

Rebobinando 1995: nostalgia e prescrição musical em *Lost Records: Bloom & Rage*¹

Rafael Machado Saldanha²

Universidade Federal de Roraima - UFRR

RESUMO

Este trabalho propõe uma reflexão sobre os modos pelos quais o jogo *Lost Records: Bloom & Rage* aciona uma sensação de nostalgia capaz de favorecer processos de prescrição musical. Desenvolvido pela *DON'T NOD*, o game estrutura sua narrativa em duas temporalidades, 1995 e 2022, acompanhando quatro adolescentes cujas amizades, experiências musicais e segredos traumáticos são revisitados décadas depois. Parte-se da premissa de que, nesse caso, a nostalgia não opera apenas como atmosfera temática, mas como dispositivo comunicacional que organiza a escuta e amplia o potencial de circulação e adesão às canções presentes no jogo.

PALAVRAS-CHAVE: Ludomusicologia; videogames; música; prescrição musical; nostalgia.

INTRODUÇÃO

Em uma sequência de *Lost Records: Bloom & Rage*, vê-se a garagem de uma pequena cidade do estado de Michigan, Estados Unidos, onde quatro adolescentes se reúnem para ensaiar com sua banda. O espaço é cuidadosamente composto por marcas reconhecíveis de uma sensibilidade noventista: pôsteres de bandas e de shows espalham-se pelas paredes; uma televisão conectada a um videogame de aparência próxima à de um *Nintendo Famicom* reforça a atmosfera juvenil daquele universo. O ambiente pode ser explorado por Swann, protagonista controlada pelo jogador, que encontra objetos, vestígios e pequenas materialidades de época. Entre eles, destaca-se uma fita cassete: a mixtape "Summer Sounds". Na capa manuscrita, aparecem listadas

1

Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Jogos, Comunicação e seus diálogos, evento integrante da programação do 23º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte, realizado de 27 a 29 de maio de 2026.

2

Professor do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Roraima, email: rafael.saldanha@ufrr.br.



23º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte - exclusivamente on-line - 27 a 29/05/2026

canções emblemáticas da primeira metade dos anos 1990, como “God”, de Tori Amos, “Doll Parts”, do Hole, e “Cannonball”, do Breeders. Em seguida, Swann ergue sua câmera VHS portátil e começa a registrar a performance das amigas, como se arquivasse, no próprio momento em que acontece, uma lembrança destinada ao futuro. Tudo na cena remete a 1995 e parece ter sido meticulosamente organizado para produzir coerência histórica e afetiva. No entanto, há aí uma fissura reveladora: a canção que as garotas executam é “See You in Hell”, da banda canadense Nora Kelly, surgida apenas no início dos anos 2020. Mais do que reconstituir fielmente um passado, a cena evidencia o modo como o jogo fabrica a nostalgia, articulando objetos, suportes, gestos, enquadramentos e sons para produzir um efeito de passado verossímil, ainda que musicalmente anacrônico. Antes de reconstruir 1995 como data, *Lost Records: Bloom & Rage* o encena como atmosfera. A nostalgia mobilizada pelo jogo, assim, não decorre de uma restituição rigorosa do passado, mas de uma fabricação estética e afetiva capaz de fazer soar como “anos 1990” aquilo que, historicamente, não pertence a esse tempo.

A partir desse desencontro entre verossimilhança histórica e anacronismo musical, o trabalho propõe investigar de que maneira *Lost Records: Bloom & Rage* converte a nostalgia em operador estético de prescrição musical. Não se trata de verificar se o jogo reconstrói com fidelidade o repertório de 1995, mas de compreender como ele produz um efeito de passado no qual determinadas canções passam a ser percebidas como afetivamente coerentes com a temporalidade encenada, ainda que lhe sejam historicamente posteriores. Partimos assim da ideia de que a nostalgia, nesse caso, não é atributo intrínseco dos objetos representados, mas efeito de uma articulação entre materialidades midiáticas, estrutura narrativa, performances e modos de escuta. Nesse arranjo, a música deixa de operar como simples acompanhamento da ação e passa a funcionar como mediação afetiva da experiência lúdica, inscrevendo-se na memória do jogador e ampliando sua potência prescritiva.

PRESCRIÇÃO MUSICAL, IMERSÃO E NOSTALGIA

Partimos da noção de prescrição musical, entendida aqui como a capacidade de certos mediadores de influenciar percursos de escuta, valorizar repertórios e atuar sobre a formação do gosto (GALLEGO PÉREZ, 2011). Nessa perspectiva, os videogames podem ser compreendidos não apenas como suportes de inserção sonora, mas como



23º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte - exclusivamente on-line - 27 a 29/05/2026 dispositivos capazes de atribuir sentido, contexto e intensidade afetiva às canções que mobilizam (SALDANHA, 2017; 2022; 2025). A prescrição se dá não só pela simples exposição a conteúdos musicais durante a experiência do jogo, mas através da imersão no universo lúdico, que faz com que o jogador ouça não só com seus ouvidos, mas também com os ouvidos da personagem que controla (SALDANHA, 2022).

Em *Lost Records: Bloom & Rage*, a potência prescritiva da música é reforçada por uma estrutura narrativa fundada na memória afetiva. Ao alternar as temporalidades de 1995 e 2022, o jogo não se limita a representar um passado juvenil, mas o reinscreve como experiência rememorada, atravessada pelo tempo, pela perda e pela reelaboração subjetiva. Essa operação permite que o jogador estabeleça um vínculo simultâneo com duas figuras de Swann: a adolescente que vive intensamente a descoberta do mundo, da amizade e da música, e a mulher adulta que retorna a essas experiências sob o signo da lembrança. Nesse arranjo, as canções deixam de funcionar apenas como marcadores de época e passam a operar como suportes de continuidade afetiva entre diferentes momentos da vida. A escuta é, portanto, narrativizada como memória: ouvir uma música, nesse contexto, significa também reativar uma experiência, reconstituir um vínculo e reinscrever emocionalmente o passado no presente.

Ao compreender a imersão como o momento em que o jogador é transportado para outro universo e passa a sentir a ficção como realidade verossímil para seu corpo encarnado em um avatar, Gasi (2022) oferece uma chave importante para pensar como a música, em jogos narrativos, deixa de ser simples ornamento e passa a integrar a própria experiência do habitar aquele mundo ficcional. Em sua perspectiva, jogar implica um processo relacional em que sujeito, jogo e espaço se transformam mutuamente, de modo que a vivência lúdica não se encerra com o término da partida, mas deixa rastros e memórias que continuam a produzir sentido fora do jogo. Em *Lost Records: Bloom & Rage*, essa formulação ajuda a compreender como a articulação entre imersão e memória reforça o vínculo afetivo com as canções: ao serem experienciadas no interior de uma narrativa rememorada e emocionalmente carregada, elas passam a funcionar como marcas sensíveis de uma vivência que o jogador não apenas presencia, mas também habita e posteriormente recorda.

Essa dinâmica pode ser situada em um contexto cultural mais amplo, no qual o passado se converte em matéria privilegiada de produção simbólica. Simon Reynolds (2011) identifica na cultura pop contemporânea uma tendência recorrente de revisitar,



reciclar e reencenar estilos, sonoridades e imaginários pretéritos, transformando o passado em repertório constantemente reprocessado no presente. Já Zygmunt Bauman (2017) associa a centralidade da nostalgia a um tempo marcado pela instabilidade e pela perda de confiança no futuro, em que o retorno imaginário a formas pretéritas de experiência passa a funcionar como horizonte de segurança simbólica. Tomadas em conjunto, essas formulações ajudam a compreender que, em *Lost Records: Bloom & Rage*, o acionamento de signos noventistas não constitui apenas um recurso de ambientação, mas participa de uma lógica cultural mais ampla de revalorização afetiva do passado.

A nostalgia nas indústrias midiáticas contemporâneas não se reduz a um sentimento espontâneo de retorno ao passado, mas pode ser acionada como estratégia de engajamento afetivo. Santos Neto define a instrumentalização da nostalgia como um recurso mercadológico que opera por meio da memória afetiva e da familiaridade narrativa, captando a atenção do público a partir daquilo que soa emocionalmente reconhecível (SANTOS NETO, 2024). Nostalgia também aparece vinculada a um contexto mais amplo de reatualização estética do passado, no qual as indústrias culturais reabsorvem signos, linguagens e imaginários pretéritos para torná-los novamente circuláveis e desejáveis, especialmente em um cenário marcado pela descrença em relação ao futuro (SANTOS NETO; BRESSAN JÚNIOR, 2022). Interessa então pensar que a nostalgia em *Lost Records: Bloom & Rage* não opera apenas como tema narrativo ou ambientação retro, mas como dispositivo sensível de adesão, capaz de fazer com que músicas historicamente posteriores ao tempo encenado sejam percebidas como afetivamente congruentes com ele.

CONSIDERAÇÕES

Ao articular narrativa, memória e imersão, *Lost Records: Bloom & Rage* transforma a música em mediação sensível da experiência lúdica e reforça sua potência prescritiva. Entre fitas cassete, câmeras VHS, lembranças partidas e canções deslocadas de sua época, o jogo fabrica um passado que talvez nunca tenha existido exatamente assim, mas que ainda assim pode ser sentido, habitado e recordado. Tal dinâmica se estende para além da partida, como indicam as playlists oficiais dedicadas às personagens no Spotify, nas quais convivem faixas dos anos 1990 e canções recentes,



23º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte - exclusivamente on-line - 27 a 29/05/2026 prolongando a associação entre escuta, identidade e memória afetiva. Em síntese, o jogo permite observar que a nostalgia, mais do que reproduzir fielmente um passado histórico, funciona como operação estética capaz de atribuir coerência afetiva a repertórios musicalmente anacrônicos.

Este trabalho fez uso de Inteligência Artificial Generativa (ChatGPT) para revisão do texto final, tradução de textos em língua estrangeira e auxílio com programação (Python e R) para obtenção de dados em plataformas de streaming (YouTube e ChatGPT).

REFERÊNCIAS

AUSTIN, Michael. From mixtapes to multiplayer: sharing musical taste through video games. IN **The Soundtrack** Volume 8 Numbers 1 & 2, 2015.

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

BIJSTERVELD, Karin; VAN DIJCK, José. **Sound Souvenirs** – Audio Technologies, Memory and Cultural Practices. Amsterdã: Amsterdam University Press, 2009.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: The MIT Press, 2000.

COLLINS, Karen. **Game sound: na introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design**. Cambridge, MA, Londres :The MIT Press, 2008a.

_____. **From Pac-Man to Pop Music: interactive audio in games and new media**. Hampshire: Ashgate, 2008b.

_____. **Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games**. Cambridge, MA, Londres: The MIT Press, 2013.

DE MARCHI, Leonardo. **A indústria fonográfica digital: Formação, lógica e tendências**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2023.

GASI, Flávia. **Imersão, Memória e Imaginário nos Videogames**. Nova Iguaçu : Marsupial Editora, 2022.

GALLEGO PÉREZ, Juan Ignacio. Novas formas de prescrição musical. In: HERSCHMANN, Micael. **Nas bordas e/ou fora do mainstream**. Novas tendências da Indústria da Música Independente no início do século XXI. São Paulo: Ed. Estação das Letras e das Cores, 2011.

GROSSBERG, Lawrence. **Dancing in Spite of Myself: Essays on Popular Culture**. Durham, NC: Duke University Press, 1997 (versão kindle).

HERSCHMANN, Micael. **Indústria da música em transição**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010.

HENNION, Antoine. Pragmática do Gosto. *In: Desigualdades & Diversidade* – Revista de Ciências Sociais da PUC - Rio, nº 8, jan/jul., pp. 253-277, 2011.

MEDEIROS, Theresa; TELLES, Rebeca; VIEIRA, Lucas. Construções nostalgizantes: os elementos nostálgicos presentes na narrativa visual de Euphoria (HBO, 2019) *In: MUSSE, Christina (org.). Nostalgias e memórias no tempo das mídias*. Florianópolis, SC: Editora Insular - Editora UFJF, 2020.

REYNOLDS, Simon. **Retromania** - Pop Culture's Addiction to Its Own Past. Nova Iorque: Faber and Faber Inc., 2011.

SALDANHA, Rafael M.. A prescrição de músicas através de videogames: o caso das estações de rádio na série Grand Theft Auto *In: 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Curitiba, PR: INTERCOM, 2017.

_____. Mix tapes: prescrição musical afetiva em tempos pré-internet *In: 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Belém, PA: INTERCOM, 2019.

_____. “**Life is Strange brought me here**”: uma análise sobre o uso dos jogos da série Life is Strange como prescritores musicais. Tese (Doutorado em Comunicação). Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro: 2020.

_____. Life is Strange brought me here (again): A trilha sonora de Life is Strange: Double Exposure e a formação de comunidades musicais digitais no YouTube: The Soundtrack of Life is Strange: Double Exposure and the Formation of Digital Musical Communities on YouTube. *In: MusiMid: Revista Brasileira de Estudos em Música e Mídia*, [S. l.], v. 6, n. 1, p. 1–23, 2025.

SANTOS, Christiano Rangel dos. **O revival dos anos 80**: música, nostalgia e memória. Tese (Doutorado em Comunicação). Programa de Pós-Graduação em História. Universidade Federal Fluminense, Niterói: 2018.

SANTOS, Gustavo Luiz Ferreira. **O formato playlist**: a prescrição musical entre filosofias de programação radiofônica e engenharias da experiência musical automática. Tese (Doutorado em Comunicação). Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro: 2020.

SANTOS NETO, Valdemir Soares dos; BRESSAN JÚNIOR, Mário Abel. Música, Telas e Nostalgia: Uma experiência estética-afetiva. *In: Esferas*, (19), 24-33, 2020.

_____. A ESTETIZAÇÃO DO MOVIMENTO PUNK NA/PELA INDÚSTRIA CULTURAL: DO ESGOTAMENTO POLÍTICO À BUSCA PELA NOSTALGIA *In: Revista Crítica Cultural* [S.l.]. v.17, n.2, 2022.

SANTOS NETO, Valdemir Soares dos. O CANCELAMENTO DE SÉRIES AUDIOVISUAIS E AS POSSIBILIDADES DE INSTRUMENTALIZAÇÃO DA NOSTALGIA : UM ESTUDO DE CASO SOBRE A NETFLIX. *In: Revista GEMInIS*, [S. l.], v. 15, n. 2, p. 57–93, 2024.

SUMMERS, Tim. Analysing Video Game Music: Sources, Methods and a Case Study. *In: Ludomusicology: Approaches to video game music*. Sheffield, UK: Equinox Publishing Ltd., 2016.