
***Stranger Things*: a nostalgia como elemento estratégico narrativo de aproximação do usuário Netflix¹**

Ally KALOUT ²

Caroline Soares RANGEL ³

Pedro V. Ferreira de Souza⁴

Raquel TIMPONI⁵

Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG

Resumo

O artigo realiza um estudo das estratégias narrativas utilizadas pela plataforma Netflix para aproximar e estreitar as relações do usuário com o universo narrativo. O objetivo é investigar se o elemento da nostalgia é também parte de uma estratégia mercadológica na narrativa do seriado *Stranger Things*. A hipótese deste trabalho é que o elemento da nostalgia é um modo indireto de conquistar usuários entusiastas e atrair mais assinantes para essa forma de consumo *streaming* pela plataforma Netflix. Acredita-se que este estudo possa contribuir para o campo da narratologia em sua associação com projetos estratégicos do audiovisual para as redes digitais.

Palavras-chave: Netflix; seriado; estratégia narrativa; nostalgia.

1. Introdução

O artigo realiza um breve estudo das estratégias narrativas utilizadas pela plataforma Netflix para aproximar e estreitar as relações do usuário com o universo narrativo, para estender o consumo ao longo dos episódios. Para isso, o objetivo é investigar como o elemento da nostalgia - que se tornou modismo e produto de vitrine para o consumo das novas e antigas gerações - é utilizado como estratégia mercadológica na narrativa do seriado *Stranger Things*. A hipótese é que o elemento da

¹Trabalho apresentado no IJ 04 – Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XIV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

²Estudante de Graduação do 3º. Semestre do Curso de Jornalismo da FACED- UFU, e-mail: kaloutally@gmail.com

³Estudante de Graduação 3º. semestre do Curso de Jornalismo da FACED-UFU, e-mail: rangel.soares@outlook.com

⁴Estudante de Graduação 3º. semestre do Curso de Jornalismo da FACED-UFU, e-mail: pedromelsouza@gmail.com

⁵Orientadora do trabalho. Professora Adjunta do Curso de Jornalismo FACED- UFU, e-mail: raquel.timponi@ufu.br

nostalgia seja uma forma indireta de conquistar usuários entusiastas e atrair mais assinantes para essa forma de consumo *streaming* pela plataforma Netflix.

Trazer lembranças, memórias sempre foi estratégia de aproximação do usuário e de envolvimento para com o produto midiático. Não apenas no seriado a temática da nostalgia é utilizada. Porém ainda como estratégia, apresentamos no universo da narratologia estrutura utilizadas na narrativa clássica, moderna e contemporânea, apresentados por Luís Nogueira (2010), para tratar como os elementos da estrutura da narrativa, os plots, núcleos dos personagens e a construção gradual do arco dramático podem ser fundamentais para despertar o espectador, o que pode ser empregado na lógica dos seriados. Além disso, o conteúdo escolhido para a trama principal do seriado, no caso uma série de suspense, aventura, que trata do mundo paralelo também será elemento de análise para despertar pela curiosidade e a sensação da estranheza despertada no usuário da rede digital.

Visando atender à necessidade de investigar de que forma a nostalgia é usada como estratégia mercadológica pela Netflix para aproximação do usuário da plataforma, faz-se necessário abordar o método de coleta.

2. Metodologia

A temática desse artigo surgiu de debates com o grupo de pesquisas da UFU sobre Narrativas e Modos de Expressão dos Jovens nas Mídias Digitais, coordenado pela professora orientadora do trabalho em conjunto com dois alunos de iniciação científica, alunos do curso de Jornalismo da Faculdade de Educação (FACED) da Universidade Federal de Uberlândia.

Com o objetivo de realizar um estudo aplicado dos textos sobre estrutura narrativa e a lógica de consumo via *streaming*, a metodologia do artigo é uma junção de dois métodos propostos.

Realizará um retorno às categorias de análise dos produtos de entretenimento das mídias digitais, propostas por Regis (2009), para entender as habilidades

requisitadas ao espectador no acompanhamento da narrativa do seriado, mais especificamente visando entender como a tessitura narrativa estimula a capacidade cognitiva dos usuários das narrativas da ficção seriada via *streaming*.

Para retomamos os modelos de categorias de análise (Regis, 2008) que buscam as competências exigidas nas práticas de fruição dos produtos de comunicação de entretenimento, no caso exigidas ao usuário para acompanhar uma trama de uma narrativa da ficção seriada para consumo via *streaming*. São elas: cibertextualidade (que envolve os processos e referências estrutura da narrativa), sensorialidade, logicidade (que é a capacidade de análise e no caso está empregada nas estratégias narrativas e intenções de construção para manter o espectador atento e envolvido à trama principal) e a criatividade e sociabilidade, estas últimas não muito notadas como elementos contemplados nos seriados.

Também, em um segundo momento, para entender como ocorre esse processo de aproximação do espectador da trama e a fidelização do mesmo para o consumo da narrativa via *streaming*, faz-se necessário investigar como os elementos da narrativa que funcionam como estratégias mercadológicas de fazer com que o usuário permaneça interessado na trama até o final da temporada, o que será realizado a partir dos estudos de Luis Nogueira (2010), tal como será melhor detalhado na teoria.

3. Elementos narrativos: o *streaming*, o seriado, a nostalgia

3.1. Estratégia narrativa via *streaming*

Consolidando-se como uma empresa de narrativas via *streaming*, a Netflix surgiu em 1997 como um serviço de aluguel e vendas de fitas e DVDs. Porém, foi apenas em 2007 que se deu sua transferência para a plataforma online se concentrando em 2010 no modelo de distribuição via *streaming* - forma de distribuição de dados, geralmente de multimídia, através de pacotes, pela Internet. Em 2013 passou então a

produzir seriados originais, mostrando seu diferencial como plataforma online que traz a possibilidade de disponibilização de todos os episódios de uma temporada produzida. Tal serviço vem incentivando o consumo mais intenso de seriados através de práticas como o *binge-watching*, que se conceitua como uma prática de imersão total nas narrativas, onde o espectador assiste todos os episódios de uma só vez. Tal discurso de distinção é muito visto como estratégia mercadológica da netflix:

O próprio serviço *streaming*, no entanto, tem um discurso contraditório a respeito de sua inserção no mercado: embora afirme produzir TV, a Netflix faz questão de marcar constantemente suas produções como um “novo” modelo (CASTELLANO, 2017)

A estratégia narrativa via *streaming* vem conquistando mais assinantes à medida que a Netflix vem crescendo e produzindo cada vez mais conteúdos originais. O formato dos seriados e seus respectivos episódios quebram com o padrão televisivo norte-americano, uma vez que os episódios das séries para plataformas digitais possibilitam um número mais variado de minutos e não dependem a venda casada de pacotes. Outra quebra de padrão que o serviço via streaming é a quebra com o padrão da lógica narrativa baseada em propaganda. No serviço de *streaming* a narrativa ocorre sem interrupções de propagandas, que são próprias do consumo das TVs abertas e a cabo, bem como o usuário não mais precisar esperar semanas para assistir a novos episódios. Dessa forma, a estratégia é incentivar o consumo continuado do usuário, estratégias essas aplicadas nas narrativas para atrair mais assinantes.

3.2 O papel narrativo no seriado

Para entender como o conteúdo pode ser guiado por meio da narrativa e o usuário ser fisgado e estabelecer laços de aproximação, faz-se necessário entender o processo de construção narratológico de uma série.

Sabe-se que apesar de o seriado como elemento de entretenimento já existir há muito tempo, o processo de tessitura narrativa foi se modificando ao longo do tempo. O

autor Luís Nogueira (2010) explica que o modelo de narrativa clássica é o mais comum entre as séries, formato em que facilmente se percebe o desenvolvimento do arco dramático de história (o cenário é apresentado ao espectador, o herói gradualmente aumenta as chances de atingir seu objetivo, porém passa por várias barreiras). Os obstáculos funcionam como elementos narrativos para aumentar a intensidade dramática, criar situação de suspense e prazer a cada cena utilizada na construção narrativa. Uma situação problema se apresenta a ao fim o ponto de virada é responsável pela resolução de todas as questões.

O modo de estruturação da narrativa não é algo novo. Joseph Campbell (1990), em sua obra *O mito do herói*, explica que as grandes narrativas da mitologia e da literatura são organizadas segundo uma estrutura fundamental. O campo da Filosofia também explica como ela se constitui. Segundo Aristóteles, a narrativa pode ser dividida em atos. A primeira é o ato de contexto da história, que envolve o tempo e espaço, influencia e traz significado para toda a narrativa. Já o segundo momento da construção narrativa apresenta um problema - requisito presente em grande parte das tramas. A terceira parte é o ponto de virada, quando há a resolução do problema (NOGUEIRA, 2012).

Nesse aspecto, é importante destacar que o problema é uma das estratégias narrativas mais antigas, pois o impasse faz com que o indivíduo continue a acompanhar a trama da história, devido ao impasse, criando assim, um vínculo com o espectador, hoje transformado em usuário das plataformas digitais.

A narrativa clássica é a mais comum entre as séries, pelo fato de de facilmente se perceber suas regras e formatos numa história. A forma em que dado herói tem chances de atingir o próprio objetivo, a passagem por diversas barreiras e o desenrolar da história. O intuito da construção dessa narrativa em estágios crescentes como em uma rampa, tem o intuito de prender o telespectador pela emoção. Por isso, a temática do suspense, no caso do seriado *The Stranger Things* que trata de um mundo paralelo, é

utilizada como forma de despertar a atenção do público e de gerar curiosidade pelo aspecto da estranheza e pelo clima de mistério.

Existem variações dessas estratégias narrativas. As narrativas moderna e contemporânea, por exemplo, são mais complexas e necessitam de plataformas para que seja entendida toda a trajetória de uma série ou filme. Elas ocorrem numa perspectiva similar à lógica transmidiática (JENKINS, 2009; GOSCIOLA, 2010, 2012; SCOLARI, 2011).

Com isso, é possível identificar que a narrativa encontra-se como a base para qualquer modo de apresentação de uma história ou enredo. É ela que fará a trama se perpetuar e com que o público se interesse e mantenha o interesse pela série. A narrativa é estrategicamente construída. Nela, propositalmente diferentes lados de uma situação são mostrados (vivenciados por plots e núcleos complementares dos personagens).

Outro elemento que deve ser levado em consideração é o fato de que a narrativa propaga os interesses da situação de quem se conta e, com isso, busca identificar a importância de como se deve ser contado. Um dos exemplos desse caso, é a polêmica série que trata sobre política brasileira e que gerou uma série de boicotes à plataforma Netflix, por

Podemos ressaltar aqui o que o autor Luís Nogueira explica em seu livro *Laboratório de Guionismo*: “Assumindo que a narrativa cinematográfica se vincula geralmente a um registo ficcional, ela aposta frequentemente no artifício deliberado para conseguir os seus objetivos” (2010, p. 37). Assim a transformação da série desenvolve-se com a ideia de compor e de inovar a cada novo fato.

A inteligibilidade do conteúdo é outro aspecto importante para manter o interesse do espectador na narrativa do seriado. Ele ressalta ter importância as relações de causa e efeito dadas à história. É por meio dessas relações que podemos compreender todo o encadeamento de eventos dado à narrativa, o que funciona instigando o

espectador a interagir como um investigador entre as pistas, ou quando é ludibriado pelas pistas falsas. Esses elementos têm o papel de envolver o telespectador e fazer com o que o mesmo interaja, além de entender o que se passa na história. Desse modo, a dinâmica encontra-se viva seja dentro da narrativa ou com a própria relação com o público.

Nas relações de causalidade, o enredo é composto por uma diversidade de ocorrências ao longo da narrativa que terão importância para o desfecho ou não da série. Ele deve ser consistente e responder todas as questões que o espectador coloca acerca das personagens (quem e como são, suas ações, o que elas fazem e o porquê). Mas é na função do arco dramático que se estabelece a aproximação com o público. O processo de construção narrativo busca estabelecer vínculos a partir das características criadas dos personagens. A personalidade de um personagem busca atingir o aspecto emocional do público, que passa a enxergar o personagem como se fosse ele próprio. A narrativa ganha continuidade através dos episódios. As tramas podem ser resolvidas durante o episódio, mas o arco dramático longo se desenvolve e apenas tem desfecho no final da temporada. Exemplos: fechar pontes arcos dramáticos ou deixá-los em aberto para próxima temporada são elementos estratégicos para despertar a curiosidade do espectador para a temporada seguinte.

No processo narrativo, a cada personagem que compõe os plots narrativos, é dada uma abertura à diferentes visões e perspectivas. Essa estratégia faz com que o espectador estabeleça diversas opiniões em diversos momentos da trama, demonstrando afinidade com relação com a algum personagem ou repulsa em outros. O desenvolvimento dos plots de diferentes núcleos ao longo das temporadas se altera uma forma a surpreender o espectador a algo que ele não espera, o que acaba o prendendo cada vez mais como fã da série.

3.3 Memória e nostalgia na trama

Ao pesquisar o significado de nostalgia são apresentados diversos conceitos. Na Grécia Antiga a palavra nostalgia vem de derivados das palavras “nóstos”, que significa reencontro e “álgos” que deriva de dor, sofrimento. O conceito já foi considerado também uma doença. Na guerra, muitos soldados sofriam com a saudade de casa, assim entrando em estado forte de melancolia. Entretanto, a nostalgia é diferente da saudade, que pode ser suprida. A nostalgia vem do inconsciente e é acessada através de imagens antigas, de objetos que nos faz remeter a momentos que não serão mais vividos.

Esse sentimento fez com que canais de televisão e serviços de *streaming* viessem a utilizar como um recurso para seus trabalhos. *Stranger Things*, série produzida pela a Netflix é um exemplo disso. Ao perceber que a audiência aumentava quando se adicionava programas antigos de TV ao catálogo, o serviço de *streaming* começou a inserir esse elemento nos seriados, de forma bem sutil, porém presente.

A série escolhida como objeto de estudo, *Stranger Things*, que se passa nos anos 1980. Após uma análise de todos os episódios da primeira temporada da série, foram percebidos o sirgimento nas cenas de objetos que remetiam ao telespectador do passado. Um exemplo, já nos episódios finais, é quando os meninos Mike, Lucas e Dustin, utilizam de *Walktalkies* como forma de comunicação, e o o jogo que eles jogam no começo do primeiro episódio que remete a época em que os jogos de tabuleiro estavam em alta. A pesquisadora Maika Castellano descreve essa estratégia em seu texto: “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 em que ele parece cada vez mais fugidio” (CASTELLANO, 2017).

Esse tipo de estratégia também já foi bastante utilizada por serviços de televisão tradicional, quando, ao perceber que fazer novos roteiros e produzir tinha um custo elevado, começaram, então, a reprisar suas antigas produções. Com o avanço da tecnologia, o modo de reratar isso mudou. Nas novas produções voltadas para o mundo das mídias digitais, a nostalgia virou elemento de desejo, uma vez que significa levar

diretamente uma sensação para o espectador a partir da lembrança, que leve o mesmo à identificação com a trama do seriado através de pequenos detalhes e objetos mostrados em tela.

A comoditização da nostalgia pode ser observada na utilização de expressões como “vintage” e “retrô” para demarcar o retorno de produtos, modas e tendências do passado, processo facilmente notável em uma série de exemplos, que vão desde a esfera dos aparelhos eletrônicos, campo tradicionalmente dado ao elogio do “novo”, com a volta das câmeras Polaroid e a televisão “retrô” da LG6, até propostas mais prosaicas do ramo alimentício, como o retorno dos chocolates Surpresa e Lollo, da Nestlé, populares nos anos 1980, que reaparecem no mercado embalados pelo discurso da “nostalgia” e do “saudosismo”. Para Mark Keller, as empresas buscam o apelo a esse sentimento como forma de “imbuir nas marcas um significado emocional e cultural adicional (GRAINGE, 2000 p.61 apud CASTELLANO, 2017).

Desse modo, conectamos ao emocional as ações que perpetuam ao longo da série, mas também a capacidade de reprodução e rememoração de uma época. Muitos usuários das plataformas de streaming utilizam até mesmo esse elemento da identificação para a busca de quais produtos audiovisuais e séries vão escolher para assistir, uma vez que relembram fatos que ocorreram em sua vida, fortalecendo cada vez mais um vínculo entre a série e os espectadores.

4. Análise das categorias e da narrativa a partir dos episódios da primeira temporada

As categorias descritas acima se subdividem em variáveis que serão efetivamente aplicadas para fins de investigação. A seguir são descritas as variáveis e sua aplicação é uma análise preliminar da série *Stranger Things* (2015).

A série norte americana *Stranger Things*, que veio ao ar no serviço de *streaming* Netflix em julho de 2017, se passa nos anos 1980. O rumo inicial da trama é traçado quando o Will, personagem principal da série, desaparece misteriosamente no primeiro episódio, e, ao mesmo tempo Eleven, outra personagem aparece, aumentando então o suspense. A série gira em torno da investigação do desaparecimento misterioso de Will e da identificação de quem é a personagem Eleven.

O primeiro plot é o de Joyce, mãe do Will que não acredita que o mesmo morreu e continua tentando o achar. Já Mike, Lucas e Dustin são crianças que no começo acreditaram que ele veio a falecer. Porém, após conhecerem Eleven, começam a desconfiar que seu amigo ainda continue vivo. E assim se sucede a busca para desvendar o mistério do sumiço. Nancy se aproxima de Jonathan após o sumiço de Will e, junto com o Jonathan, também é mais uma personagem na busca por desvendar o mistério.

É notável a presença da nostalgia em pequenos momentos da narrativa, sendo ela utilizada como ambientação para a narrativa e não como um fator modificador da trama em si. Alguns elementos intertextuais e sensoriais também são usados nessa ambientação. A intertextualidade é vista no momento histórico, na época em que a narrativa da série se desenvolve (período da Guerra Fria), o que pode ser associado no sétimo episódio da série, quando Mike cita “Armas para lutar contra os russos e os comunistas”.

Através do figurino, cabelo e maquiagem, característicos da década de 1980, também é possível identificar a época em que a narrativa se desenrola. Além do visual dos personagens, referências de objetos que remetem a uma época anterior são muito utilizadas, tais como: Walkie-Talkie, telefone cabeado, locadoras, carros antigos. Aspectos sensoriais também são usados para dar aquele aspecto de estranheza ao seriado, bem como mostrar o ano em que se passa a narrativa. Para ambientar o telespectador aos anos 1980, são muito utilizadas, em cada episódio, músicas

específicas da época: músicas de bandas famosas dos anos 80, como Joy Division e a banda New Order compõem o fundo sonoro da ficção seriada.

Com relação à questão da estrutura narrativa, *Stranger Things* se aproxima mais da narrativa clássica, o que pode ser observado nas várias chances que os amigos de Will têm de descobrir onde Will está. Porém, até isso se concluir, a narrativa passa por várias barreiras, com o intuito de prender o espectador.

Luís Nogueira levanta questões diretamente ligadas ao que acontece ao longo da narrativa. Entre elas, o chamado conflito ou confronto, quando o protagonista tenta atingir o esperado, mas enfrenta obstáculos. Na narrativa do seriado, por exemplo, os amigos Will por vários momentos enfrentam problemas, sejam eles relacionados aos seus pais ou ainda na tentativa de solucionar o caso de Eleven. Em momento posterior, começam a se abrir as possibilidades para a resolução do problema. Em busca de ajuda, mãe do Will recorre até o Xerife para que ele solucione a situação, como também os amigos do menino, buscando identificar qual o verdadeiro motivo do desaparecimento do garoto. Após o clímax, ponto de virada, ocorre a solução do problema, e os espectadores sentem-se mais à vontade e aliviados, pois o conflito que permeia por toda a história foi solucionado.

Com isso, devemos ressaltar novamente a importância de causa e efeito como base, por exemplo, o mistério e a nostalgia. Analisa-se, a formação da história por volta do mistério. Um exemplo é o momento em que Eleven, personagem principal, é descrita pela série como uma garota quieta e com poderes. Porém, com o passar dos episódios, vemos o quão é importante essa personagem para a história e para o esclarecimento do mistério. A partir de descobertas de ocorrências da sua vida é possível compreender e se conectar cada vez mais para a compreensão da trama.

Para a composição de mistério, surgem as memórias de Eleven: quando a garota assiste uma propaganda da marca Coca-Cola Coke na TV, lembra que médicos praticavam experimentos com ela na medida que, no mesmo momento, havia uma lata de refrigerante no local. Conforme explica Luis Nogueira, “O flashback demonstra elasticidade da narrativa, sobretudo no que respeita ao seu início, não nos devemos esquecer que o momento fundamental de uma narrativa tenderá a ser o seu final, bem como o final de cada parte da narrativa”. (NOGUEIRA, 2010, p. 91). Este fator

contribui diretamente para a ligação de personagens que, através dos flashbacks de Eleven, se torna um ponto de entrada de informação para o espectador entender e o diretor desenvolver a narrativa.

Quanto ao arco dramático e ao aspecto da continuidade dos episódios na série *Stranger Things*, o arco de dramático longo que se desenvolve e tem desfecho no final da temporada. Os personagens principais são apresentados nessa primeira temporada, como uma forma de introduzir o público nesse universo e de mostrar quem são esses personagens e a quem estão submetidos.

A função exata do arco dramático baseia-se na aproximação com o público. A série tenta criar um vínculo com o espectador a partir das características dadas aos personagens. Assim, uma personalidade que mexa com o emocional do público faz com que o espectador veja o personagem como se fosse ele próprio.

O desenvolvimento da narrativa, com a contribuição de desavenças ou conflitos na vida do personagem, passa a funcionar em toda a história em função dos personagens principais. Entretanto, nos minutos finais do último episódio da temporada, são mostradas cenas que mudam completamente a visão do que se tinha até então, propondo novo ponto para desenvolvimento da segunda temporada. No caso da trama, a felicidade em encontrar o garoto e a música de mistério ainda passam uma sensação ao espectador de que não encerrou o principal problema e dá indícios de uma futura continuação, prendendo mais uma vez o telespectador na tentativa de querer descobrir o verdadeiro mistério.

Entretanto, como é importante deixar claro se a série realmente finalizou ou haverá uma continuação da história, como no caso de *Stranger Things*, a série traz, nos últimos minutos do capítulo final, cenas de suspense e mistério, dando a entender que o caso não foi solucionado e apenas conseguiram desvendar um dos conflitos. Assim, observamos que a série é um grande exemplo de uma narrativa clássica como propôs Luís Nogueira(2010).

5. Resultados e reflexões finais

A plataforma de *streaming* Netflix usa de elementos que trazem sensações de conforto e nostalgia para prender o assinante e ambientá-lo na narrativa. Através desse tipo de plataforma, vão surgindo novos meios de se consumir seriados ficcionais, visando, assim, uma maior imersão do telespectador na narrativa, visto que a Netflix disponibiliza todos os seus episódios da temporada de uma só vez.

Como foi visto, os aspectos sonoros e de intertextualidade levam a quem está assistindo sensações de recordação, com apelo à memória. A nostalgia então é usada como fator de ambientação para a narrativa, com referências no vestuário, objetos e músicas apresentados ao longo do seriado. O apelo à memória tem como função a imersão no ambiente narrativo ficcional de *Stranger Things*, que entrelaça elementos únicos e característicos da série, como, por exemplo, o ar de estranheza construído ao longo da narrativa e os contextos relacionados ao tempo vivido na época.

Revisitar universos narrativos conhecidos pode, dessa forma, oferecer o prazer reconfortante do reencontro e, ao mesmo tempo, o incômodo sobre a percepção de que o tempo passou, que aquelas pessoas na tela não são mais as mesmas, que nós não somos mais os mesmos e que o tempo age de forma inexorável também em nossas relações com os objetos culturais (CASTELLANO, 2017)

Desse modo, entende-se que a nostalgia tem sido uma boa opção mercadológica para fisgar o espectador pelo aspecto emocional, o que precisa melhor investigado e exige um estudo mais aprofundado em diferentes produtos da plataforma Netflix disponíveis para consumo no cardápio digital que se renova a cada dia.

6. Referências Bibliográficas

JOHNSON, Steven. **Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

REGIS, Fátima. **Tecnologias de Comunicação e Novas Habilidades Cognitivas na Cibercultura.** Projeto de Pesquisa apresentado ao Prociência. Rio de Janeiro: UERJ/FAPERJ, 2008.

_____, et all. **Tecnologias de Comunicação, Entretenimento e Cognição na Cibercultura: uma análise comparativa dos seriados O Incrível Hulk e Heroes.** Revista LOGOS 31. Dossiê: Comunicação e Filosofia. Ano 17, 2º semestre 2009

Colocar a citação do Luis Nogueira

CASTELLANO, Mayka. **Produção Televisiva e instrumentalização da nostalgia: O caso Netflix.** Revista Geminis, 2017.

CASTELLANO, Mayka. **Netflix, discursos de distinção e os novos modelos de produção televisiva.** Contemporanea, revista de comunicação e cultura, 2016.