

Perfurabilidade em seriados: Espectadores como investigadores em *Game of Thrones*

Glauco Madeira de Toledo ¹

Resumo: É traçado, em um contexto de produtos de entretenimento transmidiáticos e de redes sociais, um paralelo entre o leitor-detetive de Van Dine e Todorov e o espectador com características de fã forense, perante uma obra com alto grau da perfurabilidade proposta por Mittell, como é o caso de *Game of Thrones*, série adaptada dos livros *Crônicas de Gelo e Fogo*, de George R. R. Martin.

Palavras-chave: Leitor-detetive; Perfurabilidade; Cultura Participativa; Guerra dos Tronos; Crônicas de Gelo e Fogo.

Abstract: In a context of transmedia entertainment products and social networking, a parallel is drawn between Van Dine's and Todorov's reader-detective and the audience with forensic fandom features before a work with a high degree of drillability as proposed by Mittell, as is the case of *Game of Thrones* series, adapted from *A Song of Ice and Fire* books by George R.R. Martin.

Keywords: Reader-detective; Drillability; Participatory Culture; Game of Thrones A Song of Ice and Fire.

Concomitantemente à crescente complexificação das obras de entretenimento, observa-se por parte do público a organização de movimentos de discussão, debate e troca de informações, cada vez mais específicos e direcionados, já que os dispositivos digitais de interação possibilitam encontrar os interlocutores realmente interessados no assunto. Nesse contexto, cada espectador engajado pode contribuir, à sua maneira, seja trazendo material de outros lugares ou comunidades, seja prospectando mais elementos da narrativa escondidos na *web*. Sob o ângulo da construção dos produtos, estimular esses comportamentos é vantajoso para a manutenção do envolvimento do público.

Universos narrativos vastos como os que contêm as histórias da Terramédia de Tolkien, de *Guerra nas Estrelas* de Lucas, ou a Gotham City da DC Comics têm várias características em comum. O volume de conteúdo

¹ Doutorando em Comunicação pela Universidade Anhembi Morumbi (UAM). E-mail: glaucot@yahoo.com.

diegético produzido a seu respeito; uma apresentação contemporânea transmidiática, seja isso entendido como efeito da cultura de convergência midiática defendida por Jenkins (2008) ou não; e um volume grande de fãs engajados, que se dedicam não só a ler e assistir às peças de entretenimento fornecidas por seus autores e conglomerados favoritos, mas também separam grande volume de tempo para mapear os territórios, planetas ou bairros dos universos diegéticos nos quais tais histórias se passam, anotando enciclopedicamente informações acerca de personagens e mitologia, checando informações em novas fontes, em outras edições, fazendo circular entre comunidades de fãs as teorias para amarrar pontos desconhecidos ou frouxos das narrativas às quais se entregam. Buscam ativamente material narrativo extra, fornecido ou escondido, compartilham seu acesso a ele, dividem impressões e repassam frases e cenas marcantes com as quais se identificam.

Tais obras ficcionais, não-raro, provocam seu público a decifrar elaborados enigmas, prever reviravoltas e debater engajadamente a “verdade” dentro da ficção, a fim de triar fontes confiáveis de informações acerca de suas obras de entretenimento preferidas.

Objetiva-se, aqui, traçar um paralelo entre conceitos aplicados ao leitor de livros de mistério e tramas investigativas e o espectador de *Game of Thrones*, visando ilustrar como se dá, de forma atualizada, a competição entre os leitores-detetives e os autores-criminosos na ficção contemporânea.

Espectadores como investigadores

Willard Huntington Wright, sob o pseudônimo de S.S. Van Dine, propôs em setembro de 1928 vinte premissas para se escrever histórias de detetives (DINE, 1928). Tzvetan Todorov, em seu livro *As Estruturas Narrativas*, comenta sobre isso que:

[e]ssas regras foram freqüentemente reproduzidas, desde então (veja-se, por exemplo, no livro já citado de Boileau e Narcejac) e foram, sobretudo, muito contestadas. Como não pretendemos prescrever um procedimento, mas descrever os gêneros do romance policial, é de nosso interesse aqui nos determos por um instante. Em sua forma original, essas regras são assaz redundantes, e podem facilmente ser resumidas nos oito pontos seguintes (TODOROV, 2006, p. 99).

Ao tomar tais instruções para resumi-las, Todorov acaba não mencionando um ponto relevante: Van Dine disse que “a história de detetive é um tipo de jogo intelectual. É ainda mais – é um evento esportivo” ² (DINE, 1928, p. 1). Van Dine coloca o leitor na posição de um desafiado. Dar-se-ia uma competição durante a leitura, na qual o leitor tentaria decifrar as pistas fornecidas pelo autor antes de receber deste a resposta pronta. Todorov faz uma leitura dos vinte tópicos que o leva a dizer que o autor está para o leitor assim como o culpado está para o detetive. Ou seja, o leitor faria um papel análogo ao do detetive, que tenta entender a cena que foi deixada pelo criminoso; e este seria emulado pelo autor, que foi quem efetivamente a construiu na ficção.

Sobre esta base de raciocínio, propõe-se aqui que, de forma análoga, o espectador faria as vezes de detetive das histórias a que assiste, tentando compreender mistérios, enigmas e insinuações antes de receber do autor, através dos personagens ou do narrador, a solução pronta.

O leitor está interessado não só no que aconteceu, mas também no que acontecerá mais tarde, interroga-se tanto sobre o futuro quanto sobre o passado. Os dois tipos de interesse se acham pois aqui reunidos: existe a curiosidade de saber como se explicam os acontecimentos já passados; e há também o suspense: que vai acontecer às personagens principais? Essas personagens gozavam de imunidade, estamos lembrados, no romance de enigma; aqui elas arriscam constantemente a vida. O mistério tem uma função diferente daquela que tinha no romance de enigma: é antes um ponto de partida, e o interesse principal vem da segunda história, a que se desenrola no presente (TODOROV, 2006, p. 99).

Naturalmente, os elementos básicos de suspense, mistério e enigma apresentam-se na própria obra. Mas, em tempos de narrativas transmidiáticas³, nem sempre as obras estão em “lugares” óbvios. Somam-se, além dos conteúdos paratextuais⁴, os textuais em outros suportes, conteúdos em extensões

² No original: *The detective story is a kind of intellectual game. It is more — it is a sporting event* (tradução nossa).

³ Aquelas narrativas contadas em mais de um suporte, com interligação diegética coesa.

⁴ Aqueles conteúdos não-narrativos, mas que falam sobre a obra em si.

deliberadamente não-divulgadas⁵ pelos autores/produtores e também em artefatos diegéticos⁶. O processo de reunião dessas informações, por si só, pode assemelhar-se em muito ao da investigação, inclusive no que diz respeito à confiabilidade das fontes.

Investigativo?

É comum que sejam produzidas adaptações de obras literárias para o audiovisual, tendo tanto produtos pensados para o cinema quanto para a televisão, em especial para o formato de ficção seriada. A série televisiva *A Guerra dos Tronos* (*Game of Thrones*, HBO, 2011 -) é um exemplo dessa situação. Com uma franquia de livros que hoje conta com cinco publicações sequenciais e uma de prólogo, e que seu autor, o escritor George R.R. Martin pretende elevar para sete obras sequenciais, a saga “*Crônicas de Gelo e Fogo*” (*A Song of Ice and Fire*, MARTIN, 1996 ⁷), com livros que têm em torno de 600 páginas cada, fornece material suficiente para a produção de diversas temporadas de material audiovisual.

Sendo um produto de gênero fantástico, o universo de Westeros abre margem para uma grande quantidade de artefatos diegéticos de grande apelo e portas de entrada para suas narrativas. Seu formato original, literário, ainda que pensado em doses individuais razoavelmente grandes, é seriado, tanto no sentido de serem vários volumes quanto no sentido de cada livro ser organizado em capítulos bem curtos, com ganchos a cada interrupção, de forma similar aos folhetins (TOLEDO e AFFINI, 2013, p. 5).

Umberto Eco ressalta a relevância da serialidade quando diz que

[...] muita arte, portanto, foi e é serial; o conceito de originalidade absoluta, em relação a obras anteriores e às próprias regras do gênero, é um conceito contemporâneo, nascido com o romantismo; a arte clássica era amplamente serial e as vanguardas históricas, de vários modos, deixaram em crise a idéia romântica de criação como estréia no absoluto (com as técnicas de colagem, os bigodes na Gioconda, etc.) (ECO, 1989, p. 133).

⁵ É prática relativamente comum esconder trechos narrativos na web e aguardar que sejam descobertos, estimulando a busca ativa por parte dos espectadores mais engajados.

⁶ Objetos físicos ou virtuais que desempenhem funções, no mundo real, similares ou equivalentes às que desempenhariam no mundo ficcional. Por exemplo, um livro publicado no mundo real, que tenha sido escrito por um personagem de ficção.

⁷ No Brasil, a série de livros começou a ser publicada apenas em 2010.

A sequencialidade seria uma característica que estimularia, no caso da narrativa originalmente criada por Martin, um processo de envolvimento e investigação com relação ao conteúdo e seus segredos políticos e sociais.

Game of Thrones é uma série televisiva que se centra mais em sua sociedade que na vida privada ou profissional de seus personagens. Segundo Jost, seria “[d]aquelas nas quais a questão central da intriga não é somente o destino individual, mas, e prioritariamente, a sociedade, seu funcionamento [...] ou sua sobrevivência” (JOST, 2012, p. 48). Esta não é propriamente uma série investigativa, nem policial, mas contém elementos de segredo, enigma, suspense, mistério e crimes, elementos estes que constroem um forte clima de incertezas e insegurança para personagens e para espectadores.

Em Westeros, os direitos de nobreza e títulos são sobrepostos pelas mentiras e os poderes bélicos dos pretendentes ao Trono de Ferro. Filhos bastardos por todo lado trazem inúmeras dúvidas quanto às pretensões oficiais de realeza; segredos de alcova de um passado quinze anos anterior ao presente diegético modificariam completamente os mapas de lealdade de vassallos fiéis ao “verdadeiro herdeiro” e não ao seu suserano direto; e a ancestralidade, nesse mundo fantástico, pode levar à herança de características fantásticas separadas por Casas ou famílias. Ou seja, compreender a próxima guinada da trama antes de ela ser efetivamente narrada e vencer a competição da qual Van Dine falava é aqui um exercício bastante complexo e que demanda esforço, raciocínio e estudo.

Forensic fandom e Drillability

A fim de discutir um movimento dos espectadores em relação às obras de entretenimento televisivas complexas, Mittell diz que estes se comportam como peritos forenses, no sentido de fazerem uma coleta minuciosa de dados, catalogá-los, observar a obra fotograma por fotograma. A geração de *wikis* como “Lostpedia”, a enciclopédia coletiva *online* sobre *LOST* (ABC, 2004-2010), “A Wiki of Ice and Fire”, sobre os livros das *Crônicas de Gelo e Fogo*, ou “*Game of Thrones Wiki*”, sobre a série televisiva, é um exemplo do esforço de fãs com o perfil forense, catalogando item a item seu objeto de fanatismo.

Drillability (“perfurabilidade”, em tradução livre) é a capacidade de uma obra de suportar buscas profundas por parte do público. Conceito criado por Mittell, é uma metáfora para descrever o engajamento do espectador com a complexidade narrativa (MITTELL, 2009), corresponde ao estímulo ao comportamento de “cavar”, procurar mais conteúdo, mais informações, mais narrativa, não se contentando apenas com o que vê na tela original.

Em sua proposta, o autor diz que enxerga que programas que se pretendem perfuráveis tendem a incentivar uma modalidade do “fanatismo forense”⁸ (MITTELL, 2009b) que incentiva os telespectadores a sondar abaixo da superfície para compreender a complexidade de uma história e de sua narração. Tais programas criam ímãs de engajamento, atraindo espectadores para os mundos ficcionais e instando-os a perfurar para descobrir mais (MITTELL, 2009b). Assim, peças que têm perfurabilidade prendem os espectadores porque suportam ser cavoucadas por diversos lados e ainda assim fornecem material narrativo interessante, não só no sentido de fornecer algo inédito, mas de que esse material faça com que o público reveja suas noções sobre o que foi visto antes da perfuração, criando assim aquilo que Jenkins chama de “compreensão aditiva” (2008).

Complexidade narrativa e engajamento perfurável não são um fenômeno inteiramente novo, mas sim uma aceleração de grau. Gêneros altamente serializados como novelas, sempre criaram fãs arquivistas e especialistas textuais, enquanto os fãs de esportes têm uma longa história de perfurar estatisticamente e colecionar itens a fim de se envolver mais profundamente com uma equipe ou jogador. Exemplos contemporâneos são notáveis para ambas as ferramentas digitais que permitiram tanto que os fãs aplicassem coletivamente seus esforços forenses quanto as demandas que os programas da rede de televisão convencional fazem a seus espectadores para prestarem atenção e conectarem os pontos narrativos⁹ (MITTELL, 2009, s/p.)

⁸ No original: *Forensic fandom* (tradução nossa).

⁹ No original: *Narrative complexity and drillable engagement is not an entirely new phenomenon but rather an acceleration by degree. Highly serialized genres such as soap operas have always bred fan archivists and textual experts, while sports fans have a long history of drilling down statistically and collecting artifacts to engage more deeply with a team or player. Contemporary examples are notable for both the digital tools that have enabled fans to collectively apply their forensic efforts and the demands that mainstream television network programs make on their viewers to pay attention and to connect the narrative dots* (tradução nossa).

Naturalmente, como em qualquer investigação, os fãs forenses tendem a empreender uma investigação detalhada em um material que lhes pareça confiável, uma fonte que lhes possibilitará recompensa real ao esforço de compreender a obra como um todo. Material de origem dúbia ou criado por autores não-oficiais, como é o caso de *fanfictions*, por exemplo, provavelmente ficarão de fora deste recorte, da mesma forma como descartar-se-iam depoimentos de testemunhas não confiáveis em um processo legal a fim de não se empreender tempo e energia estudando uma fonte que se supõe de antemão não ser fidedigna.

Canonicidade ficcional

O cânone ficcional pode ser encarado como um conjunto de regras e acontecimentos diegéticos dentro de um determinado universo ficcional, uma espécie de “verdade diegética oficial”.

Em seu livro de 1932 *Sherlock Holmes: Fato ou Ficção*, TS Blakeney usou o termo canonicidade em referência aos romances de mistério e contos de ficção de Arthur Conan Doyle. Entusiastas de Holmes trataram o trabalho de Doyle como se o grande detetive habitasse um universo coerente e logicamente consistente. [...] Não deveria ser nenhuma surpresa que os fãs se apropriassem de termos teológicos. O êxtase do verdadeiro fanatismo pode, afinal, aproximar-se da religião¹⁰ (BAKER, 2008, s/p.).

O termo “canônico” refere-se àquilo que é relativo ao cânone, cuja definição consta do dicionário *Houaiss*:

O termo cânone ou cânnon, e os adjetivos canônico/canónico, são provenientes do termo em latim canon, “lei, regra, medida, regras de gramática, [...] conjunto de livros sagrados reconhecidos pela Igreja como de Inspiração Divina”. Este vem do grego [kanón], “haste de junco, régua de construção, [...] fronteira ou limite, tipo, modelo, princípio, [...] regra ou modelo ou padrão gramatical de declinação, conjugação, flexão, metrificacão” (HOUAISS, 2007, CD-ROM).

¹⁰ No original: *In his 1932 book Sherlock Holmes: Fact or Fiction, T. S. Blakeney used the term canonicity in reference to the mystery novels and short fiction of Arthur Conan Doyle. Holmes enthusiasts treat Doyle's work as if the great detective inhabits a coherent and logically consistent universe. [...] It should come as no surprise that fans would appropriate theological terms. The ecstasy of true fandom can, after all, approximate religion* (tradução nossa).

Temos, portanto, definições que giram em torno da parametrização, da comparação com o modelo, a régua, a medida que é o cânone, para então verificar se o outro objeto é ou não canônico, está ou não dentro dos parâmetros do cânone, em acordo com ele. Se para o espectador/investigador há uma “verdade diegética oficial”, chamada de cânone ficcional, torna-se importante para o grupo de fanáticos que haja supervisão dessa característica. Nenhum fã quer que sua série favorita se desintegre narrativamente; então, em grupo, farão a catalogação enciclopédica coletiva e a discussão das relações entre o material encontrado e o já conhecido anteriormente, visando encaixar cada nova peça do quebra-cabeças no conjunto já conhecido, ou mesmo aventar hipóteses que justifiquem um aparente desencaixe. Conforme a situação, serão entendidos como fontes oficiais (e, portanto, canônicas), aquelas procedentes dos autores ou detentores dos direitos de produção da obra (empresas como a Marvel Comics ou a Disney, quando estas detêm o poder de escolha sobre o que irá acontecer na história oficial de determinado personagem).

Confiabilidade

Obter uma informação canônica equivale a obter dados diegeticamente válidos, ou seja, informações que estariam de fato disponíveis no universo diegético em questão. Não necessariamente a informação canônica confunde-se com a verdade. Uma versão subjetiva de uma informação, ou uma mentira intencional contada por um personagem, podem ambas ser canônicas, e no entanto, inverídicas em relação à realidade narrativa. Um depoimento falso dado por um assassino na tentativa de esconder seus rastros é canônica, oficial, e no entanto, é mentira (Cf. TOLEDO, 2012).

Canonicidade é a qualidade de algo relativo a um cânone. O cânone é o parâmetro; canônico é o que se encontra dentro desse parâmetro. Tendo a série *Game of Thrones* se iniciado como adaptação dos livros das *Crônicas de Gelo e Fogo*, a reação imediata de público é entender os livros como cânone, e a série como canônica ou não, conforme manifestações do autor, George R. R. Martin, e/ou análises feitas pelo próprio *fandom*. No entanto, é possível notar uma circunstância que causou uma ruptura dessa relação, a partir da quinta

temporada da série, em 2015. Ainda não se sabe ao certo quantas temporadas a série televisiva terá, mas não há dúvidas de que o sexto livro não será lançado a tempo de ser adaptado no intervalo planejado, ou seja, até a data de a sexta temporada ser lançada (a produção é feita com antecedência de vários meses, eventualmente mais de um ano). Assim, os roteiristas e produtores passam a adaptar-se preventivamente, já rompendo de antemão com a relação de canonicidade entre os produtos, o que acaba por criar um cânone próprio para a série, com outros produtos passando a orbitar seu universo como canônicos ou não.

Redes de informação

Os espectadores buscam trocar informações e compor coletivamente enciclopédias para catalogar o que se sabe e acessar teorias alheias acerca dos mistérios de *Game of Thrones*; há buscas de confirmação de canonicidade, debates acerca da verossimilhança, testes de teorias alheias que melhor se encaixem nos dados novos após cada episódio.

É importantíssimo, no entanto, o aviso de *spoiler*. Cada comentário ou teoria contém ou pode conter a “perigosa” informação de que algum personagem foi morto, revelar de quem ele de fato é filho, ou desmascarar o retorno de alguém desaparecido. Não-raro, o *spoiler* é buscado pelo fã de maneira intencional.

Askwith comenta sobre a relação entre *Survivor* (2000-?) e *LOST*, no que concerne um tipo específico de audiência engajada, os *spoilers*¹¹:

muitos dos espectadores mais ativos de *Survivor* interpretavam o show como uma competição agressiva, não só entre os concorrentes do programa, mas também entre os espectadores (que pretendiam descobrir a identidade do vencedor de cada temporada antes do resultado exibido em televisão) e o produtor do programa (que esperava manter sua identidade em segredo). [...] Como os *spoilers* de *Survivor*, fãs de *Lost* se voltaram para uma ampla gama de recursos inesperados (e muitas vezes extratextuais) na esperança de melhor

¹¹ Do verbo “*to spoil*”, que significa estragar, arruinar. O termo *spoiler* pode ser usado para referir-se tanto a revelações de fatos importantes no desenrolar de tramas de filmes, televisão e livros quanto à pessoa que faz a revelação.

predizer as respostas para os inumeráveis mistérios de *Lost*¹²
(ASKWITH, 2007, p. 120).

O que ocorreu neste caso citado por Askwith foi que o público de *LOST* conseguiu acesso a fotos não-autorizadas do set de produção do programa no Havaí e identificou dois buracos na areia da praia como covas, deduzindo a partir daí que dois personagens morreriam nos episódios seguintes. A dedução dos *spoilers* estava correta, e a produção de *LOST* copiou a estratégia dos produtores de *Survivor* em um caso semelhante, lançando um *foiler* (um falso *spoiler*), para encobrir a identidade dos personagens mortos.

Se Van Dine propõe que a leitura de mistério é uma competição, o leitor de *spoilers* seria um competidor desleal e capaz de, ao divulgar inadvertidamente seus conhecimentos, contaminar de tal forma outros espectadores que eles se sentissem desclassificados da competição original, que envolve a descoberta através de fontes exclusivamente diegéticas. No entanto, para os espectadores *spoilers*, o jogo que se configura tem regras diversas, nas quais fontes extra-diegéticas, como reportagens jornalísticas, são tão válidas quanto a narrativa em si e fontes diegéticas fora do fluxo cronológico, como informações sobre os próximos episódios, antes destes serem lançados, também são válidas para este novo jogo.

Autor como assassino

Uma vez retomada a comparação de Leitores/espectadores com detetives, faz-se oportuna a comparação dos autores com os criminosos. Em especial, George R. R. Martin, autor de inúmeras mortes, situações incestuosas, traições e torturas.

À maneira de alguns *serial killers*, ele parece querer ser apanhado:

¹² No original: *many of Survivor's most actively engaged viewers interpreted the show as an aggressive competition not only between the show's featured contestants, but also between the viewers (who hoped to uncover the identity of each season's winner before the results aired on television) and the show's producer (who hoped to keep that identity secret). [...] Like the Survivor spoilers, Lost fans have turned to a wide range of unexpected (and often extratextual) resources in hopes of better predicting the answers to Lost's innumerable mysteries* (tradução nossa).

Eu tenho lutado contra essa questão da especulação online dos fãs, porque quero surpreender meus leitores. Eu odeio quando a ficção é previsível para o leitor, eu não quero escrever ficção previsível. Quero surpreender e encantar o meu leitor e levá-lo em direções que ele não espera... pelo menos um ou dois leitores já reuniram as pistas extremamente sutis e obscuras que eu plantei nos livros e já chegaram a conclusão que eu imaginei. O que eu faço, então? Mudo tudo? Eu lutei muito com essa questão e cheguei à conclusão de que a mudança seria um desastre, porque as pistas estão lá. Não se pode fazer isso, então estou seguindo em frente. Alguns dos meus leitores que não leem os sinais, e felizmente existem centenas de milhares deles, ainda irão se surpreender e outros leitores irão dizer: “Bom, eu já havia dito isso há quatro anos, sou mais esperto do que vocês” (SIQUEIRA, 2014, s/p.).

Martin conclui sua colocação reiterando o clima de competição e aticamento a que Van Dine teria se referido.

Considerações finais

Conforme dito por Van Dine e reiterado por Todorov, o leitor (e, pela analogia apresentada aqui, o espectador) encontra-se em uma espécie de competição com o autor, de forma a disputar com ele, contra o tempo, ser capaz de decifrar seus enigmas e mistérios antes de receber deste as respostas. Em especial no exemplo ilustrativo deste artigo, a série *Game of Thrones*, a competição dá-se visando antecipar os movimentos e reviravoltas da guerra dos tronos, cuja maré vira rapidamente e de forma complexa. Buscando a previsão, os espectadores passam a estudar a série minuciosamente, à maneira dos peritos forenses, e a buscar mais informações tanto em paratextos quanto em extensões diegéticas, confrontando cada nova fonte de informação com testes e debates para atestar sua canonicidade, demonstrando, assim, o potencial de perfurabilidade desta obra seriada.

Uma vez atestada sua veracidade, a informação é digna de ser compartilhada e devidamente catalogada como oficial, dando margem a novas teorias, por sua vez também confrontadas e debatidas por um público engajado em decifrar os atos do assassino e criminoso mor – o autor – antes que este escape, contando aos detetives seu plano vilanesco.

A oferta de material diegético para um público tão engajado quanto o de espectadores-detetives precisa ser grande, se não no volume, ao menos em

complexidade; narrativas vastas têm a vantagem de poder esconder em meio aos seus inúmeros fotogramas, páginas ou minutos pequenas pistas que só serão adequadamente vistas quando investigadas à maneira forense, revisitadas uma segunda, quarta ou décima vez. Também a relação entre os elementos mostra-se discreta. Há que se levar em consideração que, ao assistir uma obra discutida de forma participativa, agregando conteúdo enciclopédico a catálogos acessados, alimentados e corrigidos mundialmente, quase qualquer relação discreta será evidenciada, bastando ao *fandom* que haja um único perfurador com as características “corretas” em termos de experiência investigativa e *expertise* (mecânica, literatura comparada, heráldica, biologia, criptografia) que entre em contato com a informação diegética para que o mundo todo tenha acesso a ela já decifrada, a partir de uma postagem na *wiki* correta.

Não só produzir torna-se mais difícil, mas também mais caro e, provavelmente, mais volumoso, já que o que é facilmente localizável e identificável torna-se simples perante a turba de decifradores. Obras curtas são devassadas sem dificuldade por multidões de detetives sobrepostos virtualmente em suas investigações. Faz-se necessário exigir não apenas deduções, raciocínios que justaponham tudo o que foi fornecido, mas também abduções, no sentido de que se exija do espectador que forme conjecturas acerca do não-dito, e que disso surjam hipóteses que serão, também estas, discutidas e escrutinadas mundialmente. Isso dito em um universo em que nem todo espectador é automaticamente entendido como fã, nem todo fã é engajado a ponto de ser definido como perfurador. Caso venham a ser, os autores-criminosos estarão, certamente, em apuros.

Referências

- BAKER, Chris. Meet Leland Chee, the Star Wars Franchise Continuity Cop. In: **WIRED MAGAZINE**. Ed. 16, ano 09, 18 de agosto de 2008. Disponível em: <http://www.wired.com/entertainment/hollywood/magazine/16-09/ff_starwarscanon?currentPage=all> Acesso em: 30 de mar. 2014.
- ASKWITH, Ivan D. **Television 2.0: Reconceptualizing TV as an Engagement Medium**. 174 f. Dissertação (Mestrado em Ciência em Estudos de Mídia Comparativa). Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts, 2007. Disponível em: <<http://cmsw.mit.edu/television-2-0-tv-as-an-engagement-medium/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

-
- Cânone. In: HOUAISS, Antônio (Ed.). **Dicionário Eletrônico Houaiss da Língua Portuguesa**. Versão monousuário 2.0. São Paulo: Editora Objetiva, 2007. 1 CD- ROM. HOUAISS, 2007, CD-ROM.
- ECO, U. “A inovação no seriado”. In: **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.
- JOST, F. **Do que as séries americanas são sintoma**. Porto Alegre: Sulina, 2012.
- MITTELL, J. To Spread or to Drill? [s.l.]: **Just TV**, 2009. Disponível em: <<http://justtv.wordpress.com/2009/02/25/to-spread-or-to-drill/>>. Acesso em: 17 de jun. 2015.
- _____, J. Forensic Fandom And The Drillable Text [s.l.]: **Spreadable Media**, 2009b. Disponível em: <<http://spreadablemedia.org/essays/mittell/#.VYhx5flViko>>. Acesso em: 17 de jun. 2015.
- SIQUEIRA, P. George R.R. Martin afirma que fãs já descobriram final da saga As crônicas de gelo e fogo. In: **Diário de Pernambuco**. Disponível em: <http://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/viver/2014/08/12/internas_viver,522093/george-r-r-martin-afirma-que-fas-ja-descobriram-final-da-saga-em-as-cronicas-de-gelo-e-fogo-em.shtml>. Acesso em: 17 de jun. 2015.
- TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. Editora Perspectiva, 2006.
- TOLEDO, G. M. **Aspectos Canônicos da Narrativa Transmidiática em LOST**. 2012. 114 f. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) – Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2012. Disponível em: <http://www.bdttd.ufscar.br/htdocs/tedeSimplificado//tde_busca/arquivo.php?codArquivo=6910>. Acesso em: 20 set. 2015.
- TOLEDO, G. M.; AFFINI, L. P. When you play the Game of Thrones, you spread or you drill. In: **XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste**, Bauru, 2013. Anais... São Paulo: Intercom, 2013. CD-ROM.
- VAN DINE, S. S. **Twenty rules for writing detective stories**. 1928. Disponível em: <<http://gaslight.mtroyal.ca/vandine.htm>>. Acesso em: 17 de jun. 2015.