

# Nostalgia juvenilizada: modos de produção no *streaming* e vitalidade em franquias transmídia

*Youthfy nostalgia: modes of production in streaming and vitality in transmedia franchises*

*Nostalgia juvenilizada: modos de producción en streaming y vitalidad em lãs transmedia franquicias*

Ana Carolina Almeida SOUZA<sup>1</sup>  
Emmanuelle DIAS<sup>2</sup>

## Resumo

Neste artigo, investigamos como os serviços de *streaming* de vídeos configuram em suas produções relações de nostalgia e juvenilização<sup>3</sup>. Fundamentamo-nos na noção de nostalgia de consumo (CROSS, 2001) e de *youthification* (HAGEDOORN; EICHNER; GUTIÉRREZ LOZANO, 2021; SUNDET; 2021) para sugerir a emergência de uma nostalgia juvenilizada a partir da reabertura de franquias transmídia por serviços de *streaming*. Selecionamos as séries *O Mundo Sombrio de Sabrina* (Netflix) e *A Casa da Raven* (Disney) para discutir peculiaridades sobre modos de produção de nostalgia juvenilizada instaurados por ambas as produções. Argumentamos que a transmidialidade favorece a vitalidade desses produtos e a promoção dos serviços de *streaming* de emergentes, como a Netflix.

**Palavras-chave:** Nostalgia; Juvenilização; Transmídia; Serviços de streaming; Modos de Produção.

## Abstract

In this article, we aim to investigate how video *streaming* services configure nostalgia and *youthification* relations in their productions. We ground the notion of consumed nostalgia (CROSS, 2001) and *youthification* (HAGEDOORN; EICHNER; GUTIÉRREZ

---

<sup>1</sup> Doutora em Mídia e Comunicação, com dupla titulação pela UFMG e Jönköping University. Professora nas instituições Centro Universitário UNA e Instituto de Educação Continuada – PUC Minas. E-mail: [acas.jornalista@gmail.com](mailto:acas.jornalista@gmail.com) - ORCID: /0000-0001-6378-2132

<sup>2</sup> Doutoranda em Comunicação Social pela UFMG. Bolsista FAPEMIG e pesquisadora associada ao Núcleo de Pesquisa em Conexões Intermediáticas – NucCon (UFMG) e ao grupo de pesquisa MediaAção. E-mail: [emmanuelle.c.dias@gmail.com](mailto:emmanuelle.c.dias@gmail.com) – ORCID: /0000-0002-1973-0180

<sup>3</sup> Neste artigo, usaremos o neologismo juvenilização para nos referirmos ao conceito de *youthification*, evitando repetições da palavra e propondo uma tradução possível para o termo no português.



---

LOZANO, 2021; SUNDET; 2021) to suggest the emergence of a youthful nostalgia from the reopening of transmedia franchises by *streaming* services. We selected the series *Chilling Adventures of Sabrina* (Netflix) and *Raven's Home* (Disney) to discuss peculiarities about modes of production of youthful nostalgia instituted by both productions. We argue that transmedia favors the vitality of these products and the promotion of emerging *streaming* services such as Netflix.

**Keywords:** Nostalgia; Youthification; Transmedia; Streaming services; Modes of Production.

### Resumen

En este artículo, investigamos cómo los servicios de *streaming* de vídeo configuran relaciones de nostalgia y *youthification* en sus producciones. Fundamentamos en la noción de nostalgia de consumo (CROSS, 2001) y *youthification* (HAGEDOORN; EICHNER; GUTIÉRREZ LOZANO, 2021; SUNDET; 2021) para sugerir el surgimiento de una nostalgia juvenilizada a partir de la reapertura de las franquicias transmedia por los servicios de *streaming*. Seleccionamos las series *El mundo oculto de Sabrina* (Netflix) y *La casa de Raven* (Disney) para discutir peculiaridades sobre los modos de producción de la nostalgia juvenil instituidos por ambas producciones. Argumentamos que la transmedia favorece la vitalidad de estos productos y la promoción de servicios de *streaming* emergentes como Netflix.

**Palabras clave:** Nostalgia; Youthification; Transmedia; Servicios de Streaming; Modos de Producción.

---

### Uma tendência nos serviços de *streaming*

Nos últimos quinze anos, a indústria de *streaming* de vídeos tem se estabelecido como relevante fenômeno capaz de gerar transformações e tensões em diversos segmentos: novas dinâmicas de distribuição e de circulação audiovisual plataformizadas, distintas formas de publicidade e diferentes políticas de produção, impactando mercados consolidados do entretenimento como Hollywood. Dentre os principais agentes desse cenário, destacam-se Netflix, Amazon, Disney+ e HBO Max, cujas atrações têm incentivado milhares de usuários nos EUA e no Brasil a desembolsarem aproximadamente R\$ 200-268 por mês em assinaturas,<sup>4</sup> o que corresponde a 20% do valor do salário mínimo brasileiro em 2023. Contudo, o sucesso de tal indústria tem se fundamentado também em estratégias conhecidas do entretenimento norte-americano, especialmente do segmento televisivo e

---

<sup>4</sup> Segundo matéria da Forbes e CNN Brasil, disponível em: <https://www.forbes.com/home-improvement/internet/streaming-survey/> e <https://www.cnnbrasil.com.br/economia/brasileiro-gasta-ate-r-268-com-servicos-de-streaming/>. Acesso em: 27 abr. 2023.



cinematográfico, cuja produção se baseia na reiteração de obras de sucesso, por meio de *remakes*, *reboots*, *revivals* e *spin-offs* pautados em dinâmicas de nostalgia e de familiaridade com o intuito de resgatar audiências (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2017) e atrair novos públicos.

Segundo Down (2015), *remake* pode ser compreendido como uma versão atualizada de uma produção (filme, telenovela, jogo, série, entre outras), que se mantém fiel à obra da qual foi derivada. Já o *reboot* remete à reformulação de uma obra original, com a permanência do título originário ou premissa semelhante de conteúdo (novos personagens, enredo, direção etc.). *Revivals*, por sua vez, são fundamentados em estratégias de reformulação de universos ficcionais já encerrados, sendo compostos por parte do elenco da produção original ou equipe de criação (DOWN, 2015). Por fim, *spin-off* é a expressão empregada para qualificar produções que derivam de outras. Podem ser produções nas quais um personagem em especial ganha um título específico sobre seu universo ou mesmo produções que dão continuidade a uma história paralela ao conteúdo original.

O esforço de resgate nostálgico pela indústria do entretenimento pode ser observado também no volume de produção de séries de caráter histórico, cuja temática se refere a contextos de séculos passados e em títulos ambientados em períodos histórico-culturais de um passado próximo, passível de “[...] ser lembrado pelo espectador como parte de sua própria memória afetiva” (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2017, p. 63). A série *Mad Men* (AMC, 2007-2015), situada nos anos 1950, e *Todo Mundo Odeia o Chris* (WB; The CW, 2005-2009), ambientada na década de 1980, são produções contemporâneas que adotaram tais esforços nostálgicos.

Na indústria cinematográfica, notamos além da exploração de filmes de época e *remakes* em prática similar à TV, o investimento significativo em franquias transmídia já consolidadas por sucessos anteriores, como *Universo Marvel*, *Star Wars*, *Harry Potter*, *007* e *Terra Média* — sendo as mais lucrativas da história do cinema (BARBEDO, 2021). Esse resgate contemporâneo é uma forma de assegurar o retorno sobre o investimento em tais produções, pois são franquias que já geraram lucros significativos há décadas e possuem um alto grau saudosista entre fãs, sendo compostas de maneira densa e transmidiática, isto é, com diversos produtos como filmes, livros, HQs, jogos, parques temáticos, *fanfictions*, entre outras mídias lançadas em diferentes períodos.



Cabe destacar que o termo transmídia é compreendido aqui como adjetivo, que modifica lógicas comunicacionais de fenômenos de diversas naturezas (entretenimento, jornalismo, esportes, marketing etc.), sendo caracterizado pelo emprego de múltiplas plataformas de mídia, expansão de conteúdo e engajamento das audiências (GAMBARATO; ALZAMORA; TÁRCIA, 2020). Trata-se de um contexto comunicacional tanto verticalizado (promovido e mantido pela indústria de mídia), quanto horizontalizado (alimentado pela interação e o engajamento de usuários). No caso das franquias cinematográficas transmídia, elas se estabelecem como supersistemas (GAMBARATO, 2012), englobando narrativas dispersas em diferentes ambientes midiáticos, porém integradas e suscetíveis à intervenção da própria indústria e à ação coletiva de fãs/usuários em expandir esse universo, abarcando configurações midiáticas alternativas e circunstanciais. Nesta lógica de supersistemas, é notável a configuração de um *centro*, que transforma as expansões em novas portas de entrada para um conteúdo inicial. Neste artigo, referimos a esse *centro* como conteúdo originário de uma franquia transmídia.

Sobre este ponto, Freeman (2014) destaca a transformação de objetos transmídia da cultura pop (como filme, séries e quadrinhos) em marcas. Em casos como os mencionados, as franquias se tornam mais do que uma história e criam mundos com ramificações e elementos continuamente explorados. Elas exercem um papel iconográfico de uma época, geração ou até nação. Freeman (2014) argumenta ainda, que a franquialização de conteúdos de mídia colabora com a comodificação cultural, uma vez que essas atualizações e constantes resgates geram cada vez mais novos itens que podem ser consumidos, nos mais diversos contextos e para diferentes perfis de públicos, o que prolonga a vitalidade das organizações e de seus produtos.

O conceito de comodificação transformou o processo de consumo em entretenimento - o lazer da leitura, por exemplo, torna-se rapidamente quase indistinguível do lazer das compras, conduzindo o leitor das páginas dos periódicos às lojas de produtos [...] noções de uma cultura definida pela multiplicação dos bens de consumo, conectando cada um junto aos outros. (FREEMAN, 2014, p. 46, tradução nossa).<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup>The concept of commodification transformed the process of consumption into entertainment - the leisure of reading, for instance, fast becoming almost indistinguishable from the leisure of shopping, steering readers from the pages of periodicals to the stores of produce [...] notions of a culture defined by multiplication of consumer goods, each connected together.



Contemporaneamente, tais estratégias do entretenimento têm sido adotadas também por atores emergentes do entretenimento plataformizado como serviços de *streaming* de vídeos. Estes almejam capitalizar a exibição de franquias e seu consumo a públicos cada vez mais datificados (propícios a consumir produtos nostálgicos) e a jovens, que estão experimentando o contato com esses universos ficcionais pela primeira vez. Inclusive, em comportamentos de reassistibilidade (SILVA, 2014) favorecidos pela lógica de consumo do *streaming*. Adotando tal estratégia, observamos a ascensão de cocriadoras do modelo de negócios de vídeo sob demanda (VOD) por assinatura a baixo custo, como Netflix, Hulu, Star+ e Prime Video e, paralelamente, a reorganização de conglomerados consolidados do entretenimento como Disney, HBO, Paramount e Globo, que se somam às *novatas* oferecendo também serviços de VOD, num contexto de consumo audiovisual fugaz e de alta competitividade, denominado *Streaming Wars* (ALEXANDER, 2020). Nesse cenário, notamos um esforço simultâneo entre os serviços de *streaming*: o resgate nostálgico a franquias audiovisuais do passado, por meio de *remakes*, *reboots*, *spin-offs*, *revivals* ou mesmo produções ambientadas no passado recente, assim como a adoção de estratégias de releituras contemporâneas com atmosfera juvenil a esses produtos, com vistas à conquista de novos fãs, especialmente, jovens e adolescentes.

Frente a tal conjuntura, apresentamos a questão que norteia o artigo: como os serviços de streaming configuram em suas produções relações de nostalgia e *youthification*? Para endereçar o questionamento, discutiremos acerca de duas séries voltadas para os públicos adolescente/pré-adolescente, de dois serviços de *streaming*: *O Mundo sombrio de Sabrina* (2018 - 2020), da Netflix; e *A Casa da Raven* (2017 - atual), do Disney+, a partir de critérios advindos dos conceitos aqui articulados. Considerando elementos de consumo, produção, transmidialidade e as relações entre indústrias de entretenimento emergentes e consolidadas<sup>6</sup>, propomos três categorias a serem desenvolvidas nesse artigo: resgate de referências da obra original e o impacto nostálgico; elementos de juvenilização; modos de produção e participação do serviço de *streaming*.

---

<sup>6</sup>Temos consciência também da importância de discussão dos polos de recepção em estudos de fenômenos que envolvem processos de transmidialidade. Contudo, dado o restrito espaço de discussão deste artigo, optamos por concentrar nossa análise nas dinâmicas de produção.



## Nostalgia & Youthification

A palavra nostalgia provém etimologicamente da combinação das expressões gregas *nostós* (retorno) e *álgos* (dor). Cunhada pelo médico suíço, Johannes Hofer, em 1688, a expressão ganhou o significado de “desejo de voltar para casa”, para um lugar distante e tempo raro vivido (CROSS, 2001). Segundo Boym (2008), o sentimento nostálgico se tornou uma espécie de ato de rebeldia contra a ideia moderna de tempo, atrelada ao ideário social de *progresso*. De acordo com a autora (2008), nostalgia remete a “um anseio por uma casa que não existe mais ou nunca existiu, [...] um sentimento de perda e deslocamento, mas também um romance, uma fantasia pessoal” (2008, p. 10, tradução nossa).<sup>7</sup>

De modo semelhante, Cross (2018) pontua que a partir do pós-Segunda Guerra Mundial, as pessoas começaram a buscar formas de escapar de sua realidade, sendo uma delas guardar objetos ligados à infância, associando-os a um momento de encantamento. O autor explica que: “as pessoas encontraram identidade e significado em bens específicos, muitas vezes encontrados nos anos de formação, mas, como resultado, sentiram que sua individualidade foi ameaçada quando essas coisas desapareceram” (CROSS, 2018, p. 27, tradução nossa).<sup>8</sup> Então, para Cross (2001), contemporaneamente, a noção de nostalgia foi afetada por diferentes contextos, tecnologias e práticas sociais que nos dividem etnicamente, religiosamente, culturalmente e politicamente. Dessa forma, a nostalgia hoje se associa também a bens de consumo, objetos não necessariamente passados de geração para geração, mas produzidos em massa e ofertados a adultos que desejavam tê-los quando crianças. Cross (2001) denomina essa relação como nostalgia de consumo.

Para o autor (2001), a partir da década de 1970, o mercado dos EUA liderou a exploração da nostalgia de consumo, guiando os anseios estadunidenses em uma cultura popular de juventude, intimamente relacionada ao capitalismo fugaz. Contemporaneamente, esse consumo efêmero pode ser notado nos serviços de *streaming* por meio de práticas de consumo compulsivo (*binge-watching*) frente a alta oferta de produções audiovisuais em catálogos de serviços como Netflix, Disney+, HBO Max, entre outros. Isso demanda o investimento desses serviços na promoção de

---

<sup>7</sup>*Nostalgia [...] is a longing for a home that no longer exists or has never existed. Nostalgia is a sentiment of loss and displacement, but it is also a romance with one's own fantasy.*

<sup>8</sup>*People found identity and meaning in specific goods, often encountered in formative years, but, as a result, felt that their selfhood were threatened when those things disappeared.*



universos ficcionais antigos disponíveis nos catálogos, como também um esforço em destacar o que é novo/novidade, capaz de gerar interesse e fidelizar o público juvenil, o que nos leva ao conceito de juvenilização.

O termo *youthification* origina de adjetivação *youthify* (torna-se jovem). Desde 2016, tem sido comumente empregado nos estudos de urbanismo acerca da ocupação de jovens em bairros, dando a esses ambientes uma atmosfera “para sempre juvenil” (MOOS, 2016, p. 14). Nos estudos comunicacionais, a expressão *youthification* passou a ser usada recentemente em referência a processos de produção, pesquisa e audiência voltadas para o público jovem. O conceito é também utilizado em investigações sobre a reconfiguração contemporânea da mídia televisiva, especialmente a TV aberta e estatal europeia, diante do cenário de plataformização do entretenimento, caracterizado pela disputa de atenção, principalmente, de adolescentes e jovens-adultos (HAGEDOORN; EICHNER; GUTIÉRREZ LOZANO, 2021; SUNDET; 2021). Segundo Sundet (2021), indústrias como a televisão buscam se manter juvenis e atrair os públicos juvenis por meio da inovação de gêneros, formatos, plataformas, técnicas de narrativa e modelos de distribuição, apropriando-se sobretudo da cultura multitelas contemporânea.

No caso dos serviços de *streaming* de vídeos, notamos a ambição em conquistar e fidelizar públicos jovens a partir da introdução de universos ficcionais de sucesso do passado, com adaptações, extensões narrativas e releituras de pautas contemporâneas debatidas por esses produtos audiovisuais. São empregados formatos narrativos diversos, associados inclusive aqueles das plataformas de redes sociais concorrentes aos serviços, para produzir conteúdos característicos desses ambientes. Nesse processo, trata-se de uma ressignificação e criação de novos signos de linguagem nesses títulos para os públicos jovens.

Notamos que essas produções possuem um caráter retroativo, ou seja, que fazem referências a conteúdos que fizeram parte da infância da geração hoje adulta. Ao mesmo tempo em que trazem elementos de renovação para as novas gerações. A esse movimento chamamos de nostalgia juvenilizada e a sua recorrência em serviços de *streaming* nos indica uma tendência nos modos de produção. Tal tendência é caracterizada pela reabertura de obras já encerradas, transformando-as em transmidiáticas ou reforçando o caráter transmídia, incentivando uma (re)visita constante.



A partir da perspectiva comercial e econômica da utilização de uma estrutura transmídia, torna-se possível (re)monetizar constantemente conteúdos midiáticos em larga escala. Jenkins (2006) ressalta que nessa configuração há um sistema de recompensas, no qual a longevidade de narrativas transmídia é garantida pela conquista de novos públicos, estimulando-os continuamente a seguirem acompanhando as expansões que são feitas, independente das plataformas utilizadas.

Utilizamos o termo “longevidade” com base em Souza (2022), que o associa à utilização de estratégias transmídia para que conteúdos midiáticos não acabem e a sua relevância seja continuamente resgatada. Logo, converter um conteúdo midiático em uma dinâmica transmídia não só significa expandir uma narrativa, mas em potencializar elementos que evocam a sua possibilidade de consumo, ao ponto de ele ser rentável e gerar prolongamentos que se mantenham por um tempo maior do que o conteúdo, em si. Assim, compreendemos a nostalgia juvenilizada como uma estratégia reconfigurada na produção de conteúdos de *streaming* e a transmidialidade como a dinâmica que torna tal modo de produção possível e viável.

## Metodologia

Elaboramos uma tabela, na qual mapeamos manualmente obras que se encaixassem nas características de nostalgia e releitura contemporânea nos serviços de *streaming* de vídeos. Para tal, pontuamos as obras nos serviços: Netflix, Disney+, HBO Max e Amazon Prime Video, pois eles são os *streamings* mais populares (GRIFFITH, 2022), além de representarem muito bem a relação de *Streaming Wars* (ALEXANDER, 2020). Eles incluem marcas já consolidadas no entretenimento (como Disney+ e HBO Max) e aquelas que emergiram contemporaneamente e se popularizaram frente à tecnologia do VOD (Amazon Prime Video e Netflix).

Na esquematização a seguir (Quadro 1), apresentamos o levantamento teórico e trazemos os títulos encontrados nas plataformas, classificando-os como *spin-offs*, *revivals*, *remakes* e *reboots* e séries ambientadas em outros períodos.



**Quadro 1** - Produções audiovisuais com apelo nostálgico e releituras contemporâneas em serviços populares de *streaming* de vídeos.

<b>Comparação entre serviços de Streaming</b> Produções audiovisuais com apelo nostálgico e releituras contemporâneas em serviços populares de streaming de vídeos				
	NETFLIX	DISNEY+	HBO MAX	AMAZON PRIME VÍDEO
Spin-Offs	Better Call Saul (2015-presente) Cobra Kai (2018-presente) Wandinha (2022 - atual)	Zootopia+ (2022 - atual) Monstros no trabalho (2022 - atual) High School Musical, the musical, the series (2019 - atual) O Falcão e o Soldado Invernal (2021 - atual) She-Hulk (2022- atual) Hawkeye (2022- atual) Loki (2021 - atual) Wanda Vision (2021 - atual) What if...? (2021 - atual) Obi-Wan Kenobi (2022 - atual) Andor (2022 - atual) The Mandalorian (2019 - atual) Boba Fett (2021- atual) Baymax (2022 - atual) A Casa da Raven (Disney Channel - Disney+ - 2017- atual)	House of the Dragon (2022-presente) Pretty Little Liars: Original Sin (2022-presente) Velma (pré-produção derivada de Scooby-Doo) When Hope Calls (2022-atual) The Winchesters (2022-atual)	Os Anéis do Poder (2022 - atual) American Gods (2017 - 2022)
Revivals	Arrested Development (2013-2019) Fuller House (2016-2020) Gilmore Girls – Um amor para recordar (Netflix, 2016) Black Mirror (Channel 4, 2011-2014; Netflix, 2016-presente)	A Casa da Raven (Disney Channel - Disney+ - 2017- atual) Willow (2022- atual) The proud family - louder and prouder (2022- atual)	Não identificamos	A League of Their Own (2022)
Reboots	O Mundo Sombrio de Sabrina (2019-2021) Rebelde (2022 - atual)	Doogie Kamealoha: Doutora Precoce (2021 - atual) The Mighty ducks - game changers (2021- atual) O clube do Mickey (2021- atual) Turner & Hooch (2021- atual)	Gossip Girl (2022-atual) True Blood (pré-produção)	Não identificamos
Remakes	Café com Aroma de Mulher (2022) Ele é Demais (2021)	Não identificamos	Não identificamos	Não identificamos
Séries originais ambientadas nos 1980-2000	Stranger Things (2016-presente) The Get Down (Netflix, 2016-2017) Glow (2017-2019) De Volta aos 15 (2021-atual)	Não identificamos	Não identificamos	Não identificamos

\*o levantamento dos dados foi feito de forma manual, entre os dias 20 de janeiro e 13 de fevereiro. É possível que novas produções não apareçam aqui listadas, bem como séries e filmes que não foram identificadas como parte do escopo deste artigo.

Fonte: Elaborado pelas autoras, 2023

Observamos no Quadro 1 que os serviços de *streaming* destacados apresentam obras que se encaixam nas categorias propostas. Como pontuaremos na seção analítica, cada um dos serviços possui características próprias em seus modos de produção, tanto no que tange a divulgação dessas obras, quanto na forma como essas obras são (re)apresentadas para audiências.



Frente a esse amplo universo de produções e serviços, propomos como constituição de *corpus*, selecionar duas séries que pudessem demonstrar as relações estabelecidas entre nostalgia e juvenilização. Coletamos os dados utilizando o método de amostragem proposital (PALINKAS *et al.*, 2013). Compreendido como um método não probabilístico, a amostragem proposital é a utilização de critérios replicáveis e formulados para a pesquisa, com objetivo de identificar casos ricos e eficazes para a investigação. Palinkas *et al.* (2013) pontuam que essa metodologia é baseada em “[...] comparar e contrastar, identificar semelhanças e diferenças no fenômeno de interesse” (PALINKAS *et al.*, 2013, s/p, tradução nossa).<sup>9</sup>

Desse modo, foi possível definir as amostragens segundo casos discrepantes a um padrão observado, ou a partir de materiais que ressaltem o que é comum entre o observado. No caso desta pesquisa, optamos por buscar por padrões, estipulando como critérios de seleção:

1. a série precisava se encaixar em pelo menos uma das categorias apresentadas: *spin-off*, *revival*, *reboot* ou *remake*;
2. a série precisava estar disponível integralmente e ser produto de um dos serviços de *streaming* destacados;
3. a série precisava fazer parte de uma dinâmica transmídia, possuindo braços que expandissem o seu mundo;
4. a série precisava ter, pelo menos, uma temporada já disponível e completa.

A partir desses critérios e do levantamento do Quadro 1, selecionamos duas séries para analisarmos a partir de três categorias de análise:

1. resgate de referências da obra original e o impacto nostálgico;
2. elementos de juvenilização;
3. modos de produção e participação do serviço de *streaming*.

Tais categorias foram formuladas a partir do nosso referencial teórico, mas também para que pudessemos fazer uma importante relação entre os fluxos produtivos de serviços de *streaming* de conglomerados do entretenimento já consolidados, com marcas que nasceram desse/nesse contexto. Também consideramos séries que

---

<sup>9</sup> “[...] to compare and contrast, to identify similarities and differences in the phenomenon of interest”



compartilhassem de premissas narrativas semelhantes, como protagonistas mulheres jovens. Por fim, chegamos nas séries: *A casa da Raven* (2017 – atual) e *O Mundo Sombrio de Sabrina* (2018 – 2020).

### **Categoria: Resgate de referências da obra original e o impacto nostálgico**

A série original Netflix *O Mundo Sombrio de Sabrina* (*Chilling Adventures of Sabrina*) foi lançada em 2018 e teve quatro temporadas, tendo sua produção encerrada em 2020. Considerado um *reboot* pela Netflix, o título tem como resgate nostálgico parte do universo ficcional popularizado pela *sitcom Sabrina: Aprendiz de Feiticeira*, exibida pelos canais *ABC* (1996–2000) e *The WB* (2000–2003). Comédias de situação (*sitcoms*) se caracterizam por narrativas cômicas decorrentes de situações adversas do cotidiano. A *sitcom Sabrina: Aprendiz de Feiticeira* (1996-2003) foi derivada de filme homônimo, lançado em 1996, que serviu como piloto para a referida produção seriada, além de referência para lançamentos cinematográficos como *Sabrina vai à Roma* (1998) e *Sabrina vai à Austrália* (1999).

No entanto, o surgimento do universo ficcional Sabrina e sua franquia tiveram início em outubro de 1962, na revista em quadrinhos *Archie's Mad House*. Sabrina foi criada pelo escritor George Gladir e pelo cartunista Dan DeCarlo, tendo como premissa narrativa a vida de uma adolescente bruxa de 16 anos, que possui poderes sobrenaturais hereditários e vive sob cuidados da tia. Como Sabrina ainda demanda prática para executar feitiços e dominar completamente seus poderes, encontra-se regularmente em situações cômicas que são resolvidas com toques de mágica, leveza e ironia. Com o sucesso dos quadrinhos, o universo de Sabrina se tornou uma franquia transmídia, tendo produção posterior de desenhos animados, a exemplo de *A Bruxinha Sabrina* (Filmation, 1970-1974), séries e filmes supracitados, e ainda extensão narrativa voltada para uma vertente editorial de terror da *Archie's Madhouse*, a HQ *Chilling Adventures of Sabrina* (2015-atual), produto que serviu de inspiração para a série da Netflix.

A referida HQ é ambientada no ano de 1966, período sombrio e repleto de contradições nos valores sociais da cultura norte-americana, coincidindo com a fundação da Igreja Satânica (*Church of Satan*) por Anton LaVey e a onda de assassinatos em cultos liderados por Charles Manson em 1969, ligados ao ocultismo.



Em referência a esse contexto, *Chilling Adventures of Sabrina* possui uma atmosfera retrô e fúnebre, contrastando com o universo leve e cômico, popularizado pelas séries e filmes das décadas de 1990-2000.

A série da Netflix se apropria dessa atmosfera sombria e antinômica de valores sociais, especialmente, nas formas de vida dos personagens, na narrativa e ainda traz elementos nostálgicos de terror da cultura pop. Sabrina é uma bruxa mestiça, que transita entre a adolescência e vida adulta, sendo tratada como uma heroína que confronta seu lado sombrio, derivado das forças do mal de uma herança paterna. Nesse sentido, conforme Moretto, Alves e Câmara (2020) destacam, a personagem está sempre em situações de teste sobre sua posição ética e moral, o que aproxima a narrativa de contextos e valores do mundo cotidiano. Dessa forma, abre-se margem de identificação à personagem, que ao viver situações corriqueiras e sombrias, apresenta comportamentos repletos de virtudes e de falhas, distanciando-se de uma heroína maniqueísta (MORETTO; ALVES; CÂMARA, 2020).

Ultrapassando as referências da década de 1960, *O Mundo Sombrio de Sabrina* é composto ainda por intertextualidades e *easter eggs* que remetem a obras literárias e filmes de terror da cultura pop.<sup>10</sup> Dentre nomes de personagens, desfechos de enredo, objetos cenográficos e figurinos (Imagem 1), a produção faz referência ao romance gótico *A Letra Escarlata*, de Nathaniel Hawthorne; ao escritor de terror H.P. Lovecraft, aos filmes *O Exorcista* (1973), *O Bebê de Rosemary* (1968), *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio* (1981), entre outros produtos culturais de diferentes décadas.

**Figura 1** - Figurino de Sabrina em homenagem ao filme *O Bebê de Rosemary* (1968)



Fonte: Portal IndieWire<sup>11</sup>

<sup>10</sup>*Easter eggs* são elementos narrativos e/ou visuais utilizados em conteúdos da cultura pop para trazer referências a obras, estéticas ou acontecimentos anteriores. Esses elementos são sutis e muitas vezes percebidos apenas por uma parcela dos espectadores.

<sup>11</sup> Disponível em <https://www.indiewire.com/wp-content/uploads/2018/11/Sabrina-Easter-eggs-Rosemarys-Baby.jpg?resize=800,518>. Acesso em: 10 fev. 2022.



Em movimento de autorreferência, a série também traz as atrizes Beth Broderick e Caroline Rhea, que atuaram como as tias de Sabrina na *sitcom Sabrina: Aprendiz de Feiticeira*, para participações especiais. Essas estratégias visam atender expectativas de públicos mais velhos de diferentes nichos, pois explora-se o sentimento de nostalgia por meio de referências e estéticas visuais, atraindo antigos fãs, mas também novos espectadores pela proposta audiovisual de releitura da HQ.

*A Casa da Raven (Raven's home)* é um *spin-off* e um *revival* da série *As Visões de Raven (That's so Raven)* (2003-2007), que é considerada um dos maiores sucessos do Disney Channel (COELHO, 2022) e um marco na televisão norte-americana. A história da série acompanha a adolescente Raven Baxter, que tem visões do futuro. Suas visões são curtas e dúbias, de modo que elas podem não ser o que parecem. Isso é o mote cômico principal da série, que usa do formato *sitcom* para trazer dinamicidade e variedade ao enredo. Na época de sua exibição, *As visões de Raven* não só lançou a carreira da atriz e cantora Raven-Symoné, como é considerada um divisor de águas para o Disney Channel, por ter um elenco majoritariamente negro, ter sido a primeira série do canal gravada em frente a uma audiência e por ter sido bem-recebida pelo público geral, e pela crítica especializada. Tratando de temas como tabagismo, padrões de beleza e racismo, a série também marcou história ao ter sido indicada duas vezes à premiação Emmy Awards (2005 e 2007).

Sua popularidade e boa recepção levaram a Disney a expandir o universo da mesma, contando com o *spin-off* *Cory na Casa Branca* (2007 - 2008), além de álbuns, livros, produtos licenciados e quadrinhos. A série *A casa da Raven* é uma dessas expansões transmídia e foi originalmente concebida para o canal Disney Channel em 2017. Ela é compreendida como um *spin-off* pela empresa, embora também tenha características claras de *revival*<sup>12</sup>. Seu caráter de *spin-off/revival* é ilustrado pela presença de vários membros do elenco original, como a melhor amiga, Chelsea e pai de Raven, Víctor. A presença desses personagens e a manutenção das relações fraternas entre os personagens, é uma forma de trazer conexão direta com a obra original, além

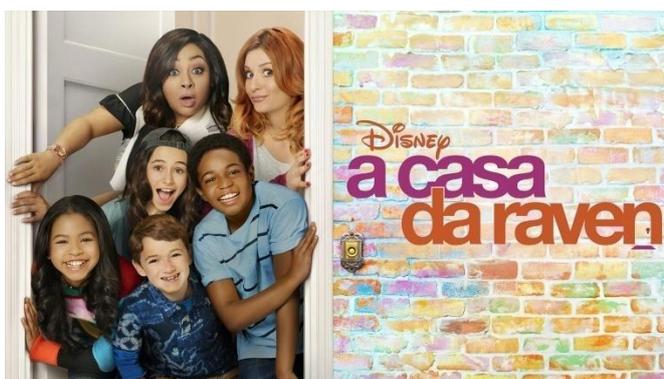
---

<sup>12</sup>A *Casa da Raven* pode ser entendida como um *spin-off* e como um *revival*, uma vez que a história é original e traz novos personagens protagonistas, focando em novos elementos derivados da obra original – como um *spin-off*, porém continua os fatos d'*As Visões de Raven*, retomando e reformulando traços desse mundo ficcional.



de gerar engajamento nas conversações das audiências. No cartaz de divulgação da primeira temporada da série (Imagem 2), percebemos essa estratégia, ao notarmos a presença das duas atrizes já conhecidas em destaque, dividindo a foto com novos integrantes. Também, o nome da série é escrito com a mesma fonte da série originária.

**Figura 2** - Cartaz de divulgação da primeira temporada de *A Casa da Raven*



Fonte: Disney Channel.

Além das referências diretas, a série se utiliza de *easter eggs*, como figurinos, menções à episódios e personagens da série original para criar nostalgia constante nas audiências que cresceram com *As visões de Raven*. Embora o *easte regg* costume aparecer de forma sutil nas cenas, é comum em *A casa da Raven* eles aparecerem em forma de lembranças (*flashbacks*) dos personagens ou numa colagem explicativa. Vemos ambos os recursos no trailer da quinta temporada da série, em que o foco está justamente na nostalgia, já que a personagem retorna à sua casa da adolescência, onde a série originária se passava. Na imagem abaixo (imagem 3), trouxemos dois quadros com o momento em que a Raven conversa com seu pai sobre as memórias que o ambiente evoca nela.



**Figura 3** - Quadros do trailer da quinta temporada de *A Casa da Raven*



Disponível em: <https://twitter.com/i/status/1491841072993124352>. Acesso em: 10 fev. 2023

Nessa mesma cena, há *flashbacks* com momentos d’*As visões de Raven*. Esse recurso de misturar lembranças com referências menos diretas entrega diferentes níveis de nostalgia, tanto para uma audiência que se lembra da série, mas não se considera fã, quanto para audiências engajadas e que se enxergam como fãs da série originária.

O título da série, com a ideia de “lar” é mais uma maneira de trazer as antigas audiências d’*As visões da Raven* para a nova série e o seu tom cômico traz leveza para a atualização das personalidades das protagonistas, assim como às suas discussões mais sérias. O “retorno ao lar” nostálgico pode ser lido a partir dos códigos já conhecidos pelas pessoas, já que essas personagens amadureceram, mas elas permanecem essencialmente as mesmas. Em *A Casa da Raven*, o principal foco nostálgico é resgatar a própria fortuna simbólica do mundo de Raven Baxter, interconectando o passado com o presente, com as temáticas recorrentes no universo Disney, como amizade, família, união e bondade.

### **Categoria: Elementos de Juvenilização**

Ao estabelecer-se como uma releitura do universo dos quadrinhos *Chilling Adventures of Sabrina* (2015), a série da Netflix propõe a construção de Sabrina como uma heroína que possui qualidades e imperfeições, ponderando questões morais e éticas para construir o seu próprio sistema de valores. Isso contribui para que a personagem se aproxime do cotidiano de fãs, especialmente jovens, que estão começando a elaborar compreensões da vida em sociedade. Como Moretto, Alves e Câmara (2020, p. 278) sugerem, os públicos juvenis “[...] se sentem melhor



representados em um herói que se permite cometer erros e não saber sempre o que deve ser feito”.

Outra estratégia de juvenilização na série é a abordagem de pautas sociais contemporâneas experienciadas comumente por jovens, tais como: racismo, censura, identidade de gênero, assédio, *bullying*, dentre outras. Tal abordagem é promovida por meio de situações narrativas, como também pela escolha das personagens que cercam Sabrina, a exemplo de suas melhores amigas na série, compostas por atrizes/atores negros e LGBTQIA+, como Jaz Sinclair e Lachlan Watson (imagem 4).

**Figura 4** - Melhores amigas/amigos de Sabrina.



Fonte: Netflix.

A Sabrina do original Netflix é uma personagem bruxa antipatriarcal e antirracista, em diálogo ao contexto de 2018-2020 (período de sua produção), marcado pela emergência de movimentos conservadores de extrema direita, implosão de discussões sobre feminismo contemporâneo e a exploração do mercado de astrologia/misticismo por jovens para lidar com problemas pessoais e sociais. Ilustram esses contextos a eleição de Donald Trump e a retomada do movimento ativista W.I.T.C.H.,<sup>13</sup> popular nos anos 1970, que utiliza vestimentas de bruxas em protestos;<sup>14</sup> a exploração estética do horóscopo em produtos da moda, alcançando grifes como *Givenchy*; a popularização de velas e aromatizadores de ar para celebrar solstícios, *energizar* ambientes e acalmar ânimos, de marcas populares como *Zara* e *Riachuelo*;

<sup>13</sup> Disponível em: <<https://www.nbcnews.com/video/the-new-witches-of-salem-feminist-empowered-and-anti-trump-1155942467860>>. Acesso em: 2 fev. 2023

<sup>14</sup> Bruxas são figuras historicamente associadas ao movimento feminista por se contraporem contextos patriarcais.



relatórios de tendências como o da plataforma Pinterest<sup>15</sup> que destaca a busca por esoterismo entre gerações jovens; ou mesmo marchas no Dia internacional da Mulher (8 de Março), pautadas por frases “Somos as netas das bruxas que não puderam queimar” (tradução nossa).<sup>16</sup>

**Figura 5** - Protestos femininos e sua associação à figura de bruxas



Fonte: Portal NBC News<sup>17</sup> e Isto é Dinheiro<sup>18</sup>

Para Nikitenko (2022), a Sabrina da Netflix está diretamente relacionada à imagem de mulher que a sociedade moderna precisa, que representa interesses de pessoas que sofrem assédio e violação de direitos, seja na ficção ou no mundo cotidiano. Acrescentamos que a personagem tenta, sobretudo, apropriar-se de movimentos de juvenilização e de um mosaico de pautas juvenis, por meio de inovações no formato: uma adaptação audiovisual de uma HQ contemporânea em referência a uma franquia transmídia retrô.

Trazer uma franquia de outra geração para a nova geração é também uma questão importante em *A Casa da Raven*, que usa da juvenilização tanto ao se apoiar em um elenco com artistas novos, quanto na ressignificação de elementos da obra originária. A partir da inserção de novos personagens pré-adolescentes, que dividem com a protagonista o holofote, também são inseridos temas inerentes a crianças e adolescentes, como: a vida com redes sociais, questões sobre empoderamento

<sup>15</sup> Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/estilo/moletom-esoterismo-e-gastronomia-sao-a-tendencia-de-2021-segundo-pinterest/>. Acesso em: 2 fev. 2023

<sup>16</sup> *Somos las nietas de las brujas que no pudistéis quemar.*

<sup>17</sup> Disponível em: [https://media-cldnry.s-nbcnews.com/image/upload/t\\_fit-1500w,f\\_auto,q\\_auto:best/MSNBC/Components/Video/201801/Thumb\\_5\\_918998.jpg](https://media-cldnry.s-nbcnews.com/image/upload/t_fit-1500w,f_auto,q_auto:best/MSNBC/Components/Video/201801/Thumb_5_918998.jpg). Acesso em: 10 fev. 2023.

<sup>18</sup> Disponível em: <https://www.istoedinheiro.com.br/catalunha-aprova-resolucao-para-limpar-memoria-de-suas-bruxas>. Acesso em: 10 fev. 2023.



feminino, ansiedade e *cyberbullying*. O mundo de *As visões de Raven* continua sendo inovador para a Disney ao apresentar a primeira personagem trans de uma obra sua.

Além disso, a série ressignifica o final do arco de *As visões de Raven*, em que a protagonista terminaria realizada.<sup>19</sup> Em *A Casa da Raven*, Raven se separou de seu namorado da adolescência e embora tenha um bom relacionamento com ele, relativo à criação de seus filhos, nada mais em sua vida está funcionando como acreditávamos. Assim como Raven, sua melhor amiga Chelsea também é uma mãe solo e as duas vivem juntas para dividir as contas e têm empregos precarizados. Podemos compreender essas características como um reflexo direto da condição que muitos jovens adultos estão hoje, bem como uma atualização premeditada para criar uma relação direta entre as famílias contemporâneas e as expectativas que os adolescentes dos anos 2000 tinham. Essa atualização de tópicos relacionados à personagem principal pode ser compreendida como um elemento de juvenilização, pois para crianças e adolescentes contemporâneos, existe uma relação de identificação com as suas próprias estruturas familiares. Tanto no contexto brasileiro (IBGE, 2010), quanto nos EUA (PAZ, 2017) temos uma grande incidência de lares com mães solo e filhos dependentes, sendo que há uma porcentagem ainda mais significativa quanto ao recorte de raça. Então, se Raven não sofre uma mudança significativa na sua personalidade, há um esforço em atualizar certos contextos socioeconômicos no seu mundo ficcional.

### **Categoria: Modos de produção e participação do serviço de *streaming***

Para endereçarmos essa categoria, é preciso compreender o contexto dos dois serviços de streaming aqui analisados, a Netflix e o Disney+. Cada um deles representa uma perspectiva dentro do *Streaming Wars* (ALEXANDER, 2020) e traz algo para o modo com que essas séries são apresentadas para as audiências.

A Netflix surgiu como uma espécie de repositório de filmes e séries fora de exibição, com amplo catálogo. Ao migrar para a tecnologia *streaming* e emergir como produtora audiovisual, fundamentou parte de suas produções a dados das preferências de seus usuários quanto a produtos consumidos no passado. A companhia se apropriou dessas informações para investir na compra de direitos de exibição, como também para

---

<sup>19</sup>Entre as várias expansões transmídia d'*As Visões de Raven* entendemos que Raven se casou com seu namorado da adolescência, Devon e que prosperou na carreira de Moda na faculdade.



produção de *revivals*, *spin-offs* e *remakes* originais. A Netflix também tem empregado dados para a escolha de elenco, direção, roteiro e ambientação de seus universos ficcionais em um esforço de resgatar audiências de sucessos do passado (DIAS; ALZAMORA, 2022), além de fidelizar gerações mais jovens com seus títulos contemporâneos.

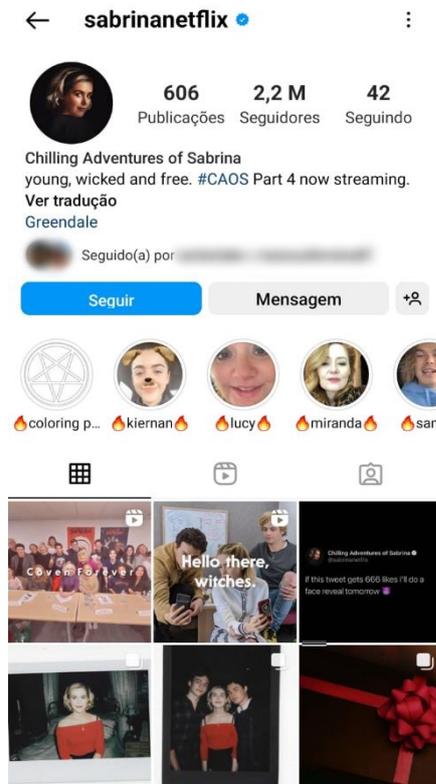
Esse modo produtivo se reflete na maneira como a empresa apresenta e estimula a participação das audiências em relação à série aqui analisada. Como a Netflix é uma produtora audiovisual que se estabeleceu recentemente (a partir de 2013), ela se encontra num patamar de indústria emergente que se apropria de determinados universos ficcionais transmídia pré-existentes ao seu surgimento para explorar novos produtos, com o selo "original Netflix". No caso de *O Mundo Sombrio de Sabrina*, a companhia se aproveitou da popularidade da série exibida entre as décadas de 1990-2000, para lançar um universo ficcional contrastante e diferente da *sitcom*, a fim de promover maior vitalidade à extensão narrativa. Nesse sentido, baseou-se não apenas na adaptação da HQ contemporânea *Chilling Adventures of Sabrina* (2015), como trouxe referências narrativas e estéticas de outros produtos audiovisuais clássicos do terror, que estão disponíveis em seu catálogo, especialmente, nos EUA como *O Exorcista* (1973) e *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio* (1981).<sup>20</sup>

Outro fato importante foram as estratégias comunicacionais adotadas pela Netflix para *O Mundo Sombrio de Sabrina*. Alinhando-se a um estilo próprio de conteúdo de marca transmídia, a Netflix lançou um perfil oficial na plataforma Instagram (imagem 6) dedicado à série, que conta com cerca de 2,2 milhões de seguidores.<sup>21</sup> Nele, há conteúdos de extensão narrativa onde cada protagonista do seriado tem sua própria sessão de conteúdos em destaque, nas quais publicam fotos e vídeos de forma espontânea, além de *tours* em lugares considerados historicamente sombrios. Há também ações interativas com os fãs-usuários: enquetes, quadro de perguntas, caça ao tesouro e desafios, como o #SabrinaChallenge, em que parte do elenco mostra como fazer mágica usando recursos infraestruturais do Instagram.

---

<sup>20</sup> Dados obtidos em 6 fev. 2023.

<sup>21</sup> Dados obtidos em 6 fev. 2023.

**Figura 6** - Perfil oficial *d'O Mundo Sombrio de Sabrina* no Instagram

Disponível em: <https://www.instagram.com/sabinanetflix/>. Acesso em: 6 fev. 2023

No contexto de *O Mundo Sombrio de Sabrina*, observamos um atravessamento da Netflix tanto na escolha datificada de produção audiovisual a ser explorada, como também no estilo de estratégia transmídia adotada para o título. Nesses dois aspectos, notamos a adoção de medidas que visem despertar sentimentos nostálgicos em diferentes nichos de usuários e, simultaneamente, acarretem na atualização do produto com estratégias comunicacionais de juvenilização, como é o caso da conta exclusiva da série no Instagram.

Em relação à Disney+, notamos que há um resgate constante da sua própria fortuna simbólica, acionando suas submarcas (como Marvel, Star Wars, Disney Channel, Pixar). Essas obras nos sinalizam para dois movimentos de compreensão de indústrias consolidadas no VOD: um movimento que opta pelo resgate constante de seus conteúdos, como uma forma de mantê-los sempre em voga, mesmo quando não há lançamentos cinematográficos em vista. E outro associado à renovação de relação



entre as gerações que hoje são adultas, com a marca Disney, ao mesmo tempo em que ela tenta se posicionar como atual e relevante para os jovens.

Diferentemente da estratégia da Netflix em relação à Sabrina, a Disney não fez grandes movimentos em criar novas expansões baseadas em *A Casa da Raven*. Então, ainda que o universo ficcional de Raven seja transmidiático, *A Casa da Raven* é pautada em dinâmica *crossmedia*, na qual apenas se cruzam mídias diversas, sem uma intenção articulada ou que estimule a participação das audiências, pelo menos não advindo da Disney. Notamos que a divulgação da série nova se baseia na série anterior. Foi apenas em 2021 que o Disney+ disponibilizou os 100 episódios de *As Visões de Raven* e isso ocorreu entre o lançamento da terceira e quarta temporada de *A Casa da Raven*. Esse movimento nos indica que, ao invés de criar novos elementos, como a empresa fez no passado com a série originária, ela se apoia no que já existe e no que é conhecido para tal.

Um outro elemento importante sobre a estratégia da Disney em relação à série *Casa da Raven*, é o modo como os episódios são distribuídos. Diferente da Sabrina da Netflix, *A Casa da Raven* foi concebida como uma série para ser exibida no canal Disney Channel, então sua estrutura de episódios possui o viés de exibição semanal. No entanto, a série teve uma aderência importante no serviço de *streaming* da empresa, que já buscava novas estratégias para suas janelas e agora faz parte de uma estratégia de distribuição diferenciada.<sup>22</sup> Desde a quinta temporada, lançada em 2022, a série tem o lançamento oficial no Disney Channel EUA com a exibição do primeiro episódio e logo em seguida tem todos seus episódios disponibilizados no Disney+. Logo, ela mantém uma lógica de TV ao mesmo tempo em que se adapta ao *streaming*.

## Considerações Finais

Neste artigo, buscamos estabelecer um olhar empírico sobre como os serviços de *streaming* configuram em suas produções relações de nostalgia juvenilizada. Fundamentamo-nos na noção de nostalgia de consumo (CROSS, 2001), cuja origem se

---

<sup>22</sup> Em entrevista, Bob Chapek, CEO da Disney afirma que os 100 milhões de assinantes no Disney+ os inspirou em criar estratégias específicas para o streaming, associando aos seus outros canais, como cinema e tv por assinatura. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/03/09/cinema-e-streaming/disney-ultrapassa-100-milhoes-de-assinantes-pagos/>. Acesso em: 21 fev. 2022 e <https://canaltech.com.br/entretenimento/disney-anuncia-fim-do-premier-access-e-novo-esquema-de-lancamentos-no-disney-192635/>. Acesso em: 21 fev. 2022.



encontra no capitalismo tardio e nas memórias de consumo de bens comerciais efêmeros, experimentados, em maioria, pela primeira vez na infância e na juventude. Esse consumo efêmero pode ser observado contemporaneamente nos serviços de *streaming* em práticas de *binge-watching* frente a alta oferta de produções audiovisuais. Notamos que tal cenário demanda que esses serviços adotem dois esforços simultâneos: i) da promoção de universos ficcionais antigos disponíveis nos catálogos e, ii) do movimento em destacar o que é novo/novidade, capaz de gerar interesse e fidelizar públicos, especialmente, o juvenil, o que nos remete à noção de *youthification* (HAGEDOORN; EICHNER; GUTIÉRREZ LOZANO, 2021; SUNDET; 2021). Nela, indústrias do entretenimento procuram se manter juvenis e atrair os públicos jovens através da inovação de gêneros, formatos, plataformas e técnicas de narrativa.

Em diálogo com a noção de franquialização de conteúdos de mídia (FREEMAN, 2014), argumentamos sobre a emergência de uma nostalgia juvenilizada nos serviços de VOD, a qual aponta para uma tendência nos modos de produção, caracterizada pela reabertura de obras já encerradas, por meio de *reboots* e *spin-offs*, *remakes* ou mesmo a produção de títulos ambientados em décadas passadas que abarcam discussões contemporâneas, em dinâmica transmídia. Para tanto, mapeamos obras que se encaixam nas características de nostalgia juvenilizada de obras contemporâneas nos principais serviços de *streaming* Netflix, Disney+, HBO Max e Amazon Prime Video. Selecionamos como *corpus* de análise as séries *O Mundo sombrio de Sabrina* e *A Casa da Raven*, considerando similaridades de proposta narrativa (protagonistas mulheres jovens); universo transmidiático e natureza das indústrias de streaming (emergentes e consolidadas), como é caso da Netflix e da Disney, respectivamente.

Observamos que aproximações e distanciamentos entre as dinâmicas de nostalgia juvenilizada instauradas pelas referidas séries dizem também das suas produtoras. Em *A Casa da Raven*, os processos de nostalgia se estabelecem majoritariamente a partir de autorreferências à série *As Visões da Raven*, por meio da manutenção de membros do elenco original, permanência das temáticas amizade, família e união e menções a episódios antigos, em movimento centrípeto de conteúdo de marca do universo ficcional original. A série ainda se associa ao modo de distribuição que prioriza o lançamento em grade televisiva para posterior oferta no serviço de *streaming*, em ação de consumo nostálgico ao universo do canal Disney



Channel. Já em *O Mundo Sombrio de Sabrina*, as relações de nostalgia se configuram principalmente por meio de referências ao contexto sombrio da década de 1960, no qual a HQ *Chilling Adventures of Sabrina*, principal produto que inspirou a série, se ambienta. As relações de nostalgia na série também operam por meio de *easter eggs* e alusões a obras de terror e autores do gênero populares na cultura pop, como *O Exorcista* (1973), H.P. Lovecraft e *O Bebê de Rosemary* (1968). Trata-se de uma composição ficcional sombria que contrasta com o universo cômico da *sitcom* televisiva *Sabrina - Aprendiz de Feiticeira*, estabelecendo-se como um mosaico de referências pop para além da franquia, em tentativa de esculpir uma identidade própria ao produto Netflix e suas dinâmicas de nostalgia, inovando no formato de releitura audiovisual do HQ do qual foi derivada.

Em relação aos processos de juvenilização, notamos que ambas as séries se apropriam de pautas sociais contemporâneas comumente vividas por jovens, a exemplo de maternidade solo, feminismo, *bullying*, identidade de gênero e racismo. Em *A Casa da Raven*, tal estratégia se configura como uma tentativa de aproximação da vida cotidiana de adolescentes (novos públicos) e, uma espécie de “renovação de contrato” com jovens-adultos já consumidores da franquia, ao mostrar contextos mais próximos da vida cotidiana. No caso de *O Mundo Sombrio de Sabrina*, a abordagem de pautas sociais contemporâneas se torna um artifício para criação de imagem de protagonista mulher que a sociedade moderna precisa. Nesse sentido, a Sabrina da Netflix se apresenta não apenas atenta às discussões sociais da atualidade, como também tenta se mostrar jovem por meio de estratégias comunicacionais transmídia, associadas a desafios, enquetes, bastidores, entre outros conteúdos de extensão narrativa em plataformas como o Instagram.

A escolha de reabertura dos referidos universos ficcionais, que se caracterizam como transmidiáticos, pelos serviços de *streaming* se configura como premissa relevante para sua produção. A transmidialidade permite a pluralidade de modos de como as séries podem ser exploradas, o que favorece a manutenção da vitalidade desses produtos, uma vez que se criam expansões constantes, resultando em um sistema de recompensas (JENKINS, 2006), no qual novos e antigos públicos se encontram, além da popularização/promoção dos serviços de *streaming*, especialmente, os emergentes.



## Referências bibliográficas

ALEXANDER, Julia. The streaming wars are finally beginning, but it's more of a polite quarrel than an all-out war. **The Verge**. 6 feb. 2020. Disponível em: <https://www.theverge.com/2020/2/6/21126156/streaming-wars-disney-plus-netflix-wall-street-subscribers-hbo-max-peacock>. Acesso em: 23 fev. 2023.

BARBEDO, Patrícia. **Bilheterias mágicas**: conheças as 5 franquias de cinema mais lucrativas. Yahoo! Notícias. 15 ago. 2021. Disponível em: <https://br.noticias.yahoo.com/bilheterias-magicas-conhecacas-as-5-franquias-de-cinema-mais-lucrativas-090057373.html>. Acesso em: 25 jan. 2023.

BOYM, Svetlana. **The Future of Nostalgia**. Basic Books. 2001.

CASTELLANO, Mayka; MEIMARIDIS, Melina. Produção televisiva e instrumentalização da nostalgia: o caso Netflix. **Revista GEMINIS**, [S. l.], v. 8, n. 1, p. 60–86, 2017.

COELHO, Lucas. 'As Visões da Raven': o legado da série que mudou o Disney Channel para sempre. In **PRENSA**. 13 jun. 2017. Disponível em: <https://prensa.li/@lucas.machadocoelho/as-visoes-da-raven-o-legado-da-serie-que-mudou-o-disney-channel-para-sempre/>. Acesso em: 20 jan. 2023.

CROSS, Gary. **Consumed Nostalgia**: Memory in the Age of Fast Capitalism, New York: Columbia University Press, 2001.

CROSS, Gary. Historical roots of consumption-based nostalgia for childhood in the United States. In WESSELING, E. (ed.) **Reinventing childhood nostalgia**: books, toys, and contemporary media culture (Studies in childhood, 1700 to the present). London: Routledge. 2018. p. 19-35.

DIAS, Emmanuelle; ALZAMORA, Geane. Algoritmos Netflix: um estudo empírico sobre os mecanismos de recomendação no lançamento de House of Cards. In: CAMPANELLA, Bruno; RIBEIRO, Érica; NANTES, Joana d'Arc de. (Org.). **Audiovisuais contemporâneos: desafios de pesquisa e metodologia**. 1ed. Rio de Janeiro: E-papers, 2022, v. 1, p. 139-159.

DOWN, Tom. *et al.* **Transmedia**: One Story--Many Media. CRC Press, 2015.

FREEMAN, Matthew. The wonderful game of Oz and Tarzan Jigsaws: commodifying transmedia in early twentieth-century consumer culture. In: **Intensities**: The journal of cult media. Agosto/2014. p. 44-54. 2014.

GAMBARATO, Renira. Signs, Systems and Complexity of Transmedia Storytelling. **Estudos em Comunicação** n. 12, 2012, p. 69-83. Disponível em: <http://www.ec.ubi.pt/ec/12/pdf/EC12-2012 Dez-4.pdf> Acesso em 05 ago. 2020.

GAMBARATO, Renira, ALZAMORA, Geane, TARCIA, Lorena. **Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling**. Routledge Media and Cultural Studies Companions. New York and London: Routledge. 2020.

GRIFFITH, Eric. What's the Biggest Streaming Service? Depends on Who You Ask. **PC MAG**. 18 abr. 2022. Disponível em: <https://www.pcmag.com/news/whats-the-biggest-streaming-service-depends-on-who-you-ask>. Acesso em: 25 jan. 2023.



HAGEDOORN, Berber; EICHNER, Susanne; GUTIÉRREZ LOZANO, Juan Francisco. The 'youthification' of television. **Critical Studies in Television**. 2021;16(2):83-90. doi:10.1177/17496020211011804.

**IBGE**. Estatística de gênero. Tabela - proporção de famílias com mulheres responsáveis pela família (%). Censo Demográfico, 2010. Disponível em: <https://ibge.gov.br/apps/snig/v1/?loc=0,43,432220,432360,432345,431550,430690,430930&cat=128,-15,-16,55,-17,-18&ind=4704> Acesso 23 de fev. 2023.

JENKINS, Henry. **Convergence and divergence**: two parts of the same process, 2006. Disponível em: [http://henryjenkins.org/blog/2006/06/convergence\\_and\\_divergence\\_two.html](http://henryjenkins.org/blog/2006/06/convergence_and_divergence_two.html). Acesso em: 21 ago. 2020.

MOOS, Markus. From Gentrification to Youthification? The increasing importance of young age in delineating high-density living. **Urban Studies**, 53 (14), 2016.

MORETTO, Daniel; ALVES, Lorena A. de Melo; CÂMARA, Naiá Sadi. A Trajetória da Franquia Midiática “Sabrina, The Teenage Witch” e as Diferentes Traduções na Construção de Mundos Ficcionalis. Revista **GEMInIS**, v.11, n. 2, pp. 266-284, maio/ago. 2020

NIKITENKO, Iana. Nostalgia and the Challenges of the Modern World in “Chilling Adventures of Sabrina”. Conferência. In: **GIFCon 2022 Fantasy Across Media**, abr. 2022, Glasgow.

PALINKAS, Laurence A. *et al.* Purposeful sampling for qualitative data collection and analysis in mixed method implementation research. In **Administration and Policy in Mental Health and Mental Health Services Research**, Springer. Online Publication. November, 2013.

PAZ, João da. Nova versão de Visões da Raven leva para a Disney desafios das mães solteiras. In **Notícia da TV**. 28 out. 2017. Disponível em: <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/series/nova-versao-de-visoes-da-raven-leva-para-disney-desafios-das-maes-solteiras--17481>. Acesso em 20 jan. 2023.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. Arrested Development e o Futuro das Séries (de Tevê?). **Novos Olhares** (USP), v. 3, n. 1, 2014.

SOUZA, Ana Carolina Almeida de. **Experiências transmídia no parque temático Magic Kingdom**: branding, espaço e (in)sustentabilidade na Disney. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 295 f, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/45857>. Acesso em 16 de fev. 2023

SUNDET, Vilde Schanke. 'Youthification' of drama through real-time storytelling: A production study of blank and the legacy of SKAM. **Critical Studies in Television**, 16(2). p. 145-162, 2021.

### Filmes:

**O Exorcista**. Direção: William Friedkin. Produção: William Peter Blatty. EUA: Warner Bros, 1973.

**O Bebê de Rosemary**. Direção: Roman Polanski. Produção: William Castle. EUA: Paramount Pictures, 1968.



**Sabrina: Aprendiz de Feiticeira.** Direção: Tibor Takács. Produção: Barney Cohen, Kathryn Wallack, Paula Hart. EUA: Showtime Networks, 1996.

**Sabrina vai à Roma.** Direção: Tibor Takács. Produção: Melissa Joan Hart, Paula Hart, Ovidio G. Assonitis, Kenneth R. Koch. EUA: Viacom Productions e Hartbreak Films, 1998.

**Sabrina vai à Austrália.** Direção: Kenneth R. Koch. Produção: Melissa Joan Hart, Paula Hart. EUA: Viacom Productions e Hartbreak Films, 1999.

**Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio.** Direção: Sam Raimi. Produção: Robert G. Tapert. EUA: New Line Cinema, 1981.

### Séries:

**A Casa da Raven** (Raven's home) [Seriado]. Criação: Michael Poryes, Susan Sherman. Produção: Julie Tsutsui. Produtora: Disney Channel, It's a Laugh Productions, Done Deal Productions, Funny Boone Productions. 6 temporadas, 110 episódios. 2017 - presente.

**As visões de Raven** (That's so Raven). [Seriado]. Produção: Walter Barnett, Patty Gary Cox. Produtora: Brookwell McNamara, That So Production, Warner & Rinsler Production. 4 temporadas, 100 episódios + 1 especial. 2003 - 2007.

**Mad Men.** [Seriado]. Produção: Matthew Weiner, Scott Hornbacher. Produtora: Weiner Bros., Lions Gate Entertainment. 7 temporadas, 92 episódios. 2007 - 2015.

**O Mundo Sombrio de Sabrina** (Chilling adventures of Sabrina) [Seriado]. Produção: Craig Forrest, Ryan Lindenberg, Matthew Barry. Produtora: Warner Bros Television, Archie Comics, Berlanti Production, Muckle Man Productions, Netflix. 2 temporadas (4 partes), 36 episódios. 2018 - 2020.

**Sabrina, Aprendiz de Feiticeira** (Sabrina, the Teenage Witch). [Seriado]. Produção: Paula Hart, Nell Scovell, Miriam Trogdon, Carrie Honigblum, Rennee Philips, Bruce Ferber e David Babcock. Produtora: Hartbreak Filmes, Archie Comics, Finishing the Hat Productions, Viacom Productions. 7 temporadas, 163 episódios. 1996 - 2003.

**Todo Mundo Odeia o Chris** (Everybody hates Chris). [Seriado]. Produção: Adrienne Carter, Don Reo, Kali Londono. Produtora: CR Enterprises Inc, 3 Arts Entertainment, Paramount Television, CBS Paramount Television. 4 temporadas, 88 episódios. 2005 - 2009.

★

Este é um ARTIGO publicado em acesso aberto (*Open Access*) sob a licença *Creative Commons Attribution*, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições, desde que o trabalho original seja corretamente citado.