

Impulso de perfuração e Perfurabilidade em *Game of Thrones*¹

Thamires RODRIGUES²

Glauco Madeira de TOLEDO³

Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, SP

RESUMO

A perfurabilidade (*drillability*) consiste na capacidade de uma obra de ter complexidade suficiente para suportar investigações sobre a trama provendo resultados satisfatórios para essa pesquisa estimulando espectadores a entrar nesse universo ficcional e “cavar” em busca de mais conhecimento (MITTELL, 2009). Toledo (2019) acrescenta ao termo uma outra vertente: o “impulso de perfuração”, que consiste na eficiência de uma obra em instigar os fãs para que procurem mais informações sobre lacunas da trama, despertem o ímpeto de sair em busca destas respostas. Este artigo busca distinguir a diferença dos dois conceitos, perfurabilidade e impulso de perfuração, tendo como objeto de análise a série televisiva *Game of Thrones*, na qual encontramos casos em que se foi possível verificar o uso dos conceitos e como resultado observar o engajamento dos fãs com a obra.

PALAVRAS-CHAVE: Perfurabilidade. Impulso de perfuração. *Game of Thrones*.

A PERFURABILIDADE E O IMPULSO DE PERFURAÇÃO

Há um crescente interesse das pessoas de imergir em uma narrativa mais complexa. Apenas ler ou assistir uma obra não está sendo suficiente para manter o engajamento constante do público com diegese⁴. As pessoas vêm analisando detalhes do que consomem e buscando mais sentido na história, exigindo um esforço maior de

¹ Trabalho apresentado na IJ04 – Comunicação Audiovisual da Intercom Júnior do XXIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 3 a 5 de junho de 2019.

² Estudante de Graduação 7º semestre do Curso de Cinema e Audiovisual na UNIMEP, e-mail: thamires-ramos@hotmail.com

³ Orientador do trabalho. Doutor em Comunicação Audiovisual na Universidade Anhembi Morumbi, e-mail: glaucot@yahoo.com.br

⁴ A Diegese é um conceito de narratologia, referente a realidade que a obra tem como verdade dentro do seu universo. Diz-se que algo é diegético quando ocorre dentro da ação narrativa do produto.

desenvolvimento para suprir essas demandas. Por isso está se tornando fundamental a necessidade de uma complexidade narrativa bem construída para gerar um maior engajamento do público com a obra. Mittell aponta que a

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 tanto para as ferramentas digitais que permitiram que os fãs aplicassem coletivamente seus esforços forenses quanto para as demandas que os programas da rede de televisão convencional fazem a seus espectadores para prestarem atenção e conectarem os pontos narrativos (MITTELL, 2009, s/p.).

Quando Mittell fala sobre esforços forenses consegue-se perceber o quanto os fãs estão começando a agir como próprio peritos, indo atrás das minúcias instigadas pela obra, em busca de mais compreensão. A complexidade narrativa, então, acaba se conectando à perfurabilidade, pois com uma obra mais complexa a probabilidade do fã ter vontade de perfurá-la se torna muito maior. Uma estrutura que ofereça mais dúvidas, abra lacunas e permita que o fã use suas habilidades forenses para participar do universo diegético mostra-se muito mais cativante para as novas demandas desses peritos. Então, para uma narrativa tornar-se satisfatória no quesito perfurabilidade, é necessário uma maior atenção à criação do mundo ficcional. Mittell diz em seu *blog* que programas perfuráveis “criam ímãs para o engajamento, atraindo os espectadores para os mundos da história instigando-os a cavar mais fundo para descobrir mais.” (MITTELL, 2009)

As peças com perfurabilidade então, são aquelas que prendem os espectadores, e mesmo sendo escavadas por vários lados conseguem fornecer conteúdo narrativo interessante, fazendo com que o público, depois da descoberta, reveja o conhecimento que tinham antes da escavação (TOLEDO, 2019). Aqui é importante observar também o comportamento do fã no qual é possível notar que

[m]uito mais do que caracterizar uma preferência, ser fã transformou o modo de agir e de pensar de grande parte da sociedade. O fã age, consome, produz, articula, milita, critica e propaga de acordo com características do seu grupo, do seu fandom. (REZENDE, NICOLAU, p. 2, 2014)

Essa transformação do fã é um dos fatores que gera uma grande necessidade da mídia se atentar no desenvolvimento de produtos contendo impulso de perfuração e perfurabilidade.

Um produto recente com uma grande legião de fãs que se encaixa no que foi apontado por Mittel e comentado por Toledo, seria a série *Game of thrones* (David Benioff e D. B. Weiss, 2011-2019) derivada da saga de livros *As crônicas de Gelo e fogo* (*A song of ice and fire*, George R. R. Martin, 1996-). Pode-se dizer que a série tem um grande potencial de perfurabilidade. Já mesmo nos livros consegue-se observar o desenvolvimento de uma complexidade narrativa. Elaborados de forma que a cada capítulo personagens diferentes recebam o foco narrativo, incluindo assim diferentes personalidades, etnias e estruturas sociais com toda a criação de um universo ficcional cheio de crenças e mitologias no estilo da Terra Média de Tolkien. Esse conjunto diegético demonstra uma maior representatividade fortalecendo o elo entre público e o universo.

A adaptação da série de livros de Martin para a HBO gerou uma grande repercussão e a possibilidade de acompanhar e analisar o desenvolvimento da série junto com os livros certamente contribuiu para isso, estimulando que os peritos forenses escavassem a história. Essa chance de observar a adaptação dos livros para série de TV é um fator que aumenta a possibilidade de geração de impulso de perfuração pois a probabilidade da existência de lacunas entre um e outro é muito grande e, diferentemente da perfurabilidade,

O impulso de perfuração é estimulado, frequentemente, de outra maneira: a narrativa apresenta uma lacuna, muitas vezes de forma clara; é necessário que a audiência perceba que não sabe como completá-la. Desta dúvida, pode surgir um *call to action*, ou seja, uma pista premeditadamente deixada pelos produtores que provavelmente levará os espectadores a uma ação específica, como buscar na *web* por um perfil em rede social, ou uma página. (TOLEDO, 2019, p. 117)

No caso de *Game of Thrones* temos os livros. Deve-se lembrar que o impulso de perfuração também pode surgir de outras maneiras como veremos em mais detalhes na seção: Breve observação de ocorrências do impulso de perfuração em *Game of Thrones*.

Aqui cabe destacar a diferença entre esses conceitos sendo que a perfurabilidade consiste na capacidade de uma obra de ser cavada suportando as profundas investidas dos fãs para um maior entendimento da narrativa, provendo resultados adequados para essas pesquisas, enquanto o impulso de perfuração é a capacidade da obra de prover lacunas e curiosidades que despertam o interesse do fã fazendo-o sentir a vontade de ir em busca de respostas.

Idealmente, ambos os conceitos trabalham perfeitamente juntos; um produto geraria o impulso de perfuração, isso sendo feito de forma eficiente, estimularia o espectador a cavar esse conteúdo. Ainda nesse mundo ideal, a escavação levaria a uma resposta, seja ela definitiva ou não, pois a

[...] obra perfurável é uma obra cuja investigação ofereça resultados, ainda que sejam chamados de resultados os eventuais indícios que levem a novas buscas, debates e discussões, e não necessariamente respostas definitivas. (TOLEDO, 2019, p. 17)

Assim, ainda na situação ideal, partindo do impulso de perfuração, o espectador seria levado a perfurar uma obra que apresentasse, independentemente dos esforços do espectador, perfurabilidade. No entanto, a possibilidade de haver lacunas entre esses estágios é muito grande, como por exemplo, o produto pode gerar um impulso de perfuração insatisfatório, ou não perceptível, causando o não interesse do telespectador em ir atrás desse conteúdo. O fã pode encontrar um impulso de perfuração sem ter sido planejado pelos produtores e o conteúdo não prover o que incentivou, não gerando a recompensa em forma de resposta. Logo, um conceito pode existir em uma obra sem o acompanhamento do outro, porém isso poderia acarretar uma decepção grande, nos exemplos aqui mencionados, seja da parte do espectador insatisfeito ou do produtor que investiu na geração de um conteúdo não acessado porque não produziu engajamento. Uma forma de obter um bom retorno seria um uso inteligente de ambos os conceitos. O impulso de perfuração, feito de forma a provocar a busca de conteúdo extra ou a levar o espectador a decifrá-lo dentro da própria complexidade narrativa, pode incentivar o público a pesquisar mais a fundo a obra com o objetivo de descobrir algo novo. Já a perfurabilidade é o que indica que a obra tenha disponibilizado respostas para esse impulso, aguentando as pesquisas e provendo resultados que mantenham o fã engajado na sua investida.

Muito embora essa pesquisa tenha como focos principais o impulso de perfuração e a perfurabilidade, esses potenciais não são visíveis a menos que sejam vistos relatos das pessoas que os fizeram. Toledo (2019) ressalta que essas prováveis atitudes de escavação são frequentemente relatadas em redes sociais e fóruns na *web* geralmente com a intenção de agregar e viabilizar a troca de dados entre usuários. Aqui podemos ver a utilização de um outro conceito que deve ser mencionado: a espalhabilidade, porque apenas através desta podemos analisar o que essa pesquisa tem como foco, a funcionalidade do impulso de perfuração e a perfurabilidade, pois

Espalhabilidade como um conceito descreve como as propriedades do ambiente de mídia, textos, audiências e modelos de negócios trabalham juntos para permitir a circulação fácil e generalizada de conteúdo mutuamente significativo dentro de uma cultura de rede. (JENKINS, 2009)

Tendo *Game of Thrones* como exemplo, podemos perceber uma boa forma de espalhamento na prática com as *wikis*⁵: *Game of Thrones wiki* sobre a série e *A wiki de Gelo e Fogo* sobre os livros da saga. Fãs se reúnem para trocar informações, curiosidades e formular teorias sobre a narrativa das histórias, dos personagens e até mesmo dos atores, *showrunners* e do próprio George R. R. Martin. Jenkins, Green e Ford, em *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture* (2013), destacam que estamos em um momento em que temos um modelo de cultura mais participativo, em que os consumidores fazem parte do processo de espalhamento não apenas como indivíduos isolados mas como um conjunto de pessoas dentro de comunidades e *sites* moldando, compartilhando, reenquadrando e remixando o conteúdo de maneiras que os produtores muitas vezes nem poderiam imaginar com antecedência.

Todo esse processo torna claro como esses conceitos, o impulso de perfuração, a perfurabilidade e a espalhabilidade, acabam trabalhando em conjunto, não necessariamente dependentes um do outro, muitas vezes não elaborados previamente, mas como complementares. Nesse caso o espalhamento se torna uma ferramenta de relatos de perfuração. Se há um impulso e uma escavação, mas não temos a manifestação do escavador, tende-se a pensar que o conteúdo não foi encontrado ou não teve valor narrativo suficiente para segurar a atenção do fã. Tendo em vista os principais objetivos dos conceitos vistos neste segmento, é possível observar que essa rede desenvolvida pelos fãs trabalhando em conjunto pode aumentar a divulgação, comprometimento e fidelidade com a obra e a possibilidade de mais fãs engajados.

BREVE OBSERVAÇÃO DE OCORRÊNCIAS DO IMPULSO DE PERFURAÇÃO EM *GAME OF THRONES*

⁵ Wikis são enciclopédias online construídas coletivamente e passíveis de alteração, geralmente, por qualquer usuário cadastrado (ainda que alguns verbetes possam ter supervisores para evitar vandalismos – e, no caso das wikis sobre ficção, evitar também spoilers sem aviso).

Essa seção terá como foco mostrar ocorrências dentro da série *Game of Thrones* em que podemos observar o desempenho de um impulso de perfuração e suas formas, baseando-se na repercussão que esse impulso gerou em sites, redes sociais e *wikis*. Aqui não será julgado a qualidade de desenvolvimento da narrativa nem a perfurabilidade que esse impulso muitas vezes pode estimular pois examinaremos o fator perfurabilidade no próximo segmento. O objetivo agora é possibilitar uma melhor visualização do conceito de impulso de perfuração com acontecimentos reais.

O impulso de perfuração, como citado anteriormente, pode ter seu gatilho sugerido de diferentes formas. Em *Game of Thrones* uma das coisas que mais gerou dúvida entre os fãs leitores dos livros, e que muitas vezes atraíam os não leitores devido a espalhabilidade da informação, era a possibilidade de divergência entre a narrativa da série e a dos livros em que era baseada⁶. Um dos tópicos mais comentados foi quando a série mostrou explicitamente na tela o relacionamento entre Renly Baratheon e Loras Tyrell, dois personagens que nos livros estão ligados à personagens principais, porém nunca são o foco. Ao se depararem com o relacionamento amoroso dos dois muitos fãs atentos à narrativa estar sendo seguida à risca sentiram o impulso de ir checar se as informações presentes da série estariam nos livros.

Na quinta temporada (2015) em que o último episódio segue o fim do quinto, e até o momento último, livro⁷ lançado da saga, vemos a ‘morte’ de Jon Snow. O personagem termina o último episódio caído no chão após ter sido esfaqueado repetidamente. Aqui devido o desconhecimento dos fãs do que aconteceria a seguir, pois não tinham mais o livro para se apoiar, o nível de impulso de perfuração foi tão grande que fãs ficaram criando teorias de se Jon teria sido morto ou não analisando os cortes de cabelo do ator Kit Harington que interpreta o personagem. Isso baseados na lógica de que o personagem sempre teve o mesmo estilo de corte de cabelo e, logo, se ele fosse continuar na série não deveria haver alterações severas. Alguns fãs chegaram fazer postagens surpresos com o acontecido.

⁶ A série acompanhou os livros até a sua 5ª temporada quando atingiu o último livro publicado não havendo previsibilidade do próximo lançamento de George R.R. Martin, os produtores decidiram continuar a série seguindo conselhos de Martin porém deixando claro que haveria divergência entre os produtos..(HIBBERD 2016, s/p.)

⁷ Até o momento da publicação desse artigo foram lançados cinco livros de um total de sete.



O mais interessante desse impulso é a forma como ele surgiu, da necessidade de mais conhecimento o mais rápido possível que os fãs começam a mostrar. Isso nos permite ter uma visão clara do que Mittel cita em seu *blog*:

Exemplos contemporâneos são notáveis tanto pelas ferramentas digitais que permitiram que os fãs aplicassem coletivamente seus esforços forenses, quanto pelas demandas que os principais programas de rede fazem para que seus telespectadores prestem atenção e conectem os pontos narrativos. (MITELL, 2009)

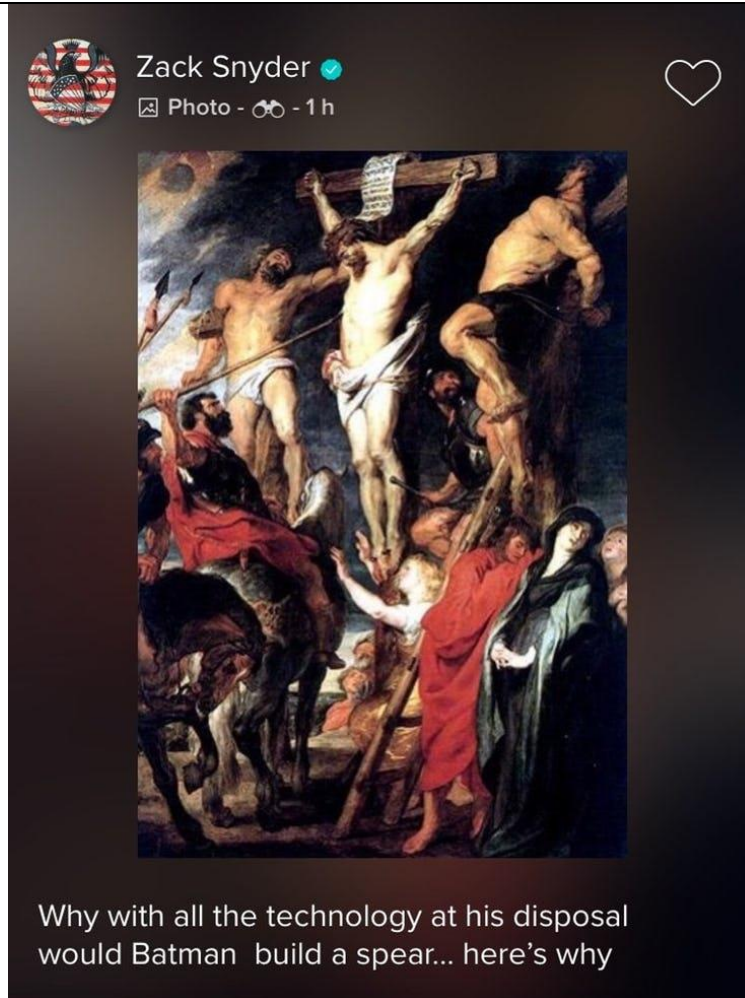
As reviravoltas de *Game of Thrones* tem sido tão inesperadas que os fãs estão atentos a cada detalhe do que acontece para mais informações, envolvendo até mesmo observar os atores fora da série.

Podemos observar diversos produtos se adaptando à esse tipo de atitude dos fãs. Como por exemplo no filme *A simple favor* (Paul Feig-2018) em que foi utilizada uma estratégia de impulso de perfuração muito interessante na divulgação do filme. A atriz principal do filme Blake Lively excluiu todas suas fotos do *instagram*. Rapidamente páginas de fofocas⁸ começaram a especular sobre uma possível separação, entre ela e seu marido Ryan Reynolds, que poderia estar acontecendo, até que começaram a perceber algumas minúcias. Na conta, a atriz estava apenas seguindo pessoas com o mesmo nome de sua personagem, Emilly, que no filme está desaparecida. A estranha mensagem na bio do *instagram* também chamou a atenção “O que aconteceu com Emilly?”⁹. Em um curto espaço de tempo os fãs perceberam que tudo se tratava de um plano de divulgação.

Mas é importante lembrar que nem sempre um impulso de perfuração é bem realizado. Uma das cenas que mais gerou dúvida entre os fãs em *Batman vs Superman* (Zack Snyder - 2016) foi a decisão de Batman construir uma lança para derrotar Superman. Com a tecnologia disponível que Batman tem e suas mãos e tantas alternativas mais verossímeis, isso gerou uma grande discordância com a obra em si. Muitos fãs ficaram confusos sem entender o objetivo dessa cena e sem racionalizar nenhuma explicação plausível. Aqui pode-se ter existido uma tentativa de impulso de perfuração, porém, muitos fãs acharam a cena apenas anticlimática. Um tempo depois Snyder publicou em seu *twitter* o que ele pretendia com a cena:

⁸ Disponível em: <https://www.estrelando.com.br/nota/2018/05/01/blake-lively-apaga-todas-as-notas-do-instagram-e-para-de-seguir-marido-ryan-reynolds-226347/foto-1>

⁹ Tradução nossa. No original: *What happened to Emilly?*



No canto inferior da imagem¹⁰ está escrito a seguinte legenda: “Porque com tanta tecnologia a disposição, Batman teria escolhido uma lança... Aqui está o porquê.”

Havendo aqui realmente a tentativa de um impulso de perfuração, seria considerado mal desenvolvido pois o objetivo do impulso é fazer o fã ficar curioso atrás de respostas e incentivá-lo a ir buscá-las. Não havendo o incentivo ou a curiosidade da busca, não há como considerar o impulso bem realizado.

BREVE OBSERVAÇÃO DE OCORRÊNCIAS DE PERFURABILIDADE EM *GAME OF THRONES*

Se tratando de perfurabilidade podemos retomar o exemplo citado no segmento anterior do relacionamento entre Renly Baratheon e Loras Tyrell onde postagens em *wikis*

¹⁰ Imagem disponível em: <https://www.cbr.com/batman-v-superman-kryptonite-spear-explained/>

de fãs analisando os livros, a série e comentários do próprio George R. R. Martin tentam chegar a uma conclusão sobre as especulações criadas sobre o relacionamento dos dois. Aqui já é possível perceber como o impulso de perfuração manteve os fãs engajados. Na wiki, um autor anônimo posta em detalhes os resultados de sua análise sobre o casal, tanto nos livros quanto na série. “Os livros implicam que Loras e Renly estavam em um relacionamento homossexual, mas não o declara definitivamente.”¹¹ Ainda nessa postagem vemos diversas conversas tiradas do livro que sinalizariam o relacionamento entre os dois. Com diálogos sutis de outros personagens em tom de deboche, como um diálogo entre Sansa e Ollena em que Ollena menciona que os Baratheons sempre tiveram uma tendência afeminada, insinuando a orientação sexual de Renly. O autor também cita outros momentos dos livros reforçando essa visão, demonstrando o quão funda foi essa escavação. Ainda assim havia lacunas provavelmente propositais dentro da história. O que pareceu colocar um ponto final em sua pesquisa foi a própria palavra de George R. R. Martin que em uma conferência ao ser perguntado sobre Renly e Loras respondeu: “Sim, eu intencionalmente fiz esses personagens serem gays.”¹² Pode-se concluir que houve uma perfuração bem sucedida aqui. O fã cavou o objeto diegético atrás de confirmar sua teoria, chegou em diversas insinuações que pareciam fortalecer seu pensamento e o manteve engajado encontrando até mesmo uma resposta do próprio autor sobre o que pretendia provar.

Outro exemplo que intriga muito os fãs é descobrir quem é Azor Ahai,¹³ esse é um mistério que continua presente tanto nos livros quanto na série. De acordo com uma profecia da história, Azor Ahai é um herói que ao que tudo indica derrotará o Rei da noite e sentará no trono de ferro, as duas coisas cruciais para conclusão de ambas sagas. Na *wiki Game of Thrones wiki* pode-se ver essa descrição:

Azor Ahai é uma figura lendária na fé de R'hllor, o Senhor da Luz. Milhares de anos atrás, ele forjou a espada Luminífera que ele usou para derrotar a escuridão do Grande Outro. No entanto, isso veio a um preço, pois, para libertar os verdadeiros poderes da espada, ele teve que mergulhá-la no coração de sua amada esposa, Nissa Nissa. Uma profecia prediz que ele renascerá como o O Príncipe Que Foi Prometido. (WIKI)

¹¹ Tradução nossa. No original: “The books *implied* that Loras and Renly were in a homosexual relationship, but didn't outright state it”

¹² Tradução nossa. No original: “Yes, I did intend those characters to be gay.”

¹³ Disponível em: https://gameofthrones.fandom.com/wiki/Azor_Ahai

São tantas teorias disponibilizadas em tantos lugares que fica difícil acompanhar. De Azor Ahai ser o próprio Rei da noite¹⁴ até Jon Snow ser a luminífera¹⁵. Teorias pautadas em fatos mais aprofundados na história e teorias mais rasas. O que não se pode negar é que a obra está constantemente gerando conteúdo para essas escavações e aguentando firmemente as investidas, que não são poucas. É difícil afirmar inegavelmente a perfurabilidade desse conteúdo, porém, não é possível negar a existência de perfurabilidade nesse contexto pois, mesmo não obtendo a resposta concreta de que foi encontrado o tesouro, nada garante que ele não esteja ali.

CONCLUSÃO

Durante a pesquisa buscou-se obter uma distinção entre os conceitos, impulso de perfuração e perfurabilidade, explicando suas funcionalidades dentro de uma obra diegética e seu uso aplicado na série *Game of Thrones*. É importante destacar a dependência de espalhabilidade para se ter o conhecimento de se o fã sentiu o impulso de perfurabilidade ou realmente cavou a série. Assim é possível perceber como o espalhamento de relatos dos fãs teve um papel ativo no desenvolver dessa pesquisa, pois com base nessas informações obteve-se resultados do uso dos conceitos. Porque, se o fã cava, descobre algum tesouro, ou não, e não propaga o que foi descoberto, seria impossível analisar esses potenciais. O que deve ser evidenciado é que a falta de divulgação não exclui a possibilidade do impulso incentivar o espectador ou da perfuração acontecer e o fã apenas não espalhar. Esses fenômenos, o impulso de perfuração e perfurabilidade, podem continuar acontecendo mesmo sem serem observados.

Foi possível perceber como impulso de perfuração funciona e sua independência, assim como as formas que o potencial pode surgir, seja intencionalmente com lacunas na obra instigando o fã a ter vontade de cavar o conteúdo e possivelmente levando-o à perfurabilidade ou, com o mal planejamento, o impulso existir porém o fã ao cavar a obra não obter nenhuma resposta. Há exceções, como por exemplo o impulso mesmo intencionalmente produzido não instigar o público, ou o fã não ter cavado a obra o

¹⁴ Uma fã com uma “teoria louca” postou no reddit. Disponível em: https://www.reddit.com/r/FanTheories/comments/ag3gtv/game_of_thrones_azor_ahai_is_a_misdirection/

¹⁵ Disponível em: <https://feededigno.com.br/serie/teoria-game-of-thrones-jon-snow-nao-e-azor-ahai-e-sim-a-luminifera/>

suficiente para achar conteúdo, porém o que se destaca aqui é como o impulso de perfuração atua sem depender necessariamente da perfurabilidade. O impulso de perfurar e a perfurabilidade da obra existem separadamente, às vezes trabalhando em conjunto, às vezes não.

A perfurabilidade e o impulso de perfuração abrem muitas lacunas que gerariam problemas para seu desenvolvimento. Para se ter perfurabilidade a obra necessita conter respostas para a escavação, porém, se o fã cava e não as encontra, isso não implica na obra não ser perfurável, outras coisas podem ter acontecido, a escavação pode não ter sido feita com profundidade suficiente ou o conteúdo estar tão difícil de ser encontrado que resulta na desistência do fã de continuar à procura. Outro possível incidente é a informação obtida na escavação não ter muita relevância para o escavador fazendo com que o fã não sinta a necessidade de espalhar o que achou. É relevante destacar essas situações pois enquanto potencial, não se pode negar a perfurabilidade pelo fã não encontrar uma resposta em sua escavação. O tesouro pode estar escondido mais a fundo ou em algum lugar diferente. Também não se pode atestar a ausência de perfurabilidade baseando-se em espalhamentos de pessoas dizendo que não encontraram respostas, elas podem simplesmente não terem escavado o suficiente. Até mesmo quando o impulso de perfuração não existe e ninguém perfura a obra, o potencial de perfurabilidade pode continuar existindo, o tesouro pode estar lá e simplesmente ninguém sentir a vontade de ir procurá-lo. O que se percebe é que nenhuma dessas possibilidades garante que não haja um tesouro a ser encontrado, portanto, que a obra não possa ter perfurabilidade. São variáveis sem causalidade, nada disso necessariamente gera a perfurabilidade, esses atos apenas concretizam o potencial.

É interessante observar o uso desses conceitos, suas divergências e complementaridade. Percebe-se como os fãs exigem mais das obras mas, como vantagem, também reagem a favor da mesma espalhando o que acharam. A repercussão gerada dentro de *Game of Thrones* e a ascensão de produtos gerando impulso de perfuração e perfurabilidade provam como esses potenciais devem ser melhor compreendidos, principalmente quando seu uso aplicado de forma inteligente pode acarretar em aumento do engajamento do público.

REFERÊNCIAS

CARAS Digital. **Corte de cabelo deu o maior 'spoiler' sobre o final da última temporada de Game of Thrones** Disponível em: <https://caras.uol.com.br/tv/corte-de-cabelo-deu-o-maior-spoiler-sobre-o-final-da-ultima-temporada-de-game-thrones.phtml>. Acesso em 16 abr. 2019.

HIBBERD, James. George R.R. Martin revealed 3 huge shocks to 'Game of Thrones' producers. **Entertainment Weekly**. 2016. Disponível em: <http://ew.com/article/2016/05/24/george-rr-martin-3-twists-game-thrones/>. Acesso em: 16 abr. 2019.

JENKINS, Henry. If It Doesn't Spread, It's Dead (Part One): Media Viruses and Memes. In: **Blog Confessions of an Aca-Fan**. the official weblog of Henry Jenkins, 11 Fev. 2009. Disponível em: http://henryjenkins.org/blog/2009/02/if_it_doesnt_spread_its_dead_p_1.html Acesso em: 16 abr. 2019.

MITTELL, Jason. Forensic Fandom and The Drillable Text. In: **Blog Spreadable Media**, 2009. Disponível em: <http://spreadablemedia.org/essays/mittell/#.WLdSk28rIpt>. Acesso em: 22 fev. 2019.

MITTEL, Jason. To Spread or to Drill? In: **Just TV**, 2009. Disponível em: <https://justtv.wordpress.com/2009/02/25/to-spread-or-to-drill/>. Acesso em: 16 abr. 2019.

REZENDE, Nathalia, NICOLAU, Marcos. Fã e Fandom: **Estudo de Caso Sobre as Estratégias Mercadológicas da Série Game Of Thrones**. 2014. Disponível em: http://www.abciber.org.br/simposio2014/anais/GTs/nathalia_michelle_grisi_rezende_60.pdf. Acesso em: 14 de abr de 2019.

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **MATRIZES**, v. 5, n. 2, 2012. Disponível em: <http://www.journals.usp.br/matrizes/article/viewFile/38326/41181>. Acesso em: 12 abr. 2019.

R7 Estrelando. **Blake Lively apaga todas as fotos do instagram e para de seguir marido, Ryan Reynolds**. Disponível em: <https://www.estrelando.com.br/nota/2018/05/01/blake-lively-apaga-todas-as-notas-do-instagram-e-para-de-seguir-marido-ryan-reynolds-226347/foto-1>. Acesso em 16 abr. 2019.

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. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-1467-1.pdf>. Acesso em: 22 fev. 2019.

TOLEDO, G. M.; CANONICIDADE FICCIONAL, ESPALHABILIDADE E PERFURABILIDADE: análise audiovisual de Game of Thrones e as manifestações de um fandom engajado e fiel, São Paulo, 2019.

WIKI. **Renly Baratheon and Loras Tyrell.** Disponível em: https://gameofthrones.fandom.com/wiki/Renly_Baratheon_and_Loras_Tyrell. Acesso 16 abr. 2019.