dispositiva
Revista Interinstitucional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC Minas e da UFMG
PUC Minas
UFMG

MODALIDADES DA NOSTALGIA NO CINEMA: UMA *FLÂNERIE* PELO EFEITO HOLLYWOODIANO NA "NOSTALGIZAÇÃO" DAS NARRATIVAS

TYPES OF NOSTALGIA IN CINEMA: A FLANEUR THROUGH THE HOLLYWOOD EFFECT ON THE "NOSTALGIZATION" OF NARRATIVES

Maximiano Duval da Silva Cirne[1]
Gustavo Daudt Fischer[2]

Resumo
A palavra "nostalgia" amadureceu como conceito a partir do século 20, atrelando-se a dimensões culturais e apresentando-se como força simbólica capaz de conectar narrativas de diferentes tempos. Ao considerar o cinema hollywoodiano como um dos vetores mais significativos no imaginário contemporâneo ocidental, propomos – a partir de um movimento de pesquisa mais amplo de *flânerie* – cinco modalidades da "nostalgização" da narrativa em filmes: Referências; Sequências, reimaginações e refilmagens; Reconstrução de época; Efeitos visuais; e Trilha musical. Essas modalidades revelam uma atenção técnico-estética da indústria que produz uma nostalgia em que o passado (sobre)vive mais como um produto readaptável do que como lembrança interrogante do tempo que se vive.

Palavras-chave
Nostalgia; Cinema; Hollywood; Flânerie

Abstract
The word "nostalgia" matured as a concept from the 20th century onwards, becoming linked to cultural dimensions and presenting itself as a symbolic force capable of connecting narratives from different times. Considering Hollywood cinema as one of the most significant vectors in the contemporary Western imagination, we propose – based on a broader research movement of flânerie – five modalities of the "nostalgization" of narrative in films: References; Sequences, reimaginings and remakes; Period reconstruction; Visual effects; and Musical score. These modalities reveal a technical-aesthetic attention from the industry that produces a nostalgia in which the past (over)lives more as a readaptable product than as a questioning memory of the time being lived.

Keywords
Nostalgia; Cinema; Hollywood; *Flaneur.*

1 Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), maxcirne2@gmail.com, https://orcid.org/0000-0002-8142-4758, http://lattes.cnpq.br/3327300302160255.
2 Doutor em Ciências da Comunicação, Professor do Departamento de Comunicação e do PPGCOM da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), gustavo.fischer@ufrgs.br, https://orcid.org/0000-0001-5794-7033, http://lattes.cnpq.br/6063859084730300.

// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e37738

Introdução

A trajetória da nostalgia apresenta um longo caminho de transformações em pouco mais de três séculos. A palavra possui etimologia grega e articula os vocábulos *nostos* (volta para casa) e *algos* (dor). Foi cunhada como um termo médico em 1688 por Johannes Hofer, sendo associada a uma doença recorrente no Exército, conhecida como "saudade de casa" (Boym, 2017; Botelho, 2022; Starobinski, 2016). 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 ao receberem a notícia de que voltariam para sua pátria.

No fim do século 19, a nostalgia foi renegada enquanto categoria clínica e passou a ser cada vez mais associada à dor provocada pela passagem do tempo. O transtorno nostálgico poderia ser suscitado, por exemplo, pelo falecimento de um ente querido ou pela modificação irreparável de um lugar conhecido. "O que o sujeito lamenta, nesses casos, é a transformação do presente em passado" (Natali, 2006, p. 28). Distanciando-se do viés psicológico, a palavra "nostalgia" apresentou um renascimento na segunda metade do século 20, quando adquiriu contornos mais suaves, deixando de simbolizar a tristeza pela separação física ou temporal para se tornar uma outra forma de se relacionar com a memória. Niemeyer (2018) define a sensação nostálgica como o desejo agridoce por tempos e espaços do passado.

A partir da década de 1970, a mercantilização da nostalgia se expandiu nos Estados Unidos e, consequentemente, causou reverberação no mundo todo. Esse período é apontado nos estudos de Grainge (2000) como uma "emergente fascinação retrô"; e de Cross (2015), enquanto "nostalgia consumida". Nessa conjuntura, instaura-se o que Ribeiro (2018) chama de mercado da nostalgia: a comercialização de objetos e de narrativas que, de uma forma emocional e afetiva, remetem ao passado. Através da produção de inúmeros produtos culturais, a expansão capitalista do consumo é favorecida por uma forma de saudosismo, fazendo da nostalgia uma força simbólica capaz de conectar narrativas de diferentes tempos. Leggatt (2021) argumenta que estamos experienciando uma onda nostálgica que dominou a mídia, a cultura e a política contemporânea. Logo, os produtos culturais são pensados para serem propagados entre grupos de pessoas de uma mesma faixa etária, que compartilham as lembranças de uma mesma época, e também as mesmas memórias midiáticas. Tal perspectiva adotada no campo midiático associa a nostalgia com uma proposta de levar ao público uma sensação de bem-estar[3] . Em uma conjuntura acelerada na vida contemporânea, os produtos que oferecem conforto, pertencimento e identificação tendem a chamar a atenção.

3 Boym (2002) desenvolveu seus estudos a partir da dicotomia entre a "nostalgia reflexiva" e a "nostalgia restauradora". A primeira categoria é pessoal, investe no devaneio e exalta a si mesma através da arte, da literatura e da música. Entende que o passado é irrecuperável e deleita-se com sua distância enevoada. Por outro lado, a nostalgia restauradora busca restaurar uma ordem mais antiga ao reforçar contos de glória do passado. Esse pensamento acaba por fabricar mitos antimodernos, promover o retorno de símbolos nacionais e investir em teorias de conspiração. Apesar de termos conhecimento sobre os prejuízos deste tipo de nostalgia, a pesquisa em questão pretende focar na outra vertente apresentada por Boym: o lado reflexivo, delirante e crítico associado à arte. Essa nostalgia de caráter afetivo se relaciona com os produtos da cultura pop, sendo capaz de instaurar um mercado que estimula o consumo de memórias agradáveis.

Considerando o cinema hollywoodiano como um dos vetores mais significativos no imaginário contemporâneo ocidental, apresentamos – a partir de um excerto de produções cinematográficas que compõem um movimento de pesquisa mais amplo de *flânerie* – cinco modalidades do que seria uma "nostalgização" da narrativa em filmes. Assim, apresentamos as características técnico-estéticas organizadas nas modalidades denominadas como Referências; Sequências, reimaginações e refilmagens; Reconstrução de época; Efeitos visuais; e Trilha musical. Propomos, em conclusão, que as modalidades convergem no cinema hollywoodiano no acionamento de uma nostalgia por vezes "confortável" e "higienizada", mercadologicamente sedutora a um provável desejo de negação sobre um complicado presente e temido futuro.

A *flânerie* pelo cinema hollywoodiano como acionamento metodológico

A fim de dar conta da articulação entre nostalgia e cinema, realizamos uma *flânerie* na busca de mapear exemplos de como a nostalgia se tornou um combustível para diversos projetos audiovisuais. A *flânerie* enquanto procedimento metodológico tem sua inspiração no personagem *flâneur*, criado por 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". Dessa forma, com um caminhar à deriva, pode-se encontrar tanto elementos visíveis quanto subjetividades escondidas que fazem parte daquele *lugar*.

Nesse sentido, tomamos o setor cultural do cinema como uma cidade virtual na qual percorremos aleatoriamente os caminhos oferecidos, contemplando as habitações do local, como foram construídas e como estão dispostas na paisagem. Durante esse caminhar deambulante, 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). Por se tratar de uma pesquisa exploratória, a *flânerie* realizada pressupõe uma indisciplina no que se refere a métodos estritos e se torna, portanto, o processo de trilhar caminhos, desviar, observar e cartografar os achados, culminando em um aprendizado com o percurso realizado, sendo um exercício metodológico desprendido, livre e que se deixa afetar. Montaño (2012) defende a *flânerie* como metodologia para abordar a paisagem audiovisual contemporânea, uma vez que estas paisagens se apresentam cada vez mais complexas em suas manifestações e por demandarem uma ação do seu observador.

Operacionalmente, a *flânerie* neste estudo foi realizada a partir de três movimentos. O primeiro consistiu na circulação exploratória por diferentes produções cinematográficas buscando identificar marcas temporais, sonoras, visuais, narrativas e intertextuais. O segundo correspondeu à catalogação dos achados em uma planilha,

na qual foram registrados título, ano de lançamento, país de origem e observações relativas às marcas encontradas. O terceiro consistiu no agrupamento interpretativo das recorrências observadas na planilha, resultando na apresentação de cinco modalidades.

Na primeira etapa, vagamos na condição de *flâneur* observando esse "lugar cinematográfico", composto por diversas produções audiovisuais hollywoodianas e suas relações com a nostalgia, sem buscar dar conta de todo universo referente à temática proposta, mas apresentar um panorama de obras culturais que se valem dessa relação. Deixamo-nos afetar pela experiência durante a exibição dos filmes, considerando desde aspectos visíveis até subjetividades. Utilizando as lentes de *flâneur*, mantivemo-nos atentos às marcas técnicas da ordem cinematográfica, buscando demarcar lugares sonoros, visuais e da ordem do roteiro, que colocam um tempo inscrito nas imagens, além de observar o que essas marcas provocam, num processo de relacionamento com um conjunto de lembranças que ativa interpretações superestimadas do passado. Essa relação nostálgica se revela por meio da sensibilidade com o ambiente analisado, podendo ser apresentada através de elementos constituintes de uma produção cinematográfica. Num exercício de desmontar e montar, fazendo anotações e identificando elementos, buscou-se extrair sentidos das imagens, a fim de reconhecer as modalidades de construção nostálgica que ali se fazem presentes.

É importante esclarecer que a presença de elementos cuja característica material, ou de outra ordem, esteja vinculada a uma existência *anterior* (cronologicamente "do" passado, por assim dizer) não é tomada como sinônimo automático de nostalgia. Uma obra pode recorrer a referências históricas e culturais, sejam intertextuais ou estéticas, sem necessariamente produzir uma experiência nostálgica. Assim, a "nostalgização" é compreendida aqui como uma operação que ultrapassa a simples recuperação de elementos pretéritos e mobiliza esses elementos de modo a favorecer reconhecimento, identificação afetiva, idealização, pertencimento ou desejo de retorno em relação a determinado repertório cultural.

Desse modo, durante o percurso exploratório da *flânerie*, foram observados diferentes elementos presentes nas produções cinematográficas, considerando suas dimensões visuais, sonoras, narrativas e intertextuais. Para a organização dos achados, foram considerados quatro aspectos principais agindo em coalescência: a identificação de marcas temporais ou culturais que remetiam ao passado; o modo como esses elementos eram mobilizados pela obra; e, por fim, seu potencial de articulação com repertórios de memória cultural e afetiva. Dessa forma, a presença de um elemento relacionado ao passado não foi tomada automaticamente como evidência de nostalgia, mas analisada a partir da maneira como esse elemento se articula à narrativa e à experiência cinematográfica. Foi justamente a recorrência dessas diferentes formas de mobilização do passado que permitiu, posteriormente, agrupar os procedimentos observados nas cinco modalidades de "nostalgização" identificadas neste estudo.

Após o movimento exploratório, dotado de um caminhar errante, reunimos os dados em uma tabela[4] no Google Docs. Essa escolha pode parecer contraditória,

4 A planilha completa está disponível para consulta no link: https://tinyurl.com/uhnzws8v

// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e37738

entretanto, fez-se necessária uma organização de tal volume levantado durante a deambulação. O intuito da planilha foi catalogar as obras em que, de diferentes maneiras, o sentimento nostálgico ecoa na sua atmosfera narrativa. Registrou-se o nome do filme em português, o ano de seu lançamento, o país de origem e uma breve anotação sobre as marcas nostálgicas encontradas. Quando atingimos o total de 130 títulos listados, entendemos que era o momento de diminuir os esforços nesta etapa, visto que os objetos e os produtos nostálgicos são inesgotáveis, sendo uma marca cultural contemporânea. A *flânerie*, portanto, não pretende produzir uma classificação exaustiva nem estatisticamente representativa das formas de nostalgia no cinema, mas construir um mapa exploratório de procedimentos recorrentes de relação com o passado.

O volume obtido teve seus dados analisados, inicialmente data de produção e país de origem, permitindo realizar algumas inferências. Dos 130 filmes que integram o levantamento exploratório desta pesquisa, 110 foram produzidos nos Estados Unidos, correspondendo a 84,62% do total. Os 20 filmes restantes (15,38%) são provenientes de diferentes países: Itália (1), Irlanda (1), México (1), Canadá (1), Brasil (4), França (5) e Inglaterra (7). A predominância estadunidense não foi estabelecida previamente como critério de seleção, mas emergiu do próprio percurso exploratório e conduziu ao recorte posterior da análise que levou em consideração o contexto específico do cinema hollywoodiano.

Ao observar a listagem, também foi possível entender o período no qual os filmes nostálgicos parecem ter se multiplicado na cultura contemporânea. A maior parte deles são longas-metragens de caráter ficcional lançados depois dos anos 2000, com maior incidência a partir de 2016. Na planilha, 100 dos 130 filmes foram produzidos depois de 2016, constituindo 76,92% do total. Essa intensidade relativamente recente tem sido alertada por alguns autores, como Reynolds (2012), que aponta os anos 2000 como o marco do fenômeno na cultura. "Ao invés de ser sobre si mesmo, os 2000's tem sido sobre todas as décadas anteriores acontecendo novamente e ao mesmo tempo" (Reynolds, 2012, p. X). Apesar de a avaliação proferida pelo autor compreender a primeira década do milênio, parece-nos que a retroalimentação das próprias mídias por suas histórias permanece validada nos tempos atuais.

Uma forma de refletir sobre essa possível proliferação é situar o lançamento de *Stranger things* (2016-2025), seriado que alia a saudade pela década de 1980 e a saudade da própria mídia por seu passado de produções audiovisuais, uma vez que faz referência a outros de seus produtos, como os filmes *Alien*: *O oitavo passageiro* (1979), *Uma noite alucinante: A morte do demônio* (1981), *O enigma do outro mundo* (1982), *E.T. - O extraterrestre* (1982), *Chamas da vingança* (1984), *Os Goonies* (1985) e *Conta comigo* (1986). A primeira temporada reúne elementos dessas produções, tendo ainda astros da década homenageada no elenco, como Winona Ryder e Matthew Modine. São esses detalhes que fazem, conforme Joseph Vogel (2018, p. 14), "o seriado parecer não apenas ambientado nos anos 80, mas sendo dos anos 80, como se os criadores de alguma forma tivessem capturado a era numa garrafa". O resultado é uma imersão na cultura

pop da década homenageada a partir da vinheta de abertura, da tecnologia, da música e de efeitos visuais que contribuem para o despertar de um sentimento nostálgico. 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, provaram ser particularmente cativantes". Há insinuações, inclusive, de que a série teria sido encomendada pela Netflix após a análise de dados referentes ao consumo dos usuários por produções oitentistas[5] . Mesmo tendo casos anteriores, posicionamos o seriado da Netflix como um ponto de atenção que tensiona nossa cartografia de filmes, dentro de uma variedade de produções subsequentes que se utilizam de uma sedução por meio da nostalgia.

Conforme o aumento expressivo desses projetos nos últimos anos, é possível intuir o nascimento de uma tendência na indústria cinematográfica, que percebe o sucesso – e consequentemente o interesse do público – por um tipo de cinema que mobiliza elementos nostalgizantes. Para tentar compreender a origem desse fenômeno, nos concentramos no país de origem dos filmes reunidos na planilha. Foi possível perceber que, apesar de integrarem a lista produções de diferentes países, a maioria advém dos Estados Unidos, mais precisamente Hollywood. Por consequência desses aspectos, passamos a empreender uma aproximação dessa filmografia ficcional estadunidense com o legado deixado por filmes como *Tubarão* (1975) e *Guerra nas estrelas* (1977), marcos inaugurais dos *blockbusters,* entendendo que nesse modelo reside uma probabilidade de um diálogo com a nostalgia.

Para compreender esse termo, é preciso analisar o contexto histórico. Depois do fim da era de ouro de Hollywood (1920-1940), observou-se nas décadas seguintes o desmantelamento da integração vertical entre produção, distribuição e exibição por parte dos estúdios cinematográficos, o que acarretou em um longo período de instabilidade (Silva, 2016). A indústria hollywoodiana gradativamente enfrentou a crise e ganhou força com o *blockbuster*, restabelecendo-se economicamente através de uma reconfiguração estética e mercadológica voltada para as massas. *Blockbuster* seria, conforme Sabadin (2018, p. 148), "filmes grandiosos, com altos custos de produção, destinados a plateias numerosas, a serem distribuídos com pesadas campanhas publicitárias". Nesses casos, os custos de produção (locações, cachês, equipe técnica, efeitos especiais) chegam a ser superados pela divulgação, cujo intuito inicial é levar o público aos cinemas e, em um segundo momento, fazê-lo adquirir produtos temáticos, como brinquedos, roupas e acessórios diversos.

Mesmo inauguradas na década de 1970, as lógicas mercadológicas de *Tubarão* e de *Guerra nas estrelas* podem ser observadas na produção estadunidense contemporânea: uma produção *mainstream* que assume a posição de carro-chefe de uma indústria fortemente integrada a uma cadeia de consumo midiáticos. Sua influência foi tamanha que estruturou a indústria para dali em diante, na medida em que a produção hollywoodiana permanece sendo marcada por continuações e refilmagens. Embora lançados nos últimos 25 anos por Hollywood, vários desses filmes que

5 Ver artigo Brito; Queiroz; Venturelli, 2020.

// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e37738

integram a planilha adotam o formato do *blockbuster* (alto custo de produção, pesadas campanhas publicitárias, direcionamento para plateias massivas e fabricação de toda sorte de produtos culturais associados à marca ou à franquia).

Dos 110 longas-metragens oriundos dos Estados Unidos, que compõem a listagem, cerca de 60% podem ser considerados *blockbusters* ou apresentam partes significativas dessa estrutura. Reforçamos que a predominância estadunidense foi um achado do levantamento, e não uma imposição inicial do *corpus*. Dessa maneira, a concentração do corpus desloca-se de uma eventual limitação acidental do estudo, para passar a ser incorporada como uma especificidade de dimensão analítica: interessa-nos identificar, na filmografia da indústria hollywoodiana *mainstream*, pistas audiovisuais concernentes à convocação de seu repertório histórico e cultural como matéria-prima para novas narrativas.

Modalidades da nostalgia no cinema hollywoodiano

Depois da execução da *flânerie*, foi possível identificar, em diferentes narrativas cinematográficas, as similaridades e as diferenças nos processos adotados de "nostagização". Para tentar dar conta dessas variações, observamos a nossa planilha e reconhecemos aproximações nos processos técnicos, estéticos e narrativos dessas produções (a maioria *blockbusters* hollywoodianos). Esse procedimento permitiu realizar inferências a respeito de modalidades da representação nostálgica no cinema e, desse modo, agrupar suas práticas da seguinte maneira: Referências; Sequências, refilmagens e reimaginações; Reconstrução de época; Efeitos visuais; e Trilha musical. As cinco modalidades não devem ser compreendidas como categorias estanques ou como evidências automáticas de nostalgia. Tratam-se de procedimentos recorrentes por meio dos quais identificamos como o cinema hollywoodiano – em especial – tem estabelecido relações com repertórios culturais do passado. A dimensão nostalgizante desses procedimentos depende da maneira como são articulados à narrativa, à estética e aos repertórios compartilhados pelos espectadores. Todos esses processos foram desenvolvidos com detalhes em tese [6] para o Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), entretanto, abordaremos um pouco sobre cada um deles, oferecendo exemplos de filmes que, apesar de apresentarem mais de uma característica, sendo possível frequentar várias modalidades, destacam-se especialmente por um processo de representação nostálgica no cinema.

3.1 Referências

As ocorrências nostálgicas mais frequentes são relacionadas à utilização de referências a produtos da cultura pop, ou seja, imagens dentro de imagens. Neste artigo, vamos entender referência como qualquer elemento visual ou sonoro inserido

6 A tese "A construção da nostalgia no cinema: Uma análise sobre a nostalgicidade em Jogador no 1" está disponível em: https://repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/13559.

// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e37738

em uma obra cinematográfica que remete a outro produto cultural. Para Baitello (2005), as imagens que povoam nossos meios imagéticos se constituem, principalmente, a partir de ecos, repetições e reproduções de outras imagens. As referências funcionam como uma retroalimentação para a cultura pop, cuja definição de Soares (2014) ajuda a perceber sua vocação para o diálogo com as referências nostálgicas:

> Atribuímos cultura pop, ao conjunto de práticas, experiências e produtos norteados pela lógica midiática, que tem como gênese o entretenimento; se ancora, em grande parte, a partir de modos de produção ligados às indústrias da cultura (música, cinema, televisão, editorial, entre outras) e estabelece formas de fruição e consumo que permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante (Soares, 2014, s/p.)

Um dos diretores que mais utiliza referências da cultura pop ao retrabalhar imagens, geralmente em reverência a filmes que o influenciaram durante o processo criativo, é Quentin Tarantino. Sua experiência durante a juventude como balconista de uma videolocadora aparece como prova irrefutável de suas influências. A maior parte das referências prestadas pelo diretor são oriundas da década de 1980, justamente o período em que trabalhou na *Video Archives* e praticamente assistiu todos os títulos do catálogo. Em *Pulp fiction* (1994), quando o diretor recria uma cena de dança de forma semelhante à do clássico 8 ½ (1963), observamos uma imagem que foi idealizada por meio de outra imagem, portanto uma referenciação (FIG. 1). Já em *Kill Bill – Volume* 1 (2003), por exemplo, reúne vários momentos do cinema asiático, principalmente filmes de samurai e da máfia japonesa, sendo praticamente uma nova versão do longa-metragem *Lady Snowblood* (1973). Entretanto, a presença de referências não implica necessariamente nostalgia. O reconhecimento de uma referência pode funcionar simplesmente como recompensa intertextual ao espectador familiarizado com determinado repertório. A dimensão nostálgica emerge quando esse reconhecimento se articula a uma relação afetiva com o passado cultural mobilizado.

Figuras 1 e 2 – Exemplo de referência no cinema



Fonte: Frames de *8 ½* e *Pulp fiction.*

O despertar do sentimento nostálgico varia conforme a relação do espectador com os produtos culturais referenciados. Essa é a tônica de diversas produções,

inclusive do longa-metragem *Os mercenários* (2010), uma celebração aos filmes de ação da década de 1980 e do início dos anos 1990. Ao reunir os astros do período, mesmo que sob o pretexto de uma nova trama, a intenção é despertar a nostalgia em quem cresceu tendo Sylvester Stallone, Jason Statham, Jet Li, Dolph Lundgren, Bruce Willis e Arnold Schwarzenegger como seus heróis de infância e adolescência. O filme articula diferentes elementos potencialmente nostalgizantes: os atores associados a uma determinada época, o gênero cinematográfico vinculado às memórias de seu público, o retorno de astros que haviam ocupado posições de destaque no cinema de ação, o acionamento de um repertório geracional e o reconhecimento desses elementos pelos espectadores familiarizados com esse universo cultural. A nostalgia, nesse caso, não se restringe à recuperação de personagens ou de uma narrativa específica, mas envolve a reativação de todo um imaginário cinematográfico associado a determinado período. Ao reunir esses elementos em uma nova produção, o filme também transforma a memória cultural em recurso de circulação e consumo, comercializando não apenas uma nova história de ação, mas o reconhecimento e a familiaridade proporcionados por um passado cinematográfico compartilhado.

A reelaboração de imagens do passado também pode ser encontrada em *Jogador nº 1* (2018), sendo provavelmente um dos longas-metragens recordistas em referências, com diversas associações a desenhos animados, livros, histórias em quadrinhos, filmes e jogos de videogame, tendo algumas delas praticamente escondidas (*easter eggs*). Grande parte dessas referências remete à produção cultural das décadas de 1970, 1980 e 1990, períodos que atravessaram a infância e a adolescência de parcela significativa dos indivíduos que compõem o público adulto contemporâneo. Dessa forma, mais do que operar como simples referências intertextuais, esses elementos podem assumir uma dimensão nostalgizante ao mobilizar repertórios culturais associados às experiências e às memórias de uma determinada geração. No entanto, requer um conhecimento cultural prévio para tirar proveito e conseguir usufruir de tal construção imagética.

3.2 Sequências, reimaginações e refilmagens

Um resgate do passado também ocorre na elaboração de novas aventuras para personagens que fizeram sucesso em décadas anteriores. O caráter nostálgico nas continuações se apresenta, principalmente, quando há um largo intervalo entre as produções. Esse fato demonstra uma vontade de desenvolver ou de reativar uma franquia, aproveitando-se justamente do engajamento saudoso dos fãs. Um desses casos é *Top gun*: *Maverick* (2022), lançado 36 anos depois do original, que evoca a nostalgia a partir do retorno dos personagens e suas manobras eletrizantes pelos ares (FIG. 3). Também recria cenas do original, como Tom Cruise em sua motocicleta, os caças ao pôr do sol e a partida esportiva dos pilotos à beira da praia.

Incluímos, nesta modalidade, o que estamos denominando como reimaginações (ou *reboot*), considerados capítulos diferentes para histórias que se encontram no imaginário afetivo do público. Segundo Dowd *et al*. (2015), *reboot* é uma reimaginação

por completo ou parcial de uma obra, sem estar vinculada à continuidade, conceito ou cânone da original. Podemos citar *Caça-fantasmas* (2016), numa versão em que o time protagonista é composto apenas por mulheres; e *Jumanji*: *Bem-vindo à selva* (2017), que troca o jogo de tabuleiro pela realidade virtual do videogame (FIG. 4).

Ainda neste contexto de reviver experiências, é preciso destacar as refilmagens, que também são chamadas de remakes, apoiando-se em contar novamente uma história já desenvolvida no cinema. "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). São inúmeros exemplos, vide Convenção das bruxas (2020), Duna (2021), *Amor sublime amor* (2021) e as produções *live-action* dos clássicos animados da Disney (FIG. 5), lançadas a partir de 2015 com Cinderela.

Figuras 3, 4 e 5 – Exemplos de continuação, reimaginação e refilmagem



Fonte: Cartazes dos filmes *Top gun: Maverick; Jumanji – Bem-vindo à selva; e Cinderela.*

3.3 Reconstrução de época

O efeito da nostalgia também pode ser instaurado por meio de um conjunto temático de elementos visuais e sonoros, cujo intuito é reproduzir uma época, geralmente associada à saudade de um período temporal (infância e adolescência, em muitos casos) ou o contexto histórico e cultural de uma década (por exemplo, 1970, 1980, 1990, etc.). Essa reconstrução se abastece do passado a partir de um olhar romantizado, trazendo imagens *douradas* dessas memórias e relegando tudo aquilo que pode manchar essa idealização. O cinema articula sua maquinaria para reforçar certo imaginário compartilhado pelos espectadores enquanto contribui com outras proposições relativas a esse tempo passado.

Nesse sentido, o terror *It* - A coisa (2017) realiza uma reconstrução que mobiliza a nostalgia pela década de 1980. Baseado no livro homônimo de Stephen King, o longa-metragem acompanha um grupo de pré-adolescentes que investiga o desaparecimento de vários jovens na cidade de Derry. Faz-se presente um clima de aventura

infanto-juvenil, tendo a turma de crianças andando de bicicleta por uma cidade interiorana, tomando banho de rio e se unindo para realizar uma corajosa missão: derrotar um vilão sobrenatural, a criatura Pennywise, que costuma aparecer sob a forma de um palhaço assustador.

A reconstrução nostálgica pode ser observada a partir de diversos objetos presentes nas imagens, desde eletrodomésticos e eletroeletrônicos, como rádios toca-fitas, televisores tubo, batedeiras, videocassetes, walkmans e projetores de slides, até automóveis fabricados na década de 1980, que tanto circulam pela cidade quanto permanecem estacionados ao fundo das cenas. Nessa mesma linha, o figurino dos atores é constituído pelo uso de pochetes, bandanas amarradas no pulso, cortes de cabelo com mullets, cuecas brancas cavadas, fones no ouvido, camisetas da banda Anthrax e a popularização do jeans (FIG. 6, 7, 8 e 9). Também é fundamental salientar que a trama original de King transcorre na década de 1950, mas a adaptação cinematográfica optou por deslocar os acontecimentos para o ano de 1989 e conceder um ar de filme oitentista capaz de despertar a memória afetiva do público.

Além dos objetos e do figurino, diversos produtos culturais integram a trama: pôsteres de bandas (New Kids on the Block, The Replacements, Sioux and the Banshees e The Psychedelic Furs); o uso de cartões-postais; cartazes de filmes; máquinas de fliperama; e marquise de cinemas exibindo longas-metragens da década de 1980. As sequências são embaladas por uma trilha musical formada por canções da década homenageada, entre as que ganham mais tempo em cena estão *Dear God* (1986), da banda XTC; *You got it* (*The right stuff*) (1988), da banda New Kids On the Block; e *Bust* a move (1989), do Young MC. Por todos esses motivos, Cooper (2021) situa *It* dentro de uma tendência na indústria cinematográfica que revisita o passado a partir de elementos culturais nostálgicos. Logo, a modalidade que propomos aqui acaba por reunir em tela representações de produtos pop enquanto um processo importante na constituição do legado de uma determinada época.

Figuras 6, 7, 8 e 9 - Cenas destacam objetos e figurinos dos anos 1980



Fonte: Frames de *It – A coisa.*

// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e37738

É importante reforçar que a reconstrução de época não é, por si só, sinônimo de nostalgia. Uma obra pode reconstruir determinado período por razões históricas, narrativas ou estéticas. Para os fins deste estudo, interessa-nos particularmente a reconstrução quando ela articula a ambientação temporal a elementos reconhecíveis de uma cultura midiática e os organiza de modo a favorecer uma relação afetiva com o passado. Em *It – A coisa*, a reconstrução dos anos 1980 não pode ser reduzida exclusivamente à nostalgia, uma vez que a temporalidade também desempenha funções narrativas relacionadas à infância, à memória e ao trauma. Entretanto, a concentração de objetos, músicas, figurinos, tecnologias e referências da cultura pop da década ultrapassa a simples indicação temporal e constrói uma atmosfera cultural reconhecível, capaz de favorecer uma experiência nostalgizante para espectadores que compartilham ou conhecem esse repertório.

A recorrência dos anos 1980 no corpus (*It, Os mercenários, Jogador nº 1 e outros filmes que integram a planilha como Super 8, Mulher Maravilha 1984, O exorcismo da minha melhor amiga, Dezesseis facadas, Air: A história por trás do logo, Lisa Frankenstein, Maxxxine e Thor: Amor e trovão, além do seriado já mencionado Stranger things*) não significa que essa década possua uma propriedade nostálgica intrínseca. Sua presença pode ser relacionada à proximidade temporal com gerações que atualmente se caracterizam como público consumidor de cultura pop e à intensa circulação de seus produtos culturais em diferentes meios. Não são simplesmente os anos 1980 que são nostálgicos; é o conjunto de signos culturais associado à década que é mobilizado como repertório memorial reconhecível.

3.4 Efeitos visuais

Esta modalidade nostálgica se apresenta a partir da reprodução de técnicas cinematográficas antigas. São opções estéticas, como a utilização de preto e branco e a inclusão de gravações em formatos audiovisuais descontinuados como opções profissionais ou amadoras, incluindo 16mm, 8mm ou Super-8, a fim de remeter ao passado ou conferir um teor documental. Atentemos aos filmes *Planeta Terror* (2007) e *À prova de morte* (2007), pertencentes ao projeto *Grindhouse*, que se valem de uma linguagem audiovisual gráfica emuladora dos filmes B exibidos entre as décadas de 1960 e 1980 em sessões duplas ("veja dois filmes pelo preço de um").

Durante toda a exibição, as imagens apresentam riscos verticais típicos de uma cópia gasta dos filmes em película, prática cinematográfica que gradativamente se tornou obsoleta perante o digital. Os efeitos gráficos adotados no projeto *Grindhouse* incluem variações de luminosidade, cortes ríspidos, saturações de cena, saltos de montagem, falhas no áudio, trechos faltantes e mudanças de registro de cor de um rolo para outro. Temos, inclusive, a notificação de "rolo perdido" quando, em *Planeta terror*, os personagens El Wray e Cherry começam a fazer sexo: a imagem treme, os negativos aparecem nos dois cantos da tela e a projeção trava. Surge o aviso de "ROLO PERDIDO - Desculpe pelo inconveniente. Gestão do cinema". A sensação é de que a cena ficou quente demais e o próprio filme derreteu no carretel do projetor.

Tais escolhas estéticas procuram gerar um construto da medialidade do dispositivo audiovisual anacrônico.

Efeitos digitais adicionados na pós-produção podem também representar uma das presenças da nostalgia audiovisualizada no cinema. Entre variados fatores, a fotografia cinematográfica cuida da iluminação, do enquadramento e da composição em cena. Na mesa de edição, também pode se envolver na correção das cores e nos ajustes finos da imagem. Todo esse processo, muitas vezes aliado à direção de arte, colabora para a construção de uma atmosfera visual ao projeto, sendo capaz de contribuir para o despertar nostálgico. Com fotografia solar, o filme *Pearl* (2023) é uma homenagem ao cinema do início do século 20. As imagens são tratadas tecnicamente para adotar uma estética *technicolor* a partir do uso de cores bastante saturadas que remetem ao visual de obras como E o vento levou... (1939). Também há referências a outros filmes, como uma cena inspirada em *O mágico de Oz* (1939), na qual a protagonista dança apaixonadamente com um espantalho. Temos a reconstrução gráfica de uma época retratada pelo cinema e também referências a esse período através da paixão da protagonista pelos filmes e o seu sonho de ser atriz. Ao término, o longa-metragem ainda utiliza o clássico letreiro "The end" no meio da tela, um grafismo audiovisual característico das produções hollywoodianas do período celebrado (FIG. 10). Embora tais escolhas cumpram uma função narrativa/estética, também mobilizam procedimentos com potencial nostalgizante a partir da recuperação de códigos visuais, referências e convenções reconhecíveis de um determinado período da história do cinema.

Figura 10 - Encerramento de filme contemporâneo com letreiro clássico dos anos 1940



Fonte: *Frame de Pearl.*

3.5 Trilha musical

Ao invés de apostar em referências relacionadas à imagem, a nostalgia ainda tende a ser construída através do som, principalmente na execução de músicas do passado, na maior parte das vezes, aquelas consideradas *clássicas* (que tenha figurado em rankings como mais executadas nas rádios ou vinculadas a discos mais vendidos).

Essa denominação é relevante, pois busca encontrar vínculos de identificação com um vasto público. Nessa modalidade, encaixam-se as cinebiografias musicais, uma vez que representam a história de vida de um artista ou banda junto aos sucessos que marcaram gerações. Recentemente, tivemos casos de filmes que intercalam altas doses de drama com sequências musicais vibrantes, como é o caso de *Rocketman* (2019), que conta a trajetória do cantor Elton John. A música é a motivação principal do projeto, com destaque tanto para as notas instrumentais de diversas canções famosas ao fundo de cenas dramáticas quanto na retratação dos momentos de composição delas e os significados atribuídos para o artista. Também ocorrem diversas reproduções de concertos do cantor com os seus principais hits. A nostalgia, portanto, encontra-se nesse diálogo musical e memorial que ocorre, através do cinema, entre a carreira do artista homenageado e o público que teve sua vida impactada por essas canções.

A nostalgia musical pode ainda ser considerada um ingrediente adicional em alguns filmes, como ocorre em Guardiões da galáxia (2014), no qual o herói Peter Quill/ Starlord costuma estar acompanhado de um toca-fitas, possibilitando explorar uma *mixtape* de clássicos das décadas de 1970 e 1980 (FIG. 11 e 12). Nesse caso, fazendo parte da diegese, a música participa ativamente da construção de sentido, estruturando o tom do filme e organizando a percepção do espectador. Conforme Chion (2021), a música adiciona camadas perceptivas que não estão visíveis na imagem cinematográfica, o que chama de "valor agregado". Assim, as canções trazem consigo memórias culturais prévias que não estão na imagem (ou seja, histórias fora do filme), mas são ativadas pelo som. Outra estratégia ligada à nostalgia tem sido observada em canções antigas que voltam às paradas de sucesso após integrarem projetos audiovisuais de larga bilheteria, como *Bye bye bye* (2000), do grupo N'sync, que viralizou após fazer parte da abertura de *Deadpool & Wolverine* (2024). Logo, a nostalgia musical pode ser compreendida à luz das reflexões de Michel Chion (2021), para quem a música no cinema atua como elemento ativo de significação, agregando valor sensorial e afetivo à imagem.

Figuras 11 e 12 - Peter Quill acompanhado de seu walkman



Fonte: Frame de *Guardiões da galáxia.*

"Nostalgização" das narrativas

A partir das modalidades observadas na seção anterior, podemos inferir que a sedução pela nostalgia nasce por meio de sentidos estimulados pelas imagens, um acionamento proposital e explícito de inspiração na nostalgia, seja através de referências a outros produtos culturais, por meio da reconstrução de uma época, fazendo uso de trilha

musical e de efeitos visuais, mediante um roteiro que aborda questões que envolvam a memória ou através da aposta em refilmagens, continuações e reimaginações de títulos anteriores. Todos esses processos buscam uma "nostalgização" das narrativas", expressão utilizada a partir de Niemeyer (2018), enquanto uma fabricação ininterrupta da nostalgia em bens culturais. No caso deste artigo, entendemos como uma representação nostálgica fabricada pelo cinema, sendo uma das formas que as mídias encontraram para se relacionar com o espectador.

Percebemos, assim, como as produções nostálgicas se tornam um atrativo no balcão de mercadorias, seja das salas de cinemas, seja das plataformas de *streaming*. A partir de inspiração mimética, elementos do passado se tornam intencionalmente objetos de fetiche nas imagens dessas narrativas. Da parte dos espectadores, os construtos produzidos por esses títulos acionam uma espécie de nostalgia "confortável", que colabora para proporcionar um estado de bem-estar, visto que o processo de resgatar imaginários ou elementos gravados na memória coletiva almeja não apenas o reconhecimento do público, mas sobretudo despertar e/ou reafirmar antigos vínculos afetivos com o que está sendo narrado nos filmes e nas séries. Starobinski (2016) comenta essa relação a partir da música, que, mesmo sendo um fragmento do passado, toca nossos sentidos e arrasta consigo inúmeras imagens associadas. Nota-se, assim, o quanto podemos transferir nossas emoções para as obras culturais.

As imagens cinematográficas adquirem um poder de excitar vibrações agradáveis e divertidas, o que as leva a ser uma fonte de prazer da vida humana. O despertar de uma sensibilidade nos espectadores ocorre porque, durante a experiência, avaliamos nossas imagens e nossas vidas em comparação ao que observamos na tela, inclusive como uma possibilidade de reelaboração de nós mesmos. Essa relação com as obras culturais é feita através do que nos toca, nos afeta, nos atravessa. Assim, as narrativas audiovisuais refletem, em diferentes dimensões e gradientes, as nossas histórias e as nossas conversas. De certa forma, traduzem imageticamente a representação do cotidiano, inclusive as memórias pessoais, na busca que o corpo do espectador interaja com as obras cinematográficas.

Bebiano (2006) afirma que a operação nostálgica desenvolve um processo de higienização do acontecido, limpando-o das irregularidades, fazendo parecer completo e coerente, transformando-o em um objeto de atração. Logo, o processo de reconstruir o passado na nossa memória se torna um passado idealizado. As narrativas audiovisuais, ao promover o "retorno" de outros tempos, acabam por favorecer uma romantização das memórias. Segundo Leggatt (2020), ocorre uma estetização do período para o qual o espectador é transportado, tendo aspectos que possam arranhar a imagem cuidadosamente construída deixados de lado. Por vezes, as memórias de outros períodos não partem necessariamente de experiências vividas, podendo se dar também por meio de experiências já midiatizadas. Como aponta Bebiano (2006), pela nostalgia se é capaz de navegar até um passado que jamais foi vivido, mas que é imaginado ou arquitetado a partir de modelos pré-estabelecidos, por meio de uma

// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e37738

memória coletiva sobre tal acontecido. Ou seja, até mesmo quem não viveu o passado retratado em filmes e séries consegue se relacionar com o período e ser seduzido pelo poder do imaginário de um passado. Destacamos que tais imaginários são muito potentes quando audiovisualizados sob as lentes da nostalgia.

Nessa perspectiva, Tavares e Prado (2017) propõem uma dupla abordagem para a relação da memória e a percepção do indivíduo. A primeira seria da ordem do vivido, em que se cruza a experiência pessoal com a memória coletiva; e a segunda abordagem se vale da ordem do não vivido, ou seja, quando a experiência coletiva alimenta a idealização no âmbito individual. Temos a diferenciação entre quem teve a experiência e o conhecimento daquilo retratado pela mídia, identificando-se com a narrativa num movimento de rememoração, e quem não viveu essas memórias, porém, movido pelo apelo e pela inspiração das imagens, de alguma forma se relaciona e é seduzido por esse passado.

Sendo um tempo atravessado por outros tempos, a nostalgia retrabalha as nossas memórias a partir de imagens e imaginários culturais. Quando levada para o audiovisual, incluindo o cinema e a televisão, promove uma reciclagem de restos culturais, devorando e ressignificando imagens anteriores. Pode até mesmo anunciar uma falta de criatividade da indústria que, ao invés de vislumbrar as transformações do futuro, busca convocar referências culturais e imagéticas do passado. Esse movimento talvez seja reflexo da crise enfrentada no século 21, com a polarização política e o esgotamento dos recursos naturais, razões que fazem do futuro algo temível, tornando mais confortável e seguro experienciar as memórias. Ou seja, em um cenário marcado por crises políticas, ambientais e identitárias, a nostalgia pode funcionar como refúgio simbólico diante da incerteza do futuro. Entretanto, essa constante inundação nostálgica, na visão de Ulrich Gumbrecht (2015), gera uma imensa dificuldade em deixar o passado "para trás". Logo, é um passado que dura no presente, nos fazendo observá-lo enquanto uma qualidade que emerge em objetos culturais.

Embora o sentimento nostálgico seja inerente ao ser humano, cuja tentativa de compreensão data do século 17, a nostalgia na cultura parece ter encontrado seu ápice nos últimos anos, tornando-se um sintoma da pós-modernidade, uma epidemia global que coloca em jogo o passado da cultura pop, as nossas próprias memórias e a capacidade de lidar com as transformações da vida. É esse caráter de "nostalgização" vigente que acaba por se diferenciar dos períodos anteriores. Mesmo as tendências culturais sendo cíclicas, num movimento contínuo de revisitação e reinvenção do passado, a intensidade do fenômeno registrada neste século demonstra que a indústria cultural compreendeu o quanto a nostalgia é atrativa e popular, uma vez que o público expressa o interesse em desfrutar de experiências nostálgicas geradoras de bem-estar. Para comprovar tal apreciação, observamos as notícias divulgadas em novembro de 2024[7] , as quais relatam que, pela primeira vez na história do cinema, o ranking das dez maiores bilheterias mundiais do ano é formado, exclusivamente, por sequências de filmes de Hollywood. Nota-se, portanto, que a "nostalgização" trabalha

7 Matérias foram publicadas em diversos veículos de comunicação, entre eles Omelete (https://www.omelete. com.br/bilheteria-usa/bilheteria-primeira-vez-top-1-sequencias). Acesso em: 9 jan. 26.

// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e37738

com obras conhecidas do público, sendo uma vantagem perante o volume cada vez mais expressivo de séries e filmes lançados por ano. Segundo Castellano e Meimaridis (2017), a probabilidade de a audiência aderir a um produto familiar, assegurado por suas memórias, é maior do que algo completamente novo. Assim, a nostalgia a partir das cinco modalidades apresentadas neste artigo passa a ser utilizada como uma estratégia de operacionalização de conteúdos com predileção ao passado.

Algumas considerações

A forma pela qual as histórias são construídas nas imagens audiovisuais, criando um ambiente propício para a produção de sentidos de nostalgia, é o que nos interessou para o desenvolvimento de uma sistematização dos processos cinematográficos nostalgizantes. Destacamos que não foi adotado um viés quantitativo, pois não se trata de identificar mais ou menos nostalgia nos filmes ou indicar uma tendência quantitativa desta ou daquela modalidade em um conjunto de obras estatisticamente relevante. Avaliamos a presença (e consequentemente a intencionalidade inscrita na própria configuração da obra) das modalidades elencadas nas obras culturais, tornando-se uma camada extra na experiência do dispositivo cinematográfico. As cinco modalidades aqui propostas, quando acionadas – mesmo apresentando diferentes intensidades e formas nos filmes – podem operar como estratégias de construção de uma experiência potencialmente nostálgica no público espectador e, para fins de reflexão, pretendem qualificar a compreensão da pesquisa sobre a nostalgia no cinema, na medida em que dão a ver uma espécie de audiovisualidade nostálgica que se constitui esteticamente nos filmes, em especial nas obras do cinema hollywoodiano.

Ao estudar o tema, observamos diferentes formas em que a nostalgia passa a fazer parte do cinema. São utilizados procedimentos técnicos e estéticos de maneira proposital, ou seja, inseridos de forma intencional nas produções, visando atingir uma lógica de consumo existente desde os *blockbusters* da década de 1970 e que visa cada vez mais evocar a nostalgia e os afetos envolvidos. Portanto, o que diferenciaria algo nostálgico de algo que apenas se inspirou em uma estética do passado? Acreditamos que seja a sua intencionalidade, a articulação do uso das diferentes modalidades da nostalgia no cinema e, por fim, o potencial efeito produzido no público a partir das possibilidades de acionamento de memórias e afetos. Reforçamos que o presente estudo analisou a materialidade dos filmes, sem acesso direto à experiência psicológica de cada espectador. Ainda assim, foi possível identificar que Hollywood mobiliza diferentes procedimentos de relação com o passado, mas esses procedimentos não são necessariamente nostálgicos em si mesmos; tornam-se potencialmente nostalgizantes quando articulados a repertórios culturais, afetivos e geracionais reconhecíveis pelos espectadores.

Se, por um lado, a "nostalgização" das narrativas opera como estratégia industrial de reconhecimento e conforto afetivo, por outro, ela carrega uma ambivalência que requer cuidado. Ao reativar imaginários e memórias culturais, o cinema pode tanto reforçar uma estetização higienizada do passado quanto abrir brechas para uma reflexão sobre perdas,

transformações e continuidades históricas. Assim, a nostalgia cinematográfica não deve ser compreendida apenas como sintoma de esgotamento criativo, mas como campo de disputa entre consumo, memória e imaginação social.

Neste artigo, nos atentamos para os sentidos nostálgicos envolvidos por trás das marcas técnico-estéticas da produção cinematográfica. Apesar deste enfoque, estamos cientes de que existem outros processos em que a nostalgia também pode ser evocada nos filmes. Uma delas (inclusive das mais significativas) ocorre através do roteiro, tendo a construção narrativa como potência para evocar as memórias dos personagens – e também dos espectadores. Diante disso, a temática reflete em quem está assistindo, fazendo com que se analise as questões discutidas na tela em contexto pessoal. As técnicas cinematográficas, como trilha sonora, iluminação, montagem, fotografia e efeitos visuais, trabalham para somar ao culto dos momentos saudosos despertados pela história que está sendo contada. Portanto, outras modalidades de representação nostálgica (referentes ao campo do roteiro e da estrutura narrativa, bem como explorar recepções empíricas junto aos espectadores) devem ser abordadas em futuras pesquisas. Também se mostra pertinente analisar como a nostalgia opera em contextos fora do *mainstream*.

Ao propor cinco modalidades técnico-estéticas de representação nostálgica no cinema hollywoodiano, este artigo contribui para um mapeamento operacional de um fenômeno frequentemente tratado de forma difusa nos estudos de mídia, mas chamando a atenção para a apropriação específica da nostalgia no campo da indústria cinematográfica. A sistematização apresentada busca oferecer uma ferramenta analítica capaz de auxiliar próximas investigações sobre a temática, permitindo reconhecer padrões de "nostalgização" para além de casos isolados. Trata-se, portanto, de uma tentativa de organizar criticamente um conjunto de práticas industriais que vêm moldando o audiovisual contemporâneo.

Ao observar as imagens de um volume expressivo de filmes, podemos destacar que a nossa análise identifica a presença de nostalgia – e de seus processos de "nostalgização" – dentro de um movimento social que está atrelado a um espírito do tempo (*zeitgeist*), motivado por um prazer na nostalgia, ou seja, um fetiche em olhar com saudade para o passado, distanciando-se de um complicado presente e um temido futuro. As modalidades da representação nostálgica no cinema contribuem não somente para uma "nostalgização" das narrativas, mas também para considerarmos como a nostalgia atualiza-se como um construto audiovisual próprio da pós-modernidade, que gera fascinação e encantamento em diferentes gerações enquanto inscreve-se como opção mercadológica sistemática na máquina de produção de imagens hollywoodianas. A partir do contexto analisado, sobressai uma nostalgia capacitada para pautar os anos seguintes no cinema, usufruindo de modalidades que buscam o resgate de recordações nostálgicas.

Referências

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

BEBIANO, Rui. Nostalgia e imaginação: dois fatores dinâmicos num mundo global. **XX Encontro de Filosofia:** A Filosofia na Era da Globalização, 2006. Disponível em: https://apfilosofia.org/wp-content/uploads/2017/06/RuiBebiano_NostalgiaImaginacao.pdf Acesso em: 30 set. 2026.

BAITELLO, Norval Jr. **A era da iconofagia**. São Paulo: Hackers Editores, 2005.

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

BOYM, Svetlana. Mal-estar na nostalgia. **História da Historiografia**: International Journal of Theory and History of Historiography, Ouro Preto, v. 10, n. 23, 2017. https://doi.org/10.15848/hh.v0i23.1236

BOYM, Svetlana. **The future of nostalgia**. NY: Basic Books, 2002.

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 set. 2026.

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

CHION, Michel. **Music in cinema**. New York: Columbia University Press, 2021.

COOPER, Matthew. **Backward glances:** The cultural and industrial uses of nostalgia in 2010s Hollywood cinema. DePaul University, 2021.

CROSS, Gary. **Consumed nostalgia**: Memory in the age of fast capitalism. Columbia University Press, 2015.

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

GANDINI, Alessandro. **Zeitgeist nostalgia**: On populism, work and the "good life". Zero Books, 2020.

GRAINGE, Paul. Nostalgia and style in retro America: Moods, modes, and media recycling. **Journal of American Culture**, nº 23(1), 2000. https://doi.org/10.1111/j.1537-4726.2000.2301_27.x

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Nosso amplo presente**. O tempo e a cultura contemporânea. São Paulo: Editora Unesp, 2015.

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

MONTAÑO, Sonia. **Plataformas de vídeo:** Apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web na contemporaneidade. Tese - Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2012.

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.

RIBEIRO, Ana Paula Goulart. Mercado da nostalgia e narrativas audiovisuais. **E-Compós - Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação,** v. 21, n. 3, 2018. https://doi.org/10.30962/ec.1491

REYNOLDS, Simon. **Retromania**: Pop culture's addiction to its own past. London: Faber and Faber Ltd, 2012.

SABADIN, Celso. **A história do cinema para quem tem pressa**. Rio de Janeiro: Valentina, 2018.

SILVA, Tiago Gomes da. Do sistema de estúdios à Nova Hollywood (1920-1980). **Revista de História da UEG**, v. 5, n. 2, ago/dez. 2016. Disponível em: https://www.revista.ueg.br/index.php/revistahistoria/article/view/4951 Acesso em: 30 set. 2026.

SOARES, Thiago. Abordagens teóricas para estudos sobre cultura pop. **Logos**, v. 2, n. 24, 2014. https://doi.org/10.12957/logos.2014.14155

STAROBINSKI, Jean. **A tinta de melancolia**: Uma história cultural da tristeza. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

TAVARES, Frederico de Mello Brandão; PRADO, Denise Figueiredo Barros do. Uma viagem no tempo: nostalgia e memória numa edição da Trip. **Vozes & Diálogo**, Itajaí, v. 16, n. 01, jan./jun. 2017.

Recebido em: 16 fev. 2026
Aprovado em: 13 ago. 2026