

## TECNOSTALGIAS MIDIÁTICAS: ENTRE O VIVIDO E O SENTIDO

### MEDIA TECHNOSTALGIA: BETWEEN THE LIVED EXPERIENCE AND THE MEANING

Éverly Pegoraro<sup>1</sup>

#### Resumo

A proposta deste artigo é refletir sobre a tecnostalgia, ou seja, a nostalgia por tecnologias consideradas obsoletas (analógicas ou digitais), a partir de Schrey (2025) e Niemeyer e Siebert (2023). O direcionamento se dará às tecnologias de mídia narrativizadas por meio de *posts* no @perfil\_nostalgico, do Instagram, que procuram relembrar características funcionais, estéticas e socialidades suscitadas por tais artefatos. A pesquisa norteia-se pelos estudos da cultura da memória, utilizando a nostalgia como categoria conceitual e analítica (Pickering; Keightley, 2006), para identificar quais perspectivas acerca da tecnologia midiática oferecem e quais são as percepções e os temores do tempo presente. A problematização acerca da nostalgia ainda se ampara em Boym (2001), Grainge (2002) e Niemeyer (2014). Nas postagens, é possível identificar críticas quanto à perda de materialidade nas práticas mediadas, à aceleração temporal e às relações interpessoais. Por outro lado, celebram experiências ritualísticas mediadas pelas tecnologias “antigas”, insinuando que tais memórias trazem conforto e bem-estar.

#### Palavras-chave

Nostalgia; Memória; Cultura da mídia; Analógico; Digital.

#### Abstract

The aim of this article is to reflect on technostalgia, that is, nostalgia for technologies considered obsolete (analog or digital), as Schrey (2025) and Niemeyer e Siebert (2023) explain. The focus is on media technologies as narrativized on the Instagram account @perfil\_nostalgico, through posts that seek to recall functional and aesthetic features, as well as the social interactions prompted by such artifacts. The study is guided by memory culture studies, using nostalgia as a conceptual and analytical category (Pickering and Keightley, 2006) to identify the perspectives these posts offer on media technologies, as well as contemporary perceptions and anxieties. The problematization of nostalgia is also based on Boym (2001), Grainge (2002), and Niemeyer (2014). In the posts, it is possible to identify critiques regarding the loss of materiality in mediated practices, temporal acceleration, and interpersonal relationships. Conversely, they celebrate ritualistic experiences mediated by “older” technologies, suggesting that such memories provide comfort and well-being.

#### Keywords

Nostalgia; Memory; Media culture; Analog; Digital.

<sup>1</sup> Doutora em Comunicação e Cultura, Professora do Departamento de Comunicação da Universidade Estadual do Centro-Oeste (Unicentro), everlypegoraro@unicentro.br. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6825-4101>, Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9340856019120479>.

## Introdução

Grandes, pesados, antiquados, mas modernamente *vintages*. Os relógios que, em sua essência, nasceram para marcar o tempo da modernidade, no século XXI atendem a uma série de necessidades do homem contemporâneo, grande parte delas desconectadas da indicação da hora. Em uma (das muitas) tendências de estilo do século XXI, sobretudo entre a geração Z, jovens que, em essência, são conectados e descolados, têm aderido aos relógios analógicos, em lugar dos ultratecnológicos *smartwatches*. No TikTok, vídeos com a *hashtag* #relógio já ultrapassam as 100 mil publicações<sup>2</sup>. A escolha faz parte de um movimento mais amplo de retorno ao uso de tecnologias analógicas, conhecido como volta do analógico (*analog revival*) ou analógico-consciente (*analog wellness*). Entre as justificativas dos adeptos, estão a necessidade de escape da sobrecarga digital, bem como da independência da hiperconectividade e da superficialidade das redes sociais. Curiosamente, embora vivamos um momento de aceleradas transformações tecnológicas, vendidas como benesses para facilitar a vida contemporânea, testemunhamos um forte interesse em tecnologias do passado (seja este próximo ou distante, “real” ou idealizado) (Heijden, 2015).

Com a busca pela desintoxicação digital e pela valorização de experiências tangíveis, houve um ressurgimento significativo de tecnologias analógicas. Como enfatiza Heijden (2015), a efemeridade e a imaterialidade frequentemente atribuídas à mídia digital têm sido mencionadas como uma das explicações para o retorno ou para a revalorização da experiência tátil e de fisicalidade de artefatos analógicos, numa espécie de fetiche. Câmeras Polaroid, discos de vinil, walkman, fitas VHS e jogos clássicos de videogame tornaram-se parte de manifestações nostálgicas ou *vintage* que alimentam o retroconsumismo (Jenkins, 2013).

A proposta deste artigo é refletir sobre a nostalgia, em seu direcionamento à tecnostalgia, ou seja, a nostalgia por tecnologias consideradas obsoletas, sejam elas analógicas ou digitais. O direcionamento se dará às tecnologias de mídia narrativizadas no Instagram, por meio de *posts* que procuram lembrar características funcionais, estéticas e socialidades suscitadas pelos artefatos. Tais narrativas configuram-se como construções que misturam texto, imagem e som, conforme os formatos oferecidos pela plataforma (publicação *no feed*, *story*, *reel*) abrindo espaço para manifestações dos seguidores do perfil. Tais narrativas constituem-se como uma espécie de relato memorável entremeado por estratégias nostálgicas, as quais despertam memórias e imaginações, criam laços entre diferentes gerações.

O conceito de memória cultural, conforme Assmann (2016), auxilia a amparar este argumento. A autora explica que a memória cultural é armazenada em formas simbólicas, as quais organizam e desencadeiam memórias. Assim, “Memória cultural é uma forma de memória coletiva, no sentido de que é compartilhada por um conjunto de pessoas, e de que transmite a essas pessoas uma identidade coletiva, isto é, cultural” (Assmann, 2016, p. 118). Esse tipo de memória necessita de certas práticas e mídias,

2 Cf. Para desacelerar, geração Z troca o smartwatch pelo relógio analógico; entenda a tendência (<https://www.terra.com.br/noticias/para-desacelerar-geracao-z-troca-o-smartwatch-pelo-relogio-analogico-entenda-a-tendencia,da281af3a492fdb5713a-638c5bec234m5tz4nii.html>). Acesso em 4 fev. 26.

é disputada, negociada, estabelecida e mediada (Assmann, 2011). Para esta autora, são as mídias que se transformam em suportes que fundamentam e flanqueiam as memórias culturais, interagindo com as memórias individuais. A constituição deste tipo de memória está em constante simbiose com o próprio desenvolvimento das mídias.

Ao mesmo tempo, a nostalgia envolvida nesse processo nos dá indícios do tempo presente, pois, como enfatiza Boym (2001), tal conceito é antes um fenômeno estrutural do que individual, direcionado não apenas ao passado, mas ao presente e ao futuro. Como Huyssen (2000) destaca, vivemos em um contexto em que a política da memória encontra terreno fértil para fomentar os mais diversos processos, experiências e produtos. Entre eles, podemos mencionar os midiáticos.

As tecnologias de mídia e a circulação dos produtos midiáticos potencializam a memória cultural nas sociedades midiaticizadas (Straw, 2007). Erll (2008) explica que esse processo é fundamental para a dinâmica da memória cultural contemporânea, pois as mídias fornecem esquemas para experiências e representações, ou seja, moldam nossa compreensão de eventos e situações. Sendo assim, os estudos da cultura da memória partem da análise da interação entre presente e passado em contextos socioculturais, abrangendo fenômenos e objetos, variando de atos individuais de lembrança a memórias coletivas ou até mesmo as tradições inventadas. Esse movimento diz respeito, portanto, a práticas culturais de olhar, nomear e narrar, ou seja, o ponto de partida para memórias midiaticizadas, criando e estabilizando narrativas e símbolos de passado. Huyssen (2014, p. 159) denomina de “mediação da memória pela narrativa midiática”, ou seja, memórias encarnadas em artefatos midiáticos.

Em consonância a este olhar teórico, o estudo das materialidades das tecnologias de mídia parte do princípio de que a memória é compreendida como um processo ativo, performativo, ritualizado, disputado e contextualizado no e a partir do presente, salienta Heidjen (2015). O autor argumenta que os processos de rememoração não podem ser vistos separadamente das tecnologias midiáticas que os possibilitam. Simultaneamente, as tecnologias de mídia são moldadas pelos processos de memória.

Com o surgimento das tecnologias de mídia digital e das plataformas online, as tecnologias de mídia não apenas cumprem o papel de meios arquivísticos e mnemônicos, mas também, e cada vez mais, servem como instrumentos “performativos” para a autorrepresentação (online) e a disseminação da memória (Heidjen, 2015, p. 106, tradução livre)<sup>3</sup>.

Como procurou-se demonstrar acima, o estudo norteia-se pelos estudos da cultura da memória, utilizando a nostalgia como categoria conceitual e analítica (Pickering; Keightley, 2014, 2006). Sendo assim, o texto buscará responder os seguintes questionamentos: a) quais perspectivas acerca da tecnologia midiática as postagens selecionadas para análise oferecem?; e b) quais percepções, anseios e temores do tempo presente são perceptíveis?. Para tanto, na primeira parte do texto, problematiza-se o conceito de nostalgia para, em seguida, apresentar a tecnostalgia como um sintoma

3 No original: “With the emergence of digital media technologies and online platforms, media technologies not only fulfil the role of archival and mnemonic means but rather and more often serve as ‘performative’ instruments for (online) self-representation and memory dissemination”.

de admiração, apego e “doce memória” com relação a tecnologias analógicas e até mesmo digitais. Na sequência, são apresentados *posts* colhidos<sup>4</sup> do perfil @perfil\_nostalgico, do Instagram, que exemplificam a discussão aqui proposta.

## Nostalgia: da emoção histórica ao fenômeno midiático

Perfis que celebram a nostalgia proliferam nas redes sociais e reúnem milhares de seguidores. A título de exemplo, há comunidades que celebram a infância dos anos 1980, 1990 ou 2000, com suas peculiaridades a *la Stranger Things*<sup>5</sup>, há os que trazem recortes de programas clássicos da televisão brasileira e outros que apresentam diferentes produtos da cultura pop num sentido nostálgico, tais como cantores, artistas de cinema, novelas, programas de televisão.

Niemeyer e Siebert (2023) argumentam que a sensação nostálgica se intensificou durante a pandemia de covid-19, criando um contexto fértil para amenizar crises pessoais e coletivas, fornecendo conteúdo midiático em redes sociais para repensar temporalidades passadas e futuras. Para as autoras, as mídias não são apenas plataformas de comunicação sobre e para a nostalgia. A conexão delas com as redes sociais potencializa a nostalgia, projetando não apenas o olhar ao passado, mas ao que está adiante, assim como Boym (2001) já propôs.

Para Niemeyer e Siebert (2023), um olhar mais positivo sobre a nostalgia emergiu em meados dos anos 2000. Antes disso, havia uma tendência acadêmica ocidentalizada a enxergá-la como regressiva ou superficial em sua forma de se relacionar com o passado. Novas abordagens nos estudos de mídia, audiência e agenciamentos midiáticos na produção de significados, em áreas como os estudos culturais, a sociologia da mídia e a psicologia, lançaram as bases para repensar o poder e as configurações da nostalgia enquanto chave teórica e conceitual (Pickering; Keightley, 2014; 2006).

Pickering e Keightley (2014; 2006) entendem a nostalgia como um fenômeno sociológico, configurada como um conceito de temporalidade e, simultaneamente, composta por sentidos de perda, falta e saudade. Para eles, os significados dela são múltiplos, porque são cultural e historicamente específicos. Ao tecer conexões entre passado, presente e futuro, a nostalgia torna-se uma concepção crítica para distinguir usos positivos e ativos do passado daqueles estéreis, impotentes ou estáticos. Mesmo assim, não se trata de um fenômeno absoluto nem singularmente universal. Por exemplo, os autores diferenciam a noção americana de nostalgia, que é caracterizada como a trivialização do sentimentalismo romântico, da concepção grega, que é entendida como desejo ou anseio, com uma dor ardente de partir em jornada.

Também pontuam que, nas visões pessimistas sobre a nostalgia, muitas vezes sobressaem apenas os aspectos que tendem a ver a idealização simples e ingênua de passado, o que eliminaria o valor transacional do passado no presente e geraria diferentes intensidades de amnésia social. Com esse tipo de estratégia nostálgica,

4 Os três posts foram visualizados neste perfil, mas salienta-se que a autoria não está indicada, podendo ser encontrados ou repostados por outros perfis de redes sociais.

5 *Stranger Things* é uma série de televisão norte-americana, lançada em 2016 pela Netflix. A história *teen* se passa na década de 1980, na cidade fictícia de Hawkins, misturando ficção científica, terror, suspense e drama adolescente, com estética nostálgica cultural e midiática do período.

prevalece a categorização de Boym (2001) acerca da nostalgia restauradora, cuja retórica projeta uma reconstrução trans-histórica de terra prometida, direcionada por valores universais como família, natureza, pátria, verdade. Este tipo de nostalgia não se percebe como nostalgia, mas antes como verdade e tradição. Nesse sentido, o passado não é sobre duração (um movimento dinâmico), mas um instantâneo congelado. Em suma, representações customizadas de passado podem dificultar o desenvolvimento da consciência histórica.

Por causa de um presente caprichoso e incerto, Bauman (2017) diagnostica que vivemos num tempo de retrotopias, representadas como medo do futuro e, ao mesmo tempo, velhas aspirações da busca coletiva por uma vida melhor, com mais conforto e menos aflições. O autor acredita que a “era da nostalgia” parte de um futuro imaginado em direção ao passado, pois este torna-se um local em que seriam possíveis as livres escolhas para investir em novas esperanças.

Como um contraponto, Boym (2001) estabelece a nostalgia reflexiva como forma de imaginar diferentes temporalidades. Isso implica uma atitude mais flexível e fluida, em vez de uma noção conservadora de passado. Com esta estratégia, verdades absolutas podem ser postas em dúvida, pois o passado não é visto como pressentimento para os desastres do presente, mas aberto a múltiplas potencialidades narrativas. As propostas podem ser irônicas e bem-humoradas, não se voltam apenas para melancólicos devaneios.

Em sintonia com esse argumento, Pickering e Keightley (2006) sugerem que, em vez de pensar a nostalgia apenas como o desejo de retornar a um estado anterior ou a um passado idealizado, seja mais consistente pensá-la como forma de reconhecer aspectos do passado como base para renovação e satisfação no futuro.

A nostalgia pode então ser vista não apenas como uma busca por segurança ontológica no passado, mas também como um meio de se orientar para o caminho adiante nas incertezas do presente. Isso abre uma dimensão positiva na nostalgia, associada ao desejo de interação com a diferença, a aspiração e a crítica, e com a identificação de modos de vida que faltam na modernidade. A nostalgia pode ser tanto melancólica quanto utópica (Pickering; Keightley, 2006, p. 921, tradução livre)<sup>6</sup>.

Com a nostalgia, detalham os autores, está a recusa ao temporário e ao transitório, tão comuns na contemporaneidade. Diante disso, há o desejo de retornar imaginativamente a tempos anteriores, correlacionado a uma profunda insatisfação com o presente e uma tentativa de recapturar uma suposta continuidade e coerência intangíveis no agora. Nesse sentido, a nostalgia também pode ser vista como uma forma de diálogo com o passado, reconhecendo o valor das continuidades em contraposição ao que é fugaz, transitório e contingente. Ela torna-se, então, propiciadora de novos espaços de articulação do passado, incluindo as possibilidades de ironia e ludicidade ao repensar a história e nossas diversas relações com ela.

6 No original: “Nostalgia can then be seen as not only a search for ontological security in the past, but also as a means of taking one’s bearings for the road ahead in the uncertainties of the present. This opens up a positive dimension in nostalgia, one associated with desire for engagement with difference, with aspiration and critique, and with the identification of ways of living lacking in modernity. Nostalgia can be both melancholic and utopian.”

Não é apenas a ironia que está em jogo nos empreendimentos e nas experiências nostálgicas. Central para o nosso argumento é a ideia de que a nostalgia só pode ser adequadamente conceitualizada como um fenômeno contraditório, impulsionado tanto por impulsos utópicos – o desejo de reencantamento – quanto por respostas melancólicas ao desencantamento (Pickering; Keightley, 2006, p. 936, tradução livre)<sup>7</sup>.

É nesse contexto que Niemeyer (2014) propõe o verbo nostalgizar, ou seja, a nostalgia não seria apenas uma expressão ou um sentimento, um qualificativo, mas um verbo ativo que indica mudança social e cultural, um ato ou um discurso que pode potencialmente se tornar um processo criativo pragmático. Nostalgizar, como a pesquisadora propõe, não se configura como sintoma, e sim como tratamento, como uma força que promove algo ativamente, ou seja, como uma prática social. A autora constata que o *boom* da nostalgia sinaliza uma busca por um lugar de pertencimento e de reconhecimento, não pelo senso de “lar, doce lar”, país, cidade ou nacionalidade, mas sim por um sentido de solidariedade e abrandamento da solidão. Aliás, um tempo com mais interação, apoio e dedicação entre pessoas é um dos argumentos que embasam os posts sobre mídias nostálgicas que serão apresentados mais adiante. Maffesoli (2012) vê o retorno do viver em comum e dos afetos – por meio do lúdico, do onírico e do imaginário – como exemplos da ligação entre arcaísmo e desenvolvimento tecnológico.

Esse alargamento conceitual do entendimento sobre a nostalgia como forma cultural significa estudá-la em sua relação a diversos textos midiáticos, produtos e experiências culturais, além de abordar a comercialização da nostalgia em economias digitais (Niemeyer; Siebert, 2023). A internet e, conseqüentemente, o ambiente digital, para Straw (2007), fortaleceram o peso cultural do passado, aumentando sua inteligibilidade e sua acessibilidade, por meio da oferta de objetos (os mais triviais) e até experiências de passado, que nem sempre poderiam ser coerentes ou até mesmo sincrônicas. Essa “solidez de passado” e coerência ao que já é familiar propiciam sensações de conforto, tradição, vínculo, linearidade, identidade, comunhão. O autor denomina de memórias embutidas em contextos de culturas residuais profundamente sedimentadas, cujos produtos e experiências memoráveis ganham peso histórico dotados de coerência.

As condições digitais potencializam estilos e conteúdos de passado – reais, ficcionais, romantizados ou ressignificados – os quais abrem espaço para anseios e reflexões. Como Niemeyer e Siebert (2023) apontam, os filtros sépia de redes sociais, as técnicas especiais de colorização *vintage* em filmes ou objetos de decoração com aura retrô são exemplos que pretendem imitar ou simular nostalgicamente a estética do passado, mas não necessariamente evocam nostalgia no público. As autoras argumentam que estilos culturais nostálgicos frequentemente se entrelaçam com a tecnostalgia e a nostalgia da mídia, tema problematizador deste artigo.

7 No original: “It is not only irony that is at play in nostalgic enterprises and experiences. Central to our argument has been that nostalgia can only be properly conceptualized as a contradictory phenomenon, being driven by utopian impulses – the desire for re-enchantment – as well as melancholic responses to disenchantment”.

## Tecnostalgias: do analógico ao digital

Houve um tempo em que ouvir música num aparelho de som portátil era um luxo para poucos. Aqueles que podiam bancar um com duplo *deck*, então, eram privilegiados. Com esse sistema, era possível ouvir fita cassete e, maravilha, gravar de uma para outra (pois eram dois dispositivos independentes), ou até mesmo gravar as músicas preferidas que tocavam nas rádios. A frustração vinha quando a fita enrolava no equipamento que a fazia rodar internamente no aparelho de som, sabotando a experiência de guardar a música para ouvir quantas vezes quisesse. Em alguns casos, uma caneta conseguia rebobinar a fita magnética para dentro do cassete, em outras situações, o dano era tão extenso que não tinha solução. Seria necessário ficar de plantão, ouvindo rádio até a música preferida ser tocada novamente, para então repetir a gravação.

Assim como o aparelho de som e a fita cassete, há uma diversidade de mídias analógicas e até mesmo digitais que já viraram história. E geram saudade, se considerarmos como o assunto é costumeiramente abordado em perfis de redes sociais dedicados à nostalgia<sup>8</sup>. A tecnostalgia (*technostalgia*) relaciona-se à saudade por técnicas ou objetos definidos como “antigos”, insinuando formas mais humanas e sensíveis de se relacionar com a tecnologia. Há diferentes formas de manifestação, como o apego às mídias analógicas, reproduzindo ou ressignificando suas materialidades, estéticas e usos.

Neste caso, há uma espécie de cruzamento de conceitos, se pensarmos numa “nostalgia analógica”, como propõe Schrey (2025). O autor inclusive aponta questionamentos sobre a suposta romantização das mídias analógicas ser, efetivamente, nostalgia. Para ele, a visão nostálgicamente glorificada do passado e praticamente fetichista com relação ao analógico pressupõe um ponto de referência que não é muito bem definido.

Evidentemente, “analógico” tornou-se um termo extremamente versátil que se emancipou de suas origens na engenharia elétrica e na teoria da comunicação. Dependendo do contexto, “analógico” pode conotar “físico” e “offline”, mas às vezes também “autêntico” ou “real”. Na linguagem cotidiana, pelo menos, tudo o que não é digital pode ser descrito como analógico (Schrey, 2025, p. 481, tradução livre).<sup>9</sup>

O autor menciona o clássico estudo de Svetlana Boym (2001), em seu argumento de que a nostalgia não é uma contratendência aos episódios de modernização, mas sim um fenômeno complementar. “Nesse sentido, não é de surpreender que, desde a década de 1970, a ‘revolução dos microcomputadores’, que começou a se fundir em uma ‘revolução digital’ mais geral na década seguinte, tenha sido acompanhada por diversos fenômenos nostálgicos” (Schrey, 2025, p. 482, tradução livre).<sup>10</sup>

8 A título de exemplo, são mencionados os seguintes perfis do Instagram e, respectivamente, o número de seguidores, no momento de fechamento deste artigo: @nostalgia.com.br (1,2 milhão seguidores); @nostalgiapuraaa1 (900 mil seguidores); @nostalgias2000 (497 mil seguidores); @perfil\_nostalgico (407 mil seguidores).

9 No original: “Evidently, “analogue” has become an extremely versatile term that has emancipated itself from its origins in electrical engineering and communication theory. Depending on the context, “analogue” can connote “physical” and “offline” but sometimes also “authentic” or “real” In everyday language, at least, everything that is not digital can apparently be described as analogue.”

10 No original: “In this respect, it is hardly surprising that since the 1970s, the “microcomputer revolution,” which began to merge into a more general “digital revolution” in the following decade, has been accompanied by various nostalgic phenomena”

Schrey (2025) salienta que a nostalgia analógica não é uma recusa tecnofóbica, mas uma prática digital e uma das expressões mais concretas da materialidade midiática. Segundo o autor, muitas abordagens teóricas tendem a relacionar a nostalgia analógica com a simulação, a imaterialidade, a esterilidade e a racionalidade que, supostamente, seriam decorrentes do digital.

Mas o digital também tem os seus nostálgicos. Embora a nostalgia não possa, por si só, ser analógica ou digital, Niemeyer (2025) explica que, neste caso, ela se refere à percepção do que tais modalidades tecnológicas fazem aos nossos sentidos e o que fazemos com eles. Ambas as condições são importantes para entender as práticas de memória no contemporâneo.

De fato, a nostalgia digital frequentemente funde ambos os fenômenos: a nostalgia midiática (nostalgia por conteúdos e designs midiáticos, bem como por sua função, estrutura, artefatos, aparelhos ou práticas sociais a eles relacionadas) e a nostalgia mediada (nostalgia explicitamente expressa, vivenciada, projetada e moldada textual ou visualmente pelos meios de comunicação e por seus usuários)" (Niemeyer, 2025, p. 494, tradução livre)<sup>11</sup>.

Conforme Niemeyer e Siebert (2023), a tecnostalgia abarca o anseio por rituais, práticas, lugares e modos de vida associados a certas tecnologias analógicas e digitais, principalmente no que diz respeito às funções, aos conteúdos e às formas, aos rituais sociais, às narrativas pessoais e às histórias a eles associados. Ao suscitar memórias experienciais com tais representações de passado, articulam-se sentimentos de perda, de carência, de saudade por "tempos melhores". Simultaneamente, como salientam as autoras, novos vínculos com gerações mais jovens podem ser estabelecidos. Além disso, as correntes nostálgicas das redes sociais e a sedução por experiências midiáticas analógicas fortalecem a conexão de consumo de passado. Consumidores integram narrativas históricas com visões de mundo, hobbies, imaginários de passado, e podem até mesmo propor hibridismos temporais e culturais (Pegoraro, 2021).

Huyssen (2000) salienta que as práticas contemporâneas de memória cultural – tais quais as estratégias nostálgicas – explicitam o fato de que a sociedade precisa de ancoragem temporal, principalmente em tempos de vertiginosa compressão espaço-temporal, quando as relações entre passado, presente e futuro são tencionadas para além do reconhecimento. Também aponta que tal anseio se traduz em uma diversidade de entretenimentos memorialísticos, como o boom do consumo retrô e a comercialização da nostalgia, a literatura memorialística, os romances autobiográficos e históricos, a difusão de práticas memorialísticas. Este "forte sentido de história" não se deve apenas ao acirramento de produtos memoráveis, mas à transformação na percepção de temporalidade, devido às interseções entre tecnologia, mídia, novos padrões de consumo e mobilidade global. Combinada à aceleração cultural e social, o autor caracteriza o mal-estar contemporâneo como uma sobrecarga informacional e perceptual.

<sup>11</sup>No original: "In fact, digital nostalgia often conflates both phenomena: media nostalgia (nostalgia for media content and designs as well as their function, structure, artifacts, apparatuses, or social practices related to them) and mediated nostalgia (nostalgia explicitly expressed, experienced, designed, and textually or visually shaped by media and media users)".

A questão, no entanto, não é a perda de alguma idade de ouro de estabilidade e permanência. Trata-se mais da tentativa, na medida em que encaramos o próprio processo real de compressão do espaço-tempo, de garantir alguma continuidade dentro do tempo para propiciar alguma extensão do espaço vivido dentro do qual possamos respirar e nos mover.” (Huyssen, 2000, p. 30).

Dessa forma, quanto mais empurrados a um futuro sem esperança, mais forte é o desejo de ir devagar e voltar-se a memórias (sejam reais ou ficcionais) que tragam conforto.

O termo tecnostalgia também é problematizado por Heijden (2015). O autor discute como, nas práticas contemporâneas de memória, as tecnologias da mídia não apenas constroem e medeiam memórias, mas também se tornam os próprios objetos da memória, como o aparelho de som analógico mencionado anteriormente.

... tais culturas de reutilização não estavam presentes anteriormente em tantos níveis de expressão cultural [...] Além da própria reapropriação de tecnologias de mídia analógica originais, diversas aplicações de mídia digital também têm surgido, brincando com a aparência e a sensação de seus equivalentes analógicos, por exemplo, oferecendo aos usuários a possibilidade de adicionar filtros específicos às imagens ou sons gravados. [...] A recriação ou simulação de elementos analógicos “autênticos”, como granulação de filme, arranhões, luzes piscantes, bordas rasgadas e cores degradadas, contribui para algo que pode ser chamado de “tecnostalgia”: a reminiscência de tecnologias de mídia do passado nas práticas de memória contemporâneas (Heijden, 2015, p. 104, tradução livre)<sup>12</sup>.

Nesse contexto, Heijden (2015) argumenta que as experiências tecnostálgicas não são essencialmente restauradoras, ou simplesmente manifestações saudosistas. Pelo contrário, elas fazem a mediação entre o passado e o presente, o analógico e o digital, o arquivístico e o performativo. Além disso, o autor acredita que a reapropriação de tecnologias de mídia do passado recupera conhecimentos sobre usos anteriores dos artefatos, incluindo as possibilidades e limitações materiais de uso, bem como as suas convenções sociais e estéticas. A busca pelos chamados *dumbphones* (celulares “burros”) exemplifica o argumento de Heijden (2025). Estes aparelhos são aqueles similares aos modelos de 1990 ou 2000, caracterizados como básicos por oferecerem apenas as funções essenciais, tais como chamadas, envio de mensagens, calculadora e alarme. E, o mais sedutor para os adeptos contemporâneos, não oferecem acessos a redes sociais, navegadores de internet ou aplicativos avançados. A necessidade de um detox digital, principalmente para diminuir a ansiedade e o vício em telas, geralmente é a justificativa usada por quem opta por um *dumbphone*. Nesse contexto, é comum encontrar postagens e vídeos em redes sociais de usuários que apresentam as características de um celular básico, refletindo

<sup>12</sup>No original: “... such cultures of reuse have not previously been present at so many levels of cultural expression [...] In addition to the actual re-appropriation of original analogue media technologies various digital media applications have also been emerging which play with the look and feel of their analogue equivalents, for example by providing users with the possibility to add specific filters to the recorded images or sounds. [...] The re-staging or simulation of ‘authentic’ analogue elements such as film grain, scratches, flickering lights, torn borders, and degraded colours contributes to something that can be called ‘technostalgia’: the reminiscence of past media technologies in contemporary memory practices”

sobre a estética do equipamento versus sua funcionalidade, defendendo as benesses de um mundo *offline*.<sup>13</sup>

## Narrativas tecnostálgicas no Instagram

Ao discorrer sobre a estetização da nostalgia na cultura contemporânea e sua tendência a sentimentalizar o passado, Grainge (2002) a diferencia como estrutura de sentimento ou discurso afetivo e experiencial e como estilo mercantilizado. Nesse contexto, o autor diferencia a nostalgia como estado de espírito/emocional (*mood*) e como forma/maneira de funcionar ou agir (*mode*). Para ele, se "estado de espírito" ou "humor" nostálgico (*nostalgia mood*) é um sentimento definido por uma concepção de saudade e perda, o "modo" nostálgico (*nostalgia mode*) é um estilo consumível frequentemente caracterizado como amnésico. Assim, há uma dimensão emocional e subjetiva da nostalgia, o que gera experiências afetivas, bem como uma dimensão estética e estilística, que pode ser reproduzida e consumida de forma midiática e, portanto, comercializável. Com essa diferenciação, Grainge (2002) salienta que nem tudo se refere a sensações de insatisfação com o presente, mas com diferenciadas produções de narrativas da memória cultural. Com isso, o autor potencializa a função memorável da nostalgia, sobretudo por meio da cultura da mídia, em estratégias estilísticas e afetivas de passado.

A proposta de Grainge (2002) assume importância na análise a seguir, pois permite entender os sentidos da nostalgia nos posts apresentados. Estes foram selecionados por abordarem a temática da tecnostalgia por meio de uma narrativa textual-sonora-imagética que objetiva despertar memórias afetivas com relação às tecnologias analógicas e/ou digitais. Certamente, a escolha deles não esgota um corpus de pesquisa, eles operam como representativos de um universo mais amplo, inaugurando a possibilidade de um estudo mais aprofundado. Por meio dos posts, o intuito foi identificar argumentos da tecnostalgia, tanto estéticos como discursivos, e o que dizem acerca do tempo presente, como conceitua Boym (2001). Portanto, utilizando a nostalgia como categoria analítica, o método empregado consiste em identificar os seguintes tópicos: a) quais elementos narrativos, sonoros e imagéticos compõem a postagem?; b) que argumentação se desenvolve acerca da tecnologia analógica ou digital?; c) qual estratégia nostálgica é perceptível, dentre as discutidas neste texto?.

Os posts foram selecionados do @perfil\_nostalgico, perfil do Instagram que agrega cerca de 407 mil seguidores (até a elaboração deste artigo). Trata-se de uma página dedicada à nostalgia, como o texto de apresentação define. Nas mais de 1.500 postagens já realizadas, os assuntos mais diversos, entre produtos, programas, personagens, experiências de diferentes épocas da cultura midiática. A escolha – tanto do perfil quanto das postagens – justifica-se pela aproximação à temática desta pesquisa, selecionadas

<sup>13</sup> As reportagens a seguir exemplificam o argumento: Dumbphones: conheça telefones úteis para quem quer se desconectar (<https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/dumbphones-conheca-telefones-uteis-para-quem-quer-se-desconectar/>); Você teria um dumbphone? Entenda o que são os "celulares burros" e por que o modelo tem adeptos pelo mundo (<https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2024/01/17/entenda-o-que-sao-os-celulares-burros-e-por-que-o-modelo-tem-adeptos-pelo-mundo.ghtml>); "Dumb phones" cada vez mais populares entre os jovens (<https://pt.euronews.com/next/2023/06/22/dumb-phones-cada-vez-mais-populares-entre-os-jovens>). Acesso em 4 fev. 26.

a partir da grade de publicações. Outros perfis que, pelo mecanismo de busca da rede social, ganham visibilidade por abordar a nostalgia, acabam por postar assuntos que fogem à temática principal e, por isso, não foram selecionados. Por conta do espaço deste texto, apresentamos três postagens. Cada uma utiliza diferentes narrativas, de acordo com as ferramentas disponíveis no Instagram.

Imagem 1 - postagem @perfil\_nostalgico



Print da postagem em card único, publicada em 4 de fevereiro de 2026.

Fonte: captura de tela realizada pela autora.

Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DUVjr9KDYxb/>.

A primeira selecionada caracteriza-se como uma postagem de card único, sem legenda, com trecho da música Build (The Housemartins), canção crítica à padronização e à impessoalidade da indústria da construção civil dos anos 1980. É o texto inserido na construção imagética que conduz o sentido. Apresenta quatro diferentes dispositivos de mídia e de comunicação, analógicos e digitais: fita cassete, fita VHS, disquete e telefone de linha. Não apela à volta ou uso de tais tecnologias, mas às memórias tecnológicas, alegando que, se o leitor usou os quatro elementos, faz parte do “clube” dos nostálgicos. A tecnostalgia opera pela dimensão afetiva, no sentido do humor nostálgico problematizado por Grainge (2002).

Destaca-se, também, a estética visual, sonora e lúdica da postagem, estetizando a tecnologia como nostalgia. Pickering e Keightley (2014) denominam de *retrotipificação* (*retrotyping*) o processo de seleção proposital e seletivo de certos traços de passado (*sweet spots*), idealizando versões mais leves, divertidas, homogêneas, ingênuas e serenas de passado, seduzindo o público por meio do reconforto. A compensação, segundo os autores, pode gerar uma idealização estética de aspectos ou de características seletivas de outras temporalidades, construídas para seduzir, e não necessariamente refletir de forma crítica.

## Imagem 2 - postagem @perfil\_nostalgico



Print da postagem em formato reels, sem indicação de data.

Fonte: captura de tela realizada pela autora.

Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/DUiN0LUIT1g/>.

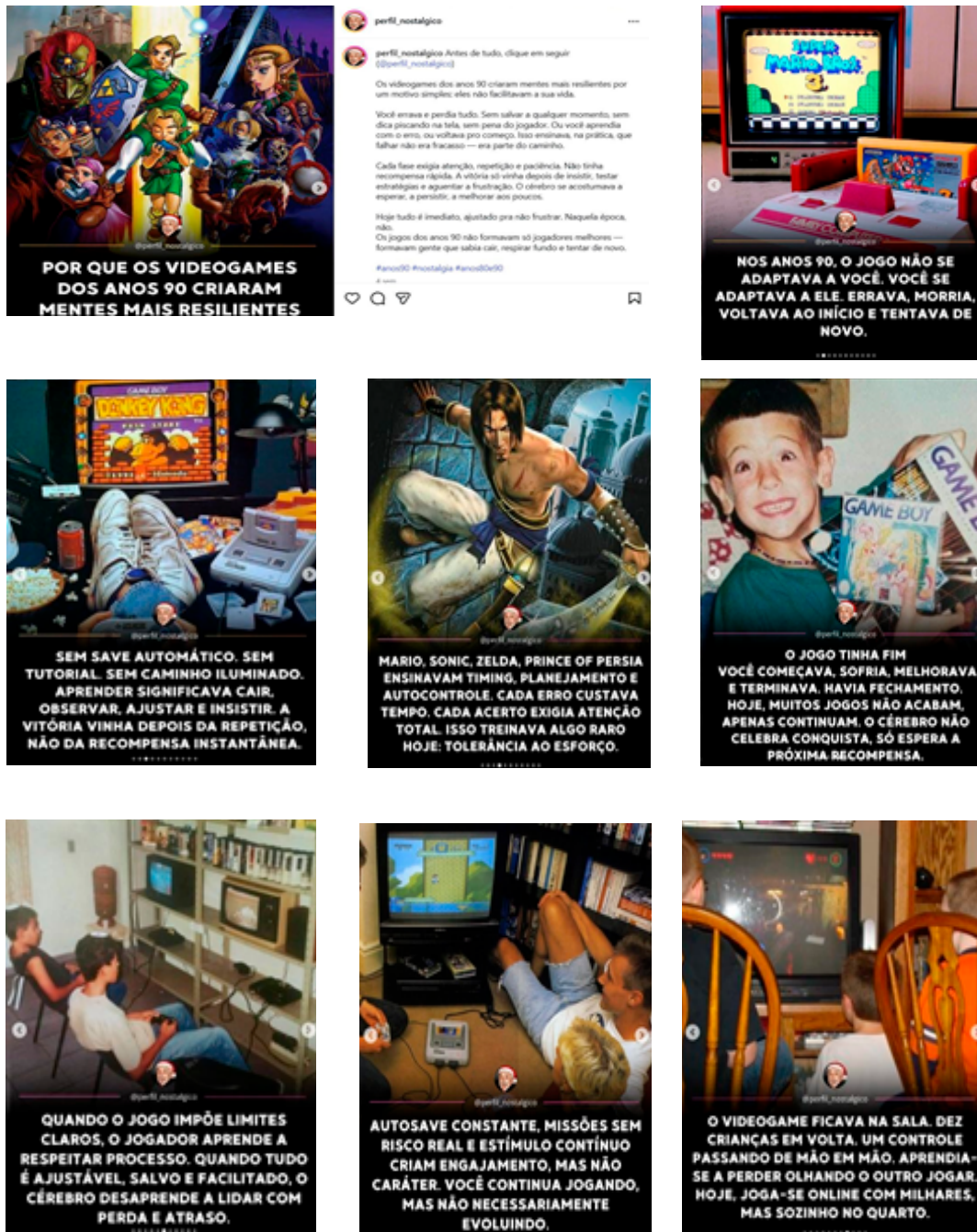
O segundo *post* apresenta a tecnostalgia pelo telefone público, o famoso “orelhão” vermelho que, por muito tempo, fazia parte da estética urbana das cidades brasileiras. Trata-se de uma construção texto-imagem-som, com legenda. A criação replica o efeito sonoro das ligações a cobrar, as chamadas telefônicas em que o receptor da ligação pagava o custo da operação. Ao atender o telefone, um aviso sonoro peculiar e uma voz mecânica orientavam sobre os procedimentos para se apresentar e aceitar (ou não) a ligação. No *card*, uma imagem do aparelho telefônico e um apelo para seguir o perfil e “relembrar os velhos tempos”. A legenda do post concretiza, também, o humor nostálgico (Grainge, 2002). Ao lembrar da orientação mecânica da ligação, o leitor é “transportado” para os anos 1980 e 1990. Percebe-se a tecnostalgia pelo tempo em que “não havia celular”, a ligação vinha com “suspense”, pois não se sabia quem era do outro lado até a pessoa se identificar. Até mesmo os ruídos e as limitações, como os chiados e as possíveis quedas de ligação, são narrativizadas como uma lembrança agridoce. A experiência não ficava gravada apenas no dispositivo tecnológico, mas na memória do usuário.

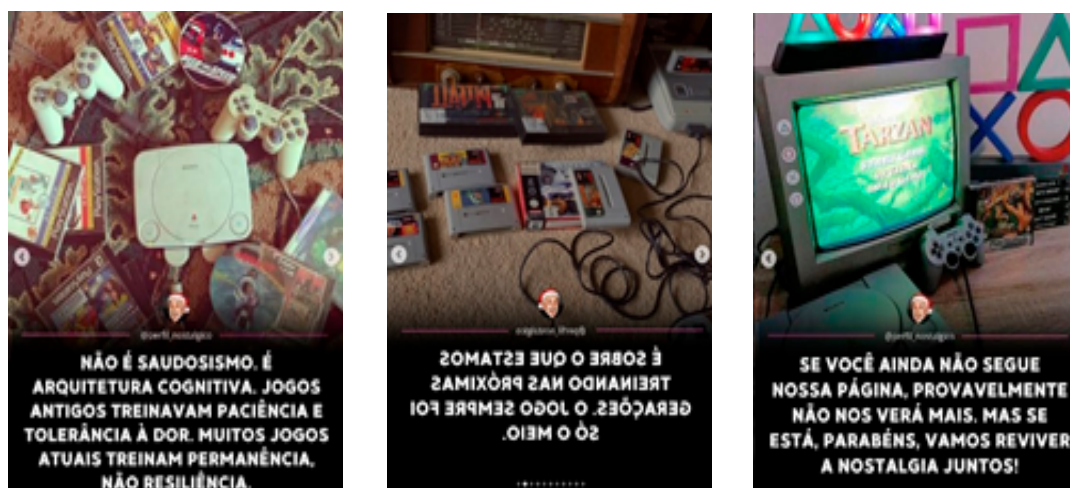
Como Grainge (2002) salienta, esse tipo de construção nostálgica funciona, também, como um fio condutor memorável, pois nem sempre é possível separar o estado de espírito nostálgico do modo nostálgico. Salienta-se, também, a última parte da postagem, sobre relembrar uma época em que “a comunicação tinha espera, nervosismo e emoção real”. O argumento é que, com essas tecnologias percebidas como “antigas”, as experiências mediadas eram mais profundamente vividas.

Até mesmo a noção de espera (na ligação telefônica) é valorizada. A ideia lançada no post exemplifica a sensação de desconforto para com a aceleração temporal do contemporâneo, como problematizado por Huyssen (2000). A cultura da memória contemporânea seria uma espécie de reencarnação do sonho de viver em um lugar mais estável e seguro, com um ritmo menos acelerado e vertiginoso. Como Huyssen (2000)

argumenta, uma das lamentações permanentes da modernidade se refere à perda de um passado melhor, de memórias de viver em um lugar mais seguro, estável e permanente. "Talvez, tais dias tenham sido sempre mais sonho do que realidade, uma fantasmagoria de perda gerada mais pela própria modernidade do que pela sua pré-história" (Huysen, 2000, p.30).

**Imagem 3 – postagem @perfil\_nostalgico**





Print da postagem em formato carrossel, publicada em 9 de janeiro de 2026.

Fonte : captura de tela realizada pela autora. Disponível em: [https://www.instagram.com/p/DTTNxH-CY3g/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/DTTNxH-CY3g/?img_index=1).

O terceiro *post* divide-se em 12 *cards* e aborda a relação videogames e resiliência. O conjunto narrativo é formado por imagens de personagens clássicos de jogos, texto e legenda, embalados por Techno Syndrome (Mortal Kombat), do grupo The Immortals, lançada em 1993, uma espécie de hino da franquia *Mortal Kombat*. A postagem argumenta que os videogames da década de 1990 criaram “mentes mais resilientes”, por não “facilitarem a vida” dos jogadores. E isso dava-se por uma série de argumentos apresentados ao longo do conjunto narrativo: adaptação do jogador ao contexto criado no universo do jogo; senso de *fairplay*; repetição de jogadas sem recompensas instantâneas; atenção, foco e treino para desenvolvimento de estratégias de competição. Também faz menção à prática interativa e conjunta entre crianças, enquanto hoje elas jogam na solidão do quarto. Observa-se, novamente a valorização nostálgica das experiências compartilhadas em ambientes físicos e a importância da materialidade sensível da mídia.

O argumento também critica as estratégias dos jogos atuais, baseados num sistema de estímulo contínuo e recompensas instantâneas, o que não favoreceria o esforço contínuo, a paciência e a tolerância à dor. Os videogames da década de 1990 tenderiam a favorecer a paciência para com o processo, bem como maior tolerância à frustração. Isso seria útil para aprender a lidar com a perda e o atraso. Neste ponto, também entendemos a menção à necessidade de lidar com a desaceleração temporal, destacada de formas diferenciadas nas três postagens. “O cérebro se acostumava a esperar, a persistir, a melhorar aos poucos”, diz o texto da legenda. Além disso, a narrativa salienta que os jogos do “passado” eram delimitados em seu início, meio e fim, diferentemente de hoje, pois muitos “não acabam, apenas continuam”. A percepção de uma linearidade com começo claramente definido, desenvolvimento progressivo alimentado por desafios crescentes e uma conclusão identificável ajudaria a forjar o caráter do indivíduo, não apenas uma estratégia de jogo. Ao contrário do que ocorreria

hoje, pois os jogos “criam engajamento, mas não caráter”, ao ofertar mundos abertos expansíveis, atualizações contínuas e experiências *online* persistentes. Ao tentar manter o jogador engajado pelo maior tempo possível, a postagem lamenta a diferença com relação ao passado: “Os jogos dos anos 90 não formavam só jogadores melhores – formavam gente que sabia cair, respirar fundo e tentar de novo”. E finaliza com um alerta ao futuro: “é sobre o que estamos treinando nas próximas gerações. O jogo sempre foi o meio”. Nesse trecho, pelo viés da tecnostalgia, a postagem enxerga de forma negativa as transformações deste segmento midiático, nostalgizando a relação humana – sobretudo infantil – com a tecnologia. Não se trata apenas de entretenimento ou consumo imediato, mas uma mediação cultural que interfere<sup>14</sup> na socialidade e na formação do ser humano. Ao mesmo tempo, exemplifica o que foi problematizado no início deste texto, sobre como a nostalgia enaltece o valor das continuidades em contraposição ao que é fugaz, transitório e contingente.

A postagem usa a arquitetura cognitiva como embasamento para a argumentação construída, embora sem referências concretas. Não cabe, nos objetivos deste artigo, constatar ou refutar a argumentação, mas entendê-la como estratégia nostálgica. A tecnostalgia manifesta neste caso pode ser enquadrada como uma nostalgia reflexiva, no sentido proposto inicialmente por Boym (2001), pois provoca reflexões sobre as alterações quanto ao uso de videogames analógicos e às performances de seus usuários. A postagem claramente menciona as experiências permeadas pela materialidade de contato entre usuário (seja numa dimensão individual ou coletiva), com o aparelho como mediação do jogo. Ainda que a competição se desenrolasse em um ambiente digital, o argumento do post refere-se às conexões físicas e materiais entre indivíduos e mídia. Essa ambiguidade na marcação do que seria efetivamente uma experiência analógica exemplifica a observação de Schrey (2021), para quem o ponto de referência para com o digital não é bem delimitado.

Além disso, a postagem suscita diferentes memórias afetivas de quem experienciou esta fase dos jogos interativos, delineando-se como um exemplo do estado de espírito tecnostálgico. Não há um apelo de consumo, mas uma postura de lamento sobre as transformações de experiência e performance dos jogadores, por meio da materialidade e da fisicalidade entre eles e a mídia.

Os três *posts* permitem que identifiquemos alguns argumentos em relação à tecnostalgia. O primeiro refere-se à estética analógica como ação memorável. Filtros de aplicativos e em redes sociais ajudam a dar o tom de retrô e originalidade. Sobre o gosto pelo preto e branco, por exemplo, Grainge (2002) acredita que se dá pela saturação da cor na cultura visual contemporânea.

A segunda questão refere-se à perda de experiências, temática abordada em duas das três postagens apresentadas. Tecnologias digitais podem enfraquecer os rituais, este é o argumento. Tomemos como exemplo o ato de assistir à televisão,

<sup>14</sup> Opta-se pelo conceito de socialidade, conforme proposto por Maffesoli (1987). Para o autor, a socialidade surge como resposta ao anseio de estar junto nos contextos grupais contemporâneos, que muitas vezes fogem às lógicas racionais ou rígidas. As manifestações de socialidade são informais, espontâneas, emotivas e afetivas: “[...] para alguém e para além das formas instituídas, que sempre existem e que, às vezes, são dominantes, existe uma centralidade subterrânea informal que assegura a perdurância da vida em sociedade” (Maffesoli, 1987, p. 5, grifo no original).

desde a época dos televisores de tubo até as telas digitais e móveis dos celulares. As experiências coletivas deram espaço para individualizadas. Sendo assim, a tecnostalgia manifesta nas narrativas apresentadas exaltam processos ou experiências ritualísticas, sejam em vivências analógicas ou digitais, desde a espera da chamada telefônica até as práticas coletivas de videogames: “Dez crianças em volta. Um controle passando de mão em mão. Aprendia-se a perder olhando o outro jogar”, diz a terceira postagem da análise. Neste caso, a tecnostalgia argumenta que tais mídias favoreciam mais as interações familiares e sociais; percebia-se o tempo mais lento e, portanto, de qualidade, insinuando que tais memórias trazem conforto, bem-estar e alegria. Uma espécie de plenitude de experiência que agora estaria perdida (Heijden, 2015).

Até mesmo as limitações que o analógico impunha aos usuários são celebradas, pois supostamente favoreciam a atenção, a dedicação, a produtividade. Seria um sintoma do anticapitalismo romântico, segundo a proposta de Löwy e Sayre (2021)? O Romantismo foi, para os autores, uma cosmovisão e um protesto contra a modernidade capitalista-industrial, condenando o desencantamento, a quantificação e a mecanização do mundo, bem como a dissolução dos vínculos sociais. O anticapitalismo romântico, por sua vez, denuncia a mercantilização da vida e mobiliza a nostalgia como crítica social. A tecnologia e seus desdobramentos sempre foram atrelados ao desenvolvimento capitalista. Os nostálgicos seriam românticos no incentivo ao subjetivo, às formas mais “humanas” de se relacionar com os artefatos tecnológicos (digitais ou analógicos), mas “anti” na rejeição às transformações massacrantes da tecnologia.

## Considerações Finais

A nostalgia costuma surgir em tempos de transição e dúvida, e as mudanças de mídias analógicas para digitais desencadearam diferentes tipos de nostalgia a respeito (Niemeyer, 2025). Os autores apresentados neste texto alegam que ela surge em contextos de divergência entre experiência e expectativa, argumento facilmente compreensível na modernidade, como Huyssen (2000) demonstra.

Salienta-se, também, que tais narrativas se tornam registros afetivos com relatos memoráveis de experiências de passado, sobretudo mediadas pelas mídias. Niemeyer e Siebert (2023) acreditam que, como emoção histórica, a nostalgia pode servir para aliviar ansiedades relacionadas aos avanços tecnológicos ou à influência da mídia na próxima geração de usuários. Para as autoras, é o caso da inteligência artificial (IA), que tem sido descrita como uma tecnologia que sempre oscila entre realidade e imaginações de futuro.

Com esta análise que, certamente, abre espaço para investigações mais profundas, procurou-se demonstrar que a tecnostalgia permite refletir sobre suas conexões entre prática histórica e as diversas formas de memória social. Como Pickering e Keightley (2006) argumentam, o futuro não surge através do esquecimento, da negação ou rejeição do passado. Por isso, pensar as estratégias nostálgicas no tempo presente é uma forma de avaliar os usos prospectivos do passado. Com a nostalgia

reflexiva (Boym, 2001), o passado é um lugar de possibilidade e uma fonte de aspiração para encontrar espaços e momentos de resistência às transformações cada vez mais vertiginosas, muitas das quais impulsionadas pela tecnologia.

Tais memórias são fruto de um espaço peculiar e tensionado pelas lógicas algorítmicas das redes sociais. Para Lemos (2023), a plataformização configura-se como um novo regime sociotécnico que se alimenta de dataficação e ações algorítmicas, o que implica em recomendações e indução de comportamentos e ações. Ou seja, no atual contexto, as disputas por narrativas memoráveis que compõem o tecido da memória cultural também são acionadas por tais estratégias, constituindo-se de um mosaico de percepções, lógicas de consumo e algoritmização. Eis um tema que abre um amplo leque para reflexões, sobretudo nas perspectivas interdisciplinares da comunicação com a história.

Mesmo assim, ainda é pertinente a definição de Assmann (2016), ao salientar que o importante não é o passado como tal, e, sim, como é lembrado. Seria o desejo por recordação histórica, pelo ato de recordar mais valorizado que o próprio conhecimento histórico em si, com finalidade ou significado unívocos. Como procurou-se demonstrar nas postagens analisadas, as manifestações de tecnostalgia estão ancoradas no desejo de expressar um senso de lugar, as próprias raízes e o pertencimento a uma história coletiva. É irônico, ou no mínimo interessante, que tais anseios, despertados por experiências analógicas e materiais, surjam justamente em ambientes virtuais, diluídos em passeios por perfis nostálgicos de redes sociais digitais.

As relações entre tecnostalgia, consumo cultural e dimensões afetivas precisam de mais pesquisas. Niemeyer (2025) reitera o perigo da algoritmização e do consequente enquadramento de memórias pessoais, confundindo as fronteiras entre o passado desejado e o indesejado. E, mais além, entre um passado que nunca foi – idealizado para justificar as incongruências ou as fragilidades do tempo presente, ou simplesmente para ser consumido, entre uma rolagem de tela e outra.

## Referências

ASSMANN, Aleida. **Espaços da recordação**: formas e transformações da memória cultural. Campinas: Editora da Unicamp, 2011.

ASSMANN, Jan. Memória comunicativa e memória cultural. *História Oral*, v. 19, n. 1, p. 115-127, jan./jun. 2016. Capítulo traduzido de: ASSMANN, Jan. Communicative and cultural memory. In: ERLL, Astrid; NÜNNING, Ansgar (Ed.). **Cultural memory studies**: an international and interdisciplinary handbook. Berlin; New York: De Gruyter, 2008, p. 109-118.

BAUMAN, Zygmunt. **Retrotopia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.

BOYM, Svetlana. **Future of nostalgia**. New York: Basic Books, 2001.

ERLL, Astrid. Literature, Film, and the Mediality of Cultural Memory. In: ERLL, Astrid; NÜNNING, Ansgar (ed.). **Cultural Memory Studies**. An International and Interdisciplinary

Handbook. New York/Berlin: Walter de Gruyter, 2008, p. 389-398.

GRAINGE, Paul. **Monochrome Memories**: Nostalgia and Style in Retro America. Westport: Praeger, 2002.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. Tradução de Yara Aun Khoury. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

HEIJDEN, Tim Van Der. Technostalgia of the present: From technologies of memory to a memory of technologies. *NECSUS. European Journal of Media Studies*, Amsterdam, v. 4, n. 2, p. 103-121, 2015. Disponível em: <https://necsus-ejms.org/technostalgia-present-technologies-memory-memory-technologies/>. Acesso em: 4 fev. 26. DOI: 10.5117/NECSUS2015.2.HEIJ.

HUYSEN, Andreas. **Culturas do passado-presente**: modernismos, artes visuais, políticas da memória. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

HUYSEN, Andreas. **Seduzidos pela Memória**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

JENKINS, Henry. Foreword: Any Questions? In: CARROTT, James H.; JOHNSON, Brian David. **Vintage Tomorrows**. A historian and a futurist journey through steampunk into the future of technology. Sebastopol: Maker Media, 2013, p. VII-XVI.

LEMO, André. O Futuro da Sociedade de Plataformas no Brasil. **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, São Paulo, v. 46, e2023115, 2023. doi: <https://doi.org/10.1590/1809-58442023115pt>.

LÖWY, Michael; SAYRE, Robert. **Romantismo contra a corrente da modernidade**. São Paulo: Boitempo, 2015.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo retorna**: formas elementares do pós-modernidade. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**. O declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.

NIEMEYER, Katharina. Digital Nostalgia. BECKER, Tobias; TRIGG, Dylan (Org.). **The Routledge Handbook of Nostalgia**. London: Routledge, 2025, p. 493-500.

NIEMEYER, Katharina; SIEBERT, Olga. Nostalgia, media, and technologies of the future. **Current Opinion in Psychology**, v. 50, p. 101561, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2023.101561>. Acesso em 2 fev. 26.

NIEMEYER, Katharina (org.). **Media and Nostalgia**: yearning for the past, present and future. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Projeto História**:

**Revista do Programa de Estudos PósGraduados de História**, São Paulo, v. 10, p. 726, 1993. Tradução de Yara Aun Khoury. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/12101>. Acesso em: 20 fev. 2026.

PEGORARO, Éverly. **Afetos e ressignificações de passado**: sobre steampunk, neovitorianismo e neomedievalismo. Jundiaí-SP: Paco Editorial, 2021.

PICKERING, Michael; KEIGHTLEY, Emily. Retrotyping and the Marketing of Nostalgia. In: NIEMEYER, Katharina (ed.). **Media and Nostalgia**: Yearning for the Past, Present and Future. London: Palgrave Macmillan, 2014. p. 83 94. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/0011392106068458>. Acesso em: 7 fev. 26.

PICKERING, Michael; KEIGHTLEY, Emily. The modalities of nostalgia. **Current Sociology**, v. 54, n. 6, p. 919–941, 2006. Disponível em <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0011392106068458>. Acesso em 20 fev. 26. DOI: 10.1177/0011392106068458.

SCHREY, Dominik. Analogue Nostalgia. BECKER, Tobias; TRIGG, Dylan (Org.). **The Routledge Handbook of Nostalgia**. London: Routledge, 2025, p. 481-492.

STRAW, Will. Embedded Memories. In: ACLAND, Charles R. (Ed.). **Residual Media**. Minneapolis: University of Minnesota, 2007, p. 3-15.

Recebido em: 20 fev. 2026  
Aprovado em: 28 jul. 2026