

O ANALÓGICO A SERVIÇO DO *STREAMING*: *STRANGER THINGS* E *WANDA VISION*

Pedro Artur Baptista Lauria¹

Resumo

Stranger Things, uma das séries mais assistidas na *Netflix*, se destaca a partir de sua recriação da década de 1980, repleta de referências nostálgicas: seja à filmes, músicas, moda, produtos ou eventos históricos. Já *WandaVision* da *Disney+* foi durante sua exibição a série mais assistida dentre todos os canais de *streaming*. A série, que faz parte do universo Marvel, passa pelos diferentes períodos estéticos das *sitcoms* da segunda metade do século XX. Sendo ambos seriados carros chefes de suas respectivas plataformas de *streaming*, o presente artigo procura explorar a dicotomia, os desdobramentos e os mecanismos que fazem com que *Stranger Things* e *WandaVision* ocupem um lugar híbrido. Analisaremos como tais séries romantizam o passado emulando estéticas de décadas anteriores, desenvolvem uma profunda tecnostalgia analógica e acabam por influenciar em um comportamento de espectadorialidade de suas audiências que remete à de séries pré-*streaming*. Faremos tais aprofundamentos, sempre colocando em consideração que esses produtos audiovisuais são parte integral de serviços digitais que representam a obsolescência desses elementos e tecnologias analógicas. Mais do que simplesmente contraditório, tal dualidade parece ser instrumental em um momento em que a saturação do espectador com velocidade tecnológica e da hegemonia do digital fica cada vez mais evidente.

Palavras-Chaves: *Stranger Things*; *WandaVision*; Nostalgia; Tecnostalgia; *Streaming*

THE ANALOGIC AT THE SERVICE OF *STREAMING*: *STRANGER THINGS* AND *WANDA VISION*

Stranger Things, one of the most watched series on *Netflix*, stands out from its recreation of the 1980s, full of nostalgic references: movies, music, fashion, products and historical events. *Disney+*'s *WandaVision* was the most watched series of all streaming platforms during its exhibition. The series, which is part of the Marvel universe, goes through the different aesthetic periods of *sitcoms* from the second half of the 20th century. Both being flagship series of their streaming platforms, this article seeks to explore the dichotomy, developments and mechanisms that make *Stranger Things* and *WandaVision* occupy a hybrid place. We will analyze how such these series romanticize the past by emulating aesthetics from previous decades, develop a profound analogic technostalgia and end up influencing a spectatorial behavior of their audiences that refers to pre-*streaming* period. We will make this analysis taking into account that these audiovisual products are an integral part of digital services that represent the obsolescence of analogic elements and technologies. More than just contradictory, such duality seems to be instrumental at a time when the saturation of the viewer with technological speed and the hegemony of digital is increasingly evident.

Keywords: *Stranger Things*; *WandaVision*; Nostalgia; Technostalgia; *Streaming*

¹ Universidade Federal Fluminense. Doutorando em Cinema e Audiovisual na UFF sob a orientação da professora India Mara Martins, com pesquisas sobre o Suburbanismo Fantástico. Mestre em Comunicação Social na UFRJ. Graduado em Geografia pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). ORCID <<http://orcid.org/0000-0002-4394-4584>>. E-mail: pedrolauria@gmail.com.

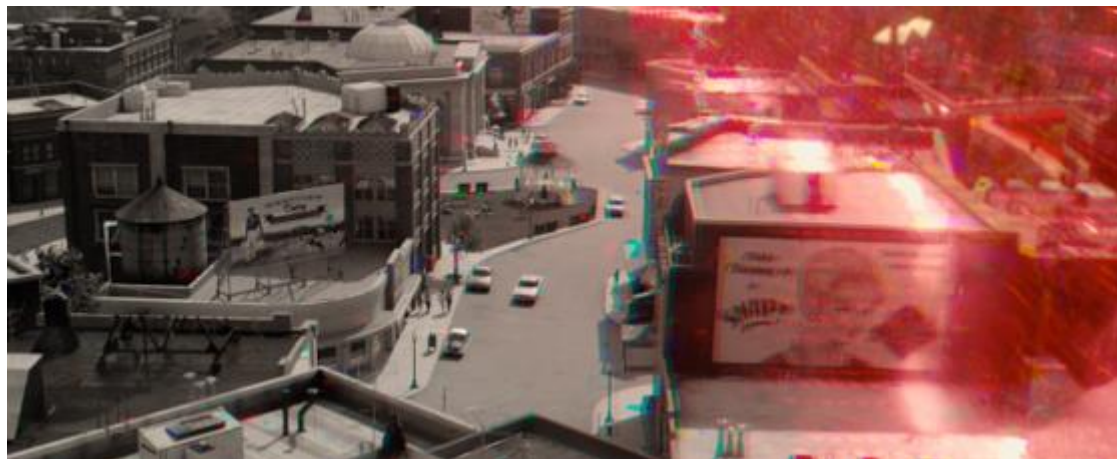
1 INTRODUÇÃO

(...) Sinto falta de jogar jogos toda noite, de fazer uma montanha tripla de waffles de madrugada, de assistir filmes de cowboy até adormecer. Mas sei que está ficando mais velha. Crescendo. Mudando. E acho... que se eu for sincero, é isso que dá medo. Eu não quero as coisas mudando. Então, acho que é por isso que vim aqui, pra talvez tentar evitar essa mudança. Pra fazer o relógio voltar. Pra fazer as coisas voltarem a ser como eram. Mas sei que é ingenuidade. Não é como a vida funciona. Ela vai seguindo. Sempre seguindo, você goste ou não. E, sim... às vezes dói. Às vezes é triste. E às vezes... é surpreendente. Feliz. Então, sabe? Continue crescendo. Não deixe que eu te impeça. (Jim Hopper, Episódio 8, 3ª Temporada de *Stranger Things*)

A carta póstuma do chefe de polícia Jim Hopper adereçada à sua filha Eleven na série *Stranger Things* (IRMÃOS DUFFER, NETFLIX, 2016-) tem uma função claramente metalinguística. Para além de sua função narrativa em relatar o saudosismo de um pai diante do processo de amadurecimento de sua filha, ela também se direciona ao espectador que se relaciona com aquele produto audiovisual a partir do consumo de suas imagens nostálgicas. Assim, enquanto Hopper manifesta nostalgia pela pré-adolescência de sua filha, nós esse sentimento nos toca por outro motivo: o período em que a série se ambienta.

De forma análoga, quando a feiticeira/super heroína Wanda Maximoff anda pelas ruas do subúrbio de Westview enlutada pela morte de seu marido, Visão, resta a ela se esconder no passado (ou melhor, em representações audiovisuais de períodos pregressos). Na trama de *WandaVision* (JAC SCHAEFFER, DISNEY+, 2021) a personagem principal transforma Westview em uma grande *sitcom* de subúrbio (figura 1) – situada nos anos 1950, aos moldes de *Alô, Doçura!* (I LOVE LUCY, JESSY OPPENHEIMER, CBS, 1951-57), *As Aventuras de Ozzie e Harriet* (THE ADVENTURES OF OZZIE AND HARRIET, OZZIE NELSON, ABC, 1952-1966), *Papai Sabe Tudo* (FATHER KNOWS BEST, ED JAMES, CBS, 1954-1963), *Leave it To Beaver* (JOE CONNELLY E BOB MOSHER, CBS, 1957-58; ABC 1958-63) e *Meus Filhos e Eu* (MY THREE SONS, DON FEDDERSON, ABC 1960-65; CBS 1965-72). Com o passar dos episódios, Wanda vai passando pela história das *sitcoms* e da própria televisão até chegar ao período contemporâneo, emulando peculiaridades, estéticas e tecnologias de cada período.

Figura 1. Momento em que Wanda transforma Westview em uma *sitcom* da década de 1950.



Fonte: Frame de *WandaVision*.

Vale ressaltar que tanto *Stranger Things* quanto *WandaVision* não são exceções dentro dos seus serviços de *streaming*, mas expoentes dentre um grande número de séries que se passam em um passado não tão distante. Iris Du (2018, p.28) chama a atenção para outras produções da *Netflix* que se passam em décadas passadas, como é o caso dos anos 1970 em *The Get Down* (BAZ LUHRMAN E STEPHEN ADLIS, NETFLIX, 2016-17), os anos 1980 em *Glow* (LIZ FLAHERTY, NETFLIX, 2017-19) e os anos 1990 em *Everything Sucks!* (BEN JONES E MICHEL MOHAN, NETFLIX, 2018). As pesquisadoras Mayka Castellano e Melina Meimaridis (2017) por sua vez chamam a atenção para a estratégia da *Netflix* em “ressuscitar” séries encerradas, porém com grupos de fãs saudosos, como foi o caso de *Arrested Development* (MITCHELL HURTWITZ, FOX, 2003-2006/NETFLIX, 2013-2017), *Fuller House* (JEFF FRANKLIN, NETFLIX, 2016-20) e *Gilmore Girls: A Year in the Life* (AMY SHERMAN-PALLADINO, NETFLIX, 2016).

No caso da *Disney+* este apelo nostálgico fica ainda mais explícito, uma vez que um dos grandes chamarizes da plataforma são o seu acervo de animações e produções como *Branca de Neve e os Sete Anões* (SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS, DAVID HAND, 1937), *Cinderela* (CINDERELLA, CLYDE GERONIMI ET AL., 1950), *101 Dálmatas* (ONE HUNDRED AND ONE DALMATIANS, CLYDE GERONIMI ET AL., 1961) e *O Rei Leão* (THE LION KING, ROGER ALLERS E ROB MINKOFF, 1994).

2 METODOLOGIA E PERSPECTIVAS CONCEITUAIS

O presente trabalho tem dois objetos bem definidos. São eles a primeira temporada de *WandaVision* e as três primeiras temporadas de *Stranger Things* (as mais recentes durante a produção deste trabalho). Para longe de encarar tais objetos com uma escolha conveniente devido seus temas – sublinho antes de tudo a relevância de ambos para suas respectivas plataformas. Enquanto *WandaVision* foi a primeira produção original da Marvel (um dos departamentos/marcas mais lucrativas da Disney) para o serviço de *streaming* Disney+, alcançando grande sucesso, *Stranger Things* consecutivamente bateu recordes de série mais assistida da Netflix no lançamento de cada uma de suas temporadas – sendo um dos carros chefes da plataforma. A escolha de ambos os objetos advém dessa importância mercadológica e cultural que ambas as séries apresentam e que fortalecem a premissa deste trabalho de apontá-las como parte crucial das estratégias destas plataformas.

Tais objetos serão contemplados a partir de três diferentes perspectivas, buscando elucidar algumas das diferentes maneiras de como eles trabalham com as questões de nostalgia. A primeira delas será a partir de uma perspectiva estética, ou seja, como tais obras apresentam um mundo passado idílico e romantizado, e utilizam desses preceitos estéticos em sua própria composição e material de divulgação. A segunda delas será a partir de um olhar para como tais obras trabalham com uma perspectiva tecnostálgica (CAMPOPIANO, 2014) de dispositivos analógicos, tanto trazendo estes objetos para o centro de suas narrativas, quanto também emulando seu funcionamento. Por fim, trabalharemos com a perspectiva da espectralidade, trazendo a audiência e a forma de consumo dessas séries para o centro da análise.

Como tanto a análise estética quanto a questão tecnostálgica perpassam profundamente pela narrativa dessas obras, recorreremos como perspectiva e instrumento metodológico a Análise Crítica de Narrativas de Luíz Gonzaga Motta, presente em livro de mesmo nome (2013). Segundo ela, é “é inconcebível fazer a análise de um objeto linguístico (a narrativa) como se ele pairasse isolado no espaço estético ou epistemológico” (2013, p. 120). Se utilizaremos assim da técnica hermenêutica iluminada por Motta – de interpretação de discursos, entendendo que não nos interessa “o fato em si” mas o sentido dos fatos. Afinal, esses objetos instância trazem consigo discursos narrativos construídos através de estratégias comunicativas com múltiplos intuítos – sendo alguns deles, o objetivo do presente trabalho iluminar.

Porém, ao contrário de algumas análises narrativas, não focaremos nossa análise apenas no autor e/ou narrador como agente dessas intencionalidades presentes na obra – mas no próprio

dispositivo, no caso, a plataforma de *streaming* em que essas obras se encontram e as empresas por trás dela. Afinal, parte do presente trabalho advém de demonstrar que a presença nessas plataformas de tais obras seriadas, que se pautam em evocar sentimentos nostálgicos, nessas plataformas não é incidental. Nosso intuito, em suma, é demonstrar que eles fazem parte de uma estratégia que busca adereçar um público estafado pelas próprias consequências do momento tecnológico e digital do qual essas plataformas de *streaming* fazem parte. Para isso, faremos utilização de algumas discussões presentes na tese de mestrado de Iris Du, *Rose-Tinted Screens and Ruined Dreams* (2018).

Como adiantamos, em um terceiro momento iremos analisar tais obras a partir do regime de espetatorialidade de suas audiências. Com intuito de fugir de uma perspectiva fatalista onde obras, realizadores e plataformas seriam os únicos agentes deste processo, restando ao espectador a condição passiva, faremos uso da Teoria Ator-Rede de Bruno Latour (2012). Segundo Latour, se de um lado os objetos tem agência, no sentido de que “fazem outros atores fazerem coisas” (2012, p.158), no outro, o indivíduo não é vítima do processo, mas parte integral do fenômeno comunicacional, não sendo um sujeito isolado ou independente do mesmo. Como veremos, tanto audiências, quanto as obras audiovisuais e as plataformas de *streaming* afetam e tem suas constituições afetadas uns pelos outros, sendo impossível abordar o tema sem considerar tal complexidade.

Por fim, faz se necessário um breve tópico para esclarecer o conceito de nostalgia e como ele será aplicado aqui nesse trabalho. Afinal, a nostalgia é o ponto central das análises presentes neste artigo, sendo o objetivo central do mesmo analisar as diferentes formas e perspectivas de como ela é veiculada em *WandaVision* e *Stranger Things*, e as possíveis intencionalidades mercadológicas por parte das plataformas de *streaming* em fomentá-las.

3 ALGUNS APONTAMENTOS SOBRE A NOSTALGIA

Antes de seguirmos, é importante fazermos uma breve conceituação sobre a nostalgia, uma vez que, como fica claro nos estudos nostálgicos, exista um amplo leque de definições. Por isso, como afirma Janover (2000, p.115) seria até mesmo mais adequado o termo nostalgias, no plural. A palavra vem do grego *nostos* (volta ao lar) e *algia* (sofrimento) e sua origem, como explicado por Svetlana Boym (2001, p.2), advém da definição do médico suíço Johannes Hofer em 1688, quando ela era encarada como uma doença. Uma enfermidade que acometia soldados saudosos de sua terra natal, em uma exibição patriótica de amor pelo seu local de origem.

Partindo dessa contextualização histórica, a pesquisadora define a nostalgia de forma contemporânea como “luto” pela perda/impossibilidade de retorno à um mundo encantado com fronteiras e valores claros. (BOYM, 2001, p.3).

A partir dessa conceituação, Boym apresenta ao menos duas categorias de nostalgia. A primeira delas seria a “nostalgia restauradora” ou “restaurativa”. Segundo Boym, ela está no cerne dos reavivamento nacional e religioso ao estar vinculada à uma ânsia pela reconstrução de uma terra perdida. A segunda seria a nostalgia reflexiva que põe as lembranças do passado em dúvida, ao trabalhar com a irrevogabilidade do passado em contraponto às contradições do presente e à finitude humana (2001). O binômio reconstruir (ou restaurar) e lembrar (ou refletir) guarda complementaridades óbvias, mas também divergências fundamentais. Afinal, retornar ao passado, além de ser uma impossibilidade axiomática, traz consigo um sentimento reacionário ao próprio presente, e seus possíveis avanços seculares e tecnológicos. Enquanto isso, refletir sobre o passado, sublinha o caráter substantivo de compreender que as mudanças são partes incontornáveis da existência humana.

Tais perspectivas nostálgicas, é claro, são subjetivas e por vezes se misturam – não sendo possível definir de forma taxativa como um espectador ou uma audiência se sente, ao assistir uma obra que se situa no passado. Como o próprio Jim Hopper de *Stranger Things* ressalta em seu monólogo, suas sensações, por vezes são contraditórias: “Às vezes dói”, “Às vezes é triste”, “Às vezes... Feliz”. Por isto, neste trabalho quando formos falar de nostalgia, é importante que o leitor tenha essa amplitude de interpretações em mente.

Feitas tais pontuações, nos debruçemos sobre a organização do presente trabalho. Nele iremos analisar como a *Netflix* e a *Disney+* se utilizam dessas séries pautadas em representações e referências nostálgicas como forma de se adereçar à sentimentos e ansiedades de seus espectadores em relação ao atual momento tecnológico – do qual os próprios serviços de *streaming* fazem parte. Para isso, iremos nos adereçar a três formas diferentes em que isto aparece: na estética das séries, na tecnostalgia analógica por elas apresentada e na forma como elas estimulam um comportamento de espetatorialidade que remete ao *appointment viewing* (quando o público assiste em um horário pré-determinado). Para cada uma delas, dedicaremos um tópico. E sem mais delongas, vamos a eles.

3.1 UMA ESTÉTICA NOSTÁLGICA

A mais clara forma como tais séries fazem inferência a décadas anteriores é, claro, por conta de sua estética. Este, inclusive, é um dos grandes chamarizes de *WandaVision*. Seu pôster (figura 2), faz menção direta ao período em que a série se inicia: os anos 1950 – usando uma ilustração que remete ao estilo do período. Além disso, o pôster dá papel central a televisão, eletrodoméstico extremamente vinculado a histórias das *sitcoms*, em suas diferentes décadas.

Figura 2. Pôster de *WandaVision*



Fonte: imdb.com

A homenagem, é claro, não se resume ao pôster. Além de fazer uma ode à história das *sitcoms*, a série brinca com as diferentes qualidades técnicas de imagem de acordo com o período que é retratado – como por exemplo, o uso do preto e branco quando a série está situada nos anos 1950 e 1960. Essas construções estéticas ficam ainda mais em evidência quando contraposta à “estética normal” da série, nos momentos em que ela mostra a ação no mundo real. Isso pois a série brinca com a dicotomia entre o “mundo das *sitcoms*” criado por Wanda (a personagem tem o poder de transformar a realidade), onde ela vive seu processo de luto e o mundo real – onde militares tentam invadir aquele espaço a qualquer custo.

Assim, no momento em que um caminhão militar tenta invadir o “mundo das *sitcoms*” e é violentamente expelido pela protagonista, é possível fazer um contraponto com a nossa sensação de querer manter aquele mundo intacto das modernidades. Outra analogia bastante efetiva, entre o que está sendo retratado na série e o sentimento do espectador, se dá uma através do sentimento de luto da personagem principal – uma vez que conseguimos fazer um paralelo com nossas sensações de luto pelo passado.

No caso de *Stranger Things* essa nostalgia pelo passado é dedicada a um período em específico: a década de 1980. E as referências não ficam restritas à ambientação, mas assim como em *WandaVision*, a toda cultura pop do período: seja fazendo acenos à clássicos dos anos 1980, como *E.T. – O Extraterrestre* (E.T. – THE EXTRATERRESTRIAL, STEVEN SPIELBERG, 1982), *Gremlins* (JOE DANTE, 1984) e *Os Caça-Fantasmas* (GHOSTBUSTERS, IVAN REITMAN, 1984), a trilha sonora (com The Clash e David Bowie); a situações históricas (como à New Coke e a reeleição de Ronald Reagan); e até em seu elenco, com Winona Ryder, de *Os Fantasmas se Divertem* (BEETLEJUICE, TIM BURTON, 1988) e *Atração Mortal* (HEATHERS, MICHAEL LEHMAN, 1988), e Sean Astin de *Os Goonies* (THE GOONIES, CHRIS COLUMBUS, 1985). Como bem resume Iris Du “a nostalgia da série é tão proeminente e óbvia que chega ao nível da autoconsciência” (2018, p.29).

Esse caráter “autoconsciente” do qual a Iris Du comenta, e que pode ser facilmente aplicável a *WandaVision*, funciona quase como um pacto dos produtores e equipe técnica para com sua audiência: haverá um sem número de desculpas narrativas para incluir o máximo de referências à cultura *pop* daquela época. Um exemplo bastante marcante dessa “desculpa narrativa” para referenciar ao passado, se dá em um dos momentos mais icônicos da 3ª temporada de *Stranger Things*. Nela, Dustin e sua namorada Suzie “salvam o mundo” ao conseguirem se comunicar por um equipamento de rádio amador. Porém, não se antes encarar um dueto memorável da música *The Neverending Story* da banda Limahl, música tema de *A História sem Fim* (DIE UNENDLICHE GESCHICHTE, WOLFGANG PETERSEN, 1984). A necessidade narrativa da música, é claro, é plantada de forma a possibilitar fazer uma marcante homenagem ao período.

Como é de se esperar, as referências estéticas de *Stranger Things* não se resumem ao conteúdo da série, mas também aparecem em seu material promocional. Seus pôsteres de divulgação, por exemplo, fazem uma referência direta ao trabalho visual de Drew Struzan, famosos por pôsteres de clássicos dos anos 1980 como *Guerra nas Estrelas: O Império Contra-Ataca* (STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK, IRVIN KERSHNER, 1980) e *Indiana*

Jones e o Templo da Perdição (INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM, STEVEN SPIELBERG, 1984) (figura 3). Outro exemplo, é o próprio logo da série, que se utiliza da fonte ITC Benguiat. Se trata de uma fonte muito utilizado por livros de ficção dos anos 1980 (DU, 2018, P.30) – principalmente do autor Stephen King (figura 4). Além disso, a apresentação de cada episódio como se fosse um capítulo de livro, reforça essa sensação de que estamos acompanhando um produto que estilisticamente traz referências às mídias analógicas.

Figura 3. Comparação do pôster *Indiana Jones e o Templo da Perdição* e o pôster de *Stranger Things*.



Fonte: imdb.com

Figura 4. Comparação da fonte *ITC Benguiat* no nome de Stephen King no livro *Needfull Things* (1991) e a usada por *Stranger Things*.



Fonte: Telegraph.co.uk

Ressalto que a nostalgia presente em *Stranger Things* e *WandaVision* em nenhum momento busca construir um recorte histórico do período, mas funcionam como um simulacro de um tempo menos digital, que pode tanto anestesiá-lo quanto acirrar esse “baque tecnológico”. Um retorno à uma era de ouro que só pode existir dentro do mundo diegético da série e cujo sentimento de saudosismo só pode ser aplacado consumindo suas imagens. Ou seja, a própria plataforma que surge então como parte intrínseca desse “baque tecnológico” é quem oferece as imagens das décadas pré-digitais como forma de atenuá-lo. Esse mesmo incômodo que Iris Du (2018) apresenta em sua tese se questionando:

E se essas narrativas de nostalgia romântica e a estética que elas carregam são uma maneira de abrandar as experiências digitais que se tornaram muito enervantes? E se gestos visuais familiares emprestados (desse momento analógico) fossem um meio de ocupar atenções e incitar experiências de visualização prazerosas, em oposição às crescentes vulnerabilidades, ansiedades e até mesmo tédio em torno da tecnologia digital? (DU, 2018, P.5)

Dando prosseguimento à nossa análise, no próximo tópico iremos nos debruçar sobre essa dicotomia entre analógico e digital citado por Iris Du.

3.2 A TECNOSTALGIA ANALÓGICA

Como discutido no tópico anterior, outro sentimento profundamente trabalhado por essas séries é justamente a nostalgia pelo analógico. O conceito de tecnostalgia analógica se refere à afeição, reminiscência ou anseio por tecnologias desatualizadas (CAMPOPIANO, 2014) como o vinil, o VHS e a fita cassete. Esta pontuação talvez seja onde as contradições entre a nostalgia provocada por essas séries e as plataformas onde estão inseridas fiquem mais evidentes. Afinal, os serviços de *streaming* são fruto direto de um processo de digitalização das

mídias. No caso da *Netflix* isto se torna ainda mais emblemático, pois a empresa começou a partir do aluguel de mídias físicas e foi uma das empresas que mais souberam se aproveitar da mudança do modelo.

Importante ressaltar, logo de início, que essa nostalgia pelo analógico tem um grande condicionante estético. Talvez o exemplo mais direto dessa afirmação se dê com a versão de colecionador do box de DVD/Blu-Ray de *Stranger Things* que emula uma caixa desgastada de VHS (figura 5). Uma aplicação material um tanto quanto direta da comoditização da nostalgia (GRAINGE, 2000). Também chama a atenção a etiqueta “*Hawkins Video*” na caixa, fazendo referência à uma locadora fictícia da série – o que ganha uma conotação no mínimo irônica se pensarmos na origem dos serviços de *streaming* que produz *Stranger Things*.

Figura 5. Box de DVDs e de Blu-Ray da 1ª Temporada de *Stranger Things*



Fonte: Amazon.com

Para começarmos a entender essa nostalgia estética pelo VHS e outras tecnologias defasadas é importante lembrar como a transição da década de 1980 para a década de 1990 ficou marcada pela passagem de um mundo majoritariamente analógico para o mundo digital. No caso de *Stranger Things*, esse sentimento de tecnostalgia analógica é corroborada pelos

próprios criadores da série, os irmãos Matt e Ross Duffer. Em entrevista para a *Rolling Stones*² eles ressaltam, as lembranças pela “cultura analógica” do período. Segundo eles:

“Ainda éramos pré-Internet e pré-celular pela maior parte de nossa juventude. Nós fomos parte da última geração que experimentou sair com os amigos na floresta ou andar nas trilhas de trem. (...) Também éramos nerds de filmes e tínhamos em VHS todos os clássicos dos anos 80 que continuaríamos vendo e revendo de novo e de novo. Esse foi nosso ponto de referência sobre como eram os anos setenta e início dos oitenta.” (Irmãos Duffer para a RollingStone.com)

Ressalto o trecho em que eles dizem que “foram a última geração que experimentou sair com os amigos na floresta” para me referir às nostalgias como potenciais processos de formação de identidade. No caso da tecnostalgia analógica, parece bastante clara sua condição de reação a rápida velocidade da tecnologia, condição intrínseca da modernidade. Nas palavras de Svetlana Boym (2001, XIV) “O contraponto à nossa fascinação com o ciberespaço é (...) a epidemia de nostalgia (...) como um mecanismo de defesa contra os ritmos acelerados da vida”. Assistir à *Stranger Things*, afinal, é retornar à um mundo sem celular, internet ou computadores – tecnologias que mudaram de forma contundente a forma como nos relacionamos com os outros. Em Hawkins (cidade onde se passa a série), todas as relações são feitas através de telefones de parede, *walkie-talks* e rádio amadores. O entretenimento está vinculado a televisões de tubo, filmadoras VHS e fitas cassete. A sociabilidade é feita a partir dos encontros físicos – seja com andanças de bicicleta, sessões de jogos no porão de casa ou na piscina pública da cidade.

Kevin Wetmore, em sua análise de *Stranger Things* (2018), diz que essas representações do “mundo analógico” tem uma função dupla: despertar nostalgia em gerações mais velhas, mas também em construir um mundo exótico às audiências jovens contemporâneas. Segundo o pesquisador, tais séries demonstram que o “passado é um país estrangeiro” em que “quando o problema acontece, ninguém pode puxar um celular para resolver” (2018, p.8). Um ambiente que, muito provavelmente, grande parte da nova geração demonstraria alívio em não ter vivenciado. Lacey Smith (2018) inclusive sublinha o trabalho dessas séries em utilizar as tecnologias das décadas anteriores como uma versão simplista de tecnologias contemporâneas, para criar uma maior conexão com as audiências mais novas. Um exemplo icônico é a quase onipresença do Walkie Talk nos filmes e séries passados na década de 1980, servindo como um “proto-celular”.

² <https://www.rollingstone.com/tv/tv-features/stranger-things-how-two-brothers-created-summers-biggest-tv-hit-105527/> Acesso em: 02/03/2021

Uma outra forma importante em como se manifesta essa tecnostalgia analógica ocorre por seu constante uso narrativo como obstáculos para os personagens através do seu mal funcionamento. Cito como exemplo o caso do rádio no 2º episódio de *WandaVision* e da 3ª temporada de *Stranger Things* – que sofrem com interferências e com uma piora da qualidade de transmissão, trazendo problemas/questionamentos aos seus personagens. Seria lógico imaginar que, ao se deparar com a reprodução das falhas de tais dispositivos, o espectador se sentisse aliviado de estar vivendo em outra lógica tecnológica. No entanto, isto não é uma correlação tão direta.

Em sua tese, Iris Du chama a atenção para à constância do mal funcionamento de objetos analógicos durante momentos importantes de *Stranger Things*. Isso se dá das mais diversas maneiras: através da estática na televisão, os telefones mudos, os emperramentos de mecanismo e dos arruinamentos de filmes fotográficos. Como a pesquisadora define, “erros e quebras nas mídias e objetos analógicos (...) catalisam a ação da série” (DU, 2018, P.35). Ela ressalta como isto sempre ocorre em formas como objetos digitais jamais fariam – análise que vai na mesma direção de uma “romantização das ruínas”. Ou seja, sabemos o quanto aqueles erros do analógico nos afetavam e nos frustravam na época em que os vivenciamos, mas de certa forma – temos saudades deles. Lembro que se Motta aponta que a “narrativa põe naturalmente os acontecimentos em perspectiva” criando “o passado, presente e futuro” (2013, p.85), isso, é claro, não se restringe ao mundo diegético da obra (uma vez que a obra nunca se encerra em si). Em outras palavras, o nosso próprio passado é colocado em perspectiva em *Stranger Things* como se fosse um momento melhor e mais simples, fomentando o saudosismo até mesmo pelas falhas da tecnologia da época.

Se aprofundando nessa discussão, Schrey (2014) se dedica a discutir o que causa essa reavaliação do mal funcionamentos da mídia analógica – para que agora sejam apreciados de forma romântica. Ele trabalha com a ideia da metafísica da recordação de Jonathan Sterne (2006) que sugere que o processo de recordação analógica faria menção à uma captura de vida – e que em seus inúmeros processos, exista também uma certa caminhada em direção à morte (apelando assim há uma analogia ao caráter efêmero da própria vida humana). Tal sensação pode ser compreendida de forma anedótica por qualquer pessoa que já tentou fazer cópias sucessivas de um VHS, por exemplo. A perda de qualidade a cada “cópia da cópia” remete justamente à essa tão humana sensação de envelhecimento. Dentro dessa ideia, haveria então um sentimento de identificação natural entre o humano e a tecnologia analógica. Enquanto isso,

o processo de “transformação em código binário” do digital, transformaria a mídia em uma mera simulação, lhe faltando uma “essência humana”.

Iris Du traz também sugere uma leitura metafísica dessa dicotomia ao apontar como os problemas e decaimento intrínsecos da tecnologia analógica representam essa experiência humana de morte e envelhecimento em oposição ao “sempre duplicável” digital (2018, p.42). Nessa perspectiva, mesmo a qualidade “limpa” da imagem digital parece evocar uma certa estranheza ou desonestidade (DU, 2018, P.15) – afinal, a “perfeição” da imagem digital parece não condizer com a própria humanidade. Não à toa, volta e meia vemos a reprodução ou emulação de defeitos analógicos – como o granulado da TV de tubo, fios na película ou o chiado do vinil – tanto em *WandaVision* quanto em *Stranger Things*. Elas acabam por trazer, de forma artificial, justamente essa “imperfeição” que o digital não carrega consigo.

Propondo complementar essas interpretações, levanto outro fator que parece operar nessa nostalgia pelas falhas tecnológicas em *Stranger Things* e *WandaVision*: o distanciamento temporal. Em outras palavras, as ruínas da tecnologia analógica ficam nas memórias, com o distanciamento emocional necessário para não mais nos incomodar. Dificilmente teríamos qualquer tipo de sentimento positivo por problemas de objetos atuais – como a falta de área de cobertura em celulares, quedas de Internet, necessidades de atualização constantes de softwares, *bugs*, etc. Isto inclui, é claro, erros vinculados ao *streaming* das próprias plataformas digitais, como perda abrupta da qualidade da imagem ou interrupções e congelamento da transmissão. É justamente sobre nossa experiência assistindo ao *streaming* que nos debruçamos em nosso próximo tópico.

3.3 O COMPORTAMENTO ESPECTATORIAL

Por fim, penso ser fundamental pensarmos nesse lugar híbrido de *Stranger Things* e *WandaVision* também a partir do comportamento de suas audiências em consumir essas séries. Afinal, se vimos de que forma são despertados sentimentos nostálgicos de seus espectadores a partir do que aparece em tela (ou no material promocional), é interessante analisarmos se isto tem alguma reverberação na forma como eles assistem essas séries e se isto influencia na forma como essas séries são disponibilizadas. Neste tópico discutiremos como a forma como tais séries são assistidas e disponibilizadas acabam por remeter a formas mais antigas de assistir produções seriadas, algo que se deve principalmente às condições de fenômenos culturais/*pop* dessas séries, como nos aprofundaremos a seguir.

Antes de mais nada, vale explicitar que a forma como *WandaVision* e *Stranger Things* foram lançados em suas plataformas de *streaming* foram diametralmente diferentes. A primeira, aos moldes de algumas outras séries de *streaming*, como *O Mandaloriano* (THE MANDALORIAN, JON FAVREAU, DISNEY+, 2020-) e *Falcão e o Soldado Invernal* (KARI SKOGLAND, DISNEY+, 2021-) foi lançada em episódios semanais. Tal formato de exibição é um contraponto a forma como a própria *Netflix* popularizou o lançamento de séries em *streaming* – disponibilizando todos os episódios da temporada de uma só vez.

Os lançamentos semanais tornaram a experiência de assistir *WandaVision* em um fenômeno coletivo, onde suas audiências (parte delas de aficionados pelo Universo Marvel) se juntavam em fóruns coletivos e em redes sociais para discutir teorias sobre o desenrolar da série após cada episódio. Tal comportamento foi fortalecido pela própria trama da série, que construía um cenário misterioso e que era explicado aos poucos, episódio por episódio. Assim, a série gerou um *buzz* constante entre seus episódios, que fizeram com que muitos críticos³⁴ começassem a apontar a similaridades do comportamento de suas audiência com a de espectadores de séries clássicas de mistério (de um período pré-streaming): *Twin Peaks* (DAVID LYNC, ABC, 1990-91, SHOWTIME, 2017) e *Lost* (J.J. ABRAMS ET AL., ABC, 2004-10).

A comparação com a série dos anos 2000 é ainda mais representativa pois *Lost* ficou marcada como uma das primeiras séries “da Internet 2.0”, por se tornar um dos primeiros produtos audiovisuais que se tornaram fenômeno cultural nas redes sociais enquanto eram exibidos. Durante os anos em que passou, a série ficou marcada por redes de fãs que se reuniam para discutir teorias sobre seus mistérios (WILLIAMS, 2015). Assim, é compreensível a reação nostálgica dos fãs de *WandaVision*, não só com o período retratado na série, mas com a própria possibilidade de recriar a experiência que audiências tiveram com a série dos anos 2000. Vale lembrar que isso não é inédito na história recente da televisão, uma vez que esse comportamento é bem similar ao que aconteceu com *Game of Thrones* (DAVID BENIOFF, D.B. WEISS, HBO, 2011-19). Porém, a série de fantasia era exibida na televisão fechada, seguindo um regime de lançamento semanal típica desta.

Stranger Things, por sua vez, não se utiliza desse sistema de lançamentos de episódios semanais. Tal qual acontece com outros sucessos da *Netflix*, a temporada da série é lançada de uma só vez. E, no caso de uma série culturalmente tão relevante, esta estratégia também acaba

³ comicsbeat.com/wandavision-and-the-legacy-of-lost/ Acesso em: 03/03/2021

⁴ <https://nerdist.com/article/wandavision-twin-peaks-similarities/> Acesso em: 03/03/2021

por afetar a forma como suas audiências a assistem: a cada lançamento de temporada, é comum ver o movimento de espectadores em assisti-la o quanto antes. Os motivos são vários: desde a ansiedade, passando pela sensação de saber antes dos outros os ocorridos da série, até como tática prevenção de *spoilers* (revelação de informações do enredo que possam estragar a experiência).

Dessa forma, é possível relacionar essa predileção por assistir os episódios assim que lançados como uma emulação do *appointment viewing*⁵ da era analógica (CASTLEMAN E PODRAZILK, 2010) – algo corriqueiro no período em que a única possibilidade de consumir um conteúdo era sintonizar no canal em uma hora determinada. Apesar de aparentemente contraintuitivo na contemporaneidade, o *appointment viewing* permite que espectadores possam comentar de forma sincrônica sobre os acontecimentos da série com outros fãs nas redes, ressaltando essa experiência social. Os fãs sabem que “demorar” para assistir a série pode significar perder a empolgação e a discussão sobre a mesma. Essa forma de consumo de *Stranger Things*, por sua vez, vai profundamente de encontro à uma das maiores bandeiras das plataformas de *streaming*: assistir a série a qualquer momento.

Assim, é profundamente revelador que a própria *Netflix* acabe por estimular tal ação por parte dos fãs, através da promoção do *binge-watching*⁶. Iris Du resalta como através de mecanismos como o “auto-play” (caso o espectador não pause, os episódios são passados de forma ininterrupta) e o lançamento de todos os episódios da temporada de uma só vez, o *binge watching* destrói a separação entre televisão e cinema (2018, p.24). Assim, assistir *Stranger Things* em seu lançamento passa a ser um evento social, tal qual assistir a um filme na estreia ou ver o último capítulo de uma novela. Mercadologicamente isso cria uma excitação nas redes que acaba por monopolizar as discussões sobre cultura *pop* naqueles dias seguidos do lançamento. Tal fenômeno, é claro, faz com que alguns espectadores, que pudessem preferir assistir a série de forma mais comedida, fiquem tentados a praticar o *binge watching* para não perder o *momentum* da discussão, além de instigar pessoas que não conhecem a série a assisti-la.

Assim, em meios de discussões sempre recorrentes sobre “a morte do cinema e da TV”, em que as plataformas de *streaming* são apontadas como um dos responsáveis⁷ (pela praticidade e autonomia dada ao usuário), é no mínimo chamativo que as plataformas estimulem práticas

⁵Termo usado para designar o comportamento de ter um horário específico para consumo de um material audiovisual – como acontece com a programação da televisão.

⁶ Comportamento de assistir vários ou todos os episódios de uma temporada de uma vez só, como um grande filme.

⁷ Matéria “Netflix: Is streaming killing the cinema industry?” em : <https://www.bbc.com/news/av/business-47336214> Acesso em: 20/03/2020

tão análogas à estes dois dispositivos. Em uma suposta modernidade marcada pelo fato de que “você pode assistir no seu tempo”, se observa em alguma escala, a ideia de que “você precisa assistir exatamente nesse momento” – fazendo referência à um comportamento esportivo de um momento pré-*streaming*. Por outro lado, tal como denota a própria complexidade advinda da Teoria Ator-Rede de Latour (2012), fica claro como o próprio comportamento social das audiências afeta a forma como tais obras passam a ser pensadas, tanto em seus aspectos constitutivos da narrativa como quanto seu formato de lançamento dentro das plataformas.

4 CONSIDERAÇÕES

Dentro do presente artigo pudemos discutir alguns dos elementos pela qual *Stranger Things* e *WandaVision* conseguem se referir à essa afeição nostálgica do público em consumi-la. Elementos que vão desde a proposta estética, passando pelas representações da tecnologia analógica e chegando até a forma como essas séries são assistidas. Assim, não é superficial afirmar que tais questões apontam para uma complexificação da discussão da “obsolescência das tecnologias analógicas” em prol de uma “primazia do digital”. Fica bastante evidente que essa transição carrega muitos mais hibridismos e imbricamentos do que o discurso fatalista de “morte do analógico” pode contemplar. A “experiência analógica” e/ou nostálgica passam a ser *comodities* amplamente desejadas pelo público, enquanto cresce sua saturação com o digital.

De tal forma, se fazem compreensíveis os motivos pelos quais *Disney+* e *Netflix* se mostram desejanter deste tipo de conteúdo em seu catálogo, demonstrando inclusive agência por parte do espectador em afetar a grade de conteúdo destas plataformas. Vale ressaltar, que, principalmente no caso da Netflix, estas intencionalidades estão presentes desde o momento de concepção de suas séries. Afinal, *Stranger Things* foi escolhida para ser produzida a partir da utilização de dados de navegação de seus próprios usuários⁸ que se mostravam interessados por consumir produções situadas na década de 1980 e com um clima nostálgico típico de obras como *E.T. – O Extraterrestre* e *Gremlins*.

A busca por essas empresas produzirem séries e filmes passados em períodos mais analógicos certamente atenua e, de certa forma, anestesia o espectador dos fluxos cada vez mais rápidos da tecnologia – ao permitir que ele se transporte por alguns momentos para um “tempo mais simples”. Nos é evidente, como efeito contrário, que uma série futurista e focada na

⁸ <https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2016/08/02/stranger-things-e-o-uso-de-algoritmos-pela-netflix.html> Acesso em: 17/04/2021

tecnologia como *Black Mirror* (CHARLIE BROOKER, CHANNEL 4, 2011-14, NETFLIX, 2016-) pode gerar uma saturação do espectador com a sua própria realidade. Não por coincidência, o bordão “isso é muito *Black Mirror*”⁹ passou a ser empregado para fazer comentários cínicos, irônico e/ou pessimistas sobre eventos da contemporaneidade.

Por fim, acredito ainda ser muito cedo dentro da discussão sobre o futuro do *streaming* para afirmar se as proposições metafísicas sobre a relação entre humanidade e tecnologia analógica de Iris Du (2018) e Jonathan Sterne (2006) se aplicam. Talvez, como eles afirmam, o ser humano nunca se acostume completamente com a experiência digital – e continue emulando alguns aspectos advindos de uma tecnostalgia analógica independente do nosso momento tecnológico. Entretanto, ressalto que estamos em um estágio de transição tecnológica, tal qual estivemos em 1950 (com o advento da TV) e 1980 (com a entrada do digital) - não à toa períodos referenciados respectivamente em *WandaVision* e *Stranger Things*. Talvez, quando a tecnologia *streaming* estiver consolidada de forma hegemônica, passaremos a ter mais obras nostálgicas do período digital *pré-streaming*, nos anos 1990 e 2000. Por mais que não seja nosso objetivo especular sobre as incertezas do futuro, se há algo que os estudos de nostalgias nos permitem afirmar é que hoje sempre será um passado mais simples de um amanhã mais complexo.

REFERÊNCIAS

BOYM, S. **The Future of Nostalgia**. New York: Basic Books, 2001.

CAMPOPIANO, J. Memory, Temporality & Manifestations of Tech-Nostalgia. **Preservation, Digital Technology & Culture** (PDT&C), 43(3), 75-85. 2014.

CASTELLANO, M; MEIMARIDIS, M. Produção televisiva e instrumentalização da nostalgia: o caso netflix. Revista **GEMInIS**, São Carlos, UFSCar, v. 8, n. 1, , jan. / abr. 2017, p.60-86.

CASTLEMAN, H.; PODRAZIK, W. **Watching TV: Six Decades of American Television**. NY: Syracuse University Press. 2010.

DU, I. **Tose-Tinted Screens and Ruined Dreams**. Digital Decay and Nostalgia on Netflix. Master Thesis, Faculty of Humanities. Utrecht University, 2018.

DUYVENDAK, J. W. **The Politics of Home** – Belonging and Nostalgia in Western Europe and the United States. London: Palgrave Macmillan, 2011.

GRAINGE, P. Nostalgia and style in retro America: Moods, and modes, and media recycling. **The Journal of American Culture**, v. 23, n. 1, p. 27, 2000.

⁹ <https://www.museudememes.com.br/sermons/isso-e-muito-black-mirror/> Acesso em: 17/04/2021

HALLINAN, B & STRIPHAS, T. Recommended for you: The Netflix Prize and the production of algorithmic culture. **New Media Society**, v.23, 2014.

LATOUR, B. **Reagregando o Social: uma introdução à Teoria Ator-Rede**. Salvador: EDUFBA, 2012.

NIEMEYER, K. Introduction: Media and Nostalgia in **Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present And Future**. London: Palgrave Macmillan, 2014, p.1-2.

MOTTA, L. **Análise Crítica da Narrativa**. Brasília: Editora UNB, 2013.

SCHREY, D.. “Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation. in NIEMEYER, K. **Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future**. London: Palgrave Macmillan, 2014, p.28-38.

SMITH, L. “A Nice Home at the End of the Cul-de-sac”: Hawkins as Infected Postmodern Suburbia. in **Uncovering Stranger Things: Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series**, McFarland Company, North Carolina. 2018 p.215-234.

STERNE, J. The Death and Life of Digital Audio. **Interdisciplinary Science Reviews**, 31(4), 2006, pp. 338–348.

STRANGER Things. (Temporada 1-3) Criação, Direção e Produção: Irmãos Duffer. Intérpretes: Winona Ryder, David Harbour, Finn Wolfhard, Millie Bobby Brown, Gaten Matarazzo, Caleb MacLaughlin, Noah Schnapp, Sadie Sink, Natalia Dyer e Charlie Heaton. Estados Unidos: Netflix, 2016-2020.

WANDA VISION. (Temporada 1). Criação: Jac Shaeffer. Direção: Matt Shakman. Produção: Chuck Hayward. Intérpretes: Elizabeth Olsen, Paul Bettany, Debra Jo Rupp, Fred Melamed, Kathyn Hahn, Teyonah Parris, Randall Park , Kat Dennings e Evan Petters. Estados Unidos: Disney+, 2021.

WETMORE JR., K. Introduction: Stranger (Things) in a Strange Land or, I Love 80s? in **Uncovering Stranger Things: Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series**, McFarland Company, North Carolina. 2018 pp. 1-7.

WILLIAMS, R. **Post-Object Fandom: Television, Identity and Self-Narrative**. Bloomsbury: Londres, 2015.

Submetido: 21/04/2021

Aceito: 02/05/2022