

BEM-VINDO A WESTEROS: ESTRATÉGIAS DE FORTALECIMENTO DO PACTO FICCIONAL NA PRIMEIRA TEMPORADA DO SERIADO TELEVISIVO *GAME OF THRONES*

WELCOME TO WESTEROS: STRATEGIES FOR THE STRENGTHENING OF THE FICTIONAL PACT IN *GAME OF THRONES*' FIRST SEASON

João Araújo 1

Resumo: Propondo-se a analisar as estruturas narrativas de *Game of Thrones* em sua primeira temporada, este artigo objetiva descortinar as estratégias de que o seriado lança mão para fortalecer o pacto ficcional que estabelece com o seu espectador, levando o mundo ficcional criado na série a ser mais crível e imersível. Nesse sentido, são observadas as abordagens preferidas para a exposição da narrativa da série, as suas estruturas temporais, as dinâmicas envolvidas no estabelecimento dos seus ambientes, e os parâmetros pelos quais seus personagens são construídos. Finalmente, ponderam-se os achados da análise e o que se pode ganhar com este tipo de estudo, argumentando-se a importância de pesquisas assim para que a natureza da relação entre uma obra ficcional e seu espectador seja melhor entendida.

Palavras-chave: narratologia; poética do audiovisual; ficção seriada televisiva; estudos de televisão; *Game of Thrones*.

Abstract: Proposing to analyze the narrative structures engaged in *Game of Thrones*' first season, this paper aims to uncover the strategies the show employs to strengthen the fictional pact it establishes with its audience, thus building a more believable and immersible fictional world. In that sense, this work observes the approaches engaged in the exposition of series' narrative, its temporal structures, the dynamics involved the establishing of its setting, and the parameters through which its characters are built. Finally, we discuss our findings and what can be gained from this type of study, arguing the importance of this kind of research for a better understanding of the nature of the relationship between a fictional work and its audience.

Keywords: narratology; audiovisual poetics; TV fiction; television studies; *Game of Thrones*.

Introdução

As relações que um apreciador cria com narrativas ficcionais são obviamente distintas daquelas estabelecidas com as de não ficção, e ainda assim por vezes mesmo em círculos acadêmicos dificuldades são encontradas quando alguém se propõe a investigar as diferentes retóricas e estéticas envolvidas na ficcionalidade e não-ficcionalidade. Conforme Iser (2002), isso se dá porque a ficção a costuma ser encarada até em círculos intelectuais como parte de nosso “saber tácito”, expressão cunhada pela sociologia do conhecimento para se referir a noções que soam autoevidentes mesmo que os consensos em seu entorno sejam menores do que se possa imaginar. As divergências em torno do tema da ficcionalidade, assim, acabam muitas vezes sendo maiores do que aparentam, o que justamente tem levado um conjunto cada vez maior de autores a não só buscar debater explicitamente a natureza das diferenças entre ficção e não ficção, mas fazê-lo a partir das leituras dos apreciadores, e não da ontologia das obras (Cf. ECO, 2008; ODIN, 2012; RYAN, 2006; VERÓN, 2004). Desta forma, estes autores vêm assumindo que pode ser possível fruir qualquer criação poética como ficção ou documento, algo que para eles cabe em última instância a uma decisão pragmática daquele que as desfruta.

Assim, por exemplo, um ateu pode ler a *Bíblia Sagrada* ou do *Bhagavad Gita* sem uma atitude que busca ali verdades factuais ou, ao contrário, contradições e erros que provem que as reivindicações de verdade destas obras são enganosas. Tal leitor, portanto, apenas construiria mundos de imaginação que poderiam ser apreciados por si só, deleitando-se com as estórias de Noé ou de Krishna sem preocupação com a pertinência imediata dos escritos à realidade fora das obras. Inversamente, um historiador pode se aproximar de um filme ficcional, histórico ou não, como o documento de uma época – aquela em que foi produzido, leia-se, não a que venha a ficcionalizar, uma distinção feita na História ao menos desde Marc Ferro ([1976] 2010). Tal historiador, assim, buscaria ver ideologias, valores e – no caso de filmes históricos – concepções específicas sobre o passado que marcavam a imaginação ficcional de um dado momento.

Como repara Zippel (2014), nesta mesma chave pragmática, a diferença entre ficção e não ficção diz respeito não só a decisões do apreciador, mas também aos modos como circulam culturalmente certos produtos. Somos, por exemplo, instruídos a ler obras como ficções ou não ficções por circuitos de cinema, seções em livrarias, faixas de horário na grade televisiva e assim por diante. Enfatizando este aspecto da circulação, inclusive, Jost (2004, 2010) desloca o centro do debate do contrato que o apreciador faz com a obra para a promessa que esta faz a ele. Não ficções, assim, nos *prometem* se referir factualmente ao nosso mundo, solicitando de nós a crença sempre concreta nos eventos, dados, lugares e pessoas que mencionam. Por seu turno, ficções pedem apenas que nós suspendamos nossa descrença (COLERIDGE, 2013), finjamos crer no mundo projetado na obra (ECO, 2008), nos engajemos em um jogo de faz-de-conta (WALTON, 1993). Isso não quer dizer, porém, que não ficções “falam” a verdade. Seu caráter não ficcional não se encontra na veridicidade em si, mas sim na reivindicação dela, de modo que a relação das não ficções com o nosso mundo é sempre problemática (RYAN, 1997).

Veículos que propagam *fake news*, assim, seriam *não ficcionais*, posto que reivindicam uma referência factual ao nosso mundo, *prometem* uma factualidade e apenas traem a confiança dos que crem nesta promessa. Já veículos que parodiam notícias, como o *The Piauí Herald* e o *Sensacionalista*, apenas pedem de nós que façamos de conta que acreditamos em suas postagens, que aceitemos “entrar no jogo” de uma ficção que, como qualquer outra, produz um campo referencial próprio e só se reporta ao nosso mundo de forma metafórica ou alegórica, sem incorrer nos dilemas éticos dos produtores de *fake news*. De tal maneira, enquanto as não-ficções permitem (e muitas vezes demandam) a incredulidade de quem as frui – que pode sempre checar em outras fontes quão confiáveis são as informações ali fornecidas –, nas obras de ficção a instância narrativa e o apreciador estabelecem um acordo (pacto ficcional) segundo o qual o primeiro finge articular verdades, e o segundo finge acreditar (ECO, 2006, p. 81)¹.

Isso, porém, não significa que o espectador de uma série de tevê ou o leitor de um livro estão dispostos a relevar qualquer coisa que a trama ponha em seu caminho. É comum

¹ Em ficções, mesmo quando entramos em contato com uma narração não-fiável, inexistente um referencial externo à obra contra o qual possamos confrontar a narrativa e testar a veracidade do que é narrado.

entre teóricos, por exemplo, a observação de que o universo projetado por uma ficção deve ser coerente. Ou seja, por mais que as regras que regem o mundo de *O Senhor dos Anéis* não sejam as mesmas que governam o nosso, estamos dispostos a fingir acreditar na Terra Média desde que ela não seja internamente contraditória, que não desobedeça aos princípios de funcionamento que a própria trilogia de Tolkien estabelece para ela. Nas palavras do escritor britânico, “No momento em que surge a incredulidade, o encanto se rompe; a magia, ou melhor a arte, fracassou” (TOLKIEN, 2006, p. 44).

Assim, para tomar exemplos icônicos da televisão brasileira, embora a aparição de dinossauros numa telenovela como *Avenida Brasil* (TV Globo, 20h, 2012, BRA) certamente fosse desacreditá-la frente ao seu espectador, não estragou a experiência de quem viu o fim de *Morde e Assopra* (TV Globo, 19h, 2011, BRA), posto que o acordo estabelecido por cada uma dessas telenovelas com a audiência era de natureza distinta.

Independente do caráter do pacto ficcional proposto, contudo, é fato apenas obras radicalmente contemporâneas vão buscar modos flagrantes de rompê-lo e confundir o apreciador quanto à sua natureza. Via de regra, ocorre o contrário: são empregadas táticas de fortalecimento deste pacto, de adensamento da credulidade de quem frui. Tolkien (2006) chega a afirmar que as obras realmente bem feitas não precisam pedir-nos para suspender nossa descrença, mas forcem-nos a fazê-lo. Para ele, trabalhos de ficção que criam o que chama de um Mundo Secundário devem torná-lo crível, usar de estratégias para que o espectador imerja nele e ali habite até o fim da fruição.

Com a finalidade de descortinar quais são as estratégias de que *Game of Thrones* lança mão já na sua primeira temporada para fortalecer o pacto ficcional que constrói com o espectador, levando aquele universo a ser mais crível e imersível, é que este trabalho é realizado. Para cumprir este objetivo, estabelecemos quatro eixos que consideramos privilegiados para observar como os recursos narrativos e audiovisuais televisivos são ali articulados: 1) a costura dos índices narrativos, 2) a estrutura temporal, 3) a ambientação em Westeros e nas terras além do Mar Estreito e 4) o modo como são construídos os personagens. É, assim, ao exame de estratégias de fortalecimento do pacto ficcional proposto na série a partir destes quatro eixos que este artigo se dedica.

Resumo ampliado da fábula

Uma tentativa de sumarizar a estória de *Game of Thrones* encontra dificuldades. Enquanto a maioria dos seriados televisivos estadunidenses se foca em um ou dois protagonistas ou em um elenco de conjunto com quatro ou cinco personagens centrais e apresenta uma galeria mais ampla de recorrentes (ALLRATH; GYMNICH; SURKAMP, 2005, p. 28), este seriado da HBO trabalha com um número consideravelmente maior não só de protagonistas, como de núcleos dramáticos e de tramas, tendo neste quesito, bem como na continuidade absoluta, uma estrutura parecida com a de uma telenovela, a despeito do número reduzido de episódios. Ainda assim, embora a história seja difícil de ser recontada no seu todo, uma tentativa de sinopse da primeira temporada se faz necessária antes da análise propriamente dita.

Game of Thrones se passa entre Westeros e as Cidades Livres e desertos para além do Mar Estreito, em um universo de história e geografia inventadas onde as estações do ano podem durar gerações e a opressora promessa do inverno é sempre presente. Westeros, que costumava estar dividida em sete reinos que a certa altura foram unificados, é povoada por tradicionais Casas familiares nobres que contam com um punhado de Casas vassalas e um sem número de criados. Além do Mar Estreito, ricos comerciantes, traficantes de escravos, aldeões rurais e tribos bárbaras estão espalhados pelo território. A trama da primeira temporada é desencadeada pela morte de Jon Arryn, um homem que ocupava o cargo de “Mão do Rei”, a quem realmente cabe administrar os sete reinos de Westeros, enquanto aquele que detém a coroa goza uma vida de hedonismo.

As circunstâncias da morte de Jon são misteriosas, e levam o rei Robert Baratheon (Mark Eddy) a empreender uma viagem a Winterfell, a norte do continente, para pedir ao seu amigo

Eddard “Ned” Stark (Sean Bean), um nobre que detém autoridade sobre os territórios do Norte do reinado, que assume o cargo. Acompanham o rei na viagem a sua esposa Cersei Lannister (Lena Headey) e uma comitiva que conta com a presença dos irmãos da rainha, Jaime (Nikolaj Coster-Waldau) e Tyrion (Peter Dinklage) Lannister, e dos supostos filhos do casal real, incluindo o herdeiro do trono, Joffrey Baratheon (Jack Gleeson). Apresentado a esta comitiva, logo o espectador é posto a par de que a rainha e o seu irmão Jaime planejaram o homicídio de Jon Arryn após ele descobrir seu secreto caso de incesto, e no sexto episódio, do fato de que Jon também havia descoberto que a progênie da rainha é procedente da relação com o irmão, e não com o marido. Não é na família real que a temporada se ancora, contudo, mas sobretudo na família Stark.

De fato, na primeira temporada, que é o nosso *corpus*, o motor do principal arco narrativo é a investigação do nobre senhor Eddard Stark, chamado para ser Mão do Rei, sobre as circunstâncias da morte do homem que o antecedeu no cargo. Quando Eddard é escolhido por Robert para substituir Jon, é mais por honra que por vontade que ele aceita a proposta, a qual exige que ele se mude para Porto Real, capital dos sete reinos, mais ao sul do continente do que seu território.

Junto a Ned, compõem o conselho do rei o traiçoeiro Petyr Baelish (Aidan Gillen), o eunuco Lorde Varys (Conleth Hill), o estudioso grão-meistre Pycelle (Julian Glover) e o irmão caçula do rei, Renly Baratheon (Gethin Anthony). Descobrimos com o passar do tempo que o traiçoeiro Petyr sempre foi apaixonado pela esposa de Eddard, com quem passou a infância. Por ela, ele desafiou no passado o irmão mais velho do próprio Eddard, para quem a mão dela estava prometida, e perdeu, ficando com uma cicatriz enorme no torso. O casamento de Eddard e Catelyn, aliás, se deu justamente por conta da morte prematura do primogênito dos Stark, para quem ela estava prometida, por ordens do antigo rei Aerys Targaryen, conhecido como o Rei Louco.

Sabemos mais tarde que o antigo rei Aerys foi ele mesmo assassinado por Jaime Lannister, irmão e amante da rainha, e que tal assassinato levou o rei Robert ao trono e Jaime a ser conhecido como O Regicida. Ao descobrir que os filhos da rainha são bastardos do irmão dela, Eddard a informa deste conhecimento, para que ela tenha tempo de fugir com os filhos, já que contará o que sabe ao rei Robert. Robert, entretanto, retorna gravemente ferido de uma caçada e morre não muito tempo depois, antes que Ned lhe diga qualquer coisa. Ciente de que com o rei morto a rainha indicaria seu próprio filho ao trono, Eddard pede ajuda ao traiçoeiro Petyr Baelish, que comanda a guarda da cidade, para que o herdeiro legítimo, Stannis Baratheon (Stephen Dillane), irmão mais velho de Robert, a quem não vemos nesta temporada, assumira a coroa. Petyr finge ajudá-lo, mas é em grande parte responsável pela execução de Ned ao fim do nono episódio, sob a denúncia de traição, em vingança por não ter podido casar-se com a mulher que amava e que acabou se tornando a esposa de Eddard. Pouco antes de ser executado, Ned se despe de sua honra e aceita confessar o crime não cometido, temendo pela segurança de suas filhas, que foram com ele à capital, mas mesmo assim é morto por ordens de Joffrey, filho incestuoso da rainha e seu irmão.

Em outro continente, além do Mar Estreito, estão Viserys (Harry Lloyd) e Daenerys (Emma Clarke) Targaryen, irmãos exilados na Cidade Livre de Pentos, filhos do rei morto Aerys Targaryen. Viserys almeja recuperar a coroa do pai, e se refere ao rei Robert como O Usurpador. O espectador acompanha o desenrolar de seus planos, que envolvem casar a irmã à revelia. Outro que mostra pretensão à coroa após a morte de Robert é seu irmão Renly, que pede que Eddard apoie seu clamor pelo direito ao trono de ferro forjado de espadas fundidas que dá poder de governo sobre os sete reinos.

A galeria de personagens e tramas não acaba por aí, mas é ampla demais para ser descrita em detalhes. É necessário dizer, contudo, que também são centrais os filhos de Ned: Robb (Richard Madden), que após o pai ser executado resolve marchar para Porto Real e resgatar as irmãs, sendo proclamado Rei do Norte pelos vassallos dos Stark no caminho; Sansa (Sophie Turner), que tem o sonho de se casar com seu pretendente, o príncipe Joffrey; Arya (Maisie Williams), que quer aprender a lutar espadas e ser senhora do próprio destino, impensável para uma mulher naquela sociedade; Bran (Isaac Hempstead Wright), que começa a sonhar com corvos

após perder os movimentos das pernas e parte da memória ao ser atirado de uma janela pelo irmão da rainha quando vê o casal cometer incesto no primeiro episódio; o pequeno Rickon (Art Parkinson) e o bastardo Jon Snow (Kit Harington), que a certa altura vai servir na Patrulha da Noite, responsável por guardar a imensa muralha que separa o norte do continente conhecido das tribos selvagens e seres fantásticos que habitam para além dali.

Forte indicialidade e ênfase na exposição

Tem-se que cada uma das pequenas histórias que compõem qualquer narrativa tradicional ou clássica gira em torno de sete elementos: um personagem; um incidente que o tira de equilíbrio inicial (complicação); o objetivo deste personagem, na busca do qual ele pode ser assistido por outros; o obstáculo que ele enfrenta, que muitas vezes pode vir na forma de um antagonista; uma crise (a decisão mais importante do personagem para superar o obstáculo e atingir seu objetivo); o clímax (que se segue à crise) e a resolução (LETWIN; STOCKDALE; STOCKDALE, 2008, p. 1-2). A narrativa como um todo, aliás, pode ser dividida em exposição (apresentação de personagens, do tempo, do espaço etc.); complicação (desenvolvimento ou apresentação do conflito ou dos conflitos); clímax (ápice do conflito) e desenlace ou resolução (ALEXANDER, 2013).

Vários esquemas já foram propostos para estudar tais tramas. Para cumprir nosso objetivo de descortinar as estratégias de que *Game of Thrones* lança mão para fortalecer o pacto ficcional, porém, talvez o mais útil seja o das funções e índices barthesianos. Roland Barthes (1976) informações relativas à sua identidade, notações das «atmosferas», etc.” (p. 31 propõe a divisão das unidades que compõem uma narrativa em funções e índices. As funções contemplam os eventos. Elas podem ser cardinais (núcleos), quando põem a narrativa para caminhar, implicando alguma direção que a história segue, como quando alguém atende um telefonema, e catalizadoras (catálises), quando meramente desdobram ou adiam as cardinais, como quando alguém caminha em direção ao telefone e espera um tempo, implicando que ele pode vir a ser atendido ou não (p. 32-33). Os índices, por sua vez, não o são no sentido da semiótica peirciana. Eles remetem “não a um ato complementar e conseqüente, mas a um conceito mais ou menos difuso, necessário, entretanto, ao sentido da história: índices caracteriais concernentes aos personagens, informações relativas à sua identidade, notações das «atmosferas», etc.” (p. 31). Podem ser puros, quando cabe ao apreciador uma atividade de deciframento das suas conotações ou informativos, quando localizam a ação no tempo e no espaço ou implicam relações diretas (p. 34).

Game of Thrones transborda indicialidade. O seriado nos apresenta não só as principais Casas nobres do continente de Westeros, mas ditados sobre elas, como “Um Lannister sempre paga suas dívidas”. Faz o apreciador conhecer as cores que marcam estas famílias, os animais que as representam, suas bandeiras, os lemas que lhes são associados. Sabemos que o animal dos Tully é um peixe e seu lema é “Família, dever, honra”; os dos Stark são um lobo gigante e “O inverno está chegando”; os dos Baratheon um veado e “Nossa é a fúria”. Conhecemos diferentes relações entre estas Casas e as que lhe são vassalas.

Vemos os Lannister quase sempre de vermelho, exceto pelo patriarca, que aparece muito pouco nesta temporada e por Jaime, mostrado invariavelmente na sua armadura dourada. Os Stark frequentemente usam capas com peles grossas de animais e os escudos dos seus soldados possuem o lobo da família em alto relevo. Certos tipos de indumentária, cor de cabelos, braços e bandeiras passam a funcionar como índices das facções que participam dos jogos políticos daquele universo.

Há associações familiares que não são de grande significado funcional para a história, mas não deixam de ser marcadas. O rei Robert conta que o primeiro rapaz que matou foi um Tarly. Mais tarde, conhecemos Samwell Tarly (John Bradley-West), que se torna amigo de Jon Snow quando este vai servir como patrulheiro na muralha que separa o extremo norte do continente conhecido de tudo o que há para além dali.

Sabemos que no Norte, quando alguém é condenado a morrer, o homem que dá a sentença deve brandir a espada, enquanto no sul usam-se carrascos. Quando Eddard vai executar um rapaz que desertou do seu dever como membro da Patrulha da Noite, a sentença é

proferida com solenidade. Ned afirma que ele, senhor de Winterfell e guardião do Norte, a profere em nome de Robert da Casa Baratheon, o primeiro de seu nome, rei dos Ándalos e dos Primeiros Homens, Senhor dos sete reinos e protetor do Reinado. A execução é silenciosa, e os poucos que a assistem o fazem com pesar, diferente da execução em praça pública à qual o próprio Eddard é submetido no nono episódio. Isto serve como índice dos costumes de uma região de Westeros e do valor que um personagem dá à honra, mesmo ao executar um traidor.

Ainda que a narrativa seja bastante movimentada, povoada de funções e distintas tramas que se entrecruzam, esta indicialidade é inegável. Há diálogos e cenas inteiras cujo único propósito é expor características geográficas ou rivalidades familiares. Arya Stark começa em certo momento a ter aulas de esgrima com Syrio Forel (Miltos Yerolemou), um estrangeiro da Cidade Livre de Bravos. O estilo bravosi é mais leve que o de Westeros, que é apropriado para corpos pesados. Um modo de lutar passa então a ser índice de um continente. É claro que alguns destes índices auxiliam o desenvolvimento da história. A própria descoberta de Ned em relação aos filhos da rainha serem bastardos do irmão se dá em bases indiciais relativas à cor aloirada dos seus cabelos. A maioria deles, contudo, não tem propósitos tão claros na trama.

Estabelecemos, então, que para adensar a credulidade do espectador, *Game of Thrones* aposta em reverter Westeros de um número enorme de índices, diversos dos quais sequer necessárias para acompanhar a história. Isto não é algo que ocorre em qualquer mundo inventado. Histórias como Cinderela ou Branca de Neve também os inventam, mas os mundos que criam são dotados de poucas propriedades a mais do que o imprescindível para fazer a história andar. Apostamos que o universo de *Game of Thrones*, ao contrário, é gigantesco, e acreditamos que este hiperdimensionamento faz com que ele seja mais crível e imersível.

Mencionamos anteriormente que a narrativa pode ser dividida em exposição, complicação, clímax e desenlace. Nas ficções televisivas, a exposição tende ser mínima (ALLRATH; GYMNIC; SURKAMP, 2005, p. 3). Não é o caso em *Game of Thrones*. Este seriado gasta muito tempo na caracterização dos personagens e do ambiente. É só depois de um terço do piloto que ficamos sabendo que a comitiva real está indo para Winterfell. Só na segunda metade deste mesmo episódio Robert pede a Eddard que vá para Porto Real servir como sua Mão. Apenas perto do fim do episódio conhecemos circunstâncias misteriosas da morte de Jon Arryn, e só três episódios depois a investigação de Eddard sobre o assassinato vai ser retomada. No quinto episódio, ambientes novos, como o Ninho da Águia – o castelo do vale de Arryn onde vive a cunhada de Ned com seu filho – ainda são introduzidos.

Contribui para isso o fato da série ser exibida sem intervalos comerciais, como todas da HBO. *Game of Thrones* não precisa construir um microclímax a cada doze ou quinze minutos para manter a audiência interessada em ver os desdobramentos que virão depois dos comerciais. Como não possui tais intervalos, a série pode se demorar mais na exposição, tornar a ação mais lenta e reservar eventos climáticos para o fim do episódio. Além disso, cada uma de suas emissões tem cerca de 55 minutos, ao contrário do padrão de 45 minutos, o que também permite a quebra da mínima exposição. Isto também contribui para que *Game of Thrones* seja mais imersível, posto que o seriado se demora para explicar seu universo, tramas e personagens ao espectador

Estrutura temporal

Algo fundamental de se notar na análise da estrutura temporal em uma narrativa é que o fluxo em que os eventos ocorrem na história não necessariamente coincide com aquele no qual eles nos são apresentados. A fábula é a história, uma sequência cronológica de eventos e ações. Um conjunto de proposições que recontam a narrativa cronologicamente. O enredo, por sua vez, é como esta história é apresentada, com seus saltos temporais e elipses (ECO, 2008, p. 85). No enredo, os eventos podem diferir da história na sua duração, ordem e frequência (HERMAN; VERVAECK, 2005, p. 59-60). Assim, em termos de duração, algo que se passa na história pode não nos ser mostrado na obra (elipse); ser acelerado no relato, o que ocorre através de sumário na literatura e sobretudo de recursos de montagem no cinema; ter a mesma duração na história e na mostra (cena); ser desacelerado no relato (como com o uso da câmera lenta) ou uma ação que ocorre na história pode ser mesmo pausada na mostra

(com o uso de planos descritivos, por exemplo, ou de mudança de cena para depois retomar a anterior do mesmo lugar) (GAUDREAU; JOST, 1995, p. 126-130). Na ficção televisiva, enredo e histórias podem ser interrompidos ainda por intervalos ou pelo fim do episódio.

Em termos de ordem, podem haver analepses e prolepses, quando os eventos que são narrados ocorreram num momento anterior ou posterior da história. Na literatura, quer os personagens, quer o narrador, os deslocamentos temporais são sempre apresentados verbalmente (HERMAN; VERVAECK, 2005, p. 64-65). No audiovisual, além de analepses e prolepses verbais de personagens ou em voz *over*, há ainda *flashbacks* e *flashforwards* em que a própria câmera mostra ao espectador aquilo que ocorreu no passado ou ocorrerá num futuro (GAUDREAU; JOST, 1995, p. 116-119).

Por fim, a frequência diz respeito a quantas vezes o evento ocorreu e quantas ele foi mostrado. Um único evento mostrado uma única vez, por exemplo, é singulativo. Se ele ocorre várias vezes e o vemos uma, como numa montagem que mostra uma só vez rotina que o personagem supostamente repete todos os dias, ele é iterativo. Se um único evento é mostrado várias vezes – a partir de *flashbacks* ou diferentes perspectivas, por exemplo, ele é repetitivo (GAUDREAU; JOST, 1995, p. 131-133). Nota-se ainda que alterações muito drásticas na ordem, frequência e duração dos eventos narrados em uma obra tendem a escancarar o seu caráter ficcional, chamando mais atenção para o modo de narrar do que para a história (HERMAN; VERVAECK, 2005). É o que fazem, por exemplo, filmes como *Amnésia (Memento, 2000)* ou *Cidade de Deus (2002)*, cujas próprias estruturas temporais em diversos momentos pedem mais que atentemos para a obra enquanto um artefato midiático com modos de narrar sofisticados do que estreitemos o pacto ficcional e imerjamos na história.

Game of Thrones, por sua vez, segue um caminho invertido, e outra estratégia de estreitamento do pacto ficcional que observamos no enredo da série em sua primeira temporada é a de manter o relato tão linear quanto possível, “escondendo” melhor sua ficcionalidade posto o não uso de deslocamentos temporais muito ousados. Isto é, ao escolher um padrão clássico e uma narração o mais linear possível do ponto de vista visual em seu ano de estreia, a série evita descolar o espectador da própria ficção e colá-lo nos recursos de manipulação temporal em si mesmos, reforçando a suspensão da nossa descrença. E de fato, *Game of Thrones* é narrada de modo clássico. Ela possui várias analepses, porque os personagens se referem muito ao seu passado, mas nenhum *flashback* em sua primeira temporada. Ou seja, tal passado nunca nos é mostrado pelas imagens. A trilha visual deste seriado no seu ano de estreia segue sempre um curso mais ou menos linear, conquanto alterne diversos ambientes e núcleos dramáticos e nos mostre visualmente os sonhos de Bran Stark. Igualmente, a frequência da trilha visual é sempre singulativa, e ela não procura usar recursos muito elaborados para tentar mostrar imagetivamente iterações ou repetições. É pela trilha auditiva (através dos diálogos), assim, que conhecemos muito do passado dos personagens e dos seus hábitos.

Em termos de duração, *Game of Thrones* não faz uso de acelerações ou desacelerações. Embora mudanças consideráveis em relação ao ritmo possam ser vistas já na segunda temporada, na primeira, nosso *corpus* de análise, as cenas tendem a não ser muito curtas. Os saltos temporais (elipses) entre elas, porém, são muitos. Tais saltos não são implicados por legendas, mas pela ação e nos diálogos, seja porque um personagem menciona fazer um mês desde que algo que vimos duas cenas atrás se passou, seja porque o período de uma gestação dura sete episódios. A despeito disso, muitas vezes não há indicações temporais muito claras, e eventos mostrados se passando a Daenerys além do Mar Estreito podem ter ocorrido simultaneamente aos que acabaram de ser mostrados em Westeros. A linearidade dos eventos, contudo, é em geral aparente.

Pouca ambiguidade espacial e realismo na construção dos ambientes

A ambientação articula o espaço narrado e certos aspectos culturais, sociais, intelectuais, políticos, religiosos e históricos de uma narrativa. Ela pode fornecer índices para o desenvolvimento do enredo, refletir estados internos das personagens, e estar carregada de conota-

ções atmosféricas que buscam contagiar afetivamente o apreciador. Nesta medida, é ela que medeia as relações entre os outros elementos da narrativa, pondo-as em perspectiva junto ao apreciador. Se na literatura pode ser descrita anteriormente, durante ou uma vez encerrada a ação, no audiovisual a ação não existe sem a presença do espaço, que é o principal elemento do ambiente (GAUDREAU; JOST, 1995, p. 88).

Em *Game of Thrones*, os espaços são bastante variados, embora três ambientes principais se façam mais notáveis em Westeros na primeira temporada: a Muralha, que separa o continente civilizado do extremo norte povoado por tribos bárbaras e criaturas fantásticas; Winterfell, capital do Norte e residência dos Stark; e Porto Real, capital dos Sete Reinos. É importante dizer que a despeito destes grandes ambientes serem importantes para a ação, são locais específicos contidos neles que servem propriamente a ela. Na Muralha, por exemplo, quase toda a ação se passa no pátio do Castelo Negro, fortaleza da Patrulha da Noite encarregada de vigiá-la. O pátio também é crucial em Winterfell. Já em Porto Real, a sala do trono e a do conselho, ambas dentro da Fortaleza Vermelha, residência real e sede da administração do reinado, aparecem constantemente. Outros espaços são mostrados em Westeros nesta temporada, como a Estrada do Rei, que atravessa o continente; o Ninho da Águia, castelo do vale de Arryn; e o acampamento de Tywin Lannister e suas tropas. Estes, porém, aparecem apenas em episódios específicos.

Além do Mar Estreito, o ambiente mais recorrente é o acampamento dothraki. Embora ele seja mostrado de modo mais ou menos parecido nos distintos momentos em que aparece, em termos narrativos ele é um espaço que “se move”, uma vez que Daenerys e o irmão estão marchando com Drogo (Jason Momoa), o líder (khal) de uma tribo bárbara (os dothraki) para quem Viserys vendeu a irmã em troca de um exército e por quem ela acaba se apaixonando.

Marcadamente, todos os espaços anteriormente descritos são construídos sem ambiguidades. Pelo contrário, eles são bem marcados. Na maioria das vezes, tal marcação se dá por planos gerais que mostram onde a ação se desenrola antes que vejamos planos médios e próximos através dos quais entramos em contato propriamente com ela, facilitando a identificação de onde a cena se passa. No meio de uma ampla diversidade de lugares, assim, a principal constante é que eles possuem identidades bem estabelecidas. A paleta de cores é sempre reduzida. Ela fica praticamente no preto e num branco azulado na Muralha; possui alguns matizes a mais em Winterfell e tons terra e alaranjados em Porto Real e além do Mar Estreito, embora em Porto Real as cores dos figurinos e adereços de cenário quebrem um pouco esta predominância. Isto é válido mesmo para espaços internos incorporados a estes ambientes.

Na primeira temporada de *Game of Thrones*, tanto a paleta de cores quanto a montagem, que quase sempre parte de planos mais abertos para outros mais fechados, visam a criação de conformações espaciais a um só tempo distintas entre si muito bem definidas, para que a audiência logo se localize, o que facilita a imersão. Neste sentido, é curioso que planos gerais dos três ambientes principais de Westeros (a Muralha, Winterfell e Porto Real) sejam mostrados ainda no primeiro episódio, prova de que já no início há uma preocupação em descrever os principais espaços narrativos da série. Essa clara definição dos ambientes também ajuda a fortalecer o pacto ficcional, uma vez que a ambiguidade no modo de filmar os espaços tende a chamar mais atenção para a câmera do que para o que é filmado, denunciando o artifício da filmagem e estremecendo a credulidade do espectador, que passa a ver mais a linguagem do meio do que a ficção.

Nota-se ainda que o primeiro episódio é o único no qual alguns planos trazem legendas indicando que local é aquele. Em diante, espera-se que apenas pelos planos gerais a audiência possa identificar a locação, e a partir do quarto episódio, muitas vezes mesmo estes são abandonados e já se corta diretamente para planos médios de locais explorados anteriormente e nos quais uma nova ação vai se desenrolar, como a sala do trono ou o quarto de Bran, o que nos direciona novamente à estratégia mencionada no tópico anterior de levar o espectador a fazer um alto investimento semântico, retendo muitas informações sobre o seriado.

Há ainda uma tentativa de dar realismo a estes espaços, o que se observa no cuidado em dispor tipos diferentes de artigos de mobiliário, iluminação e decoração a depender do

ambiente no qual a ação se passa, implicando que aquele universo possui uma gama de culturas distinguíveis. Esta busca por realismo também se nota no recurso a uma iluminação que jamais desrealiza a imagem e no uso constante de luz natural, mesmo em locais fechados, nos quais entra através de janelas e claraboias.

Ainda relativamente ao realismo, verifica-se também que as locações internas transbordam em minúcias. Em quase todas as salas de Winterfell e da Fortaleza Vermelha em Porto Real podem ser vistos em segundo ou terceiro planos painéis ilustrando aspectos das culturas daquele universo, seja o lobo dos Stark no salão de jantar de Winterfell ou um torneio de justa na sala do conselho do rei na Fortaleza Vermelha em Porto Real. Bordwell (2006, p. 56-62) nota que esta estratégia de enfatizar a direção de arte ao encher de minúcias os cenários e sobrecarregar o espectador de informações visuais a respeito deles é cada vez mais frequente em obras cuja preocupação com a imersão é primária.

Se, conforme mencionamos na introdução deste tópico, aspectos antropológicos também fazem parte da ambientação, é necessário esclarecer por fim que a exploração das distintas culturas de Westeros é elemento sempre presente no seriado. Os personagens que habitam o continente já em suas primeiras temporadas falam com frequência em sete deuses e sete infernos, embora apenas um deles, a Mãe, seja mencionado nominalmente no ano de estreia do seriado. Eles contrapõem estas divindades, a que chamam novas, a outras, os deuses antigos, representados por árvores nas quais são esculpidos olhos, narizes, bocas e lágrimas vermelhas.

Juntando fragmentos de diferentes diálogos, é possível saber já na primeira temporada que os deuses antigos são adorados no norte, de Winterfell à região a norte da Muralha, enquanto cultos aos novos são mais comuns no sul. Há ainda a religião dothraki, que adora o Grande Garanhão. Os costumes dothraki, aliás, estão entre os mais vastamente explorados, e o espectador é levado a conhecer suas rotinas alimentares, rituais de combate, festividades de casamento etc. Este excesso de detalhes, incluindo o esmero na direção de arte, auxilia no espessamento da credulidade que o espectador está disposto a depositar em Westeros e nas terras para além do Mar Estreito, bem como a pouca ambiguidade espacial mencionada anteriormente facilita a imersão por parte do espectador. Dito isso, resta explorar enfim as estratégias de estreitamento do pacto ficcional empregadas pelo seriado na construção de personagens.

Criação de personagens

Segundo Renata Pallotini (1989, p. 64), nas artes dramáticas o personagem se apresenta primeiramente em seu aspecto físico, visual, entrando em cena através do ator, embora já possamos ter alguns dados sobre ele antes mesmo que apareça. Dados recolhidos em diálogos de outros e que são confirmados ou contraditos quando o personagem finalmente é mostrado na frente da câmera. Ela afirma que quando ele é visualmente apresentado, geralmente podemos identificar seus gênero, idade, aparência, raça, limitações físicas (se existirem), conformação especial (peculiaridades da aparência), modo de se vestir, adereços distintivos que possa usar, maquiagem ou máscara, modo de se mover, gestos peculiares, voz, modo de falar e sotaque (p. 65), e que estas características físicas e vocais muitas vezes implicam ou contradizem as caracterizações sociais e psicológicas que em seguida passamos a conhecer.

Em *Game of Thrones*, diversos aspectos de caracterização são válidos não para um personagem, mas para famílias inteiras. Os Lannister são todos arrogantes e de cabelos alourados, os Targaryen possuem cabelos longos e esbranquiçados, os dothraki quase todos mantêm longas tranças, posto que naquela cultura só se corta o cabelo quando se perde uma batalha, o que é motivo de grande vergonha.

Esta extensão mesmo de algumas características psicológicas (arrogância) para um conjunto grande de personagens contribui para que o espectador crie opiniões não só sobre os indivíduos que habitam aquele mundo, mas também sobre os grupos que o compõem. Sobre as diferentes facções de indivíduos que povoam aquela ambientação. É curioso notar, por exemplo, que Tyrion Lannister seja um anão e seus irmãos tenham um relacionamento incestuoso. Isto é uma forma de implicar metaforicamente que o incesto é uma prática mais difundida naquela família/sociedade do que a mera consideração do relacionamento de Jaime e Cersei poderia indicar.

A caracterização social também é proeminente na construção dos personagens de *Game of Thrones*, o que em contrapartida implica também uma caracterização da sociedade através dos personagens. É saliente que muitos deles existam mormente para explicar o funcionamento social de Westeros. A septã Mordane e o Mestre Luwin, por exemplo, são figuras que sempre acompanham a família Stark. Ela é responsável pela educação das moças, ele atua como uma espécie de conselheiro da família, educa os rapazes, cuida da correspondência etc. Eles, sobretudo a septã, chegam quase a ser meros figurantes. O seu papel é de fato mais colorir o universo ficcional do que fazer andar a história. Neste sentido, é interessante notar que personagens como Luwin e a septã, bem como as escravas de Daenerys, são mais unidimensionais do que o a maioria dos outros. Os protagonistas de *Game of Thrones*, ao contrário, quase sempre estão sempre falando do passado, têm a psicologia bem explorada e possuem uma boa quantidade de características. Somos informados o tempo todo de fatos que se deram na juventude dos personagens mais velhos, sobretudo em momentos que marcaram a história daquele mundo, como a rebelião dos Greyjoy contra o reinado ou as batalhas que os Baratheon e os Stark travaram contra os Targaryen. Isto os torna mais parecidos com pessoas reais, adensando nossa credulidade e nos permitindo imergir com mais facilidade, do mesmo modo que o realismo na construção do ambiente.

A despeito disso, mesmo personagens de maior destaque não deixam de se prestar à caracterização dos matizes sociais daquele universo. O espectador é dado a conhecer como o incesto, os anões, os filhos bastardos, os eunucos e os deficientes são malvistas em Westeros através de personagens que são importantes o suficiente para a trama ou ao menos intrigantes o bastante para passar de meros figurantes. Em certos pontos, a ambientação chega mesmo a se justapor com a construção dos personagens. Por exemplo, muitos lugares jamais são mostrados.

O conjunto de penínsulas conhecido como “os dedos” não aparece em cena, mas sabemos que foi ali que Baelish nasceu porque ele conta isso a Arya. Explica que seu apelido é Mindinho porque ele vem desta região e, quando criança, era muito pequeno. Catelyn Stark nasceu em Correrio, e a infância dela também é comentada por Baelish, mas o lugar onde ela cresceu é apenas implicado verbalmente. De modo semelhante, quando Samwell Tarly conta a Jon Snow porque se tornou membro da Patrulha da Noite, menciona que cresceu na Colina do Chifre; e Cersei ou Jaime tecem vez por outra algum comentário sobre Rochedo Casterly e Lanisporto, lugares que igualmente jamais são filmados. Certamente, alguns deles vêm a aparecer em temporadas posteriores, como acontece com as Ilhas de Ferro e de Harrenhall, mencionadas na primeira e usadas como espaços cênicos já na segunda temporada, mas o fato é de que eles são inicialmente apenas nomeados, evocados verbalmente, implicados nas conversas entre os personagens, e a estratégia de colorir os diálogos com informações geográficas e históricas é usada à exaustão em *Game of Thrones*, numa tentativa de aludir que aquele mundo é muito maior do que aquilo que dele vemos.

Isto leva em última instância grande parte da caracterização neste seriado a ser relativa à opinião dos personagens sobre o próprio mundo que habitam, inclusive a partes deles que não vemos. Sansa Stark o enxerga inicialmente como um universo onde príncipes e princesas vivem felizes para sempre através do matrimônio. Ela é obcecada pela ideia de casar-se com Joffrey e um dia tornar-se a rainha. O espectador, porém, não é levado a partilhar de sua inocência, que eventualmente é quebrada pela cadeia de eventos. A irmã de Sansa, Arya, acredita que aquele não é um mundo no qual as mulheres precisam pensar apenas em casar e submeter-se aos seus maridos. A despeito do contraste entre as irmãs, a visão de Arya tampouco é muito realista na sociedade de Westeros, de estrutura marcadamente patriarcal. A aceitação de normas sociais por uma e, ao contrário, o enfrentamento destas pela outra, ao mesmo tempo em que caracteriza as duas irmãs, ajuda a tornar aquele mundo mais crível, mais tridimensional e cheio de camadas, imbuído de valores e ideologias. Mais do que de ambientes e indivíduos, aquele universo passa a ser dotado de um conjunto de visões de mundo, e neste sentido a parecer mais com o nosso.

Por fim, uma última questão crucial em respeito aos personagens é a do ponto de vista ou focalização, ou seja, a se a audiência sabe tanto quanto, mais que, ou menos que os pro-

tagonistas. Em *Game of Thrones*, logo de início, antes de Ned Stark descobri-lo, o espectador já sabe do caso incestuoso de Cersei com o irmão Jaime. É junto com Eddard, porém, que ele descobre que os filhos da rainha são produtos deste incesto. Em outro momento, quando uma bruxa escravizada pelos dothraki demanda a Daenerys a vida do filho que está em sua barriga em troca da vida do marido gravemente ferido, não imaginamos que tal bruxa trairá a confiança da moça, que acaba por perder ambos.

No quarto episódio, ouvimos a velha ama (Margaret John) contar a Bran Stark uma história supostamente passada milhares de anos antes. Ela fala de caminhantes brancos movendo-se pelas florestas montados em cavalos mortos e acompanhados de aranhas pálidas, numa noite que durou uma geração. A audiência não vê caminhantes brancos até a segunda temporada, mas já na primeira cena, uma espécie de prólogo, tem contato com os zumbis de olhos azulados que supostamente são criados por eles.

Nos diálogos, ouvimos falar ainda em gêmequins e Snarks, criaturas sobre as quais não são apresentados dados mais concretos. Também ouvimos uma escrava narrar a Daenerys uma lenda sobre a origem dos dragões, e Robb falar a Bran que um dia a velha ama o inventou que o céu era azul porque eles estavam dentro do olho de um gigante de olhos azulados chamado Macomber. Mesmo podendo ver alguns seres fantásticos em cena, o ceticismo dos próprios habitantes daquele universo com relação àquelas criaturas faz o espectador duvidar da existência das que não chegaram ser filmadas, colocando-o numa posição muito semelhante à dos protagonistas em relação a elas, mas privilegiada em relação às que viu e das quais os personagens ainda duvidam.

A focalização em *Game of Thrones*, então, alterna aproximação cognitiva com os protagonistas em alguns momentos com, em outros, a entrega à audiência de mais informações do que aquelas que os personagens têm. Entretanto, nunca sabemos menos que eles, e o espectador parece ter um ponto de vista privilegiado para observar os acontecimentos. Do mesmo modo que ocorre com a construção do espaço, em termos de focalização, mais uma vez, a ambiguidade é evitada ao máximo e o privilégio é dado à acurácia e à quantidade das informações passadas, o que as empresta credibilidade. Junte-se esta focalização privilegiada à tridimensionalidade e robustez dos protagonistas e ao fato da série sempre caracterizar os personagens em interface com outros elementos narrativos – como suas famílias, regiões e visões sobre o próprio mundo narrativo, e temos mais uma vez aqui estratégias de fortalecimento do pacto ficcional. Neste caso, estas estratégias se referem a tornar aquele mundo familiar ao espectador, fazê-lo sentir que o conhece e aos seus habitantes, e que tais habitantes são completamente integrados aos seus arredores, ao invés de deslocados deles.

Considerações Finais

Após este esforço analítico, cremos ter descortinado satisfatoriamente algumas das estratégias de que *Game of Thrones* lança mão para o estreitamento do pacto ficcional que este seriado estabelece com o espectador e para facilitar a imersão daqueles que acompanham o seriado no universo que ele projeta.

Nomeadamente, o grande número de índices barthesianos e o destaque para a exposição do ambiente e dos personagens; a linearidade do enredo; o fato dos espaços serem realistas e pouco ambíguos, construídos com uma direção de arte bastante cuidadosa em encher de minúcias e particularidades os cenários; a tridimensionalidade dos protagonistas e o fato deles terem muitas opiniões sobre o mundo que habitam e, enfim, o privilégio cognitivo do espectador, que nunca sabe menos do que os personagens parecem ser cruciais no convite que a série faz já em sua primeira temporada para que suspendamos nossa descrença.

A opção de observar 1) a costura dos índices narrativos, 2) a estrutura temporal, 3) a ambientação em Westeros e nas terras além do Mar Estreito e 4) o modo como são construídos os personagens, como escolha metodológica, trouxe certos elementos à luz, embora certamente possa ter desprivilegiado outros. Estes eixos, por exemplo, se centram mais em aspectos narrativos do que visuais ou sonoros. Nesta direção, o exame de como questões estilísticas convocam estratégias no mesmo sentido poderia ter rendido outros resultados, e pode

até mesmo ser objeto de trabalhos futuros. Igualmente, outras séries de televisão podem empregar táticas diversas ou mesmo opostas às mencionadas aqui com a mesma finalidade de reforçar o pacto ficcional – ou, ao contrário, a fins de escancarar a ficcionalidade de uma obra e romper a suspensão da descrença. De todo modo, acreditamos que este tipo de estudo se justifica no sentido de poder render contribuições úteis na exploração das relações estabelecidas entre apreciador e obra, evidenciando o entendimento de que criadores empreendem vários esforços no sentido de reforçar o convite do público à imersão, usando estratégias particulares a cada ficção para isso.

Referências

ALEXANDER, L. A. **Fictional worlds: traditions in narrative and the age of visual culture**. Charleston: CreateSpace, 2013.

ALLRATH, Gaby; GYMNICH, Marion; SURKAMP, Carola. Introduction: towards a narratology of TV series. In: ALLRATH, Gaby; GYMNICH, Marion (Eds.). **Narrative strategies in television series**. Hampshire: Palgrave Macmillan, 2005, p. 1–43.

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, Roland *et al.* **Análise estrutural da narrativa**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1976, p. 19–60.

BORDWELL, David. **The way Hollywood tells it: story and style in modern movies**. Berkeley: University of California Press, 2006.

COLERIDGE, Samuel T. **Biographia Literaria**. [s.l.]: Project Gutenberg, 2013. Disponível em: <<https://www.gutenberg.org/files/6081/6081-h/6081-h.htm>>. Acesso em: 10 dez. 2015.

ECO, Umberto. **Lector in fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

FERRO, Marc. **Cinema e História**. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

GAUDREAU, André; JOST, François. **El relato cinematográfico: cine y narratología**. Barcelona: Paidós, 1995.

HERMAN, Luc; VERVAECK, Bart. **Handbook of narrative analysis**. Lincoln: University of Nebraska Press, 2005.

ISER, Wolfgang. Os atos de fingir ou o que é fictício no texto ficcional. In: LIMA, Luiz Costa (Org.). **Teoria da literatura em suas fontes**, vol. 2. 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002, p. 955–987.

JOST, François. **Seis lições sobre televisão**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

_____. **Compreender a televisão**. Porto Alegre: Sulina, 2010.

LETWIN, David; STOCKDALE, Joe; STOCKDALE, Robin. **The architecture of drama: plot, character, theme, genre, and style**. Lanham (Maryland): The Scarecrow Press, 2008.

ODIN, Roger. Filme documentário e leitura ficcionalizante. **Significação**, São Paulo, v. 39, n. 37, p. 10–30, 2012.

PALLOTINI, Renata. **Dramaturgia: a construção do personagem**. São Paulo: Ática, 1989.

RYAN, Marie-Laure. Postmodernism and the doctrine of panfictionality. **Narrative**, Columbus (Ohio), v. 5, n. 2, p. 165–187, 1997.

_____. **Avatars of Story**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

TOLKIEN, John R. R. **Sobre histórias de fadas**. São Paulo: Conrad, 2006.

VERÓN, Eliseo. Quando ler é fazer: a enunciação do discurso da imprensa escrita (1984). In: _____. **Fragmentos de um tecido**. São Leopoldo: EdUnisinos, 2004, p. 215–238.

WALTON, Kendall. **Mimesis as Make-Believe: on the foundations of the representational arts**. Cambridge: Harvard University Press, 1993.

ZIPPEL, Frank. Fiction across media: towards a transmedial concept of fictionality. In: RYAN, Marie-Laure; THON, Jan-Nöel (Eds.). **Storyworlds across media: towards a media-conscious narratology**. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014, p. 103–125.

Recebido em 7 de agosto
Aceito em 27 de agosto