

STEVEN SPIELBERG E A CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS NOSTÁLGICAS NO AUDIOVISUAL

Pedro de Carvalho Cruz¹

Talitha Ferraz²

Resumo

A pesquisa busca estudar expressões de nostalgia no audiovisual, tendo como foco as narrativas e estéticas ligadas às obras do cineasta norteamericano Steven Spielberg. A análise debruça-se especificamente sobre quatro filmes realizados pelo cineasta em quatro décadas diferentes: *E.T: O Extraterrestre* (1982), *Jurassic Park* (1993), *Prenda-me se for Capaz* (2002) e *Ready Player One* (“Jogador N.º1º”) (2018), que, segundo nossa hipótese mais preliminar, possuem aspectos nostálgicos intrínsecos às produções do diretor. O estudo tem como objetivo investigar como o viés nostálgico é explorado em produções audiovisuais e no mercado midiático na contemporaneidade, a partir de uma metodologia baseada em revisão de literatura sobre nostalgia e mídia e análises narratológicas.

Palavras-chave: *Narrativa cinematográfica; Estética cinematográfica; Produções audiovisuais; Nostalgia; Steven Spielberg.*

INTRODUÇÃO

O meio audiovisual tem sido tomado por uma série de produções que utilizam a nostalgia como ferramenta altamente relevante em suas narrativas contemporâneas e, evidentemente, nos respectivos mercados e modos de consumo que estão a esse meio conectados. Percebemos que isso se efetiva no âmbito de um mercado audiovisual que procura se valer da representação de aspectos concernentes a conjunturas sociais do

¹ Estudante do curso de graduação em Cinema e Audiovisual da ESPM-RJ. E-mail: pedro.cruz@acad.espm.br.

² Professora do curso de graduação em Cinema e Audiovisual da ESPM-RJ. E-mail: talitha.ferraz@espm.br.

passado que vão desde a elaboração de universos narrativos e construção de personagens até a própria releitura ou *remakes* de produções de décadas anteriores.

Esta pesquisa compreende o contexto de referências e expressões de nostalgia tomadas para além de seus significados mais usuais partilhados pelo senso comum, que associa o termo a um mal sofrível diretamente ligado ao saudosismo e ao sentimento melancólico de acolhimento no passado. No audiovisual contemporâneo, tendo como foco, aqui, as narrativas e estéticas ligadas às obras do cineasta Steven Spielberg, podemos notar outras acepções para o termo “nostalgia”. “O termo que deixa de ser algo negativo relacionado a guerra, e passa a conotar a algo potencialmente bom, ligado a rememoração ou recuperação de um passado mais ou menos distante” (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2017, p. 663). Para isso, fizemos um recorte de quatro obras roteirizadas, dirigidas e/ou produzidas pelo cineasta, pertencentes a cada uma das quatro últimas décadas e que, de alguma forma, trabalham a temática da nostalgia. São elas: *E.T.* (1982), *Jurassic Park: O Parque dos Dinossauros* (1993), *Prenda-me se for Capaz* (2002) e *Ready Player One* (2018).

Partimos do princípio de que todas essas obras trabalham fortemente a nostalgia em suas tramas, seja em filmes que com o passar do tempo geraram processos nostálgicos no público, seja naqueles que já possuem uma abordagem nostálgica própria em suas narrativas. Paul Grainge (2000) expõe que nas últimas três décadas do século XX a nostalgia ganhou um espaço de destaque como nunca antes, sendo commodificada e apropriada esteticamente dentro da Cultura Pop. Além disso, o autor sustenta que a nostalgia se tornou um “estilo cultural” (GRAINGE, 2000, p. 8). Esse fato toca naquilo que mais acima apontamos: que há uma profusão de produtos audiovisuais, como séries, releituras, *remakes* e continuação de franquias nas atuais dinâmicas do setor audiovisual que encontrarão na nostalgia um grande recurso.

Neste trabalho, analisamos como a nostalgia, a mídia e, sobretudo, o cinema vem interagindo entre si, e também os subsequentes impactos dessa interação, tomando como foco o caso do cineasta Steven Spielberg e a premissa de que o mesmo possa ter se tornado uma referência nostálgica para o público de massa, ao ponto de signos cinematográficos considerados nostálgicos, serem diretamente associados ao diretor, roteirista e produtor. Para isso, realizamos a análise fílmica de algumas obras deste diretor à luz dos aspectos da nostalgia, através das suas narrativas e estéticas. Já o critério metodológico aqui utilizado prioriza a análise via conceitos e teorias que respaldam seu contexto, sem focar nos estudos

de recepção, mas nas construções narrativas dos produtos fílmicos analisados, na carreira do diretor e nas estratégias de mercado. Para isso, a metodologia também se vincula a uma postura descritiva exploratória, buscando a partir da descrição dos aspectos de cada um dos quatro filmes escolhidos, e sua análise, uma exploração do que há ou não de trabalho com a nostalgia e quais podem ser consideradas as relações que se estabelecem a cada década entre os objetos específicos escolhidos, o que poderá proporcionar um caminho para a confirmação da hipótese central que é a defesa da existência de um nexo pela nostalgia e de uma marca nostálgica nos filmes/obra de Spielberg.

As narrativas nostálgicas podem também ser associadas ao conceito de *habitus* de Pierre Bourdieu (1977), que pode ser definido como uma série de tendências que organizam as formas pelas quais os indivíduos percebem o mundo social ao seu redor e a ele reagem. É possível afirmar, portanto, que as narrativas nostálgicas são constituídas por indivíduos inseridos em comunidades de sentido; conseqüentemente, isso nos leva a crer que as pessoas consomem produções midiáticas específicas que ao mesmo tempo dão base e participam da partilha de valores, gostos e afetos dessas comunidades e agrupamentos. Para a realização dessa pesquisa, partimos da noção de que o público pode ser afetivamente marcado pelos conteúdos veiculados pelo audiovisual e, mais do que isso, tais pessoas em suas coletividades também darão significado aos produtos fruídos dentro de determinados contextos de formação cultural.

Pensamos Steven Spielberg como um cineasta autoral com embasamento no artigo *Notes on the Author Theory in 1962*, de Andrew Sarris (1981, p. 562-63). Em sua publicação, Sarris apresenta três premissas para sustentar a ideia de um autor diretor, sendo elas: 1) “Um grande diretor deve ser, no mínimo, um bom diretor. Isso é verdadeiro para qualquer arte”; 2) “O modo como um filme parece e se move deveria ter alguma relação com a forma e com o modo que um diretor pensa e se sente”; e 3) a tensão entre a personalidade de um diretor e o material que ele manipula. Sarris também afirma que o diretor que consegue impor seu estilo, mesmo frente a pressões financeiras, entre outras, é considerado um verdadeiro autor.

Podemos notar que Steven Spielberg demonstra ser um diretor/produtor que evidencia, no conjunto de sua dramaturgia fílmica, elementos narrativos facilmente reconhecíveis pelo espectador, razão que o particulariza como um cineasta autoral. Segundo Eduardo Leone (2007), Steven Spielberg possui um projeto dramaturgicamente coerente, resultante de sua trajetória na indústria cinematográfica/audiovisual. Nele formas,

efeitos, desenhos de cena, fundos, cenários, criaturas animadas etc., convivem com um universo temático voltado ao núcleo familiar. Spielberg, portanto, atende às duas primeiras premissas estabelecidas por Andrew Sarris (1962), sendo um grande diretor e criando obras coerentes com seu modo de pensar e sentir.

Quanto à terceira premissa, embora possua uma carreira diversificada e prestigiada na direção de dramas realistas, são em suas produções voltadas para o entretenimento e com grande sucesso de bilheteria – os conhecidos *blockbusters* – que encontramos a recorrência de elementos narrativos que tanto influenciam a concepção e identidade autoral de suas obras, tornando possível a percepção da tensão entre Spielberg e o material que ele manipula³.

Quanto ao embasamento para o estudo da nostalgia nesta pesquisa, utilizamos em grande parte o conteúdo apresentado no livro *The Future of Nostalgia*, de Svetlana Boym (2001), entre outras obras ou pesquisas que abordam a temática da nostalgia. “Nostalgia é a rebelião contra a ideia moderna de tempo, o tempo da história e do progresso. A nostalgia deseja obliterar a história e transformá-la em uma mitologia coletiva ou privada, para revisitar o tempo como um espaço” (BOYM, 2001, p.15).

Segundo aponta Katharina Niemayer (2014), comentada por Ferraz (2017), os estudos mais atuais da nostalgia sugerem que há uma transcendência para além do campo emocional, não existindo simplesmente por existir ou porque um sujeito está preparado cognitivamente e emocionalmente para senti-la, mas sim um comportamento que pode ser cultivado, uma prática. Katherina Niemayer (2014) cita o verbo “to nostalgise” como um ato discursivo que potencialmente poderá se transformar em uma prática criativa, ou seja, considera que a nostalgia pode ser mais do que uma memorização ou simples repetição do passado, podendo influenciar diretamente na criação de novos produtos criativos de uma forma construtiva, afastando-se da melancolia. Isto é: “a nostalgia não é apenas a

³ Como por exemplo: trilhas sonoras marcantes que assumem papel de extrema relevância na narrativa – *Tubarão* (1974), *E.T. - O Extraterrestre* (1982), a franquia *Indiana Jones* (1981-2020), *Jurassic Park* (1993); temática da aventura com utilização do “Wow Factor” (fator “UAU”) em cenas de forte apelo emotivo, efeitos visuais e computação gráfica – *E.T. - O Extraterrestre* (1982), *Jurassic Park* (1993); universo de criaturas fantásticas – *E.T. - O Extraterrestre* (1982), *Gremlin* (1984), *O Enigma da Pirâmide* (1985), *MIB – Homens de Preto* (1997); ficção científica e realidades paralelas – *De Volta Para o Futuro* (1985), *Viagem Insólita* (1987), *Jurassic Park* (1993), *MIB – Homens de Preto* (1997); autocitação do cineasta na representação de psicodramas familiares – *Contatos Imediatos do Terceiro Grau* (1977), *E.T. - O Extraterrestre* (1982); apelo infanto-juvenil – *E.T. - O Extraterrestre* (1982), *Os Goonies* (1985), *Gremlins* (1984), *De Volta Para o Futuro* (1985).

expressão de um sentimento, mas algo que de fato fazemos e um ato de fala que pode se transformar num processo criativo” (FERRAZ, 2017, p.125). Em suma, utilizando como ponto de partida a premissa de que Steven Spielberg é um diretor autoral, responsável por estabelecer uma série de signos que se tornaram uma referência capaz de produzir narrativas e experiências de nostalgia, e, tomando quatro de seus filmes como recorte, a pesquisa visa como objetivo principal, identificar processos acerca de dinâmicas nostálgicas no meio audiovisual contemporâneo, dando ênfase em como eles ocorrem em narrativas estéticas cinematográficas, ou seja, levantar dados e analisar uso de signos ligados a outros produtos audiovisuais do passado nas obras de Spielberg.

Mark Keller aponta que “empresas buscam apelo nostálgico aos seus produtos, como forma de imbuir em suas marcas um significado emocional e cultural adicional” (KELLER, 2016 apud CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2017, p. 66). Este fato também é verdadeiro para a indústria cinematográfica, que aumentou significativamente o uso de conteúdos nostálgicos em suas narrativas, evidenciando uma relevância cultural, sobretudo, na comunidade midiática, formadora da cultura Pop. “Nota-se que a nostalgia tem sido usada estrategicamente por diversos segmentos da indústria, muitas vezes com o sentido bastante distante do original” (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2017, p. 66).

Comodificada pela indústria cultural como entretenimento voltado para fãs saudosistas, a nostalgia, em contrapartida, transcende o mero interesse pelo passado histórico ao encontrar nas narrativas cinematográficas uma estética visual que, através da emoção, dialoga diretamente com questões profundas da sociedade contemporânea. Seguindo as ideias de Svetlana Boym (2001) e Paul Grainge (2000), entre muitos fatores, a insatisfação gerada pelos conflitos e pela ruptura dos valores sociais na atualidade suscita o anseio por um passado idealizado, por uma “época melhor”, ainda não afetada pelos problemas do presente. Nesse contexto, os discursos narrativos fílmicos são instrumentos hábeis à análise do atual cenário cultural e conferem uma dimensão social pertinente à realização dessa pesquisa.

NOSTALGIAS, MÍDIA E CINEMA

Paul Grainge (2000) afirma que explora a nostalgia como uma forma de saudade cultural e/ou um esquecimento pós-moderno, mantendo uma relação entre a nostalgia e o pós-modernismo, que agem juntos como um estilo cultural. “Criticamente, eu examino a nostalgia como um estilo cultural. Fazendo uma série de perguntas sobre seu

significado e funcionalidade política das narrativas visuais da mídia dominante” (GRAINGE, 2000, p. 8). A mídia, em particular, ratifica o potencial criativo da nostalgia, pois através de seus diversos formatos pode demonstrar visualmente narrativas que desafiam as histórias dominantes. Segundo aponta Achim Landwher traduzido por Santacruz (2018): “Quando estamos lidando com sentimentos, em uma sociedade capitalista, os negócios não estão muito longe: nostalgia faz dinheiro” (SANTACRUZ, 2018, p. 2).

[...] o desejo de ver traços do primeiro filme neste que é, ao mesmo tempo, uma continuação e uma não continuação. Um pouco como a nostalgia, um passado que se faz presente, mas que não é presente, ao mesmo tempo em que não é mais passado. Blade Runner 2049 abraça nossa memória coletiva do impacto de “Blade Runner” (ainda que existam seis versões “oficiais” diferentes do filme), e confronta esta memória ao nos entregar um filme que é ainda mais introspectivo e visualmente intrigante (SANTACRUZ, 2018, p. 94).

As narrativas cinematográficas e midiáticas, por sua vez, apresentam uma série de particularidades que, quando combinadas com elementos visuais, provocam reações emotivas nos espectadores. Jacques Aumont (2002) foi um dos pesquisadores a identificar que, muito além dos preceitos que servem para definir o processo narratológico em sua totalidade, o cinema possui uma gama de princípios audiovisuais intrínsecos à narrativa, que, caso ignorada, prejudica a experiência e compreensão da trama como um todo.

O uso intencional de técnicas como: iluminação, edição e som, podem provocar sentimentos de medo, aversão ou raiva no público, assim como é possível expressar o *leitmotiv* de personagens sem nenhuma linha de diálogo, ou seja, de forma não verbal. As subjetividades presentes na interpretação do processo narrativo no campo audiovisual geraram a necessidade de que teóricos as estudassem e analisassem com exatidão. Percebe-se que o cinema nas suas mais recentes produções narrativas e estéticas tem dado muita atenção aos usos e construções em torno de aspectos da nostalgia, que podem provocar processos emotivos e identitários nos espectadores.

Katherina Niemeyer (2014) argumenta que a ressurgência da nostalgia pode indicar:

(...) uma reação às velozes tecnologias, apesar do uso delas, no desejo de desacelerar e/ou escapar dessa crise para um estágio de *wanderlust* (expressão que descreve o anseio humano de deixar as circunstâncias conhecidas da rotina e abrir-se ao vasto mundo, também conhecido como *fernweh*) e nostalgia (no sentido de *heimweh*, que significa o anseio pela pátria ou pela casa.) que pode

ser curada ou encorajada, pelo uso e consumo da mídia (NIEMEYER, 2014, p.2, tradução nossa).

A importância da mídia para nostalgia pode, portanto, ser comprovada pelo fato de redes midiáticas comunicativas poderem ser utilizadas como produtoras de narrativas nostálgicas que, podem atuar como ferramentas manipuladoras do sentimento nostálgico. A profusão de produtos em diversos segmentos da indústria midiática audiovisual que utilizam a nostalgia estrategicamente como recurso de aquisição e manutenção de espectadores é notável e tem encontrado ressonância na popularização de refilmagens (*remakes*), reiniciação de franquias já existentes, porém, modificadas (*reboots*), e retomada de franquias já encerradas (*revival*).

Castellano e Meimaridis (2017), Ferraz (2017) e Niemeyer (2014), entre outros pesquisadores, reconhecem que uma grande proliferação de narrativas nostálgicas vem ocorrendo de forma ampla. Especificamente no campo do cinema parece que a indústria cinematográfica tem buscado, além de homenagear, referenciar e recriar uma série de conteúdos do passado, atingir e/ou capturar vestígios de sentimentos e experiências que espectadores vivenciaram quando assistiram obras outrora aclamadas pelas quais, porventura, tenham grande afeição. Cremos que o meio cinematográfico torna-se, portanto, um ambiente fértil para o surgimento de produções de viés nostálgico, considerando que explora a criação de atmosferas, ambientes, estéticas e narrativas ficcionais que podem ser bastante familiares ao público, ou seja, muitos filmes acabam se efetivando como uma base poderosa para a construção de uma série de efeitos mnemônicos, afetivos e, ainda, a criação de sensações de pertencimento.

SPIELBERG E NARRATIVIDADES DA NOSTALGIA

A nostalgia ignora a irreversibilidade do tempo e o transforma em uma mitologia privada ou coletiva, acessível de forma mais eficaz através dos avanços tecnológicos. Esta ideia é o que parecem dizer Castellano e Meimardis, que afirmam:

Ao transformar o tempo em um espaço retornável, a nostalgia permite aos indivíduos retomarem momentos do passado. É uma estratégia de manejo do tempo em um contexto que ele parece cada vez mais fugido. Nota-se que com os avanços tecnológicos, esse retorno se tornou aparentemente viável e, assim, o que começou como uma doença se tornou um recurso mercadológico rentável. (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2017, p. 65).

O campo do audiovisual, por conta de suas particularidades sensoriais, pode tornar-se uma grande ferramenta para criação de nostalgia, pois pode gerar espaços que tentam recriar o passado e repetir experiências nostálgicas, através de estéticas, músicas, cenários, figurinos e objetos de cena para recriar, com fidelidade, o tempo que deseja revisitar. Constituindo um espaço que oferece uma forma de construção de nostalgia criativa.

Analisado, pelas razões já expostas na introdução deste trabalho, sob a perspectiva de um diretor autoral, Steven Spielberg, demonstra nessa sua extensa e próspera carreira, uma filmografia criativa com elementos narrativos próprios que se tornaram representativos de sua assinatura como cineasta. Nigel Morris (2007), em seu livro *The Cinema Of Steven Spielberg: Empire of Lights*, aponta Spielberg como um dos diretores/produtores/roteiristas mais rentáveis de Hollywood e uma figura tão popular que, além de uma grande promessa análoga ao estrelato e gênero no cinema, seria precedido apenas por Alfred Hitchcock (1889) e Walt Disney (1901),

A fascinação por Spielberg e seu trabalho é notável, tendo autores como Macbride (1997), Haskell (2017), Schickell (2012), Spinner (2013), entre outros, escrevendo obras sobre sua vida e carreira, além de diversas revistas conceituadas no mundo cinematográfico, como a *Variety*, *Empire Magazine* e *Vanityfaire*, para citar algumas.

As constantes citações e referências de Spielberg a clássicos Hollywoodianos, ao cinema de arte europeu e às suas próprias obras, são uma das suas principais características e, como apontado por Morris (2007), “[...] o apelo dessas obras é mais complexo, do que as alegações de manipulação em massa possam sugerir” (MORRIS, 2007, p. 20, tradução do autor.). A influência e presença de Spielberg também podem ser sentidas nos diversos filmes que ele apenas produziu, financiou, atuou como mentor ou, de forma controversa, supostamente ajudou a dirigir, como no caso de *Poltergeist* (1982) em que, não obstante a temática abordada, é possível notar a assinatura do diretor.

Fato que vai ao encontro com a acepção de nostalgia apontada acima, pois os elementos que identificam a marca de Spielberg passam, por si só, a funcionar como veículo nostálgico. Dentre os diversos signos que são facilmente identificados na filmografia do cineasta estão: uso da luz como mistério, efeito bem representado pelo filme *Contatos Imediatos Do Terceiro Grau* (1977), em que as luzes são constantemente utilizadas para representar os misteriosos U.F.O.(s) e seus habitantes, com destaque especial à cena em que a personagem Jillian, tem a casa cercada por diversos clarões de luz, que acabam por abduzir seu filho. Trilhas sonoras marcantes, compostas em boa parte

pelo renomado compositor John Williams (1932), como a marcante faixa de *Tubarão* (1975) que recebeu um Oscar e é associada a um sinal de perigo iminente até os dias de hoje. Psicodrama familiar e problemas paternais (dramas vividos pelo próprio cineasta e refletidos em vários de seus filmes), como *E.T. - O Extraterrestre* (1982), em que as personagens enfrentam o drama do divórcio e da ausência da figura paterna. A nostalgia com ênfase na infância, também é abordada nesse filme, por ser protagonizado por crianças que carregam a trama.

O espetáculo cinematográfico pode ser evidenciado, por exemplo, em *Ready Player One* (2018), onde os caçadores de “easter eggs” competem em uma corrida alucinante onde passam por situações inusitadas como trens descarrilados, caminhões descontrolados, armadilhas, saltos, quedas e até a presença insólita de dinossauros e criaturas do universo cinematográfico, como o “King Kong”. E, o popularmente conhecido, “Spielberg Face” que se trata de uma expressão facial de surpresa e/ou choque frequentemente utilizada pelo diretor e exemplificada em *Jurassic Park: O Parque dos Dinossauros* (1993), no momento em que os personagens – e os espectadores – veem os dinossauros pela primeira vez.

As narrativas selecionadas neste estudo – *E.T. - O Extraterrestre* (1982), *Jurassic Park: O Parque dos Dinossauros* (1993), *Prenda-me se for Capaz* (2002) e *Ready Player One* (2018) – não só apresentam nostalgia como elemento importante de suas respectivas tramas, como também demonstram, através das décadas em que cada uma foi realizada, uma abordagem diferenciada dessa nostalgia na própria filmografia do cineasta. Essas diversificações na abordagem nostálgica notada através do tempo, somada aos elementos da estética narrativa anteriormente citada corroboram para as diversas formas em que o assunto é debatido na pesquisa.

Ready Player One

Ready Player One (“Jogador N.º1”) é o filme mais recente de Steven Spielberg, lançado em 2018. Escolhemos analisar essa obra, pois ao apresentar uma estrutura narrativa repleta de inúmeras referências da cultura de massa das últimas décadas do século XX proporciona, por si só, um terreno extremamente propício ao avivamento do sentimento nostálgico. Mas é na representação de seu contexto sociocultural que a narrativa viabiliza uma reflexão acerca das complexas interligações entre o passado romantizado, as imposições do presente e possíveis implicações no futuro. Ao apresentar

um mundo conturbado pelo controle opressivo das mídias tecnologicamente desenvolvidas, o filme demonstra como a busca por uma realidade alternativa povoada por um repertório de imagens do passado, pode apresentar uma reflexão sobre o real e o imaginário a partir da nostalgia e da sua massificação na cultura Pop.

Enxergamos uma grande conexão entre o filme e o conceito de “retrotopia” de Zygmunt Bauman (2017). Isso nos permite traçar paralelos entre o longa de Spielberg e a noção desenvolvida por Bauman de que a retrotopia ocorre quando há a perda completa da esperança em alcançar a felicidade no futuro a ser ainda construído. Diante do avanço tecnológico que corrompe a realidade existente e incapacita sua organização social, o filme retrata uma sociedade que desqualifica a esperança no futuro e busca suas respostas na glorificação de ideias, projetos e práticas do passado. Opondo-se à “utopia” citada por Bauman (2017) em referência ao conceito original de Thomas More (1516) – ou seja, um espaço-tempo de realização do que se considera “progresso”, nunca no agora, que pode vir a ser construído no futuro –, o longa nos apresenta a diversos personagens desesperançosos com os rumos da realidade que os cerca e que, como forma de escapismo, refugiam-se em um passado virtual recheado de conteúdos nostálgicos das décadas de 1970, 1980 e 1990, que viabilizam a existência atual através da retomada de ideias e práticas de consumo referentes a essas épocas.

Spielberg, aos setenta anos de idade, celebra o gênero que o consagrou, numa aventura futurista de ação e ficção científica, voltada para o público jovem, que revisita os elementos narrativos de sua obra. Em uma crítica de 2018 no site *Cabine de Cinema*, Elisabete Estumano Freire diz que o próprio diretor é criador de boa parte do material cultural presente no filme.

Além disso, Spielberg concentra nesse trabalho mais de trezentas referências nostálgicas das décadas de 1970, 1980 e 1990 e expressiva menção a ícones da cultura Pop em diversos seguimentos. Em especial, podemos destacar duas homenagens dentre as diversas referências existentes no filme: os tributos à trilogia *De Volta para o Futuro* (1985, 1989 e 1990) e ao filme *O Iluminado* (de Stanley Kubrick, 1980). A forma hábil como o diretor realiza a reapropriação de tantas referências, demonstra como a nostalgia pode transcender seus sentidos mais comuns e assumir o protagonismo da narrativa.

E.T. - O Extraterrestre

O filme sobre um garoto que se torna amigo de uma criatura alienígena, não só é um dos filmes mais icônicos de Spielberg, como também é o que mais realça um elemento muito usado por Spielberg em sua narrativa, que é a nostalgia com ênfase na infância. A obra foi selecionada para a pesquisa tendo em vista sua estética, na qual o filme revela seu verdadeiro caráter nostálgico. Os elementos introduzidos por Spielberg nessa obra são, como citado acima, signos facilmente reconhecíveis que representam um retorno à infância da época em que fora realizado, nesse caso, a década de 1980. Considerado um dos clássicos mais representativos de sua própria época, os elementos utilizados no longa, quando replicados em outras obras, logo se transformam em referências nostálgicas.

Svetlana Boym (2001) aponta que, etimologicamente, a palavra “nostalgia” é a combinação dos termos gregos “nóstos” (retorno) e “álgos” (dor), definida como uma dor causada pela saudade de casa e/ou da pátria. De forma direta, o filme se relaciona com a nostalgia através da sensação de pertencimento que a ideia de “retorno ao lar” traz consigo. Lar, aqui, entendido de forma ampla, através de todas as pessoas, lugares e situações que nos acolhem e nos remetem a uma atitude de confiança e segurança. A nostalgia gerada pela busca desse lar longínquo é notada na trama através de seus dois protagonistas: o extraterrestre (que deseja retornar ao seu planeta de origem), e o menino Elliot (que vê seu ‘mundo’ sendo desconstruído após o divórcio de sua mãe, a ausência do pai e as dificuldades de um lar desfeito). A trama do longa gira em torno da amizade entre dois seres cujos lares estão, de forma distinta, ameaçados e distantes.

Inclusive, a nostalgia relacionada à ideia de “volta ao lar” pode, para além do campo pessoal das personagens, ser estendida de forma análoga ao contexto político e sociocultural dos EUA que, a partir já da década de 1970, com os reflexos da Guerra do Vietnã, passam a lidar com contextos que desafiam o “american way of life” (isto é: estilo de vida americano com modelos pré-estabelecidos de família, consumo e padronização social). O filme retrata em sua narrativa uma realidade que coloca em xeque as ideias fixas de lar estruturado, prosperidade e oportunidades iguais para todos, esferas tão aclamadas no âmbito do chamado “sonho americano”.

Não há comprovações de que Spielberg realizou tais ligações com a construção de sentidos sobre as personagens e o argumento da trama central de *E.T.*, porém, é possível observar uma sensibilidade do diretor em relação ao contexto estético, sociocultural, tecnológico e o campo cinematográfico que o cercava.

Jurassic Park: O Parque dos Dinossauros

Steven Spielberg trouxe ao mundo, no ano de 1993, além de *A Lista de Schindler*, um de seus filmes mais celebrados, *Jurassic Park: O parque dos Dinossauros*. O filme é o que mais apresenta elementos autorais de Spielberg: o uso de luzes para dar mais ênfase ao mistério dos dinossauros, que não são vistos na primeira cena do filme; o uso de tomadas longas que imprimem maior veracidade às cenas, como ocorrido na primeira vez que as personagens e o público veem os Alossauros caminhando lentamente pelo Parque; a mesma cena utiliza-se do recurso conhecido como “Spielberg Face” nas personagens para enfatizar a reação facial de choque e/ou surpresa; trilha sonora marcante composta por John Williams; uso do recurso do espelho retrovisor para destacar a dramaticidade da cena em que o Tiranossauro Rex persegue o carro em que estão algumas personagens; problemas de ordem familiar, que envolvem conflitos paternos retratados no personagem principal que não gosta de crianças e se vê obrigado, diante do perigo, a cuidar dos netos do anfitrião; além de outros tantos momentos que se utilizam de recursos narrativos e estéticos que diríamos “spielbergianos”.

A nostalgia em *Jurassic Park* é valorizada dentro da trama de forma sutil em momentos visuais poderosos, como na cena final, em que o protagonista se vê acompanhado de uma revoada de pássaros comuns que, não obstante todo o fascínio gerado pelo universo dos dinossauros, o deixa aliviado e feliz pela sensação de retorno e pertencimento ao seu próprio tempo.

O filme nos apresenta ao inventivo John Hammond, o criador do parque, que possui a intenção de fornecer experiências reais de interação entre os humanos e os dinossauros. O empresário aposta nesse conceito, pois observa corretamente que essas criaturas, embora distanciadas historicamente dos seres humanos por milhões de anos, capturaram (mesmo que inconscientemente) a imaginação do mundo, sobretudo, a do universo infantil. A nostalgia pode ser compreendida na trama de *Jurassic Park*, não como um desejo de retornar a um lar pretérito idealizado, mas através de uma emoção suscitada por figuras que acompanham nosso imaginário desde a infância. Estabelecendo, dessa forma, uma conexão emocional entre o observador e a mídia. O protagonismo dos dinossauros parece gerar fascínio e encantar o espectador, que experimenta a força desse reencontro com seres que povoam o imaginário coletivo.

Além da nostalgia, analisada aqui como de cunho afetivo, *Jurassic Park* complementa essa sensação com o auxílio de uma trilha sonora poderosa, com os efeitos

visuais mais modernos da época e outros signos narrativos como os apresentados acima e que Spielberg exhibe em sua filmografia. O potencial nostálgico do filme, portanto, pode ser justificado também por todos esses elementos narrativos e estéticos que, quando replicados em outras obras, ganham conotações nostálgicas.

Dessa forma, Hollywood reaproveitou o potencial nostálgico de *Jurassic Park*, para criar uma nova franquia, a trilogia sequencial do primeiro filme batizado de *Jurassic World* (2015), em que os elementos narrativos e estéticos retornam ainda mais vibrantes diante da nostalgia já estabelecida para o público em *Jurassic Park*.

Prenda-me se for capaz

Prenda-me Se for Capaz foi lançado em 2002 e sua trama, baseada em fatos reais, talvez apresente a obra mais pessoal feita por Steven Spielberg. Como aponta a revista *Collider*, o filme foi feito após o cineasta descobrir o verdadeiro motivo pelo qual seus pais se divorciaram. A ausência do pai, que ocorreu por conta desse evento, é uma temática muito utilizada em seus filmes, porém, a revelação do ocorrido deu ao diretor uma nova visão dos fatos. Assim como no filme, a mãe de Steven Spielberg se apaixonou pelo melhor amigo de seu pai e casou-se novamente, no entanto, diferente de Spielberg, que desconhecia a história até então, o protagonista do longa sempre soube da infidelidade da mãe, razão que o afeta profundamente. As correlações entre os dois também pode ser evidenciada pelo fato de o próprio cineasta ter se identificado com o personagem, como apontado pelo web site *Slashfilm*, no qual Steven Spielberg disserta:

(...) quando eu estava tentando me tornar um diretor pela primeira vez, eu me transformei em um executivo de dezesseis anos e meio. Eu vestia um terno, carregava uma pasta e passava por Scotty no portão principal da Universal Studios todo dia durante aquelas férias de verão. Cinco dias por semana durante três meses eu entrava e saía daquele estúdio... e era naquele momento Frank Abgnale.

O filme foi selecionado para essa pesquisa por ter como temática o desejo de seu protagonista de retorno a uma casa que já não existe, tentando resgatar esse sentimento de pertencimento através de disfarces que supostamente o farão rico o bastante para reunir sua família e ter seu lar novamente. Ainda, segundo o web site *Slashfilm*, o longa também apresenta uma nostalgia que pode ser traçada na romantização da década de 1960, que é apresentada no filme como uma época mais simples e inocente, acentuada por um paleta de

cores de tons fortes e trilha sonora animadora. A atmosfera apresentada é de segurança e estabilidade, o que o torna um contraste positivo em oposição à realidade, considerando que o filme foi lançado apenas um ano após o atentado às Torres Gêmeas, em onze de setembro de 2001, e não aborda as tensões vividas pelos Estados Unidos na época, como: Vietnã, questões raciais etc.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: QUESTÕES DE MERCADO

Os filmes *Star Wars: The force Awakens* (2015) e *Jurassic World* (2015) ocupam as posições de quarto e quinto em filmes com a maior bilheteria da história do cinema, ou seja, produtos audiovisuais com grande valor para os fãs das obras originais. Ambas as continuações e também versões renovadas de franquias que estavam inativas durante anos nos fazem concluir e retornar à citação feita por Santacruz (2018), traduzindo a frase de Achim Landwher: “Quando estamos lidando com sentimentos, em uma sociedade capitalista, os negócios não estão muito longe: nostalgia faz dinheiro” (SANTACRUZ, 2018, p. 2). Tomado de franquias, o Box Office (bilheteria mundial), também apresenta refilmagens em posições altas, como o *remake* de *A Bela e a Fera* (2017) alcançando a posição de décimo quarto filme com maior bilheteria da história.

Os estúdios passaram a prestar atenção em lançamentos desse tipo e na forma como a nostalgia pode ser uma ferramenta poderosa para o mercado cinematográfico, que vem se valendo da representação de aspectos concernentes a conjunturas sociais do passado – desde a elaboração de universos narrativos e construções das personagens, até a própria releitura ou *remakes* de produções de décadas anteriores, o que fez com que diversos críticos afirmassem que Hollywood está sem ideias. Para o ano de 2019, diversos produtos seriam lançados com essa característica, como a refilmagem de *Cemitério maldito*, dando continuação ao atual redescobrimto dos espectadores das obras de Stephen King, ou as refilmagens de *O Rei Leão*, de John Freaveu (que já é comentado como um filme que possivelmente alcançará os dez filmes com maior bilheteria na história do cinema), *Aladdin*, de Guy Richie (que atualmente está próximo de alcançar um bilhão de dólares em sua bilheteria mundial), e *Dumbo*, de Tim Burton, que dão continuidade às refilmagens dos clássicos filmes da Disney. Os *reboots* (reimaginações) de franquias amadas por diversos fãs também vem em peso esse ano, com os remakes de *Detetive Pikachu* de Rob Letterman, *Hellboy* de Neil Marshall e *MIB: Homens de Preto* de F. Gary Gray, chegando

aos cinemas. As sequências de releituras ou refilmagens também chegam no ano de 2019, com *Star Wars: A Ascensão Skywalker* de J.J.Abrams (outro filme que também está cotado para possivelmente alcançar os dez filmes com maior bilheteria na história do cinema), *IT: Capítulo 2* de Andy Muschietti, o sexto *Exterminador do Futuro* de Tim Miller, *Creed 2* de Steven Capple Jr, continuação da reimaginação da franquia *Rocky* e *Chucky: O Brinquedo Assassino* de Lars Clevberg, além de vindouros projetos como *Top Gun: Maverick* de Joseph Kosisnki, *Mulan* de Niki Caro, *Jurassic World 3* de Colin Trevorrow, *Akira* de Taika Watitti, *As Panteras* de Elizabeth Banks, entre outros.

A série nostálgica oitentista *Stranger Things*⁴ teve, em sua terceira temporada, o maior número de espectadores nos primeiros quatro dias de lançamento da história do serviço de *streaming* Netflix, sustentando o argumento que a série, assim como a nostalgia a década de 1980 que envolve o seriado continua tão ou até mais forte do que quando a produção foi lançada.

Em suma, a profusão de obras cinematográficas aumentou de forma significativa nos últimos anos, com cento e trinta projetos já anunciados, dez dos quais já foram lançados, o que demonstra um desejo dos espectadores de consumirem produtos nostálgicos, formando uma tendência mercadológica na indústria cinematográfica atual, que deve continuar explorando tal fenômeno.

Diante dessas conclusões, podemos dizer que este estudo buscou evidenciar diferentes abordagens da nostalgia no audiovisual, através do exame das particularidades técnicas e narrativas existentes nas obras do cineasta Steven Spielberg

Ao longo do processo de pesquisa de iniciação científica, cujo produto final mais publicamente destacado é este artigo, procuramos obter uma maior compreensão sobre Spielberg através de livros que exploram seus filmes e sua carreira em Hollywood, pesquisas em web sites que contenham vasto material pautado em suas obras, críticas especializadas referentes aos quatro filmes selecionados para análise, bem como entrevistas e relatos com o próprio diretor.

É importante lembrar que a pesquisa não pretendeu responder a perguntas, mas, sim, analisar a questão da nostalgia no audiovisual e fomentar discussões sobre as análises aqui realizadas, já que o objeto do estudo indica, para além do campo da coincidência, os

⁴ *Stranger Things* é uma série norte-americana do serviço de *streaming* Netflix. A trama ocorre inteiramente na década de 1980 e presta diversas referências à moda, hábitos e a cultura pop da época. A história é focada em um grupo de crianças e adolescentes que entram em contato com coisas estranhas na sua cidade, Hawkins.

elementos que imprimem às obras de Spielberg um verdadeiro viés nostálgico e apontam na direção de sua marca autoral. Um novo problema agora se desdobra da pesquisa aqui apresentada: a questão do retorno às narrativas em *remakes*, *reboots* e *revivals*, bem como a necessidade de aprofundamento das noções de nostalgia, identidade, origens, autenticidade, fidelidade e elaborações míticas do passado no que se refere a outros objetos fílmicos, como *Star Wars*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUMONT; Jacques; et al. **A estética do filme**. Campinas: Papyrus Editora, 2002.
- BAUMAN, Zygmunt. **Retrotopia**. Trad. Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.
- BOURDIEU, Pierre. **Outline of a theory of practice**. Cambridge: Cambridge University Press, 1977.
- BOYM, Svetlana **The Future of nostalgia**. Nova York: Basic Books, 2001.
- CASTELLANO, Mayka; MEIMARIDIS, Melina. Produção Televisiva e Instrumentalização da Nostalgia: O Caso Netflix. **Revista Geminis**, v. 8, n. 1, p. 60-86, jul. 2017. Disponível em: <<https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/281>>. Acesso em: 21 Jun. 2021.
- FERRAZ, Talitha. Usos e instrumentalizações da memória em reaberturas de antigos cinemas: De Roma, um caso belga. **Contracampo**, v. 35, n. 3, p. 164-186, dez.2016/mar. 2017. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/17587>> Acesso em: 21 Jun. 2021.

FREIRE, Elisabete Estumano. Jogador N.º 1. **Cabine de Cinema**, 01/04/2018. Disponível em: <<http://www.cabinedecinema.com/2018/04/jogador-n1.html>>. Acesso em: 21 Jun. 2021.

GRAINGE, Paul. **Monochrome memories: nostalgia and Style in 1990s America**. University of Nottingham, 2000.

HASKELL, Molly. **Steven Spielberg: A Life in Films**. New Haven: Yale University Press, 2017.

LEONE, Eduardo. As narrativas nos filmes produzidos por Steven Spielberg. **Caligrama**, ECA-USP, São Paulo, 2000. Disponível em <<https://www.revistas.usp.br/caligrama/article/viewFile/65686/68297>>. Acesso em: 21 Jun. 2021.

MCBRIDE, Joseph. **Steven Spielberg: A Biography**. Nova Iorque: Simon & Schuster, 1997.

MORRIS, Nigel. **The Cinema of Steven Spielberg: Empire of Lights**. Wallflower Press, 2007.

NIEMEYER, Katharina (Org.). **Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future**. Palgrave Macmillan, 2014.

SANTACRUZ, Lúcia Maria Marcellino. O Passado Está De Volta: A Produção e o Consumo da Nostalgia na Economia Criativa. **IX Encontro Nacional de Estudos do Consumo**, 21 a 23 de novembro de 2018, ESPM, Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://estudosdoconsumo.com/wp-content/uploads/2018/11/ENEC2018-GT08-SANTACRUZ-OPassadoEstaDeVolta.pdf>> . Acesso em: 21 Jun. 2021.

SARRIS, Andrew. "Notes on the author theory in 1962". In: CAUGHE, John (Org.). **Theories of Authorship: a reader**. Londres, Boston: Routledge, Kegan Paul, 1981.

SCHICKEL, Richard. **Steven Spielberg: A Retrospective**. Nova York: Sterling, 2012.

SPINNER, Stephanie. **Who Is Steven Spielberg?** Nova York: Grosset & Dunlap, 2013.