só produto é creditada ao algoritmo da Netflix, que teria analisado os dados referentes ao consumo na plataforma. *Stranger things* foi o primeiro projeto pensado a partir da interação dos usuários na plataforma, sendo “um marco na percepção de que os rastros deixados na internet podem atuar como ferramentas para a construção de conteúdos e narrativas complexas” (BRITO *et al.*, 2020, p. 15). Essa imersão audiovisual na cultura pop dos anos 1980 conduz o público a um despertar de sentimentos nostálgicos. Para Vogel (2018, p. 15), “não há dúvidas que parte do apelo de *Stranger things* possui relação com a nostalgia – pessoas amam revisitar o passado e os anos 1980, por uma variedade de razões”<sup>6</sup>.

O sucesso de *Stranger things* e o fascínio gerado por sua forma de elaborar a nostalgia estimulou a indústria do entretenimento a investir em mais produções com estas características. De acordo com Castellano e Meimaridis (2017), não se trata apenas da representação de um tempo passado, mas da retomada de um passado próximo, possível de ser lembrado pelo espectador como parte de sua memória afetiva. Nesse sentido, a nostalgia explora o saudosismo de explicitar o “retorno” de outros tempos, sendo que, na maior parte dos casos, promove uma romantização das memórias. Segundo Matthew Leggatt (2021), ocorre uma estetização do período para o qual o espectador é transportado, tendo aspectos que possam arranhar a imagem

---

<sup>4</sup> Original em inglês: “It is what makes the show seem like it is not just set in the ‘80s, but from the ‘80s – as if the Duffers somehow captured the era in a bottle”.

<sup>5</sup> Temos como exemplos as matérias em sites do *UOL* (Disponível em: <<https://jc.ne10.uol.com.br/blogs/o-viral/2016/07/28/stranger-things-nasceu-de-algoritmos-da-netflix-diz-especialista>>) e *Meio & Mensagem* (Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2016/08/02/stranger-things-e-o-uso-de-algoritmos-pela-netflix.html>>).

<sup>6</sup> Original em inglês: “There’s no doubt that part of *Stranger things*’ appeal has to do with nostalgia – people love to revisit the past and the ‘80s, for a variety of reasons”.

cuidadosamente construída deixados de lado. Assim, até mesmo quem não viveu o passado retratado na tela consegue se relacionar com o período e ser seduzido pelo poder de um passado idealizado.

Independente da existência de casos anteriores, *Stranger things* foi precursor dentro de uma série de produções subsequentes da Netflix que se utilizam de uma sedução por meio da nostalgia. Esta característica é dissociada do conceito inaugural da palavra, vinculado a uma suposta doença, e até mesmo da acepção posterior do campo da Psicologia, a qual vincula à melancolia. Para Leggatt (2021, p. 5), “a tecnologia está agora moldando uma nova nostalgia (principalmente dos anos 1980 e 1990) para a geração Netflix”<sup>7</sup>. Como veremos a seguir, a nostalgia passa a ser considerada uma prática comunicativa capaz de desencadear bem-estar.

### 3 A inversão da nostalgia

O conceito de nostalgia se transformou ao longo dos anos. A palavra possui etimologia grega e deriva de *nostos* (volta para casa) e *algos* (dor). Um dos primeiros e mais clássicos exemplos aparece em *Odisseia*, obra poética escrita no século VIII antes de Cristo, por Homero, referindo-se à trajetória épica de Ulisses ao retornar da Guerra de Troia para a ilha de Ítaca, sua terra natal. O sentimento que move a jornada do herói é a nostalgia, o esperado regresso ao lar. Homenageando *Odisseia*, um estudante suíço de Medicina, Johannes Hofer, cunhou a palavra *nostalgia* como um termo médico, no ano de 1688, em sua tese de doutorado. A referência, conforme Botelho (2022), seria a uma doença recorrente no Exército, conhecida como “saúde de casa”. Os soldados que lutavam no exterior, muitas vezes, eram acometidos de uma melancolia profunda, dotados de olhar perdido, sonolência constante, apatia, crises de choro e indiferença frente às situações, permanecendo como um rosto sem vida. Somente apresentavam melhoras ao observarem fotos da família ou receberem a notícia de que voltariam para sua pátria.

Essa definição de nostalgia perdurou até o final do século XIX, quando renega sua categoria clínica e passa a ser associada à dor provocada pela passagem do tempo.

---

<sup>7</sup> Original em inglês: “[...] technology is now shaping a new nostalgia (especially for the 1980s and 1990s) for the Netflix generation”.

Marcos Natali (2006) aponta que o transtorno nostálgico poderia ser suscitado, por exemplo, pelo falecimento de um ente querido ou pela transformação irreparável de um lugar conhecido. É possível perceber uma inconformidade com a passagem do tempo ou até mesmo um desejo de fuga de um presente desconfortável. “O que o sujeito lamenta, nesses casos, é a transformação do presente em passado” (NATALI, 2006, p. 28).

A partir de 1970, a palavra ganha contornos mais suaves e começa a se referir a um sentimento de saudade idealizado, geralmente associado a recordações de um tempo em que se era feliz. Nostalgia deixa de simbolizar a tristeza pela separação física ou temporal e se torna uma outra forma de se relacionar com a memória. Nesta perspectiva, Katharina Niemeyer (2018) define a sensação nostálgica como o desejo agridoce por tempos e espaços do passado. As últimas décadas foram determinantes para a nostalgia afastar seu caráter sombrio e de sofrimento em relação ao passado e adquirir diferentes dimensões. Nosso mapeamento sobre o conceito de nostalgia (apresentado brevemente acima) identificou que existe uma formulação mais geral, relacionada a um desejo pelo passado, fazendo referência a algo que não existe mais e, portanto, tornado inatingível. Entretanto, os estudos midiáticos têm abordado a questão por um viés que cada vez mais se distancia dos sentidos encontrados no dicionário para a palavra *nostalgia*:

1 Melancolia ou tristeza profunda causada em pessoa exilada ou longe de sua terra natal: “[...] Anselmo pôs-se a falar saudosamente da terra amada e longínqua [...] e despertou na alma do patricio a nostalgia [...] lembrando-lhe a terra nativa onde lhe haviam corrido os dias da infância” (CN).

2 Sentimento ligeiro de tristeza sentido por alguém, pela lembrança de eventos ou experiências vividas no passado; saudades ou tristeza por algo ou alguém que já não existe mais ou que já não possuímos mais: “E foi com uma espécie de nostalgia [...] a sensação de que já tinha estado ali nas mesmas circunstâncias, só que mais feliz e inocente, que começou a andar distraído” (JU).

3 Tristeza sem um motivo aparente (NOSTALGIA, 2015, online).

Desassociando deste viés de dor e sofrimento, os pesquisadores Mariana Pereira e Luis Fernando Hor-Meyll (2017) citam diversas pesquisas para comprovar que a nostalgia é reputada como uma emoção predominantemente positiva na área da Comunicação. Inclusive, tratam a nostalgia como um estímulo de afeto:

“Nostalgia” significa um sentimento gerador de preferência (gosto, atitude positiva ou emoção favorável) por pessoas, locais, experiências ou coisas que eram mais populares ou comuns quando o consumidor era mais jovem, ou por momentos compartilhados por seus grupos de referência ou por meios de comunicação (PEREIRA; HOR-MEYLL, 2017, p. 538).

Neste sentido, queremos destacar nas imagens que traremos a seguir uma ideia de nostalgia apresentada a partir do lançamento de *Stranger things*. Em alusão ao Mundo Invertido (*The Upside Down*), uma dimensão alternativa presente na série, funcionando quase como um espelhamento da nossa realidade, sugerimos que as imagens de *Stranger things* representam “sentidos invertidos” do conceito inicial de nostalgia. A proposição conceitual da nostalgia “invertida” é afastar os sentimentos preponderantemente de caráter negativos, como melancolia, dor e tristeza, deixando de constituir as principais características associadas à palavra. Nesta inversão da nostalgia, ganha o topo da pirâmide o prazer em rememorar e, no contexto midiático, torna-se uma satisfação em reconhecer os produtos da cultura pop (músicas, filmes, séries, livros, etc.) como se fizessem parte da existência pessoal de cada espectador. Propõe-se uma perspectiva mais agradável, considerando a nostalgia como uma força simbólica e sedutora presente em objetos culturais, quase como uma dimensão paralela que ecoa o passado midiático nas produções audiovisuais.

#### 4 Imagens de uma nostalgia “invertida”

A fim de demonstrar que a Netflix lança vários projetos com base na nostalgia, adotamos a *flânerie* como procedimento metodológico desta investigação. A inspiração do termo vem do personagem *flâneur*, criado pelo poeta Charles Baudelaire e adotado posteriormente nas teorias de Walter Benjamin. Trata-se de um homem que vaga pelas ruas de Paris como um observador errante, deixando-se afetar pela experiência. Para Canevacci (1997, p. 101), “Benjamin trabalhou constantemente sobre a cidade, com uma abordagem que pode ser absorvida sob a condição de aceitar sermos empurrados para uma desorientação pessoal”. Desta forma, com um caminhar à deriva, pode-se encontrar tanto elementos visíveis quanto subjetividades escondidas que fazem parte daquele lugar.

Nesse sentido, tomamos a Netflix como uma cidade virtual na qual percorremos os caminhos oferecidos pela plataforma, enveredando por ruelas e becos, INTERIN, v. 29, n. 1, jan./jun. 2024. ISSN: 1980-5276.

contemplando as habitações do local, ou seja, seus filmes e séries, e como estão dispostos na paisagem (*layout*). Durante esse caminhar deambulante, coletamos e interpretamos os dados. Para isso, cabe um processo de desfamiliarização do que é costumeiro, numa tentativa de “tornar familiar o que é estrangeiro e, ao contrário, estranho o que é familiar” (CANEVACCI, 1997, p. 105). Sob esse prisma, tudo que parece usual e corriqueiro da plataforma deve ser encarado como se fosse contemplado pela primeira vez, o que pode elevar a objetos de estudo aquilo que parece secundário ou até mesmo lugar-comum.

Assim como o *flâneur* benjaminiano, nossa análise nos fez vagar pela plataforma e constituir diversos itinerários, observando os títulos de obras, as imagens definidas como seus cartazes, as coleções que agrupam filmes e séries, os resultados de buscas por palavras-chave e as indicações que relacionam as produções entre si. Não buscamos encontrar todas as produções de caráter nostálgico lançadas pela Netflix nos últimos anos, porém, em um movimento pautado principalmente pelas afecções enquanto indivíduos e pesquisadores, identificamos 18 séries e 19 filmes que apresentam características nostálgicas. Em alguns casos, foi necessário o conhecimento a respeito das obras audiovisuais, a fim relacionar seu conteúdo com a abordagem oferecida pela plataforma. Destacamos que, não por acaso, todas essas produções foram lançadas depois da chegada de *Stranger things* ao catálogo, ou seja, entre 2016 e 2022.

Durante a *flânerie* pela plataforma, observamos produções que abordam referências a comédias adolescentes [*Megarromântico* (Todd Schulson, 2019)], à música pop [*De volta ao baile* (Alex Hardcastle, 2022) e *This is pop* (Chelsea McMullan, 2021)], aos livros de Arthur Conan Doyle e seu personagem Sherlock Holmes [*Enola Holmes* (Harry Bradbeer, 2020)], ao cinema dos anos 1940 e ao clássico *Cidadão Kane* [*Mank* (David Fincher, 2020)], às novelas do escritor Stephen King [*1922* (Zak Hilditch, 2017); *Jogo perigoso* (Mike Flanagan, 2017) e *Campo do medo* (Vincenzo Natali, 2019)], a filmes de ação e ficção científica [*The bubble* (Judd Apatow, 2022)], à adaptação teatral [*The boys in the band* (Joe Mantello, 2022)], a objetos culturais do passado [*Magos do cubo* (Sue Kim, 2020) e *Brinquedos que marcaram época* (Tom Stern e Brian Volk-Weiss, 2017-2019)], a filmes de terror *slasher* [*Rua do medo* (Leigh Janiak, 2021)], ao cinema clássico [*Filmes que*

marcaram época (Brian Volk-Weiss, 2019)], a jogos e consoles de videogames [*High score: A história dos videogames* (William Acks, 2020)] e a um mix de produtos culturais [*A família Mitchell e a revolta das máquinas* (Michael Rianda, 2021)].

Além de pontuar momentos da narrativa, as referências podem contribuir para a reconstrução idealizada de uma época, como os anos 1940 em *Hollywood* (Ryan Murphy, 2020), os 1970 em *The get down* (Baz Luhrman, 2016-2017), os 1980 em *Stranger things*, *Glow* (Liz Flahive e Carly Mensch, 2017-2019) e *Samantha!* (Felipe Braga, 2018-2019), e os anos 90 em *Everything sucks* (Ben York Jones e Michael Mohan, 2018). A nostalgia ainda pode ser apresentada em um roteiro original, como no caso de *Roma* (Alfonso Cuarón, 2018), *Viver duas vezes* (Maria Ripoll, 2019) e *Filhos de Istambul* (Can Ulkay, 2021); e também através de *prequels*<sup>8</sup> conforme *O cristal encantado: A era da resistência* (Jeffrey Addiss e Will Matthews, 2019); *spin-offs*<sup>9</sup> como *Cobra kai* (Josh Heald, 2018-2023) e *Ratched* (Ryan Murphy, 2020); *reboots*<sup>10</sup> como *Fuller house* (Jeff Franklin, 2016-2020) e *O mundo sombrio de Sabrina* (Roberto Aguirre-Sacasa, 2018-2020); continuações vide *Gilmore girls: Um ano para recordar* (Amy Sherman-Palladino, 2016), *Mestres do universo: Salvando Eternia* (Adam Conarroe e Patrick Stannard, 2021) e *Arrested development* (Mitchell Hurwitz, 2013 e 2018) e refilmagens<sup>11</sup> como *Rebecca – A mulher inesquecível* (Ben Wheatley, 2020) e *Ele é demais* (Mark Waters, 2021).

A partir de um volume significativo de produções audiovisuais que oferecem qualidades nostálgicas, como referências a outros produtos culturais, reconstituições romantizadas de uma época, trilhas sonoras temáticas, roteiros que abordam questões envolvendo a memória e a aposta em refilmagens, continuações e títulos anteriores reimaginados, podemos chamar a Netflix como uma “plataforma da nostalgia invertida”. Não por acharmos que inaugura o fenômeno da nostalgia na cultura, mas

---

<sup>8</sup> Segundo o *Los Angeles Times* (Disponível em: <<https://www.latimes.com/business/la-et-reboot-remake-prequel-sequel-pictures-photogallery.html>>), *prequel* “conta uma história cujos fatos são anteriores a um filme ou uma série” (tradução nossa).

<sup>9</sup> *Spin-off* “geralmente se refere ao ato de fazer um show totalmente novo baseado em um ou mais dos personagens secundários de um sucesso atual” (DOWD *et al.*, 2015, p. 130, tradução nossa).

<sup>10</sup> *Reboot*, conforme Dowd *et al.* (2015), é uma reimaginação por completo ou parcial de uma obra, sem estar vinculada à continuidade, conceito ou cânone da original.

<sup>11</sup> Refilmagens também são chamadas de *remakes*, sendo uma versão atualizada de uma obra. “Baseiam-se fortemente no conceito, na mitologia e no cânone do original, porém contam as histórias usando novos atores e geralmente são ambientadas no presente (DOWD *et al.*, 2015, p. 131, tradução nossa).

certamente a (re)constrói ao longo dos anos como um efeito próprio da sua plataforma, uma vez que promove regularmente convites para experiências nostálgicas.

Fig. 1 – Resultado obtido a partir da identificação de produtos com características nostálgicas durante a *flânerie* na plataforma Netflix

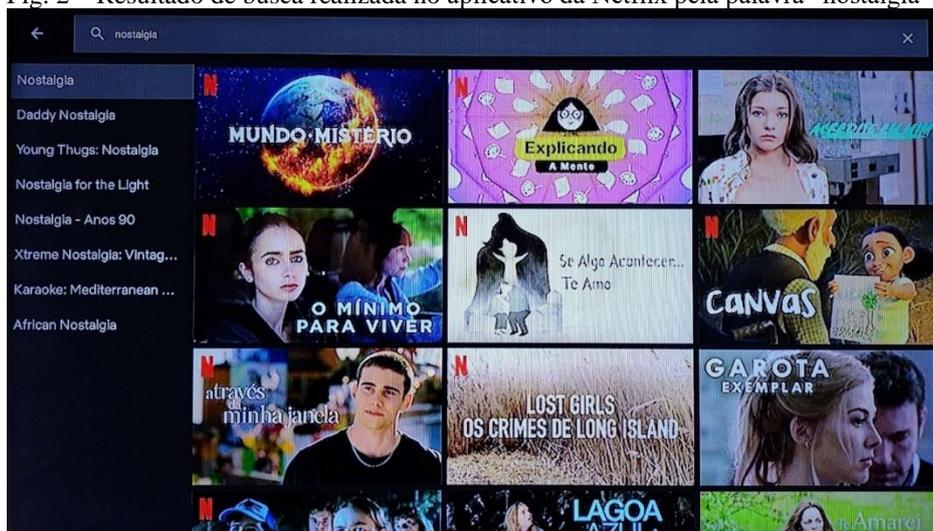


Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

Entendemos que a Netflix se atenta em desenvolver projetos audiovisuais cuja proposta é reverenciar um passado afetivo da cultura pop, criar jogos incitando o público a desvendar referências e/ou reunir canções clássicas que irão despertar memórias. O sucesso de *Stranger things* fez com que tal modelo fosse espelhado para o desenvolvimento de outras produções semelhantes. À vista disso, observamos uma plataforma que incentiva constantemente o consumo de lançamentos embebidos em um caldo de elementos passadistas. Kathryn Pallister (2019) afirma que a nostalgia é um nicho de *marketing* muito lucrativo, mas que para Netflix esta se tornou a identidade da marca.

A partir de tal pensamento, buscamos também compreender como os sentidos de nostalgia se materializam em imagens da própria Netflix, ou seja, como a plataforma aborda os construtos de nostalgia tanto em sua interface quanto nas publicações de perfis nas redes sociais. Durante a *flânerie* citada anteriormente, realizamos buscas pela palavra *nostalgia* na plataforma, em suas versões de aplicativo e *website*. Os resultados são distintos. No aplicativo, consultado através da televisão, a Netflix oferece como resultado oito coleções, conforme figura a seguir:

Fig. 2 – Resultado de busca realizada no aplicativo da Netflix pela palavra “nostalgia”



Fonte: Aplicativo Netflix (2022).

A pesquisa na plataforma apresenta resultados para produções que possuem *nostalgia* no título, como os filmes *Nostalgia for the light* (Patricio Guzmán, 2010), *Young thugs: Nostalgia* (Takashi Miike, 1998) e *Daddy nostalgia* (Bertrand Tavernier, 1990). Destacamos duas categorias: *Xtreme nostalgia: Vintage drag racing*, reunindo programas que abordam carros antigos, como *Midas do ferro-velho* (Rob Hammersley, 2018-2022), *Restauradores de Rust Valley* (Matthew Shewchuk e Tyson Hepburn, 2018-2022) e *Carangas x carrões* (Scott Weintrob, 2018-2019); e a simplesmente *Nostalgia*, que, entre alguns títulos a princípio equivocados, oferece produções amadas pelo público, sendo constantemente revisitadas por um olhar nostálgico, como os filmes *Meu primeiro amor* (Howard Zieff, 1991), *Como se fosse a primeira vez* (Peter Segal, 2004) e as séries *Seinfeld* (Larry David e Jerry Seinfeld, 1989-1998) e *Dawson's creek* (Kevin Williamson, 1998-2003); produções cujo roteiro promove reflexões sobre a memória, entre elas *O caderno de Tomy* (Carlos Sorin, 2020) e *As vantagens de ser invisível* (Stephen Chbosky, 2012); e ainda produções que celebram a cultura pop, como *Brinquedos que marcaram época*, *High score* e *Filmes que marcaram época*.

Ao realizar uma busca no site da Netflix por *nostalgia*, a plataforma redireciona para uma página com o título *Túnel do tempo*, formada por uma seleção de filmes antigos, lançados principalmente durante os anos 1980 e 1990, sendo divididos por gêneros, como comédia, terror, ação e aventura, filmes românticos, filmes de ação, além de “populares na Netflix”, “favoritos da crítica”, “diretores premiados” e

INTERIN, v. 29, n. 1, jan./jun. 2024. ISSN: 1980-5276.

“campeões de bilheteria”. Nesta categorização, salientamos a dimensão “banco de dados” da Netflix enquanto plataforma que acaba se articulando com diferentes referências sobre o termo *nostalgia*: de um lado, produções que tematizam o “antigo”, o “velho”; de outro, produções que cronologicamente têm origem em décadas passadas. Outro aspecto que se destaca diz respeito ao termo de busca gerar uma formulação específica (“Túnel do tempo”, por sua vez título de uma série norte-americana de ficção científica dos anos 1960) que, hierarquicamente, oferta todo um conjunto de coleções associadas, demonstrando que a plataforma possui expectativa pela busca do termo e parece organizá-lo com um grau de refinamento mais específico e detalhado nas coleções geradas.

Fig. 3 – Resultado de busca pela palavra *nostalgia* no site da Netflix



Fonte: Site Netflix (2022).

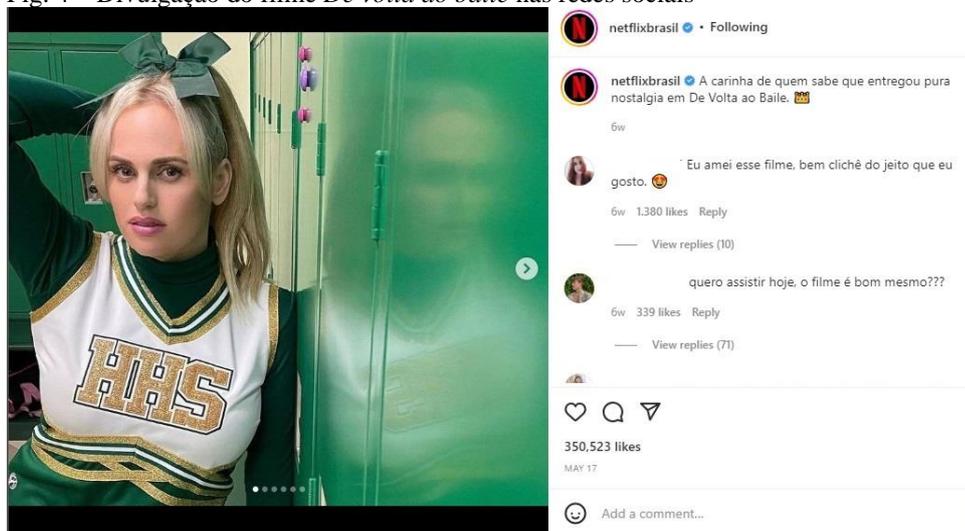
Quando estávamos realizando a investigação na plataforma, ficamos mais de cinco minutos inativos (sem interagir com o *software*) e o protetor de tela (*screensaver*) foi acionado, intercalando a cada 15 segundos imagens animadas de suas principais produções, junto de *tags* e informações extras, como datas de lançamento de próximas temporadas. O recurso, disponível desde 2017, é uma forma de promover a sua programação exclusiva. O que chama atenção é que a própria Netflix classifica várias atrações como “nostálgicas”, sendo esta uma forma de identificar o produto e atrair o público interessado. Entre os exemplos estão *Stranger things* e o filme *Era uma vez em... Hollywood* (Quentin Tarantino, 2019). Novamente, a ideia de nostalgia

se associa a produções contemporâneas que convocam referências “antigas” para suas narrativas.

Além das coleções a respeito de nostalgia organizadas na plataforma, realizamos mais um movimento exploratório pelos perfis oficiais da Netflix nas redes sociais, buscando por conteúdos relacionados à nostalgia. A análise coincidiu com o período de lançamento da quarta temporada de *Stranger things*, durante os meses de maio e junho de 2022, o que nos proporcionou vários exemplos e deixou o artigo ainda mais focado na proposta do mundo invertido da nostalgia.

Para começar, identificamos menções à nostalgia de forma declaratória pela Netflix, sendo o caso das chamadas no Twitter e no Instagram para o longa-metragem *De volta ao baile*, uma produção repleta de referências às comédias românticas e à música pop dos anos 2000. Os perfis nas redes sociais utilizam de frases como “O filme está disponível e eu tô pronta para viver essa nostalgia”<sup>12</sup> e “A carinha de quem sabe que entregou pura nostalgia”<sup>13</sup>.

Fig. 4 – Divulgação do filme *De volta ao baile* nas redes sociais



Fonte: Twitter e Instagram da Netflix Brasil (2022).

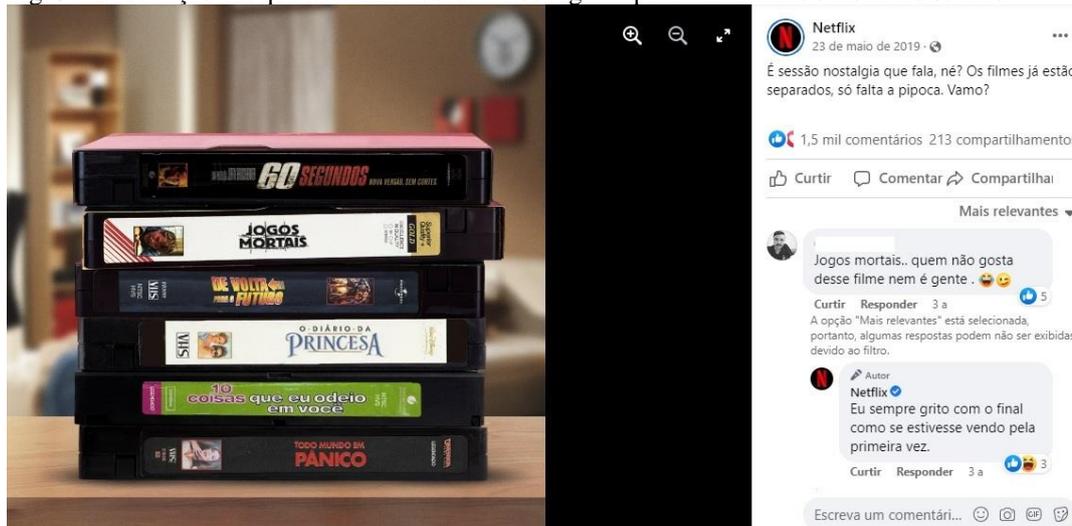
A palavra também aparece em outras postagens, como na figura 5, em que apresenta a imagem de títulos de seu catálogo como se fossem uma pilha de fitas VHS,

<sup>12</sup> Disponível em: <<https://twitter.com/NetflixBrasil/status/1525207853618831361>>. Acesso em: 09/06/2022.

<sup>13</sup> Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CdqWe6otxu7/>>. Acesso em: 08/06/2022.

acompanhadas do texto “É sessão nostalgia que fala, né?”<sup>14</sup>. Entre os filmes, estão: *De volta para o futuro* (Robert Zemeckis, 1985), *10 coisas que eu odeio em você* (Gil Junger, 1999) e *Todo mundo em pânico* (Keenen Ivory Wayans, 2000). A transposição visual para cópia VHS também foi feita para a primeira temporada de *Stranger things* e divulgada nas redes<sup>15</sup>.

Fig. 5 – Publicação em que a Netflix aborda a nostalgia explicitamente nas suas redes sociais



Fonte: Facebook da Netflix (2019).

A utilização de referências a produtos do passado é explicitada na publicação (figura 6) em que Netflix lista cenas da quarta temporada de *Stranger things* inspiradas no filme *A hora do pesadelo* (Wes Craven, 1984)<sup>16</sup>. Mais que essa publicação, a série costuma ser divulgada nas redes sociais a partir de seu viés nostálgico, desde a divulgação de cartazes retrô para cada um dos episódios<sup>17</sup>, a criação de um videoclipe *Total eclipse of Hawkins*, que faz paródia da clássica música oitentista *Total eclipse of the heart* (cantada por Bonnie Tyler)<sup>18</sup>; e diversas comparações entre as idades dos

<sup>14</sup> Disponível em: <<https://m.facebook.com/netflixbrasil/photos/a.218069644916503/2413732622016850/?type=3>>. Acesso em: 09/06/2022.

<sup>15</sup> Disponível em: <[https://twitter.com/NetflixBrasil/status/922885445259800576?ref\\_src=twsrc%5Etfw](https://twitter.com/NetflixBrasil/status/922885445259800576?ref_src=twsrc%5Etfw)>. Acesso em: 08/06/2022.

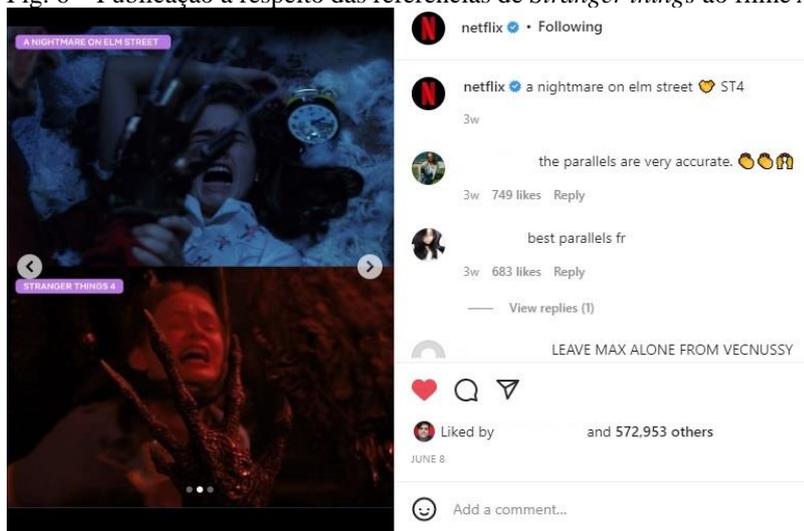
<sup>16</sup> Postagem realizada no formato carrossel no Instagram, mostrando várias comparações entre as duas obras: Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CejDY1ysOnP/>>. Acesso em: 09/06/2022.

<sup>17</sup> Cartazes agrupados. Disponível em: <<https://ovicio.com.br/netflix-revela-cartazes-classicos-para-episodios-de-stranger-things-4/>>. Acesso em: 09/06/2022.

<sup>18</sup> Videoclipe postado no Instagram. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CdmKWcTlr6r/>>. Acesso em: 09/06/2022.

atores mirins que cresceram durante os sete anos que separam as quatro primeiras temporadas, a partir de frases como “O que tem na água de Hawkins para as minhas crianças estarem desse tamanho?”<sup>19</sup> ou “Olha como estão grandes, tão adolescentes!”<sup>20</sup>.

Fig. 6 – Publicação a respeito das referências de *Stranger things* ao filme *A hora do pesadelo*



Fonte: Instagram da Netflix (2022).

A operacionalização da nostalgia ainda transcende a plataforma da Netflix e suas redes sociais, fazendo com que surjam outros produtos culturais associados à série. No caso de *Stranger things*, são livros, histórias em quadrinhos, jogos de tabuleiro, jogos de videogame, *playlist* oficiais, coleções de roupas e utensílios diversos. Os produtos oficiais da marca exploram símbolos da série, como o monstro Demogorgon e as luzinhas de Natal (utilizadas para comunicação com Will no Mundo Invertido) e também a estética retrô, remetendo aos anos 1980 a partir da logo do seriado e diversas mídias do passado, como *walkie-talkie*, fitas K7 e VHS.

A aproximação do público com o seriado se potencializa também com a primeira atração temática desenvolvida pela Netflix: *The Stranger Things Experience*, que viaja por diversas cidades do mundo. É descrita, em seu perfil oficial no Instagram<sup>21</sup>, como

<sup>19</sup> Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CdIPoSZMNFj/>>. Acesso em: 09/06/2022.

<sup>20</sup> Publicação no formato de carrossel, mostra oito personagens da série e sua transformação da primeira para a quarta temporada. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CeD8MXGsuQ-/>>. Acesso em: 09/06/2022.

<sup>21</sup> Disponível em: <<https://www.instagram.com/strangerthings.experience>>. Acesso em: 19/11/23.

“uma viagem de volta aos anos 1980 em uma nova aventura imersiva”<sup>22</sup>. Os visitantes podem visitar os principais cenários da trama, como a casa de Joyce Byers, o fliperama Arcade, a sorveteria Scoops Ahoy e o laboratório de Hawkins.

O que sobressai dessas ações da Netflix, dentro e fora da plataforma, é a intenção de um engajamento às suas produções a partir do que queremos propor como uma “inversão” dos sentidos de nostalgia nos construtos audiovisuais aqui mapeados. Esta “inversão” se dá nas diferentes imagens encontradas em nossa *flânerie*. Primeiramente, percebemos a nostalgia enquanto uma espécie de mercadoria no balcão das plataformas (coleções geradas no *website* da plataforma, por exemplo), na qual o passado enquanto “tema” de um filme ou série mistura-se com o passado cronológico de origem das produções (em um acionamento bastante elástico do algoritmo de recomendação da Netflix).

Já no mapeamento das imagens referentes às postagens nas redes sociais, há um interessante curto-circuito temporal, na medida em que as referências a aspectos diegéticos de objetos, práticas, personagens de *Stranger things* (e outras obras) são contextualizadas em imagens de inspiração memética, ênfase do uso do humor, produção de materiais e experiências para além dos episódios da série em si, uma vez que elementos do passado retornam como objetos de fetiche.

Ao contrário das formulações inaugurais do conceito de nostalgia, nos parece que os construtos produzidos pela plataforma Netflix acionam uma espécie de nostalgia “confortável”, que colabora para proporcionar um estado de bem-estar permanente que a plataforma produz, tanto em suas características de recomendação e geração de coleções quanto na maneira pela qual carrega sentidos mais leves de nostalgia para suas redes sociais. *Stranger things*, então, poderia ser pensada também como uma espécie de porta de entrada atual não apenas para as referências dos anos 1980 que diegeticamente se apresentam, mas também para o próprio catálogo da plataforma no que diz respeito à dimensão da nostalgia.

---

<sup>22</sup> Original em inglês: “You’re invited to travel back to the 80s in a new immersive adventure”.  
INTERIN, v. 29, n. 1, jan./jun. 2024. ISSN: 1980-5276.

## 5 Considerações Finais

Neste artigo, a partir de vários exemplos, propomos considerar a Netflix como uma plataforma da nostalgia “invertida”. Para D’Andréa (2020, p. 7), plataformas *online* atuam para “reorganizar as relações interpessoais, o consumo de bens culturais, as discussões políticas, as práticas urbanas, entre outros setores da sociedade contemporânea”. A Netflix, além de contribuir para a transformação cultural (o consumo audiovisual via *streaming*), incentiva o consumo de imagens que buscam remeter a outros tempos, discutindo velhas questões a partir de produtos supostamente novos no mercado.

Com *Stranger things*, entendemos que a nostalgia ganhou fôlego para ser frequentemente utilizada como uma estratégia de operacionalização de conteúdos com predileção ao passado. Quando levada para o audiovisual, promove uma reciclagem de restos culturais, devorando e ressignificando imagens posteriores. Essa relação atinge seu auge no século XXI, quando somos atravessados cotidianamente por um volume cada vez maior de imagens. Pallister (2019) sugere, inclusive, que há algo específico nas plataformas de mídia que encorajaram esse movimento em direção a uma cultura nostálgica. Ao encarar a Netflix como a plataforma da nostalgia “invertida”, entendemos que há uma força simbólica ou uma virtualidade em sua produção audiovisual, agindo como um elemento sedutor que busca se relacionar com a audiência. Tal sedução envolve todo um universo de produção, circulação e consumo da nostalgia, incluindo a constante eleição de obras de caráter nostálgico para integrar o seu catálogo e ainda um “sistema de recomendação” (ou algoritmo) que recomenda tais experiências nostálgicas.

A inversão da nostalgia sugerida aqui se refere ao termo encontrado no dicionário, uma vez que a palavra deixou de ser associada à melancolia ou tristeza profunda. Nota-se que esse entendimento é compartilhado por parte da mídia e do público, conforme podemos perceber o discurso da nostalgia sendo colocado em circulação tanto dentro da Netflix, conforme às categorizações na realização de buscas, nas coleções de títulos e no *screensaver*, quanto fora da plataforma, por meio das redes sociais ou dos produtos que comercializa. É através deste olhar afetivo ao passado, numa perspectiva de interação, que as produções dialogam com os espectadores

contemporâneos. Apesar de não ser um feito exclusivo da plataforma, a Netflix se torna referência perante os demais serviços de *streaming* ao ter em seu catálogo um dos produtos mais emblemáticos desta era nostálgica do audiovisual (*Stranger things*) e pela subsequente enxurrada de projetos com características semelhantes.

## REFERÊNCIAS

BOTELHO, Ronan Wielewski. **Nostalgia: Pensando sobre**. Vol. 21. Kindle: 2022.

BRITO, Fabiola; QUEIROZ, Bernardo; VENTURELLI, Suzete. Stranger Things: O uso de dados na construção de uma realidade particular. *In: VII Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas, 2020*. Goiânia. **Anais...** Goiânia: UFMG, 2020. Disponível em: <[https://files.cercomp.ufg.br/webby/up/777/o/Stranger\\_Things\\_-\\_Fabiola\\_Brito\\_18.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/webby/up/777/o/Stranger_Things_-_Fabiola_Brito_18.pdf)>. Acesso em: 26/06/2022.

CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica**. São Paulo: Studio Nobel, 1997.

CASTELLANO, Mayka; MEIMARIDIS, Melina. Produção televisiva e instrumentalização da nostalgia: O caso Netflix. **Revista GEMInIS**. v. 8, n. 1, 2017. Disponível em: <<https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/281>>. Acesso em: 30/07/2022.

D'ANDRÉA, Carlos. **Pesquisando plataformas online: conceitos e métodos**. Salvador: EDUFBA, 2020.

DOWD, Tom; NIEDERMAN, Michael; Fry, Michael; STEIFF, Josef. **Storytelling across worlds: Transmedia for creatives and producers**. UK: Focal Press, 2015.

LEGGATT, Matthew. **Was it yesterday? Nostalgia in contemporary film and television**. USA: Suny Press, 2021.

NATALI, Marcos Piason. **A política da nostalgia: Um estudo das formas do passado**. São Paulo: Nankin, 2006.

NIEMEYER, Katharina. O poder da nostalgia. *In: SANTA CRUZ, L.; FERRAZ, T. (Orgs). Nostalgias e mídia: No caleidoscópio do tempo*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2018.

NOSTALGIA. *In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa*. Editora Melhoramentos Ltda, 2015. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br>>. Acesso em: 15/02/2023.

PALLISTER, Kathryn. **Netflix nostalgia: Streaming the past on demand**. Lexington Books, 2019.

PEREIRA, Mariana Lopes da Silva; HOR-MEYLL, Luis Fernando. Nostalgia de experiências memoráveis e a revisita a locais de turismo. **ReMark – Revista Brasileira de Marketing**, v. 16, n. 4, 2017. Disponível em: <<https://doi.org/10.5585/remark.v16i4.3678>>. Acesso em: 06/07/2022.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; VAN DIJCK, José. Plataformização. **Revista Fronteiras**, v. 22, n. 1, 2020. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2020.221.01>>. Acesso em: 19/11/2023.

STRANGER THINGS. Criação: Matt Duffer e Ross Duffer. Estados Unidos, Netflix, 2016-. Série. 34 episódios

VOGEL, Joseph. **Stranger Things and the 80's: The complete retro guide**. USA: Cardinal Books, 2018.

Recebido em: 23.11.2022

Aceito em: 28.03.2023