

**Ciências Sociais Aplicadas**



Aline Monteiro Xavier Homssi Borges

# PERSONAGENS E UNIVERSOS NARRATIVOS EM ADAPTAÇÕES E NARRATIVAS TRANSMÍDIA

*Análise de A dança dos dragões e produtos derivados*

PERSONAGENS E UNIVERSOS  
NARRATIVOS EM ADAPTAÇÕES  
E NARRATIVAS TRANSMÍDIA:

*Análise de A dança dos dragões e produtos derivados*



**UFOP**

Universidade Federal  
de Ouro Preto

**Reitora**

Cláudia Aparecida Marlière de Lima

**Vice-Reitor**

Hermínio Arias Nalini Jr.



editora**UFOP**

**Diretor Executivo**

Prof. Frederico de Mello Brandão Tavares

**Coordenador Editorial**

Daniel Ribeiro Pires

**Assessor da Editora**

Alvimar Ambrósio

**Diretoria**

Francisco José Daher Júnior (Coord. de Comunicação Institucional)

Marcos Eduardo Carvalho Gonçalves Knupp (PROEX)

Paulo de Tarso Amorim Castro (Presidente do Conselho Editorial)

Sérgio Francisco de Aquino (PROPP)

Tânia Rossi Garbin (PROGRAD)

**Conselho Editorial**

Profa. Dra. Débora Cristina Lopez

Profa. Dra. Elisângela Martins Leal

Prof. Dr. José Luiz Foureaux de Souza Jr.

Prof. Dr. José Rubens Lima Jardimino

Profa. Dra. Lisandra Brandino de Oliveira

Prof. Dr. Paulo de Tarso Amorim Castro

Aline Monteiro Xavier Homssi Borges

PERSONAGENS E UNIVERSOS  
NARRATIVOS EM ADAPTAÇÕES  
E NARRATIVAS TRANSMÍDIA:

*Análise de A dança dos dragões e produtos derivados*

Ouro Preto  
2019



© EDUFOP

## Coordenação Editorial

Daniel Ribeiro Pires

## Capa

Daniel Ribeiro Pires

## Diagramação

Clara Lemos

## Revisão

Ciro Mendes

## Ficha Catalográfica

(Elaborado por: Elton Ferreira de Mattos - CRB6-2824, SISBIN/UFOP)

---

B732p Borges, Aline Monteiro Xavier Homssi.  
Personagens e universos narrativos em adaptações e narrativas  
transmídia/ Aline Monteiro Xavier Homssi Borges. – Ouro Preto:  
Editora UFOP, 2019.  
204 p. : il. : color; grafs.

1. Narrativa (Retórica). 2. Narrativas digitais. 3. Comunicação.  
4. Entretenimento. 5. Literatura. I. Título.

CDU: 82.0

---

ISBN 978-85-288-0372-3

Todos os direitos reservados à Editora UFOP. Nenhuma parte desta obra poderá ser reproduzida, arquivada ou transmitida por qualquer meio ou forma sem prévia permissão por escrito da Editora. A originalidade dos conteúdos e o uso de imagens são de responsabilidade da autora da obra.

## EDITORA UFOP

Campus Morro do Cruzeiro

Centro de Comunicação Institucional, 2º andar

Ouro Preto / MG, 35400-000

[www.editora.ufop.br](http://www.editora.ufop.br) / [editora@ufop.edu.br](mailto:editora@ufop.edu.br)

(31) 3559-1463

Ao Leo Homssi  
À Zina Monteiro  
À Ylza Monteiro



# AGRADECIMENTOS

Ao Leo Homssi, companheiro de todas as horas. Ao Paulo Monteiro, melhor tio-pai que a vida poderia me proporcionar. Aos meus irmãos, Laura, Daniel e Otávio.

Aos amigos Tanner, Margaret e Flávia; Ana Paula Martins e Elias Figueiredo; Luana Viana; Juliana Cruz; Cristina Saleme, Leonardo Tropa, Lucas e Hugo; Daniel Fernandes e seu #resetGoT; Daniela Barros; Anabel Mascarenha; Nancy Carvalho; João Batista, Marita e Guilherme Mendes Barros; Bruno, Luciana e Breno Portella; Leandro e Marcelo Cavalcanti.

Ao Prof. Dr. Marcelo Freire, que orientou esta pesquisa, trilhando este percurso ao meu lado, sempre me oferecendo luz quando eu não conseguia encontrar caminhos, e que, além de parceiro de pesquisa, segue sendo um grande amigo.

Aos professores do PPGCom/UFOP, em especial à Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Debra Lopez. À Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Lorena Tarcia; à Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Guiomar de Grammont; ao Prof. Dr. Mario Nogueira.

Àqueles que me fizeram chegar até aqui e que sempre estarão presentes: Ney Monteiro, Zina Monteiro, Ylza Monteiro, Leda Monteiro, Padre Mendes, Jésus Mendes Barros.





*“Ficção é história, história humana, ou não é nada. Mas ela também é mais que isso; ela se assenta em solo mais firme, pois se baseia na realidade das formas e na observação dos fenômenos sociais, ao passo que a história se baseia em documentos e na leitura de textos e manuscritos – em impressões de segunda mão. Por isso a ficção é mais próxima da verdade.”*

*Joseph Conrad, sobre Henry James*

Esta obra foi selecionada pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Ouro Preto, a partir do Edital nº 002/2018 da Editora UFOP para editoração eletrônica de trabalhos originados de teses e dissertações.

**Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação**

**Pró-Reitor** Prof. Dr. Sérgio Francisco Aquino

**Programa de Pós-Graduação em Comunicação**

**Coordenador** Prof. Dr. Frederico Brandão de Mello Tavares

**Orientador** Prof. Dr. Marcelo Freire Pereira de Souza

**Comissão Editorial**

Prof. Dr. Cláudio Rodrigues Coração (UFOP/MG)

Profa. Dra. Priscila Monteiro Borges (UnB/DF)

Profa. Dra. Vera França (UFMG/MG)

# SUMÁRIO

15	PREFÁCIO
19	INTRODUÇÃO
	CAPÍTULO 1
31	CONTAR HISTÓRIAS – Da construção de narrativas lineares às adaptações
32	1.1 Narrativas
37	1.2 Gênero: fantástico, maravilhoso, de fantasia
43	1.3 Adaptação: da literatura para o cinema
47	1.4 Convenções de gênero para adaptações
	CAPÍTULO 2
53	EXPANDIR HISTÓRIAS – Narrativas transmídia e cultura da convergência
55	2.1 Ecologia de mídias
67	2.2 Convergência de mídias e cultura da convergência
75	2.3 Narrativas transmídia
82	2.4 Universos narrativos
85	2.5 Ficção seriada
	CAPÍTULO 3
91	PESQUISAR NARRATIVAS – Procedimentos metodológicos
92	3.1 Análise Estrutural da Narrativa
98	3.1.1 Operadores de análise
100	3.2 Análise Fílmica
104	3.2.1 Operadores de análise
105	3.3 Análise de Jogos
114	3.3.1 Operadores de análise

## CAPÍTULO 4

- 119 NARRATIVAS DE WESTEROS E DE ESSOS – Os três objetos de  
pesquisa  
119 4.1 *As crônicas de gelo e fogo*, livro cinco: A dança dos dragões  
124 4.2 *Game of Thrones* – 5ª Temporada  
126 4.3 *Game of Thrones* – *A Telltale Games Series*

## CAPÍTULO 5

- 141 ANALISAR NARRATIVAS – Investigação dos objetos  
142 5.1 Adaptação e/ou narrativa transmídia nas obras analisadas  
142 5.1.1 Lógica das ações  
145 5.1.2 Personagens e suas relações  
147 5.1.3 Tempo da narrativa  
149 5.1.4 Aspectos da narrativa  
151 5.1.5 Modos da narrativa  
152 5.1.6 Eixos temporais nas narrativas  
154 5.1.6.1 *Resumo*  
154 5.1.6.1.1 *Tyrion Lannister*  
157 5.1.6.1.2 *Daenerys Targaryen*  
159 5.1.6.1.3 *Theon Greyjoy*  
163 5.1.6.1.4 *Sor Barristan Selmy*  
164 5.1.6.2 *Elipse*  
164 5.1.6.2.1 *Bran Stark*  
165 5.1.6.2.2 *Quentyn Martell*  
165 5.1.6.2.3 *Jon Connington*  
165 5.1.6.2.4 *Asha Greyjoy*  
165 5.1.6.2.5 *Victarion Greyjoy*  
166 5.1.6.3 *Cena*  
166 5.1.6.3.1 *Arya Stark*  
167 5.1.6.4 *Alargamento*  
168 5.1.6.4.1 *Jon Snow*  
171 5.1.6.4.2 *Cersei Lannister*  
173 5.1.6.5 *Pausa*  
173 5.1.6.5.1 *Sor Davos Seaworth*  
174 5.1.6.5.2 *Melisandre de Asshai*  
176 5.1.6.5.3 *Areo Hotah*  
176 5.1.6.5.4 *Jaime Lannister*

177	<i>5.1.6.6 Supressão, condensação e criação de personagens ou situações</i>
179	<i>5.1.6.7 Game of Thrones – A Telltale Games Series</i>
181	CONSIDERAÇÕES FINAIS
193	REFERÊNCIAS
203	SOBRE A AUTORA



# PREFÁCIO

Fazer o prefácio do livro originado da dissertação “Personagens e universos narrativos em adaptações e narrativas transmídia: Análise de A Dança dos Dragões e produtos derivados”, de Aline Monteiro Homssi, é ao mesmo tempo uma grande honra e um desafio. Como orientador da pesquisa, tenho um vínculo afetivo com o trabalho, que é reforçado pelo fato de ele ter sido desenvolvido por uma egressa da primeira turma do PPGCom da Universidade Federal de Ouro Preto. Ela foi considerada a melhor da linha de pesquisa “Interações e Emergências da Comunicação” em seu ano de defesa, e uma das finalistas para indicação do programa de pós-graduação para o Prêmio Compós de teses e dissertações. Meu olhar sobre essa pesquisa entende o processo, suas escolhas e seus possíveis desdobramentos e aplicações. Saber o que ficou de fora e o que entrou na pesquisa oferece uma perspectiva privilegiada para apresentar a obra. A pesquisa tem um objetivo ambicioso: desenvolver uma forma de avaliar quando uma história que transborda entre diferentes suportes opera como uma adaptação ou quando se torna uma narrativa transmídia. O objeto escolhido para aplicação desta metodologia faz parte de um universo rico, *as Crônicas de Gelo e Fogo*, de George R. R. Martin, e suas “versões” para TV e videogame.

A revisão teórica da obra propõe articulações interessantes para a definição do conceito de narrativa transmídia com base em uma raiz teórica profunda, o cinema e a literatura. A autora, no primeiro capítulo, aborda as origens da ideia de narrativa a partir da contraposição entre mimesis e diegese em Aristóteles, que diferencia o vivido do narrado a partir da questão do tempo e da organização dos acontecimentos. Contudo, a sua principal contribuição neste capítulo é a articulação entre as definições de gênero literário — no caso os tensionamentos entre fantástico, maravilhoso e de fantasia — e de adaptação, de uma forma sensível à materialidade destes meios, a suas potencialidades e às relações entre dispositivos e formas de fruição. Essas pistas indicadas —



ainda que de forma tímida — contribuem para a ideia de que podemos cercar a narrativa e seu universo inicialmente pela questão do gênero. Entendendo que o gênero é uma bolha que pode ser dilatada, mas não rompida, temos uma grande contribuição para a investigação de universos transmídia, tanto pelo que repetem para manter o reconhecimento e identificação do público com a história quanto pelo que se diferenciam para criar novas opções estéticas para a narrativa.

O capítulo dois traz essa discussão para o contexto das novas ecologias de mídia e fluxos convergentes entre meios, tecnologias e plataformas. O entendimento é o de que essa multiplicidade oportuniza que cada meio use o que tem de melhor, como defende Jenkins. Essa apropriação que a narrativa pode fazer dos meios se reflete também nas apropriações que o público pode fazer, com uma força inédita dos mesmos meios, articulando grupos de fãs em constante conflito por uma propriedade da narrativa, seja por meio do conhecimento enciclopédico ou da ocupação das lacunas dos universos, criando também, a partir do que cada mídia tem de melhor, seja nas fanarts, fanfics, ou até mesmo em memes. O estudo dos fãs dialoga, então, com a pesquisa e com o modelo metodológico apresentados pela autora. É um desdobramento natural, pelas características do fenômeno, e não integra o estudo porque se coloca no espaço da obra ficcional e de seus produtos derivados oficiais. A inserção do universo dos fãs, no entanto, é a primeira expansão possível ao método proposto por Aline Monteiro Homssi, seja por meio da comparação com a narrativa original, pelas estratégias de construção de capital social no fandom ou, ainda, pelas controvérsias em sua percepção do universo.

O coração da pesquisa e sua principal contribuição para o campo residem no método proposto, que conjuga três eixos de análise: estrutural na narrativa, filmica e de jogos. Ele pode ser aplicado diretamente a outro objeto ou ampliado a outros produtos componentes de universos de narrativa complexa, devido à universalidade de sua proposta, centrada na relação entre os personagens e suas ações na história. Essas unidades se repetem em quaisquer narrativas e, mesmo entendendo as diferenças entre as naturezas dos meios, pode-se, a partir delas, entender e medir as

relações entre as obras em um universo narrativo ou o grau de fidelidade de uma adaptação a seu original. A replicação pode ser feita de forma manual, a partir da decupagem das obras, como realizado neste livro. Contudo, se extrapolarmos a natureza da pesquisa e pensarmos nesta metodologia como um protocolo para coleta e análise automatizada de dados, teremos um padrão de comparação de dados aplicável a qualquer narrativa. Isso revela, na obra de Aline Monteiro Homssi, uma perenidade teórico-epistemológica, permitindo que sua proposição possa ser adaptada a objetos distintos e a realidades de construção de pesquisa múltiplas. Não se trata da obra que se restringe a si ou a seus métodos, a suas práticas, mas da pesquisa que pensa o fazer comunicativo a partir de um ponto de vista crítico, atualizado, e que busca, a partir desse mesmo ponto de vista, desvelar relações, opções de autoria, diálogos contextuais, para dar a conhecer o que de novo e de complexo traz o fazer comunicacional da ficção transmídia.

O desafio da apropriação da proposta metodológica da autora para as ferramentas digitais é sistematizar a mineração em banco de dados para coletar massivamente arquivos como scripts (para obras audiovisuais), e-books (para obras literárias), sites e redes sociais (para produções de fãs e fluxos do fandom). A análise pode ser feita com o uso de softwares de análise de conteúdo, se houver a estruturação de um algoritmo que localize nas frases os personagens da narrativa (e suas citações por meios de pronomes) e os estruture de forma relacional a outros personagens e verbos que indiquem os tipos de ação e sua relação no tempo e no espaço em que os acontecimentos se desenrolam. Assim poderiam ser gerados índices quantitativos e também relacionais que poderiam mapear e comparar de forma ordenada as obras em um universo narrativo. Essa possível extrapolação para as Humanidades Digitais situa essa pesquisa como uma contribuição relevante para os campos da ciência de dados, da literatura e da comunicação, alocando-a duplamente no cenário de estudos, flertando com perspectivas teórico-epistemológicas e procedimentos de pesquisa diversos que permitem consolidar, em ambos os casos, resultados intrigantes e envolventes.

Exemplo dessa diversidade é a análise realizada pela autora nesta obra. O texto transporta o leitor para o universo selecionado, revela relações não observadas nesta condução que nos toma pelas mãos e nos indica os percursos a seguir. A análise vai além dos dados em si, mas acolhe-os em seu contexto, olhando para o universo narrativo como um fenômeno amplo e interconectado, coordenando ações e sujeitos com a lógica da autoria da narrativa, permitindo compreender, por exemplo, reestruturações de protagonismo dos sujeitos no universo e causalidades não explicitamente inscritas em um só objeto. A leitura de “Personagens e universos narrativos em adaptações e narrativas transmídia: análise de A Dança dos Dragões e produtos derivados” é uma revisitação ao universo de *Game of Thrones*, percebendo novos sujeitos nos personagens e na trama e re-conhecendo a própria história. Aproveite a leitura.

Prof. Dr. Marcelo Freire  
ICSA/UFOP

# INTRODUÇÃO

*“A mente é minha arma. Meu irmão tem a sua espada, o rei Robert, o seu martelo de guerra, e eu tenho a mente... e uma mente necessita de livros da mesma forma que uma espada necessita de uma pedra de amolar para se manter afiada [...]”.*

*Tyrion Lannister – A guerra dos tronos*

A reconfiguração dos meios de comunicação, intensificada após a década de 1990, com o impacto da digitalização<sup>1</sup>, provocou mudanças no comportamento da indústria do entretenimento e na participação do público. Novos meios surgiram, com forte presença do componente digital, e levaram a transformações no cenário da comunicação. Aparelhos de fax, telefones celulares, terminais bancários de autoatendimento, câmeras fotográficas e de vídeo com registro de imagens em formato digital e a rede de computadores são alguns exemplos da inserção do digital na comunicação.

Fidler utiliza o termo “midiamorfose” para definir a mudança no campo da comunicação advinda da digitalização e do surgimento dos novos meios. Para ele, novos meios “aparecem gradualmente, pela metamorfose dos meios antigos<sup>2</sup>” (FIDLER, 1998, p. 57, grifo do autor). Meios novos e antigos coexistem e coevoluçionam: o novo meio, para ser compreendido pelos usuários, precisa possuir algumas características das mídias já consolidadas. Estas, por sua vez, ameaçadas pelas novidades, devem se adaptar às inovações trazidas para o ambiente midiático

---

<sup>1</sup> Pierre Lévy considera que o salto da digitalização se deu com a invenção do computador pessoal “para tornar-se um instrumento de criação (de textos, de imagens, de músicas), de organização (bancos de dados, planilhas), de simulação (planilhas, ferramentas de apoio à decisão, programas para pesquisa) e de diversão (jogos) nas mãos de uma proporção crescente da população dos países desenvolvidos”, a partir da década de 1980, quando a informática passou a fazer parte dos universos das telecomunicações, da editoração, do cinema e da televisão (LÉVY, 1999, p. 32).

<sup>2</sup> “Aparecem gradualmente, por la metamorfosis de los medios antiguos” (Tradução nossa).

se quiserem sobreviver. Segundo Fidler (p. 58), a coevolução é fundamental para a configuração do ambiente midiático convergente.

Esse cenário, em que há confronto entre novas e velhas mídias, forma o pano de fundo da convergência midiática, em que o fluxo de conteúdos se dá por “múltiplas plataformas de mídia” (JENKINS, 2009, p. 26), e propicia a chamada “cultura da convergência” (JENKINS, 2009; JENKINS; GRENN; FORD, 2014), caracterizada pelo uso de variadas plataformas de mídia, por onde circula um grande fluxo de conteúdos diversos, onde o público consumidor transita com facilidade.

Por essa forma de observar a configuração das mídias, não apenas a produção midiática, mas também o seu consumo é transformado (JENKINS, 2009, p. 44). O público ganha um papel maior do que o de mero consumidor de produtos midiáticos, já que o acesso às mídias é facilitado, e as formas de distribuição estão mais baratas e disponíveis. Com computadores pessoais, câmeras fotográficas ou de vídeo, aparelhos celulares e conexão à internet, por exemplo, o público assume um novo papel: deixa de ser audiência passiva e pode produzir e distribuir conteúdos relacionados tanto às notícias como aos produtos de entretenimento. Ativos e transitando com facilidade de um suporte a outro, os consumidores demandam novos produtos e configuram novos mercados.

Assim, os produtos do entretenimento são levados, por seus produtores, a diferentes meios, além daqueles utilizados anteriormente. O objetivo é prender a atenção do público, para que o tempo de consumo e, conseqüentemente, os lucros de produção, sejam maiores. A importância da participação dos fãs na cultura da convergência não pode ser negada. O consumidor do entretenimento, mais engajado, consome mais conteúdo relacionado aos seus produtos preferidos, em suportes diferentes. Com o acesso ampliado, o fã passa, também, a comparar o conteúdo que recebe por mídias diferenciadas e a exigir fidelidade de uma história que, por exemplo, seja originária do cinema e, posteriormente, levada também à televisão, aos quadrinhos, à literatura, entre outros. Quando há fidelidade, o leitor/espectador sabe que encontrará

na obra originada a mesma trama, os mesmos personagens e as mesmas situações do material base.

Segundo Jenkins (2009, p. 148), a convergência é responsável por propiciar conteúdos que perpassam várias plataformas de mídia. Este é o cenário necessário à ampliação do uso de narrativas transmídia. Para um texto ser considerado transmídia, de acordo com Scolari (2013), diversos meios devem integrar a composição da história, sempre com participações variadas. O autor considera que a narrativa transmídia é “[...] um tipo de relato em que a história se expõe através de múltiplos meios e plataformas de comunicação, e no qual uma parte dos consumidores assume um papel ativo nesse processo de expansão<sup>3</sup>” (SCOLARI, 2013b, p. 62).

Analisamos aqui como uma obra de entretenimento ainda em construção se relaciona com produtos dela derivados: se por adaptação ou por expansão da narrativa, ou, ainda, por hibridização dessas duas possibilidades narrativas. A análise se dá com *As crônicas de gelo e fogo*, saga de literatura maravilhosa<sup>4</sup>, em processo de escrita por George R. R. Martin<sup>5</sup>, com cinco livros publicados, dos sete previstos. A história original foi levada dos livros para a televisão e para outros suportes midiáticos, ampliando as formas como o público pode consumi-la.

A pesquisa apresentada aqui verifica se produtos originários da trama de *As crônicas de gelo e fogo* são apenas adaptados para novos suportes midiáticos ou se a história original foi ampliada. Neste caso, o conjunto de criações pode ser considerado transmidiático. Busca-se, assim, identificar, em três produtos selecionados, em que pontos a narrativa principal foi trabalhada para se adaptar a um novo meio, e se é possível detectar elementos transmídia para a expansão do universo ficcional original. As perguntas norteadoras desta pesquisa são: os produtos derivados do universo ficcional de *As crônicas de gelo e fogo*, a partir do

---

<sup>3</sup> “[...] un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores assume un rol activo en ese proceso de expansión” (Tradução nossa).

<sup>4</sup> Sobre a designação de “maravilhoso” para o gênero em que melhor se inserem *As crônicas de gelo e fogo*, adotamos aqui a visão de Todorov (2014), que será mais bem explicada no Capítulo 1.

<sup>5</sup> George R. R. Martin, nascido nos Estados Unidos em 1948, é autor de livros de ficção e de roteiros de séries e programas de televisão. Sua obra mais conhecida é a saga de literatura maravilhosa *As crônicas de gelo e fogo*.

livro *A dança dos dragões*, são adaptados, utilizam elementos transmídia ou são formados por um híbrido de adaptação e transmídia? Como e em que medida são utilizadas as estratégias de adaptação e transmídia nos produtos derivados?

A fim de responder a essa questão de pesquisa, é necessário discutir o conceito de adaptação e conhecer seus critérios de existência. Assim, é possível entender quando a narrativa sofre modificações para ser adequada ao novo suporte ou quando as mudanças ultrapassam a adaptação e geram a ampliação da trama.

O *corpus* inclui três produtos lançados, pertencentes ao universo narrativo de *As crônicas de gelo e fogo*: o quinto livro da saga, *A dança dos dragões*; a quinta temporada do seriado *Game of Thrones*; e o jogo de videogame *Game of Thrones - A Telltale Games Series*. Os procedimentos metodológicos de Análise Estrutural da Narrativa, Análise Fílmica e Análise de Jogos são norteadores para a verificação das estruturas narrativas básicas originais; também para verificar se elas se repetem nos produtos derivados e de que forma isso se dá, possibilitando encontrar características da adaptação ou da narrativa transmídia nos produtos derivados.

Como se verá no decorrer das discussões, a participação do público, em especial dos fãs engajados, característica da convergência de mídias e da cultura da convergência, não será abordada nos objetos selecionados para análise. O universo narrativo de *As crônicas de gelo e fogo* é amplo e possibilita que seus produtos sejam vistos por diferentes ângulos. Portanto, a participação dos fãs da saga e de seus produtos derivados — que é ampla, muito ativa e, por si só, poderia dar origem a uma nova pesquisa específica — não é vista aqui enquanto *corpus*, apenas como contexto. Ainda assim, reconhece-se a importância dos grupos de fãs no desenvolvimento de produtos do entretenimento e de suas estratégias de criação e distribuição, bem como no engajamento, na remixagem de materiais, na expansão de narrativas e na formação de fóruns de debate.

## Gelo e Fogo

As *crônicas de gelo e fogo* são uma série de livros criados pelo autor estadunidense George R. R. Martin que envolvem um mundo paralelo de fantasia com elementos de realidade. Os modos de vida medievais e as organizações sociais feudais são bases para a construção desse universo, que tem leis de funcionamento próprias e apresenta elementos maravilhosos, como dragões, seres fantasmagóricos, animais imaginários, magia e terras desconhecidas, entre outros. O primeiro livro, *A guerra dos tronos*, foi lançado em 1996. A proposta do autor é completar a história com sete livros. Até fevereiro de 2017, cinco haviam sido publicados (*A guerra dos tronos*, *A fúria dos reis*, *A tormenta de espadas*, *O festim dos corvos* e *A dança dos dragões*) e dois (*Os ventos do inverno* e *Um sonho de primavera*) estão em processo de escrita.

A série de livros não foi criada para ser um produto transmídia. Porém, o sucesso<sup>6</sup> da trama suscitou a ideia da adaptação cinematográfica ou televisiva. O formato em série de TV foi lançado em 2011, pela rede a cabo HBO. A proposta do seriado é adaptar cada livro da saga em uma temporada anual, formada por dez episódios com duração média de 50 minutos cada. Porém, a quinta parte, que foi ao ar em 2015, terminou sem que o sexto livro, *Os ventos do inverno*, tivesse sido publicado. Mesmo assim, a sexta temporada da série foi gravada e levada ao ar em 2016. O livro correspondente ainda não tem data prevista para ser publicado e colocado à venda.

Além da série de TV, *As crônicas de gelo e fogo* foram lançadas em outros meios, como histórias em quadrinhos, jogos de videogame, livros de ficção escritos pelo próprio autor e por autores convidados. Há, ainda, narrativas comandadas por fãs da trama, como *fanfics*<sup>7</sup>, sites dedi-

---

<sup>6</sup> Segundo George R. R. Martin (citado por COGMAN, 2013, p. 5), o segundo livro da saga, *A fúria dos reis*, foi o primeiro a “alcançar o topo das listas de mais vendidos”.

<sup>7</sup> *Fanfics* são as ficções criadas por fãs de narrativas. Essas histórias, em geral, utilizam-se do universo criado pelo autor e buscam ampliar algum ponto da trama ou do desenvolvimento de personagens que o público gostaria de ter visto, mas não está na obra original.



cados (como o *westeros.org*)<sup>8</sup>, e *wikis*<sup>9</sup>. George R. R. Martin lançou uma série de livros sobre o universo que criou, a qual complementa a narrativa original, como *The hedge knight* (1998), *The sworn sword* (2003) e *O cavaleiro dos sete reinos* (lançado no Brasil em 2014), além do infantil *O dragão de gelo* (2006). O guia *O mundo de gelo e fogo*, escrito por Martin, Elio M. García Jr. e Linda Antonsson, publicado no Brasil em 2014, apresenta-se como a compilação de histórias não contadas de *As crônicas de gelo e fogo*, com toda a memória documentada da vida no continente Westeros<sup>10</sup> até os acontecimentos que deram origem à trama da saga original.

Entre os produtos lançados em torno de *As crônicas de gelo e fogo*, selecionamos três para serem analisados e comparados com a narrativa original, a fim de determinar se tais obras são apenas adaptações da trama para outras mídias ou se trabalham na expansão do universo ficcional. O texto-base é o de *A dança dos dragões*, o quinto e último livro publicado por George R. R. Martin, na saga de *As crônicas de gelo e fogo*. Conforme sua trama, são observados:

- a) a quinta temporada da série televisiva *Game of Thrones*, exibida pela rede HBO, de 12 de abril a 14 de junho de 2015;
- b) o jogo *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, baseado na trama da série televisiva *Game of Thrones*, cujo primeiro episódio foi lançado em 1º de novembro de 2014 e o último, o sexto, em 17 de novembro de 2015.

O quinto livro da saga, *A dança dos dragões*, foi selecionado por ser o último texto da trama original lançado até o início desta pesquisa. Além disso, sua publicação original se deu em 2011, nos Estados Unidos,

---

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://westeros.org/>>. Acesso em: 11 jan. 2016.

<sup>9</sup> *Wikis* são documentos colaborativos publicados na internet, em páginas que podem ser visitadas ou editadas por qualquer pessoa. Em geral, reúnem conteúdos temáticos, como a *wiki* do grupo *Game of Thrones BR* (Disponível em: <[http://wiki.gameofthronesbr.com/index.php/P%C3%A1gina\\_principal](http://wiki.gameofthronesbr.com/index.php/P%C3%A1gina_principal)>. Acesso em: 11 jan. 2016) ou ampliado, como a mais famosa delas, a *Wikipedia*, uma enciclopédia livre criada em 2001.

<sup>10</sup> Westeros é o nome do continente em que se passa a maior parte das histórias de *As crônicas de gelo e fogo*. Além de Westeros, o mundo conhecido, em que a narrativa é ambientada, inclui o continente vizinho de Essos e algumas ilhas próximas.

mesmo ano em que foi ao ar a primeira temporada da série televisiva. A partir desse ponto, é possível que o andamento e a recepção da série possam influenciar o autor na condução dos dois livros que encerram a narrativa e que ainda não foram publicados.

Os produtos a serem analisados em conjunto com *A dança dos dragões* foram selecionados entre as peças lançadas em 2014 e 2015. A seleção buscou orientar-se, inicialmente, pelo principal produto da franquia, a série televisiva. A quinta temporada é apresentada como a adaptação do quinto livro da saga. É, ainda, a última que teve um livro publicado como base, já que a sexta, exibida em 2016, ainda não tem seu livro correspondente.

A escolha pelo jogo *Game of Thrones – A Telltale Games Series* se deu por três motivos: o jogo se desenvolve com base na trama do seriado *Game of Thrones*, sendo um dos produtos autorizados pela rede de TV HBO; sua narrativa é determinada pelas ações do jogador, conforme suas escolhas em um cardápio de opções; o *game* foi lançado em novembro de 2014 e conta com seis episódios, o que o caracteriza como entretenimento serializado. As atitudes do jogador criam uma narrativa particular, em que tanto a forma do jogo como as escolhas do usuário contam uma história. Em outras modalidades de jogos, a história é dada linearmente, de forma que o jogador cumpra papéis previamente determinados. Em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, por outro lado, cada jogador pode criar uma história independente, que apenas se repetirá se outra pessoa fizer as mesmas escolhas.

\* \* \*

O primeiro capítulo deste livro é destinado à abordagem das formas narrativas tratadas na pesquisa. São observados o funcionamento da narrativa, a sua focalização, a função da diegese<sup>11</sup> e o entrelaçamento da história na narração. Discute-se, ainda, o gênero narrativo e a filiação

---

<sup>11</sup> Diegese é o mundo construído dentro da narrativa, que pode ou não se opor ao mundo externo, dito real. As particularidades de uma narrativa, como seu tempo e seu espaço, são chamadas de diegéticos.

de *As crônicas de gelo e fogo* ao gênero maravilhoso, como descrito por Todorov (2014), com o apoio de Propp (1984), além de sua oposição aos gêneros estranho e fantástico. Tratamos, também, das questões que envolvem a adaptação de uma obra literária para outros suportes, com destaque para o audiovisual, seguindo as propostas de Bazin (1991), Field (2001) e Stam (2008). As convenções de gênero levadas em conta em uma adaptação são vistas pela ótica de McKee (2006) e Elliot (2011).

A caracterização da narrativa transmídia toma forma no segundo capítulo, a partir da abordagem da Ecologia de Mídias, que pressupõe a existência de um ecossistema midiático em que os meios se comportam como em uma metáfora biológica: a entrada de um novo meio traz instabilidade ao ambiente, e seus participantes, novos e antigos, precisam se adaptar à nova realidade para sobreviver. Essa perspectiva leva à noção de convergência de mídias, cenário que possibilitou a ampliação do uso da narrativa transmídia pela indústria do entretenimento. A abordagem é vista com base em Fidler (1998), Castells (2000), Kerckhove (1997), Jenkins (2009), Scolari (2013a, 2013c, 2015), Levinson (2015) e Bolter e Grusin (2000). Já a narrativa transmídia é observada por meio de conceitos de Jenkins (2009; 2011), Jenkins, Green e Ford (2014), Martino (2014), Shirky (2011) e Scolari (2013b). Duas das mais importantes características da narrativa transmídia, os universos narrativos e serialidade, também são abordados nesse capítulo.

Com o cenário envolvendo as adaptações e as narrativas transmídias posto, passamos à descrição dos procedimentos metodológicos utilizados nesta pesquisa. De acordo com as categorias da narrativa, estabelecidas por Todorov (1972), a trama do livro-base, *A dança dos dragões*, é dissecada e analisada pelo viés da Análise Estrutural da Narrativa. Os outros dois produtos também são analisados pela mesma estrutura. Porém, as características de dois produtos pedem a observação por metodologias combinadas. A Análise Estrutural da Narrativa é associada à Análise Fílmica para tratar da quinta temporada da série *Game of Thrones*; e à Análise de Jogos, de acordo com Manovich (2005), para o estudo do jogo *Game of Thrones – A Telltale Games Series*.

Antes que a análise dos objetos se dê, é necessário que suas características e particularidades sejam observadas. Isso se dá no Capítulo 4, com a apresentação do universo narrativo. Os produtos selecionados (o livro *A dança dos dragões*, a quinta temporada da série televisiva *Game of Thrones* e o jogo *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, primeira temporada) são expostos e comentados.

O quinto capítulo explicita os critérios de análise definidos para a abordagem do objeto. Apresenta o estudo realizado com a comparação entre as análises estruturais da narrativa dos três produtos, de modo a determinar se os dois posteriores ao livro *A dança dos dragões* são adaptações da história original para suportes diferentes ou apresentam características de narrativa transmídia. Busca-se também estabelecer critérios que possam determinar onde há adaptação e onde há ampliação da narrativa em um universo ficcional.

As considerações finais arrematam a pesquisa, apresentando o comportamento dos produtos analisados e indicando como cada um deles é percebido como resultado de técnicas de adaptação ou de narrativa transmídia, ou, ainda, como produtos híbridos.



# CAPÍTULO 1



# CONTAR HISTÓRIAS – da construção de narrativas lineares às adaptações

*“Às vezes, a Velha Ama voltava a contar as mesmas histórias, mas nós nunca nos importávamos, desde que fossem boas. Ela costumava dizer que as velhas histórias são como velhos amigos. Temos de visitá-las de vez em quando.”*

*Bran Stark – A tormenta de espadas*

Neste capítulo, vamos tratar das narrativas e de sua existência como característica dos agrupamentos humanos. A saga *As crônicas de gelo e fogo*, origem dos objetos desta pesquisa, é uma narrativa ficcional com elementos criativos que não existem no mundo real, como dragões e poções mágicas. Esses elementos podem classificar a obra como pertencente ao gênero maravilhoso, de acordo com Todorov (2014).

Para esta pesquisa, a noção de narrativa é delimitada: o objeto é ficcional, seriado e deu origem a outros produtos de entretenimento. Assim, é importante ressaltar que a narrativa aqui analisada possui uma história linear, com personagens caracterizados e qualificados, que realizam ações responsáveis pelo encaminhamento da trama. Balogh explica que o encadeamento temporal das ações — “um ‘momento anterior’ e um ‘momento posterior’” (BALOGH, 2002, p. 54) — permite que um texto seja classificado como narrativa. Embora haja outras concepções para o conceito de narrativa, trabalhamos com a seguinte: uma história em que personagens realizam ações e em que o tempo está estruturado em torno dos momentos anteriores, que induzem tais ações, e dos eventos posteriores, que são transformados por elas; mas que não se apresenta em ordem cronológica.



Além das narrativas, explanamos sobre a questão do gênero literário e da qualificação da obra de George R. R. Martin como literatura maravilhosa, de acordo com a classificação de Todorov (2014). O objetivo é demonstrar as características de *As crônicas de gelo e fogo* que integram as principais definições desse gênero. Por fim, discutiremos a questão da adaptação de uma obra literária para outro suporte, com destaque para a adaptação cinematográfica, visando a definir os critérios determinantes para o que é a adaptação.

## 1.1 Narrativas

As narrativas se fazem presentes na vida humana “em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades” (BARTHES *et al.*, 1972, p. 19). Os mitos<sup>12</sup>, por exemplo, são histórias utilizadas por diferentes comunidades ou agrupamentos sociais para explicar fenômenos da natureza e ensinar leis de convívio social. Para Barthes, as narrativas podem se dar em diversas formas:

[...] a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas essas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopéia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima<sup>13</sup>, na pintura [...], no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, nos *fait divers*<sup>14</sup>, na conversação. [...] a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, não há (*sic*) em parte alguma povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas, e frequentemente estas narrativas são

---

<sup>12</sup> Para Marilena Chauí, os mitos são narrativas de origem, “uma *genealogia*, isto é, uma narração da geração dos seres, das coisas, das qualidades, por outros seres, que são seus pais ou antepassados” (CHAUÍ, 2006, p. 34, grifo da autora), por meio de “lutas, alianças e relações sexuais entre forças sobrenaturais que governam o mundo e o destino dos homens” (*Ibidem*, p. 36).

<sup>13</sup> Pantomima é a “Representação teatral em que as personagens se expressam apenas por gestos” (AUMONT; MARIE, 2003, p. 219).

<sup>14</sup> *Fait Divers* é uma expressão usada no Jornalismo para designar o conjunto de notícias marcantes do dia. Em geral, envolve fatos com tragédias ou outros temas de apelo popular.

apreciadas em comum por homens de cultura diferente, e mesmo oposta: a narrativa ridiculariza a boa e a má literatura: internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está aí, como a vida (BARTHES *et al.*, 1972, p. 19-20).

Em *Poética*, Aristóteles (1973, p. 444) indica que a narração existe quando um poeta assume “a personalidade de outros, como o faz Homero, ou na própria pessoa, sem mudar nunca”, referindo-se, aqui, à posição do narrador, se em terceira ou primeira pessoa, característica que deve ser mantida ao longo da obra. Em oposição à narrativa, Aristóteles apresenta as formas drama e comédia, que trazem a ação direta dos personagens, ao serem escritos e encenados. O autor também discorre sobre a mimesis (ou imitação), na poesia e no teatro, como modo de se contar histórias, narrando não o que aconteceu, mas o que poderia ter ocorrido (p. 451).

Sendo, pois, a imitação própria da nossa natureza (e a harmonia e o ritmo, porque é evidente que os metros são parte do ritmo), os que ao princípio foram mais naturalmente propensos para tais coisas pouco a pouco deram origem à poesia, procedendo desde os mais toscos improvisos (ARISTÓTELES, 1973, p. 445).

Gérard Genette aponta a divisão feita por Aristóteles para o termo mimesis: a imitação poética é conceituada, por um lado, pela diegese, ou narrativa; de outro, pela “representação direta dos acontecimentos por atores falando e agindo diante do público” (GENETTE, 1972, p. 256), ou seja, a representação dramática. Assim, narrativa e dramatização estão em lados opostos. O autor atenta para o caráter secundário destinado à narrativa. De acordo com o texto aristotélico, a representação dramática é considerada superior. Genette (1972, p. 259) discorda do filósofo e devolve à narração um papel de destaque. Para ele, a dramatização de ações, constituída por gestos e falas, é apenas reprodutiva, e não representativa. Assim, deixa escapar o que a linguagem escrita preserva, a representação da atividade específica do autor: “[...] a linguagem só pode

imitar perfeitamente a linguagem, ou mais precisamente, o discurso só pode imitar perfeitamente um discurso perfeitamente idêntico; em resumo, um discurso só pode imitar ele mesmo” (GENNETE, 1972, p. 261). Ele completa: “mímesis é diegese” (p. 262), ou seja: imitação é narração.

Narrativas são, de acordo com Volli, discursos que unem sucessão de fatos, “*integração na unidade de uma ação*” e “*interesse humano*” (2007, p. 113, grifos do autor). Ele aponta que a narração é diferente da descrição<sup>15</sup> e da cronologia<sup>16</sup>, pois a narrativa é o que organiza e dá sentido a uma série de fatos. Para Bremond (1972, p. 113-114), o interesse humano é determinante para a existência de uma narrativa: se não há seres humanos que produzam ou sofram os acontecimentos, eles não tomam a forma de história.

Segundo Aristóteles (1973), uma narrativa não é apenas a ordenação de discursos expressos por personagens. É necessário adicionar elementos, como peripécia<sup>17</sup> e/ou reconhecimento<sup>18</sup> e catástrofe<sup>19</sup>, de modo que o ouvinte seja tomado por temor ou piedade. Assim, o ouvinte/leitor/espectador será enredado pelo texto. Genette afirma que narrativa é a “representação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos, reais ou fictícios, por meio da linguagem, e mais particularmente da linguagem escrita” (GENETTE, 1972, p. 255).

Volli (2007) indica que os textos estão presentes em todas as sociedades humanas, seja na forma oral ou escrita, com destinações diferentes, como religiosas ou sociais. Da tradição oral, em que histórias eram contadas por gerações, até seu registro por meio da escrita, em suportes

---

<sup>15</sup> Para Barthes, a descrição é “o que separa dois momentos da história” (BARTHES *et al.*, 1972, p. 33). Enquanto a narrativa tem, segundo o autor, dois poderes, “o de distender os signos ao longo da história e o de inserir nestas distorções as expansões imprevisíveis” (p. 24), a descrição é tratada por Genette como a representação de “objetos em sua única existência espacial, fora de qualquer acontecimento e mesmo de qualquer dimensão temporal” (GENETTE, 1972, p. 263).

<sup>16</sup> A cronologia leva em consideração a ordem dos acontecimentos e sua sucessão no tempo.

<sup>17</sup> “‘Peripécia’ é a mutação dos sucessos no contrário, efetuada no modo como dissemos; e esta inversão deve produzir-se, também o dissemos, verossímil e necessariamente.” (ARISTÓTELES, 1973, p. 452).

<sup>18</sup> “O ‘reconhecimento’, como indica o próprio significado da palavra, é a passagem do ignorar ao conhecer, que se faz para a amizade ou inimizade das personagens que estão destinadas para a dita ou para a desdita” (ARISTÓTELES, 1973, p. 452).

<sup>19</sup> “A catástrofe é uma ação perniciososa e dolorosa, como o são as mortes em cena, as dores veementes, os ferimentos e casos semelhantes” (ARISTÓTELES, 1973, p. 453).

diferenciados, narrativas e textos não narrativos foram desenvolvidos pela humanidade. O autor descreve que a sociedade contemporânea “é fortemente gramaticalizada no que se refere ao acúmulo e à transmissão de conhecimentos, mas isso não a impede de produzir e conter narrações em âmbitos muito diversificados” (p. 91). Para ele, as sociedades gramaticalizadas apresentam histórias e textos não narrativos ao mesmo tempo, sendo impossível medir qual deles se sobressai, já que a proporção em que surgem é variável.

Segundo Milton José Pinto (1972, p. 13), as narrativas parecem “ser apenas um sistema conotativo transfrásico, uma mitologia, entre as diversas que se podem misturar para formar um discurso”. Ele destaca que essas histórias possuem caráter “*animista*<sup>20</sup>” (p. 15, grifo do autor) e que os discursos literários têm como característica principal a narrativização, o processo de narrar (p. 16).

Para Barthes, as tramas textuais podem ser analisadas conforme um “modelo hipotético de descrição” (1972, p. 21). De posse de um modelo, é possível perceber que exemplos narrativos se aproximam ou se afastam dele: “[...] e somente ao nível dessas conformidades e diferenças que reencontrará, munida então de um instrumento único de descrição, a pluralidade das narrativas, sua diversidade histórica, geográfica, cultural” (p. 21).

Qualquer que seja o número dos níveis propostos e qualquer definição que se dê, não se pode duvidar de que a narrativa seja uma hierarquia de instâncias. Compreender uma narrativa não é somente seguir o esvaziamento da história, é também reconhecer nela “estágios”, projetar os encaideamentos, horizontais do “fio” narrativo sobre um eixo implicitamente vertical; ler (escutar) uma narrativa não é somente passar de uma palavra a outra, é também passar de um nível a outro (BARTHES *et al.*, 1972, p. 26).

---

<sup>20</sup> Animismo é a “Doutrina dos que consideram a alma como princípio ou causa de todos os fenômenos vitais (normais ou patológicos)”. ANIMISMO. In: DICIONÁRIO Michaelis. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=animismo>>. Acesso em: 5 jan. 2016.

Para Barthes (1972), portanto, a narrativa nunca é uma simples sequência de palavras, frases ou atos de personagens, mas algo que se aproxima do conceito de trama<sup>21</sup>, termo utilizado na literatura em semelhança com sua designação nos trabalhos que envolvem linhas e costuras: urdir, compor um tecido. Assim, o leitor de literatura, ao se aprofundar em um texto, está caminhando, também, no sentido de tramar, urdir e costurar acontecimentos e atos para, assim, compor a leitura e construir a história.

Já Volli chama a atenção para a oposição entre o “eixo dos fatos” e o “eixo da narração” (2007, p. 101). Nas narrativas mais simples, a trama se dá seguindo a sequência cronológica dos acontecimentos; enquanto nas obras mais complexas, o autor joga com a temporalidade e cria histórias em que o roteiro se desenvolve sem que a sequência dos fatos seja linear. Eco (1994) utiliza a mesma proposição para opor enredo e história. “Um texto narrativo pode não ter enredo, mas é impossível que não tenha história ou discurso” (ECO, 1994, p. 42). O enredo, para o autor, realiza-se no entrelaçamento da temporalidade da história, de modo que a trama narrada não se apresente em sequência cronológica. Para Volli (2007, p. 103), o eixo de narração utiliza recursos como os “de expansão e de contração do entrelaçamento, bem como o de inversão cronológica”, com o objetivo de proporcionar ao leitor uma experiência mais prazerosa de leitura, que leve à fruição da narrativa.

As narrativas literárias são nosso interesse nesta pesquisa. Assim, trabalhamos com o entendimento de que as narrativas tratam de histórias com começo, meio e fim, com sucessão de fatos, em que um acontecimento leva a consequências, e estas desencadeiam outros fatos. Porém, esses acontecimentos não são, necessariamente, contados cronologicamente. Um texto que contenha essa estrutura (sucessão de fatos, contados não necessariamente em ordem cronológica) é uma narrativa.

*As crônicas de gelo e fogo*, narrativa que originou os objetos desta pesquisa, são um conjunto de livros no qual se narra uma história fic-

---

<sup>21</sup> “Trama, portanto, não significa reviravoltas inacreditáveis ou suspense em alta tensão e surpresas chocantes. Significa, sim, a seleção necessária de eventos e sua padronização ao longo do tempo. Nesse sentido de composição ou design, toda história tem trama” (MCKEE, 2006, p. 55).

tícia, com personagens fictícios, com acontecimentos que se sucedem e causam novos fatos, mas que são contados de forma não cronológica. Para aprofundar essa análise, é preciso discutir a questão dos gêneros literários e a posição de *As crônicas de gelo e fogo* nas classificações existentes.

## 1.2 Gênero: fantástico, maravilhoso, de fantasia

A definição de gênero literário é um debate extenso e ainda sem conclusões, mas que se aproxima da discussão proposta por esta pesquisa. O gênero é uma forma de agrupar obras literárias que contenham algum grau de semelhança. Ao elencar as características do gênero, podemos verificar se suas peculiaridades são respeitadas quando o texto muda de suporte e em que medida as características do novo meio utilizado influem na manutenção ou não dos atributos que determinam a categoria literária do produto. Os gêneros “são precisamente essas escalas através das quais a obra se relaciona com o universo da literatura” (TODOROV, 2014, p. 12). Todorov aponta, também, que a discussão teórica sobre os gêneros literários deve ser confirmada na prática; caso contrário, indicaria uma “pista falsa” (p. 25). Outro ponto relevante para o autor é que “Deveria ser dito que uma obra manifesta tal gênero, não que ele exista nesta obra” (p. 26).

Para Tomachevski (2013), os gêneros “se caracterizam por um agrupamento de procedimentos ao redor dos procedimentos perceptíveis, que chamamos de traços do gênero” (p. 351). Esses traços organizam a obra e, quando dominantes, facilitam a classificação. Novas publicações, que se relacionam de alguma forma com as antigas, são adicionadas à mesma categoria.

Balogh aponta o período Clássico<sup>22</sup> da história da literatura, em especial o francês, como o que estabelece as concepções de gênero, com

---

<sup>22</sup> O Classicismo literário floresceu no século XVI, na Europa. Uma de suas principais características é o foco na razão, em detrimento dos sentimentos.

regras restritas e hierarquias bem estabelecidas. “A diferenciação taxativa entre os diferentes gêneros praticamente bania o hibridismo e acabou determinando a desapareição da tragicomédia” (BALOGH, 2002, p. 92, grifo da autora). Já o período posterior, o Romantismo<sup>23</sup>, abre-se para o hibridismo, a fim de que características tidas como específicas de um gênero possam ser encontradas também em outro.

Tynianov (2013) enfatiza que não é possível determinar o gênero de uma obra literária sem observar o sistema no qual ela está inserida, destacando o tempo histórico em que a obra foi escrita. “O romance histórico de Tolstói<sup>24</sup> entra em correlação não com o romance histórico de Zagoskin<sup>25</sup>, mas com a prosa que lhe é contemporânea” (TYNIANOV, 2013, p. 146). Tomachevski concorda: “gêneros vivem e se desenvolvem” (2013, p. 352), crescem ou se desagregam, mudam de posição na hierarquia, de elevados a vulgares ou vice-versa. Essa indefinição se dá porque “Sua distinção é sempre histórica, ou seja, justificada unicamente para um tempo dado” (TOMACHEVSKI, 2013, p. 355).

Para Todorov (2014, p. 12), não considerar a existência dos gêneros literários equivale a dizer que as obras não se relacionam umas com as outras, mas permanecem isoladas. Porém, é possível reconhecer ligações entre diversos textos, em termos de estilo e, até mesmo, do espírito do tempo em que foram escritos. No caso de *As crônicas de gelo e fogo*, há referências fortes ao trabalho principal de J. R. R. Tolkien, *Senhor dos Anéis*, algo explicitado por George R. R. Martin em diversas entrevistas<sup>26</sup>. O livro de Tolkien deu origem a um grupo de fãs da trama, que passou a produzir suas próprias histórias seguindo a mesma ambientação proposta pelo autor.

Citando a teoria dos gêneros de Northrop Frye, Todorov afirma que “A literatura é criada a partir da literatura, não a partir da realidade, quer

---

<sup>23</sup> O Romantismo literário predominou entre os séculos XVIII e XIX. O movimento deu mais ênfase às emoções na composição dos textos.

<sup>24</sup> Liev Tolstói é um romancista russo que viveu entre 1828 e 1910. Parte de suas obras manifesta o gênero Realismo, como *Guerra e Paz* e *Ana Kariênina*, que também podem ser considerados romances históricos.

<sup>25</sup> Mikhail Nikolaievitch Zagoskin (1789 – 1852) é um autor russo, contemporâneo a Tolstói. Foi o introdutor do romance histórico, criado pelo escocês Walter Scott, na Rússia.

<sup>26</sup> Também no prefácio do livro *Por dentro da série da HBO Game of Thrones* (MARTIN, 2013, p. 4-5).

seja ela material ou psíquica” (2014, p. 14). Para que um trabalho seja considerado de certo gênero literário, não é necessário que ele “encarne fielmente seu gênero, há apenas uma probabilidade de que isso se dê” (*Ibidem*, p. 26). O autor considera que qualquer obra pode integrar mais de um gênero.

Nosso objeto de estudo, pertencente à saga *As crônicas de gelo e fogo*, pode ser classificado, de acordo com Todorov (2014), como literatura maravilhosa. Para o autor (2014, p. 31), o conceito de fantástico<sup>27</sup> encontra-se na relação entre o que é real e o que é imaginário dentro de um texto literário. Os acontecimentos narrados em obras manifestamente fantásticas “[...] não são suscetíveis de acontecer na vida [...]” (p. 40). A ambiguidade é marcante no gênero fantástico: o sobrenatural toma conta, e a escolha de palavras, pelo autor, leva o leitor a hesitar sobre a realidade do que é narrado. A narrativa maravilhosa, segundo Todorov, acontece quando o sobrenatural é aceito, tanto pelos personagens como pelos leitores (p. 58-60).

Os contos de fadas se encaixam nesse gênero, visto que apresentam situações diferentes — um sono de 100 anos, ratos transformados em lacaios, animais falantes de diversas espécies, poções mágicas e vários tipos de magia — que não causam estranhamento aos personagens e são aceitas pelo leitor como parte integrante da narrativa. Vladimir Propp aponta que os contos maravilhosos são relativamente pobres “em elementos pertencentes à vida real” (PROPP, 2013, p. 281) — a narrativa enfatiza, em grande parte, os elementos mágicos e irrealis — e que “a interpretação sobrenatural de parte do conto é anterior à interpretação racional” (p. 283).

Assim, elementos constantes na narrativa de *As crônicas de gelo e fogo* (como dragões e outros animais sem correspondente no mundo real, magia branda e magia de sangue) fazem com que a narrativa criada

---

<sup>27</sup> Todorov classifica como fantásticas as obras em que algo incerto acontece e há hesitação do leitor: “define-se pela percepção ambígua que tem o próprio leitor dos acontecimentos narrados (TODOROV, 2014, p. 37). Para o autor, o gênero fantástico está exatamente no meio entre dois opostos: o estranho e o maravilhoso (p. 50). Se o leitor admite que os acontecimentos sobrenaturais de um texto podem ser explicados racionalmente, temos o estranho. Se a existência do sobrenatural é tomada como normal, tem-se o maravilhoso (p. 66). O fantástico sempre vai suscitar a dúvida.



por George R. R. Martin manifeste mais características do gênero maravilhoso, tal como Todorov (2014) o descreve. A existência de dragões, por exemplo, é tida como normal pelos personagens da trama, bem como a configuração geográfica do continente Westeros e a duração das estações climáticas, que ultrapassam os três meses fixos do mundo dito real e, na narrativa, podem durar muitos e incertos anos.

Propp (1984) também indica uma característica dos contos maravilhosos: “as partes constituintes de um conto [maravilhoso] podem ser transportadas para outro sem nenhuma alteração” (p. 16). O autor afirma que personagens e situações se repetem. “Isto explica o duplo aspecto do conto maravilhoso: de um lado, sua extraordinária diversidade, seu caráter variegado; de outro, sua uniformidade, não menos extraordinária, e sua repetibilidade” (p. 26). Nos contos analisados por Propp, há dragões, princesas, heróis, magia e outros elementos, além de figuras folclóricas tradicionais russas, que aparecem em mais de uma história. Essa característica colabora com o entendimento da participação de um mesmo personagem em várias tramas surgidas de uma original, mas escritas por diferentes autores.

É importante ressaltar que o livro de Propp, *Morfologia do conto maravilhoso*, publicado em 1928, trata dos contos folclóricos russos como exemplares do gênero maravilhoso. Em um ensaio posterior, o autor ressalta que o nome russo do livro é *Morfologia do conto de magia*, porém, a tradução para o inglês, ao utilizar o termo *maravilhoso*, dá a entender que a obra pesquisa o conto maravilhoso como um gênero completo.

Mas o autor não se propusera estudar todos os tipos deste gênero variado e complexo que é o conto maravilhoso como tal, e examinava somente um tipo, que se diferenciava de todos os demais: precisamente os contos de magia, e assim mesmo, apenas os populares (PROPP, 1984, p. 210).

Todorov (2013) também traz uma característica do gênero maravilhoso que pode ser observada em *As crônicas de gelo e fogo*. No gênero fantástico, para que a dúvida se sobressaia e persista, é necessário que

o narrador seja, também, personagem da trama. Assim, a maior parte dos contos e das histórias fantásticas é narrada em primeira pessoa por alguém acima de qualquer suspeita e que participa dos acontecimentos<sup>28</sup>. Todorov enfatiza que esse recurso é necessário para que o leitor se identifique com o narrador e seja tomado pela dúvida, para que haja a ambiguidade característica do fantástico. Já na literatura maravilhosa, a dúvida não existe: os elementos extraordinários são naturalizados.

Não é por acaso que os contos maravilhosos usam raramente a primeira pessoa (assim, nem as *Mil e uma noites*, nem os contos de Perrault, nem os de Hoffmann, nem “Valtheke”): não precisam disso, seu universo sobrenatural não deve suscitar dúvidas. O fantástico nos coloca diante de um dilema: acreditar ou não? O maravilhoso realiza esta união impossível, propondo ao leitor acreditar sem acreditar verdadeiramente (TODOROV, 2014, p. 91-92).

*As crônicas de gelo e fogo* possuem uma particularidade: a narração se dá em terceira pessoa, mas sob o ponto de vista de alguns personagens. Assim, o narrador é alguém externo aos acontecimentos, mas que conhece a mente do personagem, já que mostra seu ponto de vista e, até mesmo, alguns de seus pensamentos. Mesmo nos momentos em que o personagem focalizado dá vazão ao que pensa — essas partes vêm grafadas em itálico no texto original —, não há abertura para que o narrador seja personagem da trama.

Em oposição às definições de literatura fantástica ou maravilhosa, há o conceito de fantasia. De acordo com *The Encyclopedia of Science Fiction*, a fantasia marca uma narrativa em que a trama não é possível no mundo dito real<sup>29</sup>. Segundo Lykke Guanio-Uluru (2015), a fantasia pode comportar “alegoria, fantasia dark, contos de fadas, tabulações, contos de animais, horror, contos do folclore, ficção científica, ficção sobrenatural, surrealismo e outros” (GUANIO-ULURU, 2015, não paginado). Um

---

<sup>28</sup> Todorov aponta que o discurso do narrador não pode ser contestado como é o do personagem, e que a existência de narradores-personagens pode levar a situações de desconfiança, característica principal do gênero fantástico (TODOROV, 2014, p. 91).

<sup>29</sup> FANTASY. In: *The Encyclopedia of Science Fiction*. Disponível em: <<http://sf-encyclopedia.uk/fe.php?nm=fantasy>>. Acesso em: 27 mai. 2016.

dos termos utilizados na descrição da literatura de fantasia é a coerência interna: se os elementos não reais da história fazem sentido na trama, eles são aceitos. Essa característica é bem próxima ao conceito de maravilhoso de Todorov (2014), no qual os elementos não reais são tratados como comuns pelos personagens.

A oposição entre as definições de fantástico, maravilhoso e fantasia é recente. De acordo com o *Historical Dictionary of Fantasy Literature*, o termo “fantasia” passou a designar um tipo específico de literatura a partir da década de 1970 (STABLEFORD, 2005, p. XXXIX), após o lançamento do livro *O senhor dos anéis*, publicado nos anos 1960. O autor indica que a existência de um gênero de fantasia, que carrega características dos contos folclóricos e dos mitos, tem origem na necessidade de se diferenciar a literatura adulta moderna daquela destinada às crianças. Ele reforça que a literatura de fantasia não deve ser oposta à literatura realista: elementos reais e de fantasia coexistem em harmonia na literatura de fantasia (p. XL).

Nesse sentido, *As crônicas de gelo e fogo* são consideradas literatura de fantasia, já que são destinadas ao público adulto, mas também podem ser classificadas como literatura maravilhosa. As características elencadas nos dois gêneros, e presentes na obra de George R. R. Martin, são determinantes para a verificação da narrativa, quando levada a suportes diferentes do livro original. As especificidades de gênero devem ser mantidas para que os produtos surgidos com base em *As crônicas de gelo e fogo* sejam considerados derivados de sua trama.

Ainda na discussão sobre o gênero maravilhoso e a existência de elementos irrealis no texto de *As crônicas de gelo e fogo*, é preciso pontuar o pacto do autor com o leitor. Para Philippe Lejeune, o *pacto romanescos* [grifo do autor] se estabelece, basicamente, em duas frentes: “[...] *prática patente da não-identidade* (o autor e o personagem não têm o mesmo nome), *atestado de ficcionalidade* (é, em geral, o subtítulo *romance*, na capa ou na folha de rosto que preenche, hoje, essa função)” (LEJEUNE, 2008, p. 27, grifos do autor). *As crônicas de gelo e fogo* cumprem as duas obrigações do pacto romanescos de Lejeune: o narrador não tem nome,

não sendo um dos personagens da trama; e o nome *crônicas*, que faz parte do título da saga, atesta a ficcionalidade.

### 1.3 Adaptação: da literatura para o cinema

A definição de adaptação é necessária para o desenvolvimento desta pesquisa. Trabalhamos com um produto de entretenimento que, após certo sucesso em um suporte inicial, surge em outros meios, que têm linguagens próprias e públicos específicos. Em uma observação superficial, é possível acreditar que a trama original tenha sido adaptada para os novos suportes, a fim de que possa ser consumida seguindo a linguagem do novo meio em que foi inserida.

Porém, a cultura da convergência (ver capítulo seguinte) levanta a possibilidade de as histórias estarem sendo ampliadas ao serem criadas em novos meios. Portanto, é preciso que as características de uma adaptação de obra literária sejam elencadas, assim como as da narrativa transmídia (que também são tratadas no próximo capítulo), para que a análise de *As crônicas de gelo e fogo* e dos produtos originados possibilite perceber em que medida há adaptação e/ou ampliação da narrativa.

*As crônicas de gelo e fogo* foram levadas, a partir de 2011, para a televisão, em formato de série, pela rede de TV a cabo HBO. Cada temporada tem dez episódios de, aproximadamente, 50 minutos de duração, e pretende ser a adaptação de cada um dos volumes impressos da saga. Para analisar a estrutura da narrativa e investigar como a propagação da trama por outros suportes pode ser considerada narrativa transmídia, é preciso observar o conceito de adaptação.

O escritor George R. R. Martin, no prefácio do livro *Por dentro da série da HBO Game of Thrones*, afirma que cada meio tem uma forma diferente de contar a mesma história. “Um filme, um programa de TV, um livro, uma revista em quadrinhos; cada um tem suas forças e fraquezas, coisas que funcionam bem, outras nem tanto, coisas que dificilmente são factíveis. Passar das páginas para a tela nunca é fácil” (MARTIN, 2013, p. 4).

Um romancista conta com técnicas e recursos que não estão disponíveis para os roteiristas: diálogos internos, narradores inconstantes, pontos de vista de primeira e terceira pessoa, *flashbacks* [sic], narrativas expositivas e vários outros. Como romancista, empenho-me em colocar os leitores dentro das mentes dos personagens, deixá-los a par de seus pensamentos, permitir-lhes que vejam o mundo pelos olhos deles. A câmera, no entanto, fica do lado de fora do personagem, e o ponto de vista, então, é necessariamente externo em vez de interno (MARTIN, 2013, p. 4, grifo do autor).

Assim, pode-se acreditar que as ferramentas narrativas de um autor de textos literários são superiores às de um criador de narrativas para cinema ou televisão, já que este último não pode contar com a possibilidade de o espectador entrar na mente dos personagens por completo, embora haja recursos técnicos que aproximem essa necessidade das narrativas audiovisuais, como a câmera subjetiva<sup>30</sup>.

A adaptação de textos literários faz parte da história do cinema desde seus primórdios, como destacam Aumont e Marie (2003) e Andre Bazin (1991). “*L'arroseur arrosé* (Lumière, 1895) adapta uma série cômica publicada anteriormente na imprensa escrita”, apontam Aumont e Marie (2003, p. 11, grifo dos autores). Há informações de que o primeiro livro adaptado para o cinema foi *Trilby*, de Gerald du Mariner, escrito em 1894. Ele deu origem ao filme *Trilby e o pequeno Billee*, em 1895, com poucos segundos de duração<sup>31</sup>. Aumont e Marie (2003) reforçam que, ao contrário dos primeiros anos do cinema, a adaptação de obras literárias para películas passou a não ser bem vista por volta da década de 1920. Essa tendência mudou após a Segunda Guerra Mundial. André Bazin (1991) fala sobre cineastas procurando histórias junto aos romancistas para, em seguida, levá-las ao cinema; por outro lado, há também roman-

---

<sup>30</sup> A câmera subjetiva é um recurso narrativo audiovisual utilizado para que os espectadores acompanhem o ponto de vista de um dos personagens da história, chegando, em alguns casos, a assumir até mesmo os movimentos do personagem.

<sup>31</sup> CORDEIRO, Tiago. Qual foi o primeiro livro a ser adaptado para o cinema? *Mundo Estranho*, 15 ago. 2016. Disponível em: <<http://mundoestranho.abril.com.br/cinema/qual-foi-o-primeiro-livro-a-ser-adaptado-para-o-cinema/>>. Acesso em: 28 jan. 2017.

ces escritos com o objetivo de serem transpostos, posteriormente, para a linguagem cinematográfica.

Aumont e Marie (2003) discutem o conceito de adaptação cinematográfica, trazendo a questão da fidelidade da obra originada à original como um ponto relevante à discussão, sendo, por vezes, avaliador da qualidade do produto posterior.

Adaptação é, em certo sentido, uma noção vaga, pouco teórica, cujo principal objetivo é o de avaliar ou, no melhor dos casos, de descrever e de analisar o processo de transposição de um romance para roteiro e depois para filme: transposição das personagens, dos lugares, das estruturas temporais, da época onde se situa, da seqüência de acontecimentos contados etc. Tal descrição, no mais das vezes avaliadora, permite apreciar o grau de fidelidade da adaptação, ou seja, recensar o número de elementos da obra inicial, conservados no filme (AUMONT; MARIE, 2003, p. 11, 12).

Para Syd Field (2001, p. 174), a adaptação “significa transpor de um meio para outro”, de forma que o produto original corresponda a um segundo por meio de ajustes ou mudanças. “Adaptar um livro para um roteiro significa mudar um (o livro) para outro (o roteiro), e não superpor um ao outro. Não um romance filmado ou uma peça de teatro filmada. São duas formas diferentes” (*Ibidem*, p. 174).

André Bazin defende a adaptação em artigo publicado em 1950. Para ele, as adaptações literárias traziam ganhos para o cinema, por oferecerem “personagens mais complexos e, nas relações entre a forma e o fundo, um rigor e uma sutileza às quais a tela não está acostumada” (BAZIN, 1991, p. 93). O autor acredita que as adaptações mais próximas, mais fiéis às obras originais, dão novo fôlego ao cinema, propiciando o crescimento da sétima arte.

Considerar a adaptação de romances como um exercício preguiçoso com o qual o verdadeiro cinema, o “cinema puro”, não teria nada a ganhar, é, portanto, um contrasenso crítico desmentido por todas as adaptações de valor.

São aquelas que menos se preocupam com a fidelidade em nome de pretensas exigências da tela que traem a um só tempo a literatura e o cinema (BAZIN, 1991, p. 96).

Para Field (2001, p. 175), por outro lado, não é obrigatório ser fiel a uma obra para adaptá-la a um roteiro cinematográfico. Ele afirma que o material original é apenas uma fonte e não deve ser copiado. Assim, a adaptação pode levar ao acréscimo de “personagens, cenas, incidentes e eventos” (p. 176) e também à supressão. Segundo ele, um bom roteiro não deve ser fiel ao original, já que cada produto tem suas particularidades.

De acordo com Robert Stam (2008), a mudança do meio de comunicação já indica que nenhuma adaptação será completamente fiel à obra-base:

A passagem de um meio unicamente verbal, como o romance, para um meio multifacetado, como o filme, que pode jogar não somente com palavras (escritas e faladas), mas ainda com música, efeitos sonoros e imagens fotográficas animadas, explica a pouca probabilidade de uma fidelidade literal, que eu sugeriria qualificar até mesmo como indesejável (STAM, 2008, p. 20).

O autor lembra que um texto literário, assim como pode gerar uma série de leituras, é capaz de originar diferentes adaptações. É possível concluir que cada adaptação é única e, por isso, não deve ser exigida a fidelidade ao material original (STAM, 2008, p. 21).

George R. R. Martin concorda com a impossibilidade da adaptação completa, seja para a televisão ou para o cinema. “Produza uma adaptação cena por cena, linha por linha, e você acabará com algo longo demais, tanto para a TV como para o cinema” (MARTIN, 2013, p. 4). Uma descrição de um salão de castelo com cem lareiras, como é o caso do castelo de Harrenhal, de *As crônicas de gelo e fogo*, funciona na narrativa em texto. Ao levar esse cenário para a televisão ou o cinema, é necessário adaptar as lareiras ao espaço disponível em um estúdio ou set de filmagem, ou usar recursos de computação para criar algo próximo à descrição textual.

Um dos produtores da série *Game of Thrones*, D. B. Weiss, enfatiza, em entrevista a Cogman (2013), que George R. R. Martin não criou apenas uma história com *As crônicas de gelo e fogo*, mas um mundo complexo. Para ele, o objetivo da adaptação da trama para o seriado “[...] sempre será preservar o espírito da série [de livros]: criar episódios que façam os telespectadores se sentirem do mesmo jeito que os livros nos fazem sentir quando os lemos pela primeira vez... e relemos e lemos novamente” (COGMAN, 2013, p. 7).

Stam também chama a atenção para a questão do gênero no cinema e na adaptação. “A arte da adaptação filmica consiste, em parte, na escolha de *quais* convenções de gênero são transponíveis para o novo meio, e *quais* precisam ser descartadas, suplementadas, transcodificadas ou substituídas” (STAM, 2008, p. 23, grifos do autor).

Consideramos, aqui, que a adaptação acontece quando a estrutura narrativa da obra original é mantida naquela derivada. Assim, personagens, ações e situações do texto-base, quando mantidos em outro suporte, indicam que a obra foi adaptada para uma nova mídia. Personagens e situações podem ser suprimidas, estendidas, comprimidas ou mescladas em adaptações. Mas se algo muito diferente do apresentado originalmente acontece em obras geradas, há indício de que tenha sofrido mais do que a simples adaptação.

## 1.4 Convenções de gênero para adaptações

Assim como o pertencimento a um gênero literário é importante para ligar uma obra a suas semelhantes — conectando-a com histórias semelhantes —, a períodos históricos e, ainda, a formas narrativas, também é para que um texto literário seja considerado bem adaptado, levando-se em conta a fidelidade discutida por Aumont e Marie (2003), André Bazin (1991) e Syd Field (2001).

McKee (2006) chama a atenção para a rigidez do gênero de fantasia, em que as regras e o funcionamento do mundo estabelecido pelo autor



da história, uma “‘realidade’ caprichosa” (2006, p. 63) devem ser obedecidas sem possibilidade de falhas ou soluções arbitrárias não conhecidas previamente pelo leitor.

Cada mundo ficcional cria uma cosmologia única e faz suas próprias “regras” de como e por que as coisas acontecem dentro dele. Não importa quão realista ou bizarro o ambiente seja, uma vez que seus princípios causais sejam estabelecidos, eles não podem mudar. Na verdade, de todos os gêneros, Fantasia é o mais rígido e estruturalmente convencional (MCKEE, 2006, p. 78).

Os apontamentos de McKee (2006) se aproximam da definição de literatura maravilhosa de Todorov (2014) e Propp (1984), tanto na rigidez do gênero quanto na questão da coerência interna do ambiente criado pelo autor.

Além de manifestar características do gênero maravilhoso ou de fantasia, a obra de George R. R. Martin tem como aspecto importante a ambientação semelhante ao período feudal da história humana. Em entrevista à revista *Entertainment Week*, publicada em 3 de junho de 2015<sup>32</sup>, Martin diz: “Os livros refletem uma sociedade patriarcal baseada na Idade Média<sup>33</sup>”. Assim, a adaptação de *As crônicas de gelo e fogo* para uma série televisiva e para outros produtos de entretenimento deve levar em conta as convenções de gênero e o costume de demais adaptações que levam o período medieval para produtos audiovisuais. Portanto, a audiência consegue identificar o que Elliott (2011) chama de “sinais do passado<sup>34</sup>” (ELLIOTT, 2011, p. 177). O autor afirma que há convenções acerca da construção de um mundo medieval para o cinema, mas que elas não significam fórmulas rígidas ou padrões estabelecidos, ainda que deem às produções uma forma facilmente reconhecível. Um exemplo dado por Elliott (2011, p. 181) são os filmes de cavalaria que, por déca-

<sup>32</sup> HIBBERD, James. George R. R. Martin explains why there's violence against women on 'Game of Thrones'. *Entertainment Week*, 3 jun. 2015. Disponível em: <<http://ew.com/article/2015/06/03/george-rr-martin-thrones-violence-women/>>. Acesso em: 27 jan. 2017.

<sup>33</sup> No original: “The books reflect a patriarchal society based on the Middle Ages” (Tradução nossa).

<sup>34</sup> No original: “signs of the past” (Tradução nossa).

das, estabeleceram informações seguidas pelos diretores até hoje, visto que a plateia de cinema já se formou tendo se acostumado a elas.

Como exemplos do que chama de “medievalidade”, Elliot apresenta: “[...] o rei adornado com coroa, [...] um cavaleiro em armadura, um monge corpulento com tonsura ou um camponês vestido com roupas de saco [...]”<sup>35</sup> (ELLIOT, 2011, p. 182). Além disso, ele evoca características de direção de produção que retratam desolação, isolamento, grandes misérias em oposição a grandes luxos, florestas e relações inocentes e harmônicas com a natureza, castelos, batalhas e a presença constante da religião (*Ibidem*, p. 182-183).

Assim, além dos elementos mágicos e fantásticos de *As crônicas de gelo e fogo*, os demais produtos analisados nesta pesquisa devem carregar também as características de ambientação que fazem com que o espectador/jogador acredite estar vendo algo em que a atmosfera medieval prevaleça.

\* \* \*

Para a análise dos produtos originários da narrativa de *A dança dos dragões*, quinto livro da saga *As crônicas de gelo e fogo*, partiremos dos personagens com ponto de vista (que possuem capítulos próprios) no livro e de suas ações e relações, de acordo com os procedimentos metodológicos adotados nesta pesquisa, explicitados no terceiro capítulo.

A seguir, apresentamos a discussão sobre o ambiente da convergência de mídias, que possibilitou a ascensão da narrativa transmídia como forma de narrar contemporânea e ampliou o alcance de produtos de entretenimento para diferentes grupos consumidores.

---

<sup>35</sup> No original: “[...] the king adorned with crown, for exemplo, a knight in armor, a tonsured priest, corpulent monk or a peasant in sack-cloth [...]” (Tradução nossa).



## **CAPÍTULO 2**



# EXPANDIR HISTÓRIAS – Narrativas transmídia e cultura da convergência

*“No entanto, Castelo Negro não é Harrenhal. A Patrulha da Noite não é o conselho real. Há uma ferramenta para cada tarefa, e uma tarefa para cada ferramenta.”*

*Twyn Lannister - A tormenta de espadas*

O objetivo deste capítulo é tratar da narrativa transmídia como uma técnica narrativa que teve seu uso ampliado em virtude da emergência de um cenário comunicacional no qual, em um processo semelhante ao que acontece no mundo biológico, as mídias começaram a convergir, e os atores tradicionais do campo midiático passaram a poder desempenhar novas funções ou alterar o modo de exercê-las. Assim, pela metáfora da ecologia de mídias, é possível compreender o advento de um ambiente de mídias diferente, em que os meios tradicionais passam a conviver com novas plataformas, e todos precisam se adaptar ao novo cenário para que sua sobrevivência seja garantida. Quando a convergência de mídias entra em cena, a narrativa transmídia passa a ter uma importância maior no cenário da comunicação. Assim, para verificar se a trama de *A dança dos dragões* é adaptada para produtos originários, em suportes diferenciados, ou se são utilizados elementos que expandem o universo ficcional, é preciso que o cenário da convergência seja apreciado.

Com essa perspectiva, observam-se as características da convergência de mídias, sob a abordagem da ecologia de mídias, e as principais mudanças trazidas por ela à cena da comunicação, com destaque para as transmutações impostas à indústria do entretenimento. A perspectiva ecológica entende que o surgimento de novas tecnologias da comuni-

cação possibilitou a ampliação da participação do público, algo que se reflete na construção de produtos de entretenimento.

Ainda que, em um primeiro momento, a discussão sobre a ecologia de mídias e sobre a convergência aparente não ter conexão com nosso objeto de estudos, é importante ressaltar que a coevolução das mídias e a convergência aproximam a narrativa transmídia da discussão sobre adaptação de textos literários para suportes audiovisuais. Portanto, a vinculação do objeto desta pesquisa tanto à ecologia de mídias quanto à convergência se dá, especial e diretamente, por meio do processo de evolução que possibilita a ampliação do uso da narrativa transmídia no entretenimento.

Dessa forma, as histórias que antes eram contadas em apenas um suporte passam a ser levadas a outros, com o objetivo de ampliar o público e a experiência do espectador/leitor. Além da produção de conteúdo adicional às tramas já conhecidas e admiradas pelo público, na cultura da convergência, a distribuição também é facilitada. A audiência pode se encontrar, mesmo que virtualmente, para debater, criar e propagar novas histórias sobre um mesmo universo narrativo.

Para Jenkins (2009), os universos narrativos são a principal característica da narrativa transmídia, sendo importantes também para as adaptações a novas linguagens midiáticas. Com eles, um autor é capaz de expandir sua história e explorar novos formatos para o desenvolvimento de tramas e/ou de personagens. Tão relevante para as narrativas da era da convergência quanto os universos narrativos é a serialidade de produtos do entretenimento. Os três produtos do mundo de *As crônicas de gelo e fogo* que analisamos nesta pesquisa são seriados. Tanto os universos narrativos como a ficção seriada servem de cenário para a ampliação das narrativas de entretenimento e para a fidelização do público.

## 2.1 Ecologia de mídias

De acordo com Jenkins (2009), a narrativa transmídia é o modo contemporâneo de narrar. Mesmo que seja possível verificar a transmídia em situações anteriores à era do digital, é plausível afirmar que a ascensão dessa forma de contar histórias se tornou mais viável com a convergência de mídias. Assim, para caracterizar a narrativa transmídia e analisar como o livro *A dança dos dragões* pode empregar estratégias de ampliação da narrativa ao ser levado a novos suportes, é importante conhecer o cenário midiático que permitiu a convergência de mídias e a cultura da convergência.

O entendimento da convergência midiática é facilitado quando observado pela perspectiva da ecologia de mídias, que não é uma teoria do campo da comunicação, mas uma forma de olhar a correlação entre os meios, compartilhada por diversos pesquisadores. Essa abordagem, concebida como uma metáfora biológica, defende que, no ambiente midiático, novos meios surgem e forçam os antigos e já estabelecidos a se adaptarem a um novo cenário, para que continuem a existir. Além disso, o meio novo também é modificado, já que precisa se utilizar de características de mídias consolidadas a fim de ser melhor compreendido pelos usuários e, assim, conquistar seu espaço no ambiente midiático. Quem não se adapta, desaparece. Scolari (2015) considera a proposta teórica da ecologia de mídias generalista e, por isso, mais adequada para se analisar o cenário dos meios na atualidade:

[...] a ecologia dos meios não se concentra em nenhum meio em especial — é teoria *transmídia* em todos os seus efeitos — e nem a um período de tempo limitado: sua reflexão começa com a aparição da linguagem, segue com a transição da oralidade para a escrita, chega até nossos agitados dias de vida digital e em algumas ocasiões não se renuncia a delinear cenários futuros<sup>36</sup> (SCOLARI, 2015, p. 19, grifo do autor).

---

<sup>36</sup> “[...] la ecología de los medios no se concentra en ningún medio en especial — es una teoría *transmedia* a todos los efectos — ni a un período de tiempo limitado: su reflexión comienza con la aparición del lenguaje, sigue con la transición de la oralidad a la escritura, llega hasta nuestros agitados días de vida digital y en algunas ocasiones no renuncia a delinear escenarios futuros” (Tradução nossa).



Marshall McLuhan (MCLUHAN; NORDEN, 2015) — considerado por Scolari (2015) um dos pais da abordagem ecológica de mídias —, em entrevista à revista *Playboy*, em 1961, aponta as três inovações tecnológicas tidas, por ele, como básicas para entender a mídia: 1) a invenção do alfabeto fonético; 2) a invenção da imprensa, no século XVI; e 3) a invenção do telégrafo, que marcou o início da revolução eletrônica. O autor enfatiza a invenção da prensa como uma grande revolução tecnológica.

A tipografia, ao produzir a primeira mercadoria uniformemente repetida, também criou Henry Ford, a primeira linha de montagem e a primeira produção em massa. A prensa de tipos móveis foi arquétipo e protótipo de todo o desenvolvimento industrial subsequente. Sem a alfabetização fonética e a imprensa, o industrialismo moderno não seria possível<sup>37</sup> (MCLUHAN; NORDEN, 2015, p. 100).

Fidler (1998, p. 121) tem uma leitura semelhante à de McLuhan em relação às revoluções que propiciaram o desenvolvimento da mídia, indicando: o aparecimento da linguagem falada; o surgimento da linguagem escrita — aqui, inclusa a invenção da prensa de Gutemberg —; e a emergência da linguagem digital, considerada um grande agente de mudanças.

A perspectiva da ecologia de mídias, conforme enfatizado por Scolari (2015), inicia sua reflexão com o surgimento da linguagem humana, passando pela criação da linguagem alfabética, sendo esta potencializada com a invenção da prensa por Gutemberg. Segundo Fidler (1998, p. 97), a possibilidade de transcrição da linguagem falada para uma grafada por sinais trouxe grandes transformações ao ambiente comunicacional. Em sua investigação sobre o ecossistema midiático, o autor considera que as linguagens falada e escrita se destacam entre as demais tecnologias de comunicação, levando ao avanço da sociedade. Para Castells (2000), o alfabeto permitiu a criação de um estado mental, a “mente alfabética”

---

<sup>37</sup> “La tipografía, al producir la primera mercancía uniformemente repetida, también creó a Henry Ford, la primera línea de montaje y la primera producción en masa. Sin la alfabetización fonética y la imprenta, el industrialismo moderno no sería posible” (Tradução nossa).

(p. 353), fundamental ao acúmulo de conhecimentos e, muito tempo depois, para que chegássemos à pluralidade de canais midiáticos.

As formas novas não matam as antigas ou originais. Todas habitam o mesmo espaço e seguem se expandindo ou se adaptando à nova configuração do ambiente midiático. A transformação dos meios faz sentido apenas em uma perspectiva de ecologia de mídias. Fidler (1998, p. 46-47) avalia que, apesar de atualmente a prensa de Gutemberg parecer uma revolução, à época de seu surgimento, foi necessário que os tipos imitassem as formas de letras comuns, e que o formato dos documentos impressos fosse próximo ao que se fazia até então — à mão —, para que não houvesse estranhamento por parte do público. Essa adequação da nova tecnologia ao que já existia anteriormente é uma das características apontadas pela ecologia das mídias como necessárias para que a novidade tecnológica também se adeque ao ambiente já estabelecido. Assim, novos e antigos meios passam por transformações ao mesmo tempo, reforçando a ideia da metáfora biológica. O autor conclui que os meios novos que apresentam vínculos com tecnologias já estabelecidas têm mais chances de serem aceitos pelo público consumidor. Levinson (2015) concorda. Para ele, a possibilidade de sobrevivência de um novo meio está diretamente ligada a sua proximidade com o ambiente pré-tecnológico da comunicação humana. “Esses meios sobrevivem, pois, sem sofrer demasiadas alterações, enquanto outros contemporâneos e até mesmo sucessores continuam a se transformar e a evoluir mais drasticamente<sup>38</sup>” (LEVINSON, 2015, p. 296).

Segundo Vizer e Carvalho (2013, p. 49-50), o paradigma ecológico surge como uma ruptura em relação à tradição dos estudos dos meios, que tratava a relação entre atos naturais e sociais como algo simples, e não como um processo complexo, com múltiplos elementos e atores. A ecologia dos meios amplia a visão sobre os atos e as realidades comunicacionais, que são tomados como um conjunto complexo de elementos e atores, sempre em processos de inter-relação. Essa abordagem implica o estudo do ambiente comunicacional, em sua estrutura, seu conteúdo

---

<sup>38</sup> “Estos medios sobreviven, pues, sin sufrir demasiada alteración, mientras otros coetáneos e incluso sucesores continúan transformándose y evolucionando más drásticamente” (Tradução nossa).

e seu impacto, já que as tecnologias da comunicação “geram ambientes que afetam os sujeitos que as utilizam<sup>39</sup>” (SCOLARI, 2015, p. 41).

Shirky (2011) também traz à tona a relação entre os meios em inter-relação, apontando como o desenvolvimento tecnológico afeta o ambiente da comunicação e, ainda, a vida em comunidade, com consequências sociais e econômicas para o conjunto de indivíduos:

Quando a imprensa baixou o custo de fazer e possuir livros, isso aumentou enormemente o número de pessoas que podiam ler qualquer livro, bem como o número de livros que um cidadão alfabetizado poderia ler em sua vida. A difusão do telégrafo levou as notícias internacionais para muitos jornais, fato que gerou muita reclamação [...], mas o baixo custo de saber coisas sobre o mundo inteiro afetou não apenas o que as pessoas sabiam, mas também seu comportamento. A primeira grande onda de globalização moderna foi conduzida em parte pela redução de custos no repasse da informação possibilitada pelo telégrafo. Hoje, a internet está reduzindo o custo de transmitir não só palavras, como também imagens, vídeo, voz, dados brutos e tudo mais que possa ser digitalizado, uma mudança nos custos equivalente à do telégrafo e da tipografia (SHIRKY, 2011, p. 127).

Não obstante, os meios também podem ser considerados espécies desse ecossistema, pois o surgimento de uma nova mídia abala o ambiente e faz com que as mídias ali existentes necessitem se adaptar: um meio afeta e é afetado por outros (SCOLARI, 2015, p. 42-44). Pela perspectiva teórica da ecologia de mídias, o paradigma em que um meio novo substitui outro, mais antigo, não faz sentido. Ambos os grupos se comportam como em um bioma, no qual a entrada de um novo integrante faz com que todos os presentes se adaptem à nova realidade.

Um exemplo de meio que reconfigurou o ambiente midiático é a televisão. Castells (2000) afirma que seu surgimento provocou a adaptação de outros meios:

---

<sup>39</sup> “[...] generan ambientes que afectan a los sujetos que las utilizan” (Tradução nossa).

O rádio perdeu sua centralidade, mas ganhou penetrabilidade e flexibilidade, adaptando modalidades e temas ao ritmo da vida cotidiana das pessoas. Filmes foram adaptados para atender às audiências televisivas, com exceção da arte subsumida pelo governo e espetáculos de efeitos especiais das grandes telas. Jornais e revistas especializaram-se no aprofundamento de conteúdos ou enfoque de sua audiência, apesar de se manter atentos no fornecimento de informações estratégicas ao meio televisivo dominante. Quanto aos livros, estes continuaram sendo livros, embora o desenho inconsciente atrás de muitos deles fosse tornar-se roteiro de TV; as listas de best-sellers logo ficaram repletas de títulos referentes a personagens de TV ou a temas por elas popularizados (CASTELLS, 2000, p. 355-356, grifo do autor).

Após a televisão, novos produtos midiáticos surgiram e introduziram mudanças no ambiente comunicacional. Na década de 1980, o videocassete trouxe poder para os consumidores que, de posse do aparelho, podiam gravar programas e assisti-los quando quisessem. As câmeras filmadoras manuais permitiram que produções caseiras em vídeo fossem experimentadas — a linguagem televisiva podia, então, ser vivenciada pelo público. A diversidade de canais emissores de TV e a transmissão a cabo possibilitaram o surgimento de novos conteúdos, que nasceram já adequados a públicos diferentes.

Para Kerckhove (1997), a convergência entre a televisão e o computador, que ele então vislumbrava, abriria uma possibilidade “[...] sem precedentes: a de ligar indivíduos com as suas necessidades pessoais a mentes coletivas” (KERCKHOVE, 1997, p. 89). Segundo o autor, “É útil que se compreenda o desenvolvimento dos computadores não em oposição à televisão, mas na sua continuidade” (p. 89), já que ele previa que a televisão, mídia dominante nos anos de 1990, seria absorvida pelo computador, e não substituída por ele.

Carvalho e Barichello (2013) também apontam que a televisão não foi substituída por meios contemporâneos, como os *smartphones* ou os *tablets*, mesmo que a forma como é consumida pelo público tenha sofrido alterações. Em consonância com a colocação das autoras, Scolari

(2013c) afirma que é preciso tratar da ecologia de mídias sem esquecer o conceito de evolução dos meios, que “se encarregaria das evoluções ao longo do tempo<sup>40</sup>” (SCOLARI, 2013c, p. 36). O que Kerckhove (1997) sugeria como visão de futuro é algo que podemos ver atualmente: são dois ou mais meios trabalhando em conjunto, tal como Jenkins aponta: “[...] cooperação entre múltiplos mercados midiáticos” (JENKINS, 2009, p. 29), proporcionando novas experiências para o público consumidor.

Carvalho e Barichello (2013) ressaltam que a perspectiva da ecologia de mídias “abre espaço para estudos que reflitam sobre as características que se sobressaem ou perdem importância no ecossistema midiático” (CARVALHO; BARICHELLO, 2013, p. 63). Assim, sob a abordagem da ecologia de mídias, é possível compreender como alguns acontecimentos da história da mídia reconfiguraram o cenário da comunicação. Kerckhove (1997, p. 263) chama a atenção para o papel do telégrafo no desenvolvimento da tecnologia que culminou nos computadores. O Código Morse, criado em 1835 por Samuel Morse, o inventor do telégrafo elétrico<sup>41</sup>, consiste em apenas três sinais — um curto, um longo e a ausência do sinal — que, combinados, representam o alfabeto, os numerais e os sinais de pontuação. A linguagem do telégrafo permitiu a difusão de textos a longa distância. Em seguida, a passagem de três códigos para uma estrutura binária viabilizou a flexibilidade necessária para o surgimento da linguagem dos computadores.

Segundo Castells (2000), a hibridização da mídia de massa com a comunicação mediada por computador, utilizando meios diferentes — cada um explorando sua capacidade de interação com o usuário —, apontava o caminho para a personalização dos conteúdos e da participação do público. Ele reconhece que a pluralidade de mídias, em especial o uso do computador, traz transformações para o cenário midiático, embora, naquele momento (início dos anos 2000), o autor não indicasse quais seriam essas mudanças. Porém, ele resalta que “Os novos meios de comunicação eletrônica não divergem das culturas tradicio-

---

<sup>40</sup> “se encargaría de las transformaciones a lo largo del tiempo” (Tradução nossa).

<sup>41</sup> CÓDIGO MORSE. In: WIKIPÉDIA – A enciclopédia livre. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo\\_Morse](https://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_Morse)>. Acesso em: 3 jun. 2016.

nais: absorvem-nas” (CASTELLS, 2000, p. 392), e afirma ainda que “[...] talvez a característica mais importante da multimídia<sup>42</sup> seja que ela capta em seu domínio a maioria das expressões culturais em sua diversidade” (*Ibidem*, p. 394, grifos do autor).

O desenvolvimento de novos meios de comunicação, após a entrada em cena dos computadores, é chamado por Fidler (1998) de “mídiamorfose”, uma metamorfose na qual novos meios surgem conforme acontecem mudanças nos meios antigos. As mídias evoluem, segundo o autor, por novas necessidades sociais, por pressões do poder político e/ou por inovações tecnológicas. Ele pontua que a mudança no campo das mídias é tão rápida, na atualidade, que fica difícil percebê-la enquanto acontece, já que “a sociedade e os sistemas de comunicação humana mudaram juntos e, em muitos casos, de maneiras inesperadas<sup>43</sup>” (FIDLER, 1998, p. 36), e continuarão mudando, com mais novidades surgindo ao mesmo tempo, mantendo, sempre, vínculos com o passado (*Ibidem*, p. 49). Isso porque, para o estudioso, é preciso existir familiaridade a fim de que o público consumidor acolha uma nova tecnologia midiática. Por exemplo, a fotografia adotou a forma da pintura; o cinema trouxe muito dos espetáculos de *vauleville*<sup>44</sup>; o rádio buscou a estrutura de concertos; a televisão, em seu início, podia ser considerada um rádio com imagens; os livros impressos buscaram repetir a caligrafia da escrita manual e a forma do livro pré-prensa.

Fidler (1998, p. 58) aponta que a mídiamorfose pode ser explicada por três conceitos: coevolução, convergência e complexidade. Por coevolução, o autor entende o desenvolvimento de novas mídias in-

---

<sup>42</sup> De acordo com Ramón Salaverría (2014), a multimídia envolve a utilização de multiplataformas, quando meios diferentes são ativados para que se consiga um melhor resultado com o conjunto deles; da polivalência, quando um mesmo indivíduo é capaz de produzir um discurso utilizando-se de diferentes dispositivos para a construção de um conteúdo mais rico, agregando em suas capacidades técnicas o que, antes, era desempenhado por pessoas diferentes; e da combinação de linguagens ou de formatos, fazendo com que uma mesma informação seja transmitida simultaneamente por meios diversos em uma mesma plataforma. Assim, para o autor, a multimídia combina “*pelo menos dois tipos de linguagem em apenas uma mensagem*” (SALAVERRÍA, 2014, p. 39, grifos do autor).

<sup>43</sup> “[...] la sociedad y los sistemas de comunicación humana cambiarán juntos y en muchos casos de maneras inesperadas”. (Tradução nossa).

<sup>44</sup> “Note-se que aquilo a que os americanos chamam “*vaudeville*” é um espetáculo composto por seqüências curtas e variadas: ao malabarista sucede um cantor, depois vêm domesticadores de animais ou cósmicos (ESQUENAZI, 2011, p. 19).

fluenciando a evolução das antigas. O foco é a existência dos meios em conjunto, e não isoladamente. Assim, a metáfora biológica faz sentido: o surgimento de um novo membro de um ecossistema não leva à morte imediata de outro, mas força os presentes anteriormente a se adaptarem. Se um meio não se adequa à nova situação do ambiente, é possível que perca espaço e até desapareça. Scolari (2013c, p. 36) acrescenta que a coevolução deve ser vista de duas formas: entre os meios (observando as relações entre dois ou mais meios; por exemplo, a televisão, atualmente, vista a partir da navegação via internet, da experiência da segunda tela<sup>45</sup> e, ainda, dos jogos de videogame); e entre os meios e os sujeitos (observando como as diferentes mídias se relacionam com produtores e consumidores de conteúdo ao longo do tempo, moldando-se uns aos outros).

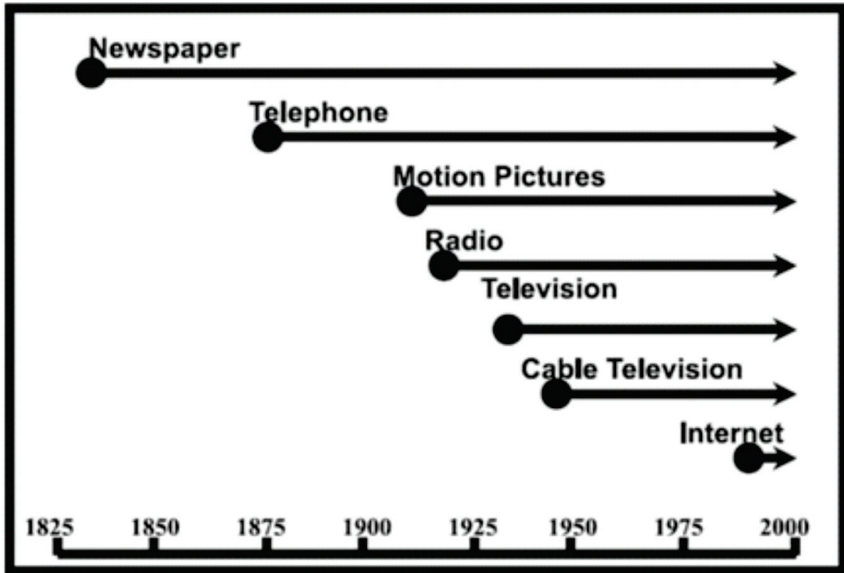
A convergência, segundo Fidler (1998), é a união de diversas mídias e tecnologias, não somente em meio digital. Trata-se de uma estratégia de sobrevivência em um ambiente em mutação, que não provoca o desaparecimento de meios ou a sua diminuição, mas se apresenta como essencial ao processo evolutivo das mídias. “[...] as formas dos meios que existem hoje, na verdade, são resultado de inúmeras convergências em menor escala, que aconteceram frequentemente ao longo do tempo<sup>46</sup>” (FIDLER, 1998, p. 63). Scolari (2013a) apresenta uma linha do tempo em que se pode visualizar a evolução paralela de diversas plataformas de mídia. Por ela, verifica-se que o surgimento de um novo meio não inviabilizou um já existente, mas que ambos continuam a evoluir.

---

<sup>45</sup> O fenômeno da segunda tela acontece quando o espectador utiliza um dispositivo principal (em especial, a televisão, mas pode ser também o rádio ou o cinema) e outro dispositivo eletrônico, como um *smartphone* ou um *tablet*, para interagir com o produto consumido. A segunda tela propicia que conteúdos circulem mais facilmente e oferece ao espectador mais possibilidades de interação com o que é apresentado.

<sup>46</sup> “[...] las formas de los medios que existen hoy, en realidad, son el resultado de innumerables convergencias a escala menor, que se han dado frecuentemente a lo largo del tiempo” (Tradução nossa).

Figura 1 – Linha de coevolução de mídias



Fonte: SCOLARI, 2013a, p. 1421.

Para Jenkins (2009), os meios de comunicação persistem “como camadas dentro de um estrato de entretenimento e informação” (JENKINS, 2009, p. 41), enquanto as tecnologias de distribuição de informações morrem quando surgem outras ferramentas mais tecnológicas e que cumprem o mesmo papel. Como exemplo de tecnologias de distribuição, o autor cita os CDs e as fitas cassete, que se tornaram obsoletas e foram substituídas. Dessa forma, o autor confirma a visão de Scolari (2013a) sobre a coevolução dos meios, como explicitada na Figura 1. Jenkins reforça: “Os velhos meios de comunicação não estão sendo substituídos. Mais propriamente, suas funções e status estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias” (*Ibidem*, p. 41-42). Ele lembra, ainda, que “a convergência refere-se a um processo, não a um ponto final” (*Ibidem*, p. 43).

No tocante à complexidade, Fidler (1998) enfatiza que o caos é necessário para que surjam novas ideias e para que o ambiente se transforme. O caos favorece a complexidade, que, segundo o autor, é fun-



damental à organização dos meios em um ambiente e ao surgimento de novas mídias. Isso porque a comunicação é um sistema complexo, em que seus elementos podem se adaptar a novas situações de pressão, interna ou externa.

Bolter e Grusin (2000) chamam a atenção para o processo que denominam remediação, em que uma mídia utiliza características de outra, já estabelecida, para se apresentar mais palatável aos usuários. Os autores detectam, ainda, dois tipos diferentes de ação da mídia, em sua relação com o usuário: a imediação e a hipermediação. Na hipermediação, o meio é ressaltado e aparece com ênfase para o usuário, que tem consciência da mídia e da frequência com que esta se mostra, tendo florescido com o relacionamento entre a televisão e as tecnologias computacionais, com a utilização conjunta de textos, imagens, sons, vídeos e quaisquer outros elementos midiáticos que possam ser combinados em um suporte. “A lógica da hipermediação multiplica os signos da mediação e, assim, tenta reproduzir as ricas sensações da experiência humana”<sup>47</sup> (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 34).

Por imediação, Bolter e Grusin (2000) entendem o processo de tornar as interfaces<sup>48</sup> transparentes no uso das mídias. Assim, o usuário mergulha no contato com o produto midiático sem se atentar àquilo que o forma, por exemplo, ao ler um livro sem ter que, a cada momento, perceber que segura um objeto, que passa páginas, que há número de paginação e que uma tinta gráfica marcou o papel. O leitor está apenas interessado em decifrar os símbolos que contam uma história.

Um exemplo de remediação, apontado por Scolari (2004), é a interface gráfica dos computadores, lançada pela Apple<sup>49</sup>, em 1984, com base em uma mesa de trabalho de um escritório. Assim, a máquina aproxi-

---

<sup>47</sup> “The logic of hypermediacy multiplies the signs of mediation and in this way tries to reproduce the rich sensorium of human experience” (Tradução nossa).

<sup>48</sup> Para Scolari (2004), interface é “uma espécie de *conceito guarda-chuva*, suscetível a inúmeras interpretações” (p. 39, grifo do autor). “[...] una especie de *concepto-paraguas* susceptible de innumerables interpretaciones” (Tradução nossa). Ele considera (p. 44) que não há uma definição única para o termo, já que ele se encaixa em diversas situações em que há troca de informações. Assim, o autor prefere trabalhar com a noção de “metáfora da interface”, em vez de procurar fixar uma delimitação.

<sup>49</sup> Empresa norte-americana de desenvolvimento e venda de produtos eletrônicos e computadores.

mava sua linguagem visual da memória dos usuários relativa ao trabalho cotidiano, metamorfoseando um artefato antigo em um novo. Essa interface, aliada a outros fatores de desenvolvimento tecnológico, fez com que o primeiro *Macintosh* fosse apoderado pelo público e modificasse a forma como os outros tipos de computadores seriam desenvolvidos a partir de então. Na imediação, o usuário sabe que há uma mídia por trás de um produto, porém, tudo é trabalhado de modo que a interface apareça minimamente. Martino (2014) enfatiza que a imediação não é um fenômeno novo ou apenas pertencente à era do digital: a perspectiva, surgida com a pintura renascentista, é “uma tentativa de tornar o suporte — isto é, a tela — invisível, para ressaltar o conteúdo, isto é, a imagem” (MARTINO, 2014, p. 222).

A remediação — “a representação de um meio em outro”<sup>50</sup> (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 45) — é importante tanto para a imediação como para a hipermediação. Ela não nasceu com o digital, como os autores fazem questão de reforçar (p. 11), mas se torna mais evidente nesse meio, pois há pluralidade de mídias no ecossistema permeado por ele: “a remediação é uma característica definidora da nova mídia digital”<sup>51</sup> (*Ibidem*, p. 11). Para os autores, “um meio, em nossa cultura, nunca pode operar isolado, porque deve estar em relações de respeito e rivalidade com outras mídias”<sup>52</sup> (*Ibidem*, p. 65). A mídia digital amplia a sua capacidade de remediar “praticamente todos os elementos de mídias anteriores, transformando igualmente a experiência que se tem dessas mídias a partir de um duplo processo de *aproximação e distanciamento*”<sup>53</sup> (MARTINO, 2014, p. 223, grifos do autor).

Segundo Cádima (2014, p. 29), o conceito de remediação é um dos principais para se pensar a evolução das mídias no mundo contemporâneo, por ter funcionado como um “catalisador do repensar da migração para o digital” (p. 47).

---

<sup>50</sup> “[...] the representation of one medium in another [...]” (Tradução nossa).

<sup>51</sup> “[...] remediation is a defining characteristic of the new digital media” (Tradução nossa).

<sup>52</sup> “A medium in our culture can never operate in isolation, because it must enter into relationships of respect and rivalry with other media” (Tradução nossa).

<sup>53</sup> Para Martino, a aproximação se dá porque, com a *web*, é possível acessar vários tipos de conteúdo a partir de qualquer lugar com conexão à rede. Já o distanciamento acontece devido ao suporte original ser deslocado durante o processo da remediação (MARTINO, 2014, p. 223).

A natureza dos novos media integraria assim a dimensão de remediação, como se existisse aqui um efeito de definitiva superação do velho pelo novo, com a própria diluição dos sinais dessa mutação. Esse seria o efeito elidido no próprio processo de conversão, isto é, o efeito de iludir a presença dos traços de um media face a sua “remediação” (CÁDIMA, 2014, p. 29)<sup>54</sup>.

A perspectiva da remediação é compatível com a descrição proposta por McLuhan acerca das mídias em geral: “[...] o “conteúdo” de um meio ou veículo é sempre outro meio ou veículo. O conteúdo da escrita é a fala, assim como a palavra escrita é o conteúdo da imprensa e a palavra impressa é o conteúdo do telégrafo” (MCLUHAN, 1969, p. 22). O processo de remediação acontece quando um novo meio precisa se adaptar ao ambiente e busca características de outros já estabelecidos, para que seja melhor apreendido pelos usuários. A remediação também ocorre quando um meio antigo precisa se atualizar frente às inovações estabelecidas no ambiente. Esse intercâmbio de características entre os meios em um mesmo ambiente leva à convergência de mídias. Conforme salienta Jenkins: “[...] o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas” (JENKINS, 2009, p. 33).

A evolução dos meios, como retratada pela abordagem da ecologia de mídias, apresenta-se como um indicativo para as mudanças na forma de produção de produtos do entretenimento. As *crônicas de gelo e fogo*, como já afirmou seu autor, George R. R. Martin (COGMAN, 2013), foram elaboradas apenas para o suporte em papel. Mesmo assim, o texto original foi levado a outros suportes, com a anuência do escritor e, até mesmo, sua participação em alguns dos projetos. Martin é produtor executivo da série de TV *Game of Thrones*, sendo também roteirista de episódios das quatro primeiras temporadas exibidas. A existência de uma mesma história em várias plataformas de mídia é ampliada a partir das mudanças do ambiente comunicacional, em especial quando se observa

---

<sup>54</sup> Opta-se, neste trabalho, por manter a grafia original dos textos em português editados e publicados em Portugal.

as características da narrativa original sendo levadas para os novos suportes, tal como apontado por Fidler (1998) e Bolter & Grusin (2000).

## 2.2 Convergência de mídias e cultura da convergência

O ambiente em que várias mídias coabitam e coevoluem — explicado pela abordagem da ecologia de mídias — é propício ao cenário da convergência midiática, originado após a chegada da internet no campo dos meios. Steiner (2014) aponta que as “tecnologias eletromagnéticas” (p. 409), de que falava McLuhan, alterariam o ambiente da percepção humana: “A experiência deixa de se apresentar, serialmente, em padrões atomizados ou lineares de sucessão causal, mas aparece em ‘campos’ ou termos de interação [sic] simultânea” (STEINER, 2014, p. 409). Scolari (2013c, p. 34) sugere que, onde McLuhan fala de “eletromagnético”, deve-se trocar a palavra por “digital”; onde grafa-se “televisão”, substituir por “www”, para que se perceba a atualidade dos estudos do pesquisador canadense. Assim, o comentário de Steiner (2014), escrito na década de 1960, cabe para o mundo atual, entremeado pelo digital: os padrões de aprendizagem, de obtenção de conhecimento ou de absorção de narrativas têm nova perspectiva, que inclui a quebra da constante linearidade e o surgimento da possibilidade de leituras e tramas simultâneas, em rede. A nova cultura de comunicação, desenvolvida a partir do início do processo de convergência, propiciou que novas formas de produção e distribuição de informações surgissem. É nesse cenário que o entretenimento alcança uma nova dimensão e que seus produtos passam a ser explorados em meios diferentes dos originais.

O conceito de convergência foi desenvolvido na década de 1970 e é utilizado por Henry Jenkins (2009) para designar a forma como os meios reagem à internet, sendo o processo que “envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação” (JENKINS, 2009, p. 44). Refere-se:

[...] ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2009, p. 29).

Há uma multiplicidade de canais, que não se sobrepõem, mas interagem de maneiras complexas. Para Cádima (2014), os processos de convergência midiática tiveram início a partir da segunda metade dos anos 1990, levando à integração de conteúdos. Segundo Vizer e Carvalho (2013), a convergência gera “[...] nosso panóptico digital do século XXI, já que sem ela a possibilidade de articular múltiplos dispositivos diferentes de observação, registro, memória, difusão e intercâmbio de dados e informações não teria sido possível<sup>55</sup>” (VIZER; CARVALHO, 2013, p. 49). Já Carvalho e Barichello (2013) apontam a convergência como:

[...] um processo que altera a relação entre meios existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos, assim como a lógica de funcionamento da indústria midiática e o modo como os consumidores processam informações e entretenimento, relacionam-se com as organizações da mídia e como estas reagem a públicos cada vez mais participativos. (CARVALHO; BARICHELLO, 2013, p. 68).

Martino (2014, p. 35) também enfatiza o papel dos indivíduos na convergência, já que as conexões entre as plataformas de mídia são feitas pelo público. Jenkins (2009, p. 41) aponta que um meio se consolida no ambiente midiático quando satisfaz alguma demanda dos espectadores. O panorama da convergência midiática amplia a capacidade das mídias de produzir e distribuir conteúdos entre várias plataformas e, também, potencializa a interação entre mídia e audiência. O público faz parte da circulação, já que migra de uma mídia a outra com desenvoltura, buscando aquela que melhor complemente suas demandas naquele momento.

---

<sup>55</sup> “[...] nuestro panóptico digital del siglo XXI, ya que sin ella la posibilidad de articular múltiples dispositivos diferentes de observación, registro, memoria, difusión e intercambio de datos e informaciones no hubiera sido posible [...]” (Tradução nossa).

De acordo com Jenkins, essa nova forma de trabalhar conteúdos midiáticos “[...] altera a lógica pela qual a indústria midiática opera [...]” (JENKINS, 2009, p. 43). Assim, a convergência de mídias é dependente da participação ativa do público consumidor e “[...] consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando” (*Ibidem*, p. 29). Para Martino (2002, p. 36-37), há convergência quando o público se apropria das mensagens da grande mídia e as reconstrói em conjunto com outras pessoas ou grupos, ou mesmo nas redes sociais<sup>56</sup> digitais. O novo papel ativo do público é uma característica da cultura da convergência.

Pretende-se, aqui, estudar um tipo de narrativa — a transmídia — que se tornou mais comum com o desenvolvimento da “cultura da convergência” (JENKINS, 2009; JENKIN *et al.*, 2014), em que há variadas plataformas de mídia, por onde circulam um grande fluxo de conteúdos diversos. Jenkins reforça que a cultura da convergência não é apenas um movimento de mudança tecnológica, mas uma transmutação de cultura, já que é necessária e radical a participação dos consumidores nesse processo, individualmente ou em suas “interações sociais” (2009, p. 30). Shirky concorda, lembrando que “Participar é agir como se sua presença importasse, como se, quando você vê ou ouve algo, sua resposta fizesse parte do evento (SHIRKY, 2011, p. 25)”.

É na cultura da convergência que os *prossumidores*<sup>57</sup> — termo cunhado por Alvin Toffler (1980) — tomam a cena, já que a tecnologia dá poder às pessoas, como aponta Kerckhove (1997, p. 137-138). Quanto

---

<sup>56</sup> Adota-se, aqui, a denominação site de rede social (Recuero, 2009) para sites em que redes sociais são construídas e expandidas.

<sup>57</sup> “Durante a Primeira Onda, a maioria das pessoas consumiam o que elas mesmas produziam. Não eram produtores nem consumidores no sentido usual. Eram o que, em vez disso, poderiam ser chamados ‘prossumidores’” (TOFFLER, 1980, p. 267). Para o autor, os principais impactos tecnológicos da humanidade foram chamados de ondas. A primeira corresponde à revolução agrícola; a segunda, à revolução industrial. Na chamada Terceira Onda, as pessoas estão voltando a, ao mesmo tempo, produzir e consumir, sejam produtos ou serviços, em um movimento que aproxima o consumidor da produção. “Num mundo assim, desvanecem-se as distinções convencionais entre produtor e consumidor. O que era ‘estranho’ torna-se ‘familiar’ e ainda mais produção será transferida do Setor B da economia para o Setor A, onde reina o prossumidor” (p. 276). A existência dos prossumidores no período atual se deve, entre outros motivos levantados pelo autor, “pela disponibilidade das tecnologias da Terceira Onda” (p. 277).

mais poder é dado, mais os consumidores pretendem controlar o ambiente onde estão situados, tornando-se, assim, participantes ativos. No âmbito da cultura popular, os consumidores de entretenimento também assumem o papel de *prossumidores*, ao produzirem e/ou remixarem conteúdos, publicando suas produções em diferentes canais na internet (em especial, em blogs, sites de redes sociais ou fóruns de discussão), contribuindo para a circulação e a propagação<sup>58</sup> de temas, que chegam a um maior número de pessoas.

Jenkins, Green e Ford (2014) lembram que os públicos ativos e conectados, especializados em determinado conteúdo, ao dominarem técnicas de produção e distribuição e ao interagirem em redes sociais, contribuem para o espalhamento dos produtos de entretenimento, gerando valor econômico para os produtores de mídia. De acordo com Shirky (2011), a internet e as redes sociais digitais possibilitaram que populações, em sua maior parte constituída por jovens, tenham “oportunidades de comentar o material, compartilhá-lo com os amigos, rotulá-lo, avaliá-lo ou classificá-lo e, é claro, discuti-lo com outros espectadores por todo o mundo” (SHIRKY, 2011, p. 15-16).

O público ativo de *As crônicas de gelo e fogo* contribuiu para a difusão dos livros, ao investir na criação de espaços de discussão e de troca de ideias sobre os volumes. A esse público foi acrescida a audiência do seriado *Game of Thrones*, também ativa e participativa, ampliando o debate sobre os produtos desse universo narrativo. A produção de conteúdo exclusiva do público envolve, além das discussões, a criação e a mixagem de materiais e a escrita de ficção de fãs, sempre com divulgação ampla em canais próprios e em sites de rede social.

Porém, uma nova perspectiva para a participação dos consumidores está posta, em especial após o surgimento dos sites de rede social, que concentram grande fluxo de dados criados e compartilhados. O controle

---

<sup>58</sup> Para Jenkins, a propagabilidade “se refere ao potencial — técnico e cultural — de os públicos compartilharem conteúdos por motivos próprios, às vezes com a permissão dos detentores dos direitos autorais, às vezes contra o desejo deles” (JENKINS *et al.*, 2014, p. 26).

das informações que vão para a *timeline*<sup>59</sup> dos usuários é realizado por um algoritmo<sup>60</sup> e, assim, a participação do público não é tão livre quanto aparenta ser. A produção do conteúdo é realizada, mas a divulgação e o alcance do material produzido vão depender de instrumentos de controle externos, inacessíveis à vontade dos consumidores e, na maioria das vezes, com lógica de funcionamento não disponibilizada ou pública. O controle de conteúdos por meio do algoritmo é algo que autores como Jenkins, Green e Ford (2014) e Shirky (2011) não abordam.

Por outro lado, Carvalho e Barichello (2013) apontam que a convergência contribui para que, aos poucos, o receptor passivo do conteúdo das mídias, ao ter contato com tecnologias de uso individual, tais como o *walkmam*, os computadores portáteis e os jogos de videogame, foi sendo preparado para “a chegada das tecnologias digitais em rede, que configuraram, por meio de apropriações tecnossociais, a cultura digital ou cibercultura” (CARVALHO; BARICHELLO, 2013, p. 66). Até o início dos anos 2000, a internet não era considerada uma atividade coletiva, como é hoje, em especial com o surgimento dos sites de redes sociais. A convergência possibilitou a alteração desse *status*.

A televisão era vista, até então, como um entretenimento coletivo e “essencialmente, como um potente aparelho de produção e de difusão de imagens que são quase sempre unilaterais e que vão quase sempre de cima para baixo, exclusivamente” (SANTOS, 2000, p. 38). Esse modelo muda com o desenrolar da convergência midiática, assim como se modifica a posição do público, antes visto como mero absorvedor dos conteúdos gerados pela mídia. Segundo Silva (2009), a televisão era central, por ser “o meio de maior disseminação social e de maior efeito na organização dos tempos de lazer” (SILVA, 2009, p. 58) e, por isso mesmo, não possibilitou que a rede em torno da internet a substituísse. Cardoso (2009) aponta que a TV, atualmente, deixa de ser uma tecnologia para se

---

<sup>59</sup> A *timeline* ou linha do tempo é a página inicial de sites de rede social como o *Facebook* ou o *Twitter*. Nela, o usuário pode visualizar informações portadas por amigos ou por páginas de empresas, escolhidas para serem acompanhadas. As publicações são organizadas, nos dois exemplos, por um algoritmo, que filtra e exhibe as informações consideradas mais relevantes para o perfil do usuário, com base em sua interação com outros participantes das redes ou em dados oferecidos durante o uso das ferramentas.

<sup>60</sup> O conceito de algoritmo será melhor trabalhado no Capítulo 3.



transformar em uma narrativa, composta por conteúdos gerados pelas empresas produtoras e, também, pelo seu público, obedecendo a regras que não são mais, apenas, as tecnológicas: “As regras para a televisão são ditadas pelos conteúdos” (CARDOSO, 2009, p. 40).

Santos chama de “*Homo Zappiens*” (grifo do autor) a pessoa que “interiorizou o tempo televisivo: rápido e sequencial” (SANTOS, 2010, p. 15), que está à frente da televisão, mas a absorve mudando constantemente de canais, sem fidelidade a qualquer emissora em especial. O zapeador, segundo o autor, é ansioso, quer ver e saber o máximo de informações disponíveis, no menor tempo possível, já que o *zapping* acontece “sem critérios, sem hierarquias, sem programação” (2000, p. 16). Esse indivíduo se alimenta de imagens, tal como um *voyeur*<sup>61</sup>; não consegue se fixar em programas ou mesmo imagens; é capaz de prender a atenção apenas quando uma imagem se mostra “mais forte do que o desejo” (Ibidem, p. 24).

Zapeadores, de acordo com Jenkins, “são pessoas que constantemente mudam de canal — assistindo a fragmentos de programas, em vez de sentar-se para um envolvimento prolongado” (JENKINS, 2009, p. 111). Para ele, há uma diferença entre os consumidores fiéis e os zapeadores: os últimos dedicam mais horas à frente da televisão, mas não assumem compromisso com o que assistem. Por outro lado, os consumidores fiéis passam menos horas em frente à televisão, mas se comprometem com o que veem e são mais propensos a buscar, em outras mídias, conteúdo adicional sobre o que gostam. Ao utilizarem outras mídias, os consumidores fiéis encontram seus pares e formam redes a fim de discutirem, pesquisarem juntos e atuarem pressionando os produtores para determinar rumos dos produtos midiáticos que acompanham. Segundo Jenkins, Green e Ford (2014), a televisão contemporânea tem passado por mudanças, em virtude da convergência de mídias: ela vai “de um modelo baseado em assistir TV com hora marcada para um paradigma baseado no engajamento” (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 152).

---

<sup>61</sup> *Voyeur*, palavra de origem francesa, significa “aquele que vê”. O termo é usado para designar pessoas que gostam de observar outras pessoas e ações sem delas participar. O *voyeur* está associado ao universo sexual, sendo a pessoa que observa práticas sexuais ou a intimidade de outrem, sem delas tomar parte. (VOYEUR. In: SIGNIFICADOS. Disponível em <<http://www.significados.com.br/voyeur/>>. Acesso em: 23 jan. 2016).

Jenkins Green e Ford (2014) ressaltam o envolvimento emocional do público com os produtos midiáticos e a formação do que chamam de “comunidade-nicho” (p. 48), um espaço em que fãs de um determinado produto se encontram, trocam impressões, debatem e compartilham conhecimento. A internet e os sites de rede social facilitam o encontro entre pares. Assim, é possível que um grupo formado em torno da discussão de um produto midiático seja composto por pessoas de várias partes de um país, ou mesmo do mundo, com idades diferentes e outros interesses diversos. Shirky (2011) ressalta que, mesmo com a impossibilidade de se controlar o fluxo de material produzido em comunidades de interesse, bem como a qualidade desse material, os grupos que possibilitam a interação do público e dão a ele oportunidade de falar e se posicionar são uma grande transformação:

Ela tem valor, na verdade, *porque* não há modo de se filtrar de antemão a qualidade: a definição de qualidade se torna mais variável, de uma comunidade para outra, do que quando existia um amplo consenso em relação à escrita tradicional (e à música, ao cinema e assim por diante) (SHIRKY, 2011, p. 48, grifo do autor).

Uma comunidade-nicho pode não ter um grande número de participantes, mas será tanto mais forte quanto mais engajados forem seus membros. O envolvimento emocional ressignifica conteúdos e amplia o alcance dos produtos midiáticos. As comunidades de fãs de um produto midiático são espaços sociais — *on-line* ou *off-line* — em que o engajamento é cultivado. Shirky (2011, p. 53) aponta, ainda, que as redes sociais digitais “[...] estão aumentando a fluidez de todas as mídias”, em um caminho impossível até o advento da digitalização. Assim, “Toda mídia agora pode deslizar de uma para outra” (*Ibidem*, p. 54). As comunidades-nicho possibilitam que haja hipersociabilidade entre os fãs, outros fãs e o objeto de sua devoção, ampliando, assim, os vínculos entre o público e o produto.

Por migrar de uma mídia a outra com destreza, o público apresenta um desafio para os produtores: é preciso manter a audiência engajada, mesmo com a constante mudança de plataformas de conteúdo. Nesse contexto, é natural que a narrativa transmídia se sobressaia. Ela é utilizada na ampliação de universos ficcionais a fim de envolver cada vez mais o público, com o objetivo de transformar zapeadores em audiência fiel, em integrantes de comunidades-nicho, em debatedores e consumidores de outros meios.

Os fãs e outros públicos ativos desenvolvem uma especialização no conteúdo e um domínio das tecnologias de distribuição que aumentam seus interesses nessas modalidades de mídia. [...] eles estão utilizando tanto textos de mídia como mensagens de marcas como portadores de significação cultural e como recursos para a vida cotidiana (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 166).

O público — com destaque para os fãs engajados — ao sempre se adaptar, com empenho, às novas tecnologias midiáticas, contribui para a convergência das mídias. Jenkins (2009) reconhece a importância do grupo de fãs, destacando aqueles que se envolvem, que se tornam parte do conteúdo e se recusam a apenas receber passivamente o que o meio envia. Para o autor, a convergência de mídias vem possibilitando que os fãs engajados pressionem os produtores de mídia e exijam atenção. “No fim, os produtores precisam dos fãs tanto quanto os fãs precisam deles”, pontua Jenkins (2009, p. 234).

É nessa nova perspectiva da convergência de mídias que se desenvolve a cultura da convergência, pano de fundo para o desenvolvimento da narrativa transmídia, que pretendemos analisar como um elemento utilizado na propagação da trama de *A dança dos dragões*. A saga de origem de nosso objeto de estudo, *As crônicas de gelo e fogo*, foi impressa em livro em 1996, quando o primeiro volume foi publicado nos Estados Unidos. Quinze anos depois, a trama foi lançada em formato de série televisiva, e outros produtos midiáticos despontaram conforme a história original. O texto e seus produtos derivados vêm sendo discutidos e

dissecados na internet, por fãs da saga e pelo próprio autor, fazendo com que o alcance da obra aumente e atinja nichos de público não pensados na época de seu lançamento.

## 2.3 Narrativas transmídia

Com a existência e o fortalecimento das relações entre os fãs engajados, as narrativas de entretenimento alcançaram outro patamar. Para atingirem novos níveis de comercialização de uma história original e, ainda, agradarem ao público consumidor, os produtores levam os produtos midiáticos a novas plataformas, além da original. Dessa forma, os fãs engajados têm à disposição um leque mais amplo de produtos consumíveis, enquanto novas plataformas com a trama original possibilitam a atração de um novo público, agregando mais consumidores. Martino (2014) enfatiza que as narrativas transmídia devem ser vistas por um viés econômico, já que a pluralidade de meios atrai mais consumidores para uma determinada história. Há consumidores que se aterão a apenas um meio; outros que consumirão a trama em meios diversos, como forma de estarem mais próximos da história. São esses fãs, mais engajados, que, de acordo com Martino, demandam e compram novos produtos de entretenimento relacionados ao original.

Isso aconteceu com *As crônicas de gelo e fogo*. O sucesso dos livros publicados, a partir de 1996, junto ao público leitor de narrativas maravilhosas e de fantasia, suscitou comunidades de troca de informações, que dissecaram as obras e debateram teorias sobre o andamento da narrativa. Após 15 anos, as obras literárias foram adaptadas para uma série televisiva, com a proposta de contar a história de um dos livros da saga por temporada. Como a televisão atinge um público muito mais amplo do que o da literatura, novos fãs surgiram para a saga. Parte deles se dedicou à leitura dos livros, enquanto outros se mantiveram apenas como espectadores da série. Novos produtos nascidos da narrativa original foram lançados, como histórias em quadrinhos, jogos de videogame e de tabuleiro, e livros escritos por George R. R. Martin e por outros autores.

Até aqui, pode-se entender que a trama de *As crônicas de gelo e fogo* foi adaptada a novos suportes. Assim, a saga seria uma narrativa que é levada a diferentes formatos, adaptando-se à linguagem de cada novo meio em que se insere, abrindo espaço para que públicos diversos possam apreciá-la. Porém, há a possibilidade de que uma história original seja mais do que adaptada: ela pode ser ampliada, ao ser transferida para novos suportes. Para tanto, é preciso que um universo narrativo<sup>62</sup> seja desenvolvido. Por ser maior que a obra, ele permite que tramas paralelas ou complementares sejam exploradas em outras mídias.

Como o objetivo desta pesquisa é verificar em que medida a trama de *A dança dos dragões* está sendo adaptada ou ampliada, é necessário observar de perto as características da narrativa transmídia, para compará-las com os aspectos da adaptação e, por fim, analisar os produtos selecionados: o quinto livro da saga *As crônicas de gelo e fogo*, *A dança dos dragões*; a quinta temporada da série televisiva *Game of Thrones*; e o jogo *Game of Thrones: A Telltale Games Series*.

Como a convergência midiática possibilita que as empresas de entretenimento explorem uma mesma história por vários canais, os consumidores, cada vez mais exigentes, também buscam novas opções de suporte para acompanharem suas narrativas favoritas. De acordo com Jenkins (2009), o debate sobre a narrativa transmídia no entretenimento se iniciou no fim da década de 1990. Para ele, essa forma de se contar uma história é “uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias — uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de pensamento” (2009, p. 49).

Em concordância com Jenkins, Scolari afirma que a narrativa transmídia é “[...] um tipo de relato em que a história se expõe por meio de múltiplos meios e plataformas de comunicação, e no qual uma parte dos consumidores assume um papel ativo nesse processo de expansão”<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup> Os universos narrativos serão tratados com mais profundidade no item 2.4.

<sup>63</sup> “[...] un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores assume un rol activo em ese proceso de expansión” (Tradução nossa).

(SCOLARI, 2013b, p. 62). Para um texto ser considerado transmídia, de acordo com Scolari (2013b), vários meios devem fazer parte da composição da história, sempre com participações diferenciadas. Cádima (2014) chama a atenção para a manutenção da estrutura narrativa, que permanece a mesma, apesar de estar espalhada por diferentes canais e ferramentas. Martino (2014, p. 38) enfatiza que cada um desses meios deve acrescentar novos elementos à trama. Jenkins (2009, p. 138) completa, afirmando que, nas narrativas transmídia, “cada meio faz o que faz de melhor”, de forma que a história possa perpassar suportes impressos, como o livro, ser adaptada para o cinema e/ou para a televisão, e, ainda, expandida para jogos, quadrinhos, parques temáticos, séries na internet e outros.

As características da narrativa transmídia foram elencadas por Jenkins (2011), que enfatiza: uma ou mais das seguintes opções devem estar em projetos que se denominam transmídia: oferecer um universo narrativo; mapear o mundo onde se passa a trama; apresentar ao público perspectivas diferentes por diversos personagens; depender do engajamento da audiência. Em *As crônicas de gelo e fogo*, ainda que George R. R. Martin tenha afirmado que não foram pensadas para serem vistas fora dos livros originais<sup>64</sup>, é possível verificar a presença dessas quatro características:

a) Há um grande universo narrativo por trás da história principal. É ele quem sustenta tanto a trama original como diversas outras histórias, escritas por George R. R. Martin, por autores convidados e, ainda, por fãs, ampliando a trama original. Um casal de fãs, com o apoio de Martin, compilou grande parte das histórias desse amplo universo no livro *O mundo de gelo e fogo* (MARTIN; GARCÍA JUNIOR; ANTOSSON, 2014). O próprio autor explora esse universo, por meio de contos e livros que trazem tramas ambientadas no universo narrativo, oferecendo ao público novas visões sobre ele.

b) O mundo onde a trama de *As crônicas de gelo e fogo* se desenvolve é mapeado e caracterizado. Um mapa mais simples desse mundo, dividido em partes, acompanha as edições originais da

---

<sup>64</sup> Ver o prefácio escrito por George R. R. Martin para o livro *Por dentro da série da HBO Game of Thrones*, de Bryan Cogman.

saga. Além disso, jogos de tabuleiro utilizam o mapa geográfico do mundo criado por Martin, assim como os sites criados por fãs, que trabalham tramas individuais e coletivas da história original a partir do deslocamento dos personagens pelo mundo criado. O mapa também pode ser entendido como a criação dos cenários em que as tramas se desenvolvem, possibilitando que o público visualize o desenvolvimento da ação em um ambiente caracterizado. Uma das discussões do público relacionadas à cenarização diz respeito às lembranças de infância da personagem Daenerys Targaryen relacionadas a limões, fruta que não se encontra no local onde ela estava quando criança, suscitando o desenvolvimento de diferentes teorias para sua trajetória.

c) A opção de George R. R. Martin pelo aspecto narrativo (TODO-ROV, 1972) em que há um narrador oculto e alguns personagens têm capítulos com seu ponto de vista apresentado — são protagonistas de partes específicas da história e apenas alguns deles são alçados a essa possibilidade — faz com que alguns acontecimentos do enredo sejam apresentados ao leitor sob pontos de vista diversos, ainda que esses momentos estejam entremeados às outras tramas ligadas à história narrada em cada capítulo.

d) Por fim, *As crônicas de gelo e fogo* têm fãs engajados, que promovem discussões tanto da saga original como dos produtos derivados, criando produtos como *wikis*<sup>65</sup>, fóruns de discussão, *fanfics*, concursos, sites de notícias e outros. O envolvimento dos fãs permite que os produtos se mantenham em discussão, mesmo no hiato entre as publicações de livros ou lançamentos de temporadas da série ou do jogo.

Jenkins (2011) ainda aponta que é preciso haver intertextualidade radical e multimodalidade para que haja narrativa transmídia. A inter-

---

<sup>65</sup> As *wikis* de *As crônicas de gelo e fogo* trazem informações sobre a história original, elencando características específicas de personagens, capítulos, livros, regiões do mapa do mundo, entre outras. Uma delas é a wiki do grupo *Game of Thrones BR* (Disponível em: <[http://wiki.gameofthronesbr.com/index.php/P%C3%A1gina\\_principal](http://wiki.gameofthronesbr.com/index.php/P%C3%A1gina_principal)>. Acesso em 11 jan. 2016)

textualidade pode ser observada no conjunto de livros sobre o universo narrativo de *As crônicas de gelo e fogo*, lançados por George R. R. Martin ou aprovados por ele, que ligam tramas paralelas à história original. A multimodalidade implica que as diferentes mídias envolvidas na narrativa transmídia agreguem formas de representação diferenciadas à narrativa original, levando ao que Jenkins (2009) observa sobre cada meio oferecer à história suas características intrínsecas, que serão exploradas para o desenvolvimento da história naquele suporte.

As múltiplas plataformas são essenciais para o desenvolvimento da narrativa transmídia, pois proporcionam o que Jenkins (2009, p. 159) chama de “hipersociabilidade”, incentivando a participação dos consumidores e sua interação em várias plataformas diferentes. Como o público ampliou sua desenvoltura em trocar de suporte, sem estranhar a linguagem de cada um deles, a estratégia transmídia busca fortalecer os laços da audiência com o produto no maior número possível de mídias. Assim, não é difícil imaginar que a narrativa transmídia trabalha, como afirma Jenkins (2009, p. 49), com a curiosidade do público, que, ao ser enredado por uma história, assume o papel de caçador de informações adicionais do enredo, espalhadas por canais diversos, enquanto conversa com outros fãs da mesma trama, participa de discussões em grupo e desenvolve teorias. O envolvimento emocional do público com o material a ser propagado e das comunidades-nicho é ressaltado por Jenkins, Green e Ford (2014, p. 37-48). A produção cultural dos fãs de uma história acontece “à medida que pessoas comuns se aproveitam das novas tecnologias que possibilitam o arquivamento, a apropriação e a recirculação de conteúdos de mídia” (JENKINS, 2009, p. 193).

O envolvimento emocional do público faz com que a narrativa transmídia se estabeleça como um modelo de negócios, levando “as indústrias de mídia a pensar de forma mais profunda sobre seu material como um gerador contínuo e renovável de valor (quer se trate de troca simbólica ou sentimental), em vez de meramente uma commodity de uma única vez” (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 172). Assim, a narrativa transmídia tem por objetivo prolongar a experiência do público



com uma mesma história, explorando formas diversas de consumo e impulsionando os fãs a um mergulho mais profundo nas obras. Dessa forma, os materiais criados são entregues gradualmente, para que sustentem as conversas do público e levem os fãs engajados a buscarem e compartilharem mais informações.

Jenkins (2009, p. 167) assinala que o modelo transmídia indica a mudança no modo como a televisão norte-americana vê seu público consumidor. Há uma alteração drástica da forma de exibição de *broadcast*<sup>66</sup> — que caracteriza a chamada era do rádio, com horário marcado para as exibições — para o modelo de audiência comunitária, que conta com novas formas de absorção do conteúdo midiático, em que o envolvimento do público é essencial.

Segundo Cádima (1999), o *broadcast* evolui de seu fluxo de “grelha” para o paradigma do *webcasting*, no qual programas são disponibilizados em “uma diversificadíssima gama de suportes, por sua vez conectados a um bando de programas percorridos por agentes inteligentes que organizam e direcionam os conteúdos em função do perfil do assinante” (CÁDIMA, 1999, p. 102). Santos (2000) qualifica a audiência da televisão, que também segue o modelo de transmissão *broadcast*, como “[...] uma ‘multidão solitária’ ou uma ‘solidão múltipla’, onde o olhar de cada um só encontra virtualmente o outro no cromatismo impressivo e imperativo de uma imagem que é única, mas que se encontra instantaneamente desmultiplicada em milhões” (SANTOS, 2000, p. 10). É preciso aqui ressaltar que o *broadcast* não indica uma audiência passiva, mas uma impossibilidade de produção de conteúdo, como visto atualmente, com a cultura da convergência.

Já Lopes e Loureiro (2009) trazem o conceito da “hipertelevisão”, proposto por Scolari, em que o público não se contenta mais com a posição passiva de então. Os autores levantam a hipótese de que a convergência está contribuindo para essa mudança. A internet possibilita que o público interaja e, ao mesmo tempo, “[...] possa afirmar a

---

<sup>66</sup> *Broadcast* é um processo de transmissão de informações em que um emissor envia mensagens a muitos receptores ao mesmo tempo e os espectadores não têm a possibilidade de reenviar informações ao emissor. É também chamado de modelo “de um para muitos”.

sua individualidade *em e na rede*” (LOPES; LOUREIRO, 2009, p. 244), e faz com que o público da televisão tenha a cultura do *zapping* e da navegação hipertextual. Isso porque as narrativas contemporâneas têm como características “[...] a fragmentação do ecrã [sic], a ruptura da linearidade narrativa, a intertextualidade desenfreada e o ritmo acelerado da montagem” (*Ibidem*, p. 249).

Jenkins, Green e Ford (2014) lembram que a mudança do modelo de *broadcast* colapsa a concepção anterior de um público massivo e passivo e força a indústria a buscar novas formas de divulgação que englobem tanto o novo público atuante como o que se mantém como receptor, sem atuar como participante ativo do processo comunicativo. Os autores ainda fazem uma distinção entre audiência e público, sendo o primeiro um agregado de indivíduos; e o segundo, a coletividade: “Os fãs individuais podem ser tidos como integrantes do grupo de espectadores, enquanto os fandoms<sup>67</sup> começam a demonstrar algumas características dos públicos, ligados entre si por meio de sua “sociabilidade compartilhada” e sua “identidade compartilhada” (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 210). Assim, os grupos têm suas atividades impulsionadas com a possibilidade das ligações em redes digitais, com a transmídia tirando proveito — narrativo, agregador e econômico — da formação das comunidades virtuais de fãs.

Passamos, agora, a observar duas das características apresentadas por Jenkins (2009) e Jenkins *et al.* (2014) para a narrativa transmídia: os universos narrativos e a serialização.

---

<sup>67</sup> De acordo com a nota de tradução em Shirky (2011), *fandoné* é uma “palavra de origem inglesa (Fan Kingdon) que se refere ao conjunto de fãs de um determinado programa de televisão, pessoa ou fenômeno em particular” (SHIRKY, 2011, p. 35, nota do tradutor).

## 2.4 Universos narrativos

A mais importante característica da narrativa transmídia é a criação de um universo em que a história se ambienta, “[...] é a arte da criação de um universo” (JENKINS, 2009, p. 49). A existência de um universo narrativo por trás da trama permite que *As crônicas de gelo e fogo* sejam levadas a outras plataformas de mídia além dos livros originais. Os universos narrativos são importantes tanto para as adaptações a novos suportes como para a ampliação das narrativas. Portanto, é necessário entender o seu funcionamento.

Umberto Eco (1994), em uma série de conferências apresentadas à Universidade de Harvard, explica que textos ficcionais são propícios para a criação de universos narrativos:

[...] só quero dizer que qualquer narrativa de ficção é necessária e fatalmente rápida porque, ao construir um mundo que inclui uma multiplicidade de acontecimentos e de personagens, não pode dizer tudo sobre esse mundo. Alude a ele e pede ao leitor que preencha toda uma série de lacunas. Afinal (como já escrevi), todo texto é uma máquina preguiçosa pedindo ao leitor que faça uma parte de seu trabalho. (ECO, 1994, p. 9).

Jenkins (2009, p. 161) afirma que, atualmente, os autores se preocupam em criar histórias que não se esgotem em uma única obra. Para isso, é necessário arquitetar um ambiente que seja atraente ao leitor e possibilite expansões. Os universos são maiores que as obras, pois viabilizam que um texto inicial seja adaptado para outra mídia e, ainda, tenha sua narrativa ampliada, com a criação de novos personagens, situações, visões de um mesmo fato, sequências de ação posteriores ou anteriores à original. O público tem papel importante na ampliação dos universos ficcionais: as especulações e as elaborações de fãs, como as *fanfics*, contribuem para a ampliação dos mundos narrativos e, conseqüentemente, para o sucesso comercial das histórias (JENKINS, 2009, p. 161-162).

O autor lembra, ainda, que a criação de universos que permitam expansão em outros produtos segue uma lógica de mercado, na qual as peças geradas com base em um original são destinadas à comercialização junto a públicos consumidores específicos: amantes de livros, de filmes, de quadrinhos, de desenhos animados, de séries, colecionadores de *action figures*<sup>68</sup>, entre outros. Nesse contexto, segundo Jenkins (2009, p. 163), a direção de arte assume papel central nas histórias, já que detalhes do mundo criado precisam estar bem estruturados, de modo que o público reconheça o ambiente da trama em quaisquer dos produtos criados com base nela, “a fim de que o todo se torne mais convincente e mais compreensível” (JENKINS, 2009, p. 165).

Criar universos narrativos que se espalham por vários produtos de mídia é algo ligado ao envolvimento da audiência com a trama principal, pois o público envolvido consome, assim, a história em diversos suportes. Além disso, consumidores de uma mídia única podem se interessar pela história a ponto de buscarem complementos da narrativa em outros canais. Dessa forma, amplia-se o público-alvo dos produtos midiáticos e se trabalha para que ele passe a ser consumidor fiel do universo criado e de seus desdobramentos.

Ao tratar de séries televisivas que obtiveram sucesso no mundo da convergência midiática, Jenkins elenca as características principais dessas peças: “[...] complexidade formal e narrativa, muitas vezes representada por um elenco fixo, longos arcos de história e uma constante intensificação e prorrogação de enigmas narrativos” (2009, p. 168). Ele considera que o consumidor dos universos ficcionais seriados com arcos dramáticos extensos, como são as séries televisivas atuais, tem mais maturidade como espectador do que o público que consumia séries televisivas fechadas em seu próprio tempo, no qual o arco narrativo se abria e se fechava em apenas um episódio. Os produtores dessas séries acreditavam que o público não se lembraria de uma trama conduzida ao longo de semanas. Atualmente, as produções se esmeram em fazer com

---

<sup>68</sup> *Action figures* são bonecos caracterizados, frequentemente, como personagens de filmes, desenhos animados, histórias em quadrinhos, criados, inicialmente, para brincadeiras de ação. Atualmente, há *action figures* colecionáveis.

que o público se engaje e participe ativamente de discussões e do consumo da trama em outros suportes, mesmo durante o intervalo entre uma temporada de exibição e outra.

Cardoso (2009) afirma que o quadro comunicacional da transição da cultura de massas para a cultura da convergência apresenta três tipos de narrativas predominantes, que combinam o cinema, a ficção televisiva e os videogames.

Mas por que falar só de cinema, de ficção televisiva ou de jogos? Porque cada uma dessas indústrias culturais combina uma rede de competências e de necessidades técnicas e tecnológicas que permite depois sustentar um outro conjunto de entidades e produtos culturais muito diversificados. Tanto o cinema quanto a ficção televisiva, como os jogos de computador e de consola, necessitam de argumentistas, actores, direcção de actores, coordenação e realização, programadores, compositores, músicos, redes de difusão e distribuição, promoção e toda a parafernália de *merchandising* que se constrói em torno dos produtos finais quando se realizam estratégias integradas de promoção (CARDOSO, 2009, p. 25).

Os universos narrativos são ferramentas utilizadas pelas histórias transmídia para “desenvolver seus mundos de ficção, para construir histórias de bastidores ou para explorar pontos de vista alternativos, tudo a serviço da melhoria da narrativa principal, a ‘nave mãe’, e, por fim, da intensificação do engajamento do público” (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 178).

*As crônicas de gelo e fogo*, obra narrativa publicada em livros e que também está presente em série de televisão, jogos de videogame, quadrinhos e outros tipos de publicação, pode ser enquadrada nesse cenário no qual linguagens se hibridizam, como aponta Cardoso (2009), e em que os universos são fundamentais para que uma narrativa possa ser levada a outros suportes e, assim, amplie seu público consumidor.

Parte do universo narrativo de *As crônicas de gelo e fogo* está no livro *O mundo de gelo e fogo*, desenvolvido pelo casal de fãs Elio M. García Jr.

e Linda Antonsson, com a aprovação e a coassinatura de George R. R. Martin. Publicada no Brasil em 2014, a obra apresenta-se como a compilação de histórias não contadas de *As crônicas de gelo e fogo*, com toda a memória documentada da vida no mundo conhecido desse universo narrativo, incluindo os acontecimentos que deram origem à saga original. Além de ser uma espécie de guia ou mapa para a trama central, *O mundo de gelo e fogo* apresenta-se, também, como fruto do engajamento de fãs com o produto de entretenimento.

## 2.5 Ficção seriada

Outra característica de *As crônicas de gelo e fogo* que pode ser observada como aspecto da cultura da convergência é a sua serialização. A trama não foi originalmente escrita para ser adaptada ao cinema ou à televisão, conforme já declarou seu autor. Porém, foi planejada para ser publicada em sete volumes (*A guerra dos tronos*, *Fúria de reis*, *A tormenta das espadas*, *O festim dos corvos*, *A dança dos dragões*, *Os ventos do inverno* e *Um sonho de primavera*), sendo que cinco já foram lançados, tanto no Brasil como nos Estados Unidos, seu local de origem, e em outros países. Os dois livros que finalizam a narrativa ainda estão em processo de escrita, sem previsão de publicação. “Minha série é muito grande, muito complexa. Um dos meus volumes, sozinho, é tão grande quanto os três do professor Tolkien<sup>69</sup> juntos”, afirma Martin, no prefácio do livro *Por dentro da série HBO Game of Thrones* (COGMAN, 2013, p. 5).

É importante ressaltar que, além da obra original, os dois produtos selecionados para a análise nesta pesquisa também são apresentados de forma seriada. O produto originário principal é a série de TV *Game of Thrones*, produzida pela rede de televisão HBO, com a proposta de adaptar cada livro em uma temporada com dez capítulos de duração aproxi-

---

<sup>69</sup> Aqui, George R. R. Martin se refere à saga *O senhor dos anéis*, publicada por J. R. R. Tolkien em três volumes: *A sociedade do anel*, *As duas torres* e *O retorno do rei*. É importante ressaltar que a obra de Tolkien foi dividida em três porque ficou grande demais para ser publicada em um único volume e não por ter sido pensada em uma série de três. Hoje, livros volumosos já são impressos sem que haja a necessidade de divisão em mais volumes.

mada de 50 minutos cada. Atualmente, sete temporadas já foram ao ar, sendo a sexta e a sétima exibidas mesmo sem a publicação do livro-base. Fundamentado na série de TV e licenciado por seus produtores, o jogo *Game of Thrones: A Telltale Games Series* também foi lançado em série: sua primeira temporada tem seis episódios, e uma segunda temporada já foi confirmada pela empresa produtora.

Narrativas divididas em capítulos, divulgadas por um período extenso, fazem sucesso desde a existência dos romances em folhetim do século XIX, surgidos com a criação dos periódicos. A serialização de histórias aumentou o público leitor de jornais e levou à criação, posteriormente, dos seriais cinematográficos (ESQUENAZI, 2011, p. 9) e das séries televisivas, além de poder ser vista, também, na pintura moderna e até mesmo na música clássica (*Ibidem*, p. 27).

Jenkins; Green e Ford (2014) indicam que “o entretenimento serializado foi adotado para exigir um leitor comprometido e engajado, que pudesse acompanhar cada novo episódio e fazer links entre segmentos de informações dispersas pelo desdobramento da narrativa” (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 173). A serialização abre espaço a um consumidor compromissado em longo prazo com uma trama, ávido por conhecer mais meandros da história contada. Para Esquenazi (2011), as narrativas ficcionais serializadas são constituídas com determinadas características — o autor também as chama de fórmulas —, que se repetem em cada uma das partes do conjunto. A quebra do rigor na repetição descaracteriza as produções seriadas, independente da sua natureza (ESQUENAZI, 2011, p. 27-28).

Segundo Jenkins (2011), a serialização implica que a história possa se desenrolar através do tempo, por meio da fragmentação e da dispersão dos temas. Ganchos são deixados ao longo das partes, sejam capítulos ou episódios, de forma a mexer com a curiosidade do público, fazendo, assim, com que ele volte à trama, acompanhando os capítulos. Na cultura da convergência, Jenkins, Green e Ford (2014) apontam que esse compromisso a longo prazo, firmado entre o público e o produto serializado, favorece a participação dos espectadores, por meio de debates, fóruns e redes de discussão, virtuais ou presenciais.

A forma de ficção seriada com mais destaque atualmente são as séries de televisão com temporadas bem delimitadas. Para Comparato (2000, p. 476), elas são um tipo de dramaturgia fechada, com personagens fixos. Possuem um número predeterminado de episódios por temporada, que tem duração média de três meses, em geral. *Game of Thrones*, série televisiva baseada nos livros de *As crônicas de gelo e fogo*, encaixa-se nessa perspectiva. Esquenazi (2011, p. 16) lembra que o espectador não espera para ver um capítulo específico, mas anseia por uma produção inteira. Segundo ele, uma característica fundamental das séries é sua regularidade.

[...] por um lado, pode ser pontualmente programada e inscrever-se na grelha de programas de forma simples semana após semana — adapta-se facilmente à ritualidade familiar; por outro, apresenta um programa cujas regularidades são aparentes e explícitas: o telespectador reconhece-as facilmente e pode reencontrar-se nelas sem qualquer dificuldade (ESQUENAZI, 2011, p. 26).

Ainda de acordo com Esquenazi (2011, p. 113), uma série como *Game of Thrones* se encaixa na categoria de folhetim “puro” [grifo do autor], em que “a ação depende estritamente daquela que a precede e o suspense deixado no fim de cada episódio constitui o motivo principal do desejo do telespectador de continuar a ver a série” (ESQUENAZI, 2011, p. 113, grifo do autor). As outras duas características indicadas pelo autor são as folhetinescas com enigma e as marcadas por uma fatalidade.

*Game of Thrones: A Telltale Game Series*, outro produto derivado de *As crônicas de gelo e fogo*, também se insere na categoria de ficção seriada. O jogo<sup>70</sup>, baseado na série televisiva *Game of Thrones*, conta a história de uma família nobre, habitante do universo criado por George R. R. Martin, que participa dos acontecimentos desencadeados pela guerra dos reis de *As crônicas de gelo e fogo*. O *game* é estruturado em seis episódios, lançados ao longo de um ano, na modalidade *stand alone*<sup>71</sup>, em

<sup>70</sup> Baseado nas informações do site do jogo. Disponível em: <<https://www.telltalegames.com/game-of-thrones/>>. Acesso em: 9 jan. 2016.

<sup>71</sup> Nesta modalidade, apenas um jogador pode participar do jogo, não sendo possível que duas ou mais pessoas joguem ao mesmo tempo a mesma partida.



que um único jogador determina os rumos da história a cada partida. Suas escolhas, entre um cardápio de opções oferecidas em determinados momentos do *game*, produzem narrativas diferenciadas.

\* \* \*

No próximo capítulo, abordamos as estratégias metodológicas utilizadas para a análise de *A dança dos dragões* e dos produtos originários selecionados.

# **CAPÍTULO 3**



# PESQUISAR NARRATIVAS: Procedimentos metodológicos

“Lembre-se das histórias da Velha Ama, Bran.  
Lembre-se da maneira como ela as contava, do som da voz dela.  
Enquanto se lembrar, parte dela estará sempre viva com você.”

Meera Reed – *A tormenta de espadas*

Falamos, agora, dos procedimentos metodológicos utilizados na análise de nossos objetos de pesquisa. Os produtos selecionados para o estudo têm características bem específicas. Temos um romance, com narrativa literária ficcional tradicional; uma temporada de série de televisão, com dez episódios de duração aproximada de 50 minutos cada; e um jogo de videogame em modalidade *stand alone*. Para que a investigação seja fiel a cada um dos produtos, é necessário definir estratégias metodológicas que possibilitem observar as particularidades de cada peça estudada. Assim, são empregados três instrumentos metodológicos combinados.

A análise dos objetos está ancorada na Análise Estrutural da Narrativa, como delimitada por Tzvetan Todorov (1972). Devido às especificidades do produto narrativo original, os personagens que apresentam ponto de vista no livro *A dança dos dragões* são a base da análise. A estrutura narrativa dos capítulos, com os personagens relacionados ao protagonista de cada parte e os acontecimentos narrados, norteia a verificação da atuação desses mesmos personagens em *Game of Thrones – 5ª Temporada* e em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*. Porém, os dois últimos produtos são observados, também, de acordo com suas características específicas.

A quinta temporada da série de televisão *Game of Thrones* foi selecionada para esta pesquisa por ser a última produzida a partir de um livro-base já publicado. Além disso, é nessa parte da trama televisiva que al-

terações significativas no enredo puderam ser notadas pelo público, com personagens tomando rumos diferentes do ocorrido na obra original. Esses acontecimentos podem indicar que a trama passou a ser expandida, e não apenas adaptada, como podemos verificar nas temporadas anteriores. As características do produto precisam ser consideradas para a análise. É necessário, portanto, recorrer à Análise Fílmica, de acordo com Vanoye e Goliot-Lété (2012), para que os operadores de análise sejam determinados e a Análise Estrutural da Narrativa possa ser aplicada.

Já para *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, é preciso observar como o algoritmo do jogo influencia a narrativa construída conforme as escolhas do jogador. Assim, a Análise de Jogos, com base em Manovich (2005), será realizada, seguida pela Análise Estrutural da Narrativa.

Na sequência, as estratégias metodológicas são mostradas em detalhes, bem como os operadores que norteiam a análise dos produtos selecionados.

### 3.1 Análise Estrutural da Narrativa

Para investigar em que pontos a trama de *A dança dos dragões*, quinto livro de *As crônicas de gelo e fogo*, é adaptada da narrativa principal e/ou é transformada em produto transmídia, em peça derivada, partimos da Análise Estrutural da Narrativa. Trata-se de uma estratégia metodológica que se debruça sobre a estrutura do discurso, não se preocupando com a descrição da obra ou com a sua interpretação. Seu objetivo é “propor uma teoria da estrutura e do funcionamento do discurso literário, apresentar um quadro dos possíveis literários, do qual as obras literárias existentes aparecem como casos particulares realizados” (TODOROV, 2013a, p. 80-81). Segundo Todorov, o método busca sentido lógico nas obras analisadas, considerando-as “a manifestação de uma estrutura abstrata” (*Ibidem*, p. 80). Para ele, o estudo literário “caracteriza-se pelo ponto de vista escolhido pelo observador e não pelo seu objeto

que, de outro ponto de vista, poderia prestar-se a uma análise psicológica, psicanalítica, linguística etc.” (*Ibidem*, p. 30).

De acordo com Milton José Pinto, no prefácio de *Análise estrutural da narrativa*, estrutura é “um todo constituído por partes articuladas. As partes são chamadas elementos, as articulações definidas por uma expressão indicadora de relações, por meio da qual é possível obter qualquer elemento do conjunto” (PINTO, 1972, p. 7-8). Lévi-Strauss, em ensaio sobre o trabalho de Vladimir Propp acerca do conto maravilhoso, afirma que “A *forma* se define por oposição a uma matéria que lhe é estranha; mas a *estrutura* não tem conteúdo distinto: ela é o próprio conteúdo, apreendido numa organização lógica concebida como propriedade do real” (LÉVI-STRAUSS, 1984, p. 181, grifos do autor).

A Análise Estrutural da Narrativa, portanto, não se preocupa com o conteúdo do objeto analisado, mas com a sua estrutura e com a maneira como esta é utilizada pelo autor ao longo da trama. Nesta pesquisa, a estrutura é, inicialmente, identificada no livro-base, *A dança dos dragões*, e, em seguida, observada nos produtos selecionados.

Volli (2007, p. 92) lembra que é natural que uma história, ao ser retirada de seu suporte original e levada a outro, seja, ao fim, a mesma, reescrita ou recontada de modo a se adaptar à linguagem, às estruturas do novo suporte e, também, ao próprio gênero. Há aspectos a serem considerados quando se trata de levar uma obra literária para o cinema ou para o teatro que modificam sua apresentação, porém, é necessário que o enredo seja mantido. “A possibilidade, que admitimos, de encontrar a *mesma* história expressa com meios diferentes, nos obriga a considerar os ritmos como expressão da superfície da narração” (VOLLI, 2007, p. 98, grifo do autor). Assim, é preciso retomar a questão da fidelidade à obra original, tratada no primeiro capítulo deste trabalho.

Partimos do quinto livro da saga *As crônicas de gelo e fogo*, intitulado *A dança dos dragões*, que fundamenta a análise da estrutura narrativa de dois outros produtos originados. São eles:

- a) a quinta temporada da série televisiva *Game of Thrones*, exibida pela rede de televisão HBO de 12 de abril a 14 de junho de 2015, adaptada de *As crônicas de gelo e fogo*;

- b) o jogo *Game of Thrones – A Telltale Game Series*, baseado na trama da série televisiva *Game of Thrones*, cujo primeiro episódio foi lançado em 1º de novembro de 2014 e o último, o sexto, em 17 de novembro de 2015.

Assim, serão observados os seguintes pontos, definidos e comentados por Todorov no artigo *As categorias da narrativa literária* (TODOROV, 1972):

a) Lógica das ações

Todorov enfatiza que, em toda obra, há “uma tendência à repetição, que concerne à ação, aos personagens ou mesmo a detalhes da descrição” (TODOROV, 1972, p. 213). Como formas de repetição, ele enumera a antítese, a gradação e o paralelismo, que podem ser observados nas “grandes unidades narrativas” (p. 214) e nas fórmulas verbais. A antítese gera um contraste entre partes, no qual uma se contrapõe a outra. A gradação acontece quando a relação entre os personagens se modifica aos poucos durante as páginas da trama. Já o paralelismo permite observar identidades e diferenças entre tramas, com ao menos duas sequências que apresentam semelhanças e desigualdades, sendo que, para o autor, as equivalências acentuam as dessemelhanças. Todorov enfatiza que o paralelismo “é de longe a [forma] mais difundida do princípio de identidade” (p. 214).

Nesta pesquisa, é utilizado o princípio do paralelismo para a comparação das estruturas das obras escolhidas. A identificação de semelhanças e diferenças tem o objetivo de indicar se, nas disparidades, há adaptação para novos suportes ou ampliação da história.

b) Personagens e suas relações

O personagem, para Todorov, é peça central nas narrativas, pois é “a partir dele que se organizam os outros elementos da narrativa” (1972, p. 220-221). O autor também destaca que os personagens podem ser inteiramente definidos, em alguns casos, em especial nos dramas, pelas relações que estabelecem com outros personagens. Nesta pesquisa, as relações dos personagens com ponto de vista são analisadas.

Para observar as relações entre os personagens de uma trama, é preciso identificar o que o autor chama de “predicados de base” (TODO-

ROV, 1972, p. 221), que são ações determinantes para as principais relações entre os personagens e das quais as demais conexões são derivadas. São três os predicados de base apontados por Todorov, cada um com um oposto: desejo (que pode ser exemplificado pelo amor e, em oposição, o ódio); comunicação (a confiança entre os personagens e, do lado oposto, a divulgação de um segredo ou a ameaça de fazê-lo); e participação (a ajuda prestada por um personagem a outro, que pode aparecer subordinada ao desejo; em oposição, está o obstáculo, o impedimento da ajuda). Todorov indica que outros tipos de relações podem descender desses três. Para esta análise, serão utilizados os predicados de desejo (amor e ódio), participação (ajuda e obstáculo ou impedimento) e comunicação (confidência e divulgação de um segredo), com base em um personagem focalizado, tal como será explicitado adiante.

Todorov também sugere que, de cada predicado de base, são derivados os passivos, que “correspondem à passagem da voz ativa à voz passiva, e podemos chamar esta regra de *regra de passivo*” (1972, p. 224, grifo do autor). Assim, um personagem ama e é amado (pelo mesmo objeto de amor ou por outro); odeia e é odiado; pressiona e é pressionado, etc. Os passivos não são utilizados nesta análise.

A análise dos personagens, segundo Todorov (1972), deve levar em conta também o que suas ações são e com o que se parecem, pois nem sempre a aparência coincide com a essência do ato, e a essência pode vir a se revelar em momento posterior da trama. As ações que não são o que parecem podem ter como motivação a má-fé do personagem, a hipocrisia ou a ingenuidade. Nesse ponto, o autor afirma que: o ser e o parecer a serem analisados dizem respeito à percepção do personagem apenas, e não à de quem os observa. As transformações pessoais dos personagens na trama também são pontos de verificação.

#### c) Tempo da narrativa

O tempo do discurso não é semelhante ao tempo narrado. Enquanto a temporalidade do discurso é linear — a trama é contada em começo, meio e fim —, o tempo da história é, como diz Todorov, “[...] pluridimensional. Na história, muitos acontecimentos podem-se desenrolar ao



mesmo tempo; mas o discurso deve obrigatoriamente colocá-los um em seguida do outro; uma figura complexa encontra-se projetada em linha reta.” (1972, p. 232).

É preciso constatar como o tempo se deforma com a narrativa e de que forma o autor utiliza instrumentos, como o encadeamento, a alternância e o encaixamento, para ligar partes da trama. Assim, contar uma história cronologicamente não favorece o envolvimento do ouvinte/leitor. Por isso, as narrativas transmitem histórias de forma não cronológica, fazendo com que o leitor seja capturado pela teia narrativa e permaneça ligado à trama.

Todorov ressalta que “[...] as formas mais complexas da narrativa literária contêm diversas histórias” (TODOROV, 1972, p. 233-234). É o caso de *As crônicas de gelo e fogo*, que têm muitas tramas correndo em paralelo e uma gama enorme de personagens. O autor descreve que há três formas de se ligar histórias: o *encadeamento*, no qual histórias são justapostas: “uma vez acabada a primeira, começa-se a segunda” (p. 234); o *encaixamento*, quando uma história é colocada dentro de outra (o melhor exemplo é *As mil e uma noites*); e a *alternância*, em que são narradas histórias simultâneas, de modo que a primeira é interrompida para dar lugar à segunda, e esta também é interrompida para que se volte à primeira (*Ibidem*, grifos do autor). Em *As crônicas de gelo e fogo*, dois modos de ligação são utilizados: o *encaixamento* e a *alternância*, sempre de maneira suave, para o leitor entender que todas as tramas estão imbricadas.

#### d) Aspectos da narrativa

Esses aspectos levam em conta as diferentes formas de percepção da trama, na relação entre o personagem e o narrador. Todorov lista três formas em que essa relação se dá:

- 1) a visão por trás das cenas, quando quem conta a história “sabe mais que seu personagem” (TODOROV, 1972, p. 236);
- 2) a visão comum, quando narrador e personagem possuem o mesmo tipo de conhecimento da trama, o que permite a história ser contada tanto em primeira como em terceira pessoa (p. 237);
- 3) a visão de fora, em que o narrador não tem acesso à consciência dos personagens e, portanto, sabe menos do que eles (p. 237).

Em *As crônicas de gelo e fogo*, há um personagem focalizado em cada capítulo. Assim, nos capítulos intitulados “Bran”, por exemplo, temos a sua visão para uma série de acontecimentos. O narrador conta a história em terceira pessoa, do ponto de vista de Bran, mas abre espaço para que certos pensamentos do personagem venham à tona. Quando isso acontece, o texto é grafado em itálico. Apenas alguns personagens da trama merecem capítulos em que seu ponto de vista é o foco.

Nessa modalidade, em que narrador e personagem possuem o mesmo tipo de conhecimento sobre os acontecimentos, também é preciso observar se personagens diferentes têm visões dispersas sobre um mesmo acontecimento, o que permite uma “visão estereoscópica” da trama (TODOROV, 1972, p. 238). Em *As crônicas de gelo e fogo*, é raro que um evento seja narrado por dois personagens diferentes. Porém, um fato já abordado com detalhes por um personagem pode ser citado rapidamente por outro, em ponto diferente e distante da trama.

#### e) Modos da narrativa

A forma como o narrador percebe e apresenta os aspectos da narrativa é observada neste ponto, que contrapõe a representação e a narração, a fala do narrador e a dos personagens.

Por representação, Todorov entende o discurso, originado da crônica; por narração, a história, vinda do drama. Em suas palavras: “[...] no drama, a história não é relatada, desenvolve-se diante de nossos olhos (mesmo se apenas lemos a peça); não há narração, a narrativa está contida nas réplicas dos personagens” (TODOROV, 1972, p. 240). Em *As crônicas de gelo e fogo*, há os dois modos de narrativa: a representação, quando o narrador descreve as situações, os cenários, os sentimentos dos personagens; há também o drama, quando os personagens dialogam e quando o personagem focalizado do capítulo expõe seu pensamento. Por outro lado, Todorov enfatiza que as falas do narrador podem não conter narração, quando “elas não nos informam sobre uma realidade exterior ao discurso, mas tomam seu sentido da mesma maneira que as réplicas dos personagens” (p. 242).

Uma questão a ser identificada são os diferentes tempos narrativos apresentados pelos produtos selecionados. Tendo como referência o tex-

to base de *A dança dos dragões*, é observada a forma como a trama se desenvolve nos demais produtos, apontando onde a história foi comprimida ou ampliada para se adequar ao suporte. Volli (2007) apresenta quatro estruturas possíveis a serem verificadas: a elipse, o sumário, a cena e a pausa. Souza (2010, p. 48), com base nos estudos de Liestøl (1997), traz cinco possibilidades: resumo, elipse, cena, alargamento e pausa<sup>72</sup>. As categorias são utilizadas para examinar as transformações do texto ao ser levado para outro suporte, sempre considerando a linha original (a trama de *A dança dos dragões*) e a linha escolhida pelos demais produtos selecionados.

Também se deve considerar a caracterização dos personagens e a forma como são expostos na narrativa. Aqui, são observados se os personagens possuem as mesmas características e ações, se aparecem suprimidos ou condensados, ou se novas personas foram criadas para os produtos derivados.

### 3.1.1 Operadores de análise

Para a análise aqui proposta, há algumas variáveis a serem consideradas. Uma delas é a divisão dos personagens em famílias; outra, a divisão geográfica dos continentes Westeros e Essos; há, ainda, o encaideamento da trama — alguns personagens se relacionam a poucos núcleos dramáticos, enquanto outros alcançam maior número de ligações com os demais personagens e outras tramas. Assim, optamos pelo foco de análise nos personagens que possuem ponto de vista no livro *A dança dos dragões*. Balogh (2002) salienta a importância dos personagens para as tramas:

O essencial de todos os modelos narrativos é que eles giram em torno das ações dos personagens. As ações exe-

---

<sup>72</sup> Resumos e elipses acontecem quando a trama adaptada encurta situações do material original. Na cena, o tempo narrado é o mesmo tempo da história. Nos alargamentos e nas pausas, o fato originado na linha da história é explorado com mais detalhes e por mais tempo durante a narrativa. Para mais informações, ver Souza (2010, p. 48).

cutadas pelos personagens para atingir os seus objetivos constituem o cerne da narrativa. Para que um personagem execute uma série de ações é necessário que ele tenha um querer (ser rico, conquistar uma mulher, desbravar o Oeste, ser famoso etc.). Assim, podemos dizer que o móvel da narrativa é o desejo que leva o personagem a ser o sujeito de uma série de ações no sentido de conseguir o(s) objetivo(s) do seu desejo. (BALOGH, 2002, p. 52).

Assim, de acordo com Balogh (2002), a escolha pela análise a partir dos personagens com capítulos focalizados é justificada para esta pesquisa.

Há 71 capítulos e 16 personagens com ponto de vista em *A dança dos dragões*, com números diferentes de capítulos focalizados. São eles: Tyrion Lannister (12 capítulos), Daenerys Targaryen (10), Jon Snow (13), Bran Stark (3), Quentyn Martell (4), Sor Davos Seaworth (4), Theon Greyjoy (7), Jon Connington (2), Asha Greyjoy (3), Melisandre de Asshai (1), Areo Hotah (1), Arya Stark (2), Jaime Lannister (1), Cersei Lannister (2), Sor Barristan Selmy (4) e Victarion Greyjoy (2). Além deles, o prólogo e o epílogo também têm personagens com ponto de vista, mas não são analisados, visto que é uma característica do autor George R. R. Martin que essas partes tragam como protagonistas personagens marginais à trama principal de *As crônicas de gelo e fogo*. O prólogo de *A dança dos dragões* é protagonizado por Varamis Seis Peles; o epílogo, por Sor Kevan Lannister.

A unidade mínima de análise para *A dança dos dragões* é o capítulo. Para cada um dos 71 capítulos focados em personagens, são investigadas as:

- a) ações do personagem no tempo presente da narrativa;
- b) ações do personagem no tempo passado da narrativa, quando houver;
- c) conexões com outros personagens (quais outros personagens aparecem no capítulo e como se dá a relação do personagem focado com os outros). O objetivo aqui é determinar se a relação com o outro se dá por desejo, comunicação ou participação e seus contrários,

de acordo com Todorov (1972).

Passamos agora à Análise Fílmica e sua relação com o presente estudo.

## 3.2 Análise Fílmica

Para a análise da quinta temporada da série de televisão *Game of Thrones*, utilizamos as colocações de Vanoye e Goliot-Lété (2012), com o auxílio de Esquenazi (2011). A Análise Fílmica é a proposta metodológica para entendermos o funcionamento desse produto do audiovisual.

Analisar um filme não é mais vê-lo, é revê-lo e, mais ainda, *examiná-lo tecnicamente*. Trata-se de uma outra atitude com relação ao objeto-filme, que, aliás, pode trazer prazeres específicos: desmontar um filme é, de fato, estender seu registro perceptivo e, com isso, se o filme for realmente rico, usufruí-lo melhor (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 12, grifos dos autores).

Os autores pontuam que a análise fílmica faz com que o filme não seja fechado, pois move suas significações e seus impactos. Também traz à tona as primeiras impressões geradas pela obra no analista, que deve então revisitá-las, para que sejam consolidadas ou descartadas. O filme precisa ser decomposto para ser analisado. “É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente “a olho nu”, uma vez que o filme é tomado pela totalidade” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 14).

Posteriormente, as partes são reunidas pelo analista que, ao fazer a reconstrução, depara-se com uma nova obra, “[...] totalmente assumida pelo analista, é uma espécie de ficção, enquanto a realização continua sendo uma realidade. O analista traz algo ao filme; por sua atividade, à sua maneira, faz com que o filme exista” (*Ibidem*, p. 15). É importante que o analista não despreze a obra ou que tente superá-la: ela deve

ser sempre “o ponto de partida e o ponto de chegada da análise” (p. 15). Para isso, são tarefas obrigatórias do analista a desconstrução do filme, que acontece durante a sua descrição, e a sua reconstrução, quando há a interpretação.

Ao contrário da Análise Estrutural da Narrativa, que não se preocupa com o conteúdo das obras observadas, a Análise Fílmica se interessa pelo leitor/espectador e sua relação com a obra, sendo a opinião e as impressões do público importantes para o trabalho analítico. “A interpretação *semântica*<sup>73</sup> remete, com efeito, aos processos pelos quais o leitor dá sentido ao que lê ou ao que vê e ouve quando se trata de um filme” (*Ibidem*, p. 49, grifo dos autores). Por outro lado, a Análise Fílmica oferece a possibilidade da análise crítica, que se aproxima mais da Análise Estrutural da Narrativa ao focar na organização estrutural das obras analisadas e na forma como o sentido é construído. Assim, a repetição estrutural das ações do personagem, tão cara à Análise Estrutural da Narrativa, contribui para a Análise Fílmica crítica com a construção da personalidade dos personagens.

Vanoye e Goliot-Lété (2012) apontam três formas de se verificar o sentido em um filme:

- o sentido vem do autor, de seu projeto, de suas intenções: analisar um texto é, portanto, reconstituir o que o autor queria exprimir;
- o sentido vem do texto: este apresenta uma coerência interna, não necessariamente conforme as intenções explícitas de seu autor. É preciso, portanto, destacar essa coerência, independentemente de qualquer *a priori* que venha de fora do texto;
- o sentido vem do leitor, do analista: é ele quem descobre no texto significações que se referem a seus próprios sistemas de compreensão, de valores e de afetos (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 50, grifo dos autores).

Para esta análise, consideramos que o sentido vem do texto, em

---

<sup>73</sup> A semântica, ou estudo dos significados e da interpretação em determinado contexto, pertence ao campo da Linguística. As implicações da semântica na Análise Fílmica não são tratadas neste trabalho.

especial do texto-base de *A dança dos dragões*. Conforme Vanoye e Goliot-Lété (2012) apontam, a série *Game of Thrones* se constitui como um ponto de vista externo à narrativa do livro de origem; ela estrutura a narrativa oficial em outro suporte, usando personagens, cenários, elementos cênicos, ritmo e temporalidades próprias da nova mídia para contar a história.

Com a série *Game of Thrones*, o exercício de examinar a adaptação é facilitado. Entre os produtos selecionados para análise, é o único que, sem que sejam consideradas suas particularidades, é tido como adaptação. Os produtores da série, em entrevista a Cogman, falam dos desafios de “adaptar” o material textual de George R. R. Martin para a televisão (COGMAN, 2013, p. 7). Assim, torna-se necessário avaliar como a Análise Fílmica trata as adaptações.

A série de TV *Game of Thrones* está inserida em uma tradição contemporânea de narrativas televisivas que vem da década de 1950 (ESQUENAZI, 2011). Nesse período, a venda de televisores explodiu nos Estados Unidos, substituindo o rádio como o principal aparelho dos lares estadunidenses. Esquenazi indica que uma das primeiras séries televisivas, *Os Ruggles*, começou a ser transmitida em 1949, com a exibição do dia a dia da família Ruggles. Em 1951, teve início a produção de séries dramáticas, com patrocinadores externos, buscando aumentar a audiência das redes de TV. O autor aponta que a série *I love Lucy*, iniciada na década de 1950, é considerada a primeira comédia de situações (*sit-com*) da televisão norte-americana.

As criações que se seguiram tinham como característica manter o tempo de duração, o cenário, os figurinos e os personagens principais, mas a narrativa de cada capítulo era iniciada e encerrada em um episódio. Posteriormente, como mostrado no segundo capítulo deste livro, os arcos narrativos foram ampliados, de forma que uma história pode se estender por mais episódios. Em *Game of Thrones*, vemos a proposta de que cada um dos livros da saga *As crônicas de gelo e fogo* seja retratado em uma temporada de dez capítulos.

Vanoye e Goliot-Lété lembram que “O espectador de cinema, con-

tudo, não é um leitor de romance: suas referências visuais devem se apresentar de modo que o espaço e o tempo da narrativa fílmica permaneçam claros, homogêneos e se encadeiem com lógica” (2012, p. 25). Os autores afirmam que, ao analisar uma adaptação, é necessário, primeiramente, “observar o grau de parentesco entre os títulos, os nomes dos personagens, os contextos” (p. 132) e determinar um eixo de análise. Como já explicitado, aqui trabalhamos com o eixo de análise dado pelos personagens: tanto no livro-base como na série, os personagens focalizados são o ponto de partida. No produto original, estes são os personagens com ponto de vista. Na série, são os personagens centrais dos atos formadores de cada um dos dez episódios da quinta temporada.

Para adaptações que aparentam serem fiéis à obra que lhes deu origem, os autores sugerem ser preciso relacionar o número de páginas do livro com a duração do filme. Também devem ser indicadas as passagens suprimidas na obra originada, bem como as condensadas e/ou dilatadas, além dos acréscimos eventuais, necessários para a mudança de suporte. Os mesmos processos também devem ser indicados com os personagens. Os autores chamam a atenção para a questão da fidelidade da obra:

Para avaliar a distância que separa os dois textos e julgar o “respeito” ou a “traição” do texto fílmico com relação ao texto literário, é necessário trabalhar sobre as estruturas profundas e não apenas sobre os acontecimentos superficiais, não se limitar ao conteúdo, mas levar em conta a expressão, consubstancialmente ligada ao sentido (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 133).

Essa posição dos autores está de acordo com o exposto por Todorov (1972), ao falar sobre a Análise Estrutural da Narrativa. A estrutura da obra é determinante para o estudo proposto por esta pesquisa. Os dois suportes — o livro e a televisão — têm linguagens diferentes e apresentam formas singulares de contar uma mesma história. Porém, as duas linguagens utilizam o tempo narrativo, em detrimento do cronológico, para expor a trama. D. B. Weiss, um dos produtores de *Game of Thrones*, em entrevista a Cogman, diz que “Dez horas [a duração de uma tem-



porada da série] é bastante tempo para contar uma história, mas para fundar um mundo você tem de ser eficiente ou se arriscar a perder coisas que ama” (COGMAN, 2013, p. 7). Ele aponta que, sem fazer cortes ou condensar situações e personagens, seriam necessárias, ao menos, trinta horas, ou trinta episódios por temporada, o que é inviável economicamente. Vanoye e Goliot-Lété lembram que “Adaptar é, portanto, não apenas efetuar escolhas de conteúdo, mas também trabalhar, modelar uma narrativa em função das possibilidades ou, ao contrário, das impossibilidades inerentes ao meio” (2012, p. 137).

### 3.2.1 Operadores de análise

A estrutura mínima de análise da quinta temporada da série *Game of Thrones* é o episódio. Cada temporada contém dez episódios, com duração aproximada de 50 minutos cada. Por ordem de exibição, são eles:

- 1) “The wars to come”
- 2) “The House of Black and White”
- 3) “The High Sparrow”
- 4) “Sons of the Harpy”
- 5) “Kill the boy”
- 6) “Unbowed, unbent, unbroken”
- 7) “The gift”
- 8) “Hardhome”
- 9) “The dance of dragons”
- 10) “Mother’s mercy”

Para cada episódio será analisado:

- a) o tempo de duração;
- b) o personagem no qual o ato é centrado;
- c) o personagem com o qual o personagem central se relaciona;
- d) a relação entre esses personagens;
- e) o acontecimento que une esses personagens.

Como é possível a existência de atos centrados em personagens que não têm ponto de vista em *A dança dos dragões*, nesses casos, os atos e as relações serão listados, mas somente analisados quando houver relações com os 16 personagens com pontos de vista no livro-base. O objetivo é verificar se esses personagens estão presentes na narrativa oficial ou se foram criados ao se condensar características de outros personagens, estratégia comum em adaptações de histórias literárias para o meio cinematográfico ou televisivo.

### 3.3 Análise de Jogos

O jogo *Game of Thrones – A Telltale Games Series* é um produto derivado do universo de *As crônicas de gelo e fogo*, mais notadamente da série *Game of Thrones*, exibida pela rede de televisão HBO, que deu à empresa Telltale Games a licença para se basear no seriado. A Telltale Games é especializada em jogos virtuais de videogame e possui uma característica: cria jogos seriados, em que a narrativa é complexificada. No mundo dos videogames, as séries de jogos são comuns, mas com um jogo completo sendo lançado, seguido por seus números sequenciais, com algum tempo de diferença entre eles. Porém, os jogos da mesma família podem ser jogados fora da sequência, já que cada história se inicia e se encerra de modo independente de suas antecedentes ou subsequentes.

A Telltale Games apresenta a serialização tal qual uma série de televisão: os jogos são disponibilizados em temporadas, compostas por episódios. O sucesso comercial de uma temporada indica se uma próxima será ou não lançada. Assim como nas narrativas textuais e televisivas, a história do jogo parte de um acontecimento que provoca mudanças nos personagens e nas situações, trazendo instabilidade e exigindo que novas ações sejam tomadas. Para cada ato apresentado, o personagem focalizado deve tomar uma decisão, que pode ser o tipo de fala a se proferir ao interlocutor; interagir ou não com objetos apontados na tela; seguir determinado caminho e/ou selecionar entre duas até quatro opções.

*Game of Thrones – A Telltale Games Series* foi lançado em 2014 com uma temporada composta por seis episódios.

Lev Manovich (2005) aponta que os computadores, que antes eram utilizados apenas para processos de informática e para o trabalho, atualmente também estão associados ao lazer de seus usuários. Portanto, é comum que mais opções de jogos sejam desenvolvidas e entregues ao público consumidor. Os jogos de imersão são uma das possibilidades exploradas pelo mercado de videogames. Seu objetivo é evitar que o usuário saia do jogo e opte por outro divertimento. Manovich aponta que jogos desse tipo fazem o jogador reunir pistas, tesouros, atualizar mapas de ação e escolher caminhos que promovam a “imersão psicológica”<sup>74</sup> (MANOVICH, 2005, p. 281). Porém, o autor pontua que essa imersão é diferente das narrativas literárias ou fílmicas. O estudioso avalia jogos, no livro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, que, em sua maioria, têm estrutura linear e não apresentam narrativas diferenciadas para o usuário.

Jogos como *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, baseados em narrativas, oferecem uma outra perspectiva para os jogadores: os acontecimentos são desencadeados por escolhas do usuário. Há um roteiro predeterminado e situações diferenciadas, que são mostradas ao jogador conforme suas escolhas. Assim, o destino dos personagens e o encadeamento de situações narrativas podem se apresentar de forma diferente para cada jogador. Apesar de aparentar liberdade para o usuário, todas as escolhas possíveis e suas consequências estão previstas na estrutura narrativa desenhada para o jogo. Assim, todos os finais possíveis para as histórias apresentadas são previamente conhecidos pela equipe produtora do videogame.

Manovich (2005) aponta que jogos de computador que oferecem escolhas múltiplas para o jogador — mesmo que não apresentem narrativas — eram mais raros há alguns anos, pois existia a ideia de que a estrutura com muitos *links* na tela dificultava a navegação do usuário. Assim, a disponibilidade de múltiplas escolhas foi, temporariamente, deixada de lado. Porém, há um público consumidor para esse tipo de produto, e a empresa

---

<sup>74</sup> “[...] inmersión psicológica [...]” (Tradução nossa).

Telltale Games é uma das que explora esse estilo de jogo, apresentando alternativas variadas, sendo boa parte delas construída com base em produtos de entretenimento já existentes, como é o caso da série *Game of Thrones*, da série *The Walking Dead* ou do filme *Back to the Future*.

Os videogames utilizam um espaço em três dimensões, onde se passam as ações, e também uma grande base de dados. Para Manovich (2005, p. 283), a base de dados é a forma narrativa do computador, correlata à narração na literatura e no cinema. O autor entende que a base de dados é “um conjunto estruturado de dados. Os dados armazenados nela estão organizados para serem rapidamente pesquisados e recuperados com o computador, por ser uma mera coleção de elementos”<sup>75</sup> (MANOVICH, 20015, p. 283). Assim, a base de dados, em um videogame, em conjunto com o espaço navegável do jogo, oferece ao usuário uma narrativa tal qual a literária ou a cinematográfica.

Claro, nem todos os objetos dos novos meios são explicitamente bases de dados. Os jogos de videogame, por exemplo, são experimentados por seus jogadores como narrações. Em um jogo, é dada ao jogador uma tarefa bem definida, seja ganhar a partida, ser o primeiro em uma corrida, chegar até o último nível ou alcançar a pontuação mais alta. É essa tarefa que o faz experimentar o jogo como narração. Tudo o que se passa no videogame, todos os personagens e objetos com que tropeça, das duas uma: ou o levam para perto da meta ou para longe dela.<sup>76</sup> (MANOVICH, 2005, p. 287).

---

<sup>75</sup> “En informática, se define *base de datos* como un conjunto estructurado de datos. Los datos almacenados en ella están organizados para su rápida búsqueda y recuperación con el ordenador, por lo que se trata de una mera colección de elementos.” (Tradução nossa).

<sup>76</sup> “Por supuesto, no todos los objetos de los nuevos medios son explícitamente bases de datos. Los videojuegos, por ejemplo, son experimentados por sus jugadores como narraciones. En un juego, se le da al jugador una tarea bien definida, ya sea ganar el partido, ser el primero en una carrera, llegar hasta el último nivel o alcanzar la puntuación más alta. Es esa tarea la que le hace experimentar el juego como una narración. Todo lo que le pasa en el videojuego, todos los personajes y objetos con los que se topa, una de dos: o le acercan al logro del objetivo, o le apartan de él.” (Tradução nossa).

O autor enfatiza (*Ibidem*, p. 287) que há a base de dados sem o usuário. Logo, a existência de um jogo justifica a presença do usuário que utiliza essa base. Porém, Manovich aponta que os videogames não seguem a lógica das bases de dados, mas a dos algoritmos, que determinam como o jogo deve ser ou qual objetivo o jogador deve cumprir.

O algoritmo identifica “[...] a sequência de passos que devem ser seguidos com os dados, assim como a estrutura de hipermídia específica um conjunto de rotas de navegação (ou de conexão entre nós) que, potencialmente, podem ser aplicados a qualquer grupo de objetos midiáticos<sup>77</sup>” (MANOVICH, 2005, p. 88). Para Becker, os algoritmos “são regras precisas que sempre resultarão numa resposta específica, se aplicadas a um problema apropriado. A maioria das regras matemáticas, por exemplo, são algoritmos” (BECKER, 2015, p. 103).

Andrew Goffrey (2008) indica que o algoritmo é uma entidade abstrata e autônoma, peça fundamental nas operações realizadas por cientistas da computação, estando presentes em programas e podendo ser lidos e executados independentemente da linguagem de programação utilizada ou do tipo de máquina empregada na execução do programa. Mesmo sendo abstratos, os “[...] algoritmos suportam uma crucial, se não problemática, relação com a realidade material<sup>78</sup>” (GOFFREY, 2008, p. 16), pois possuem uma ligação entre a abstração e a ação. O autor aponta que a construção de um algoritmo leva em consideração a conclusão de uma tarefa, por meio de uma série de passos e, por isso mesmo, necessita de estruturas de dados: sem o banco de dados, o algoritmo não é operável.

Algoritmos são usados também como uma lógica de programação que coleta dados cedidos pelo usuário de internet e os organiza de modo a oferecer às pessoas informações que seriam de seu interesse. Cádima (2014) destaca o uso do algoritmo pelo Google para oferecer ao internauta ferramentas, resultados de buscas e propagandas personalizadas.

---

<sup>77</sup> “[...]” la secuencia de pasos que hay de dar con cada dato, igual que la estructura del hipermedia específica un conjunto de rutas de navegación (es decir, de conexiones entre nodos) que, en potencia, pueden aplicarse a cualquier grupo de objetos mediáticos”. (Tradução nossa).

<sup>78</sup> “[...] algorithms bear a crucial, if problematic, relationship to material reality”. (Tradução nossa).

Essa informação está nos termos de uso, atualizados em 14 de abril de 2014. A aparente facilidade apresenta pontos negativos, como o excesso de vigilância sobre as ações dos usuários dos sites de redes sociais:

A rede passa assim por ser um novo dispositivo panopticon de duplo sentido, que não somente vigia os outros a partir de um centro com vários nós ou núcleos, mas também vigia o hipotético vigilante, registrando cada uma de suas ações de vigilância, cada link, cada like, cada desejo de link. Acima dessa vigilância de duplo sentido estará seguramente o detentor de toda a informação, de todo o tráfego, verdadeiro Big-Brother, as NSA<sup>79</sup> deste mundo. (CÁDIMA, 2014, p. 20).

Nos videogames, de acordo com Manovich (2005, p. 288), os algoritmos são as chaves para a experiência do jogo. A lógica de um game, as formas corretas de jogar e de fazer escolhas são determinadas pelo algoritmo. Assim, sempre que entende as regras que possibilitam o jogo, o usuário está aprendendo o algoritmo daquela plataforma. Em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, a cada alternativa do jogador, o algoritmo calcula os desdobramentos dessa ação e mostra novas opções. Estas seriam diferentes se a escolha anterior apontasse para outra direção. O autor considera que os algoritmos podem ser as regras por trás de qualquer tipo de jogo, até mesmo dos que não precisam de um computador, tal como os esportes, o xadrez e as cartas. Eles exigem que o jogador tenha um “comportamento de tipo algorítmico<sup>80</sup>” (MANOVICH, 2005, p. 289).

Desse modo, nos videogames, por trás das tarefas estão os algoritmos. Manovich considera que, quanto mais uma estrutura de dados é ampla e complexa, mais simples precisa ser o algoritmo. Ambos se complementam: “Juntos, as estruturas de dados e os algoritmos representam as duas metades da ontologia do mundo, segundo o computador<sup>81</sup>” (MANOVICH, 2005, p. 289).

<sup>79</sup> A Agência de Segurança Nacional dos Estados Unidos (NSA), criada em 1952, tem, entre suas especialidades, a análise de dados e a criptografia, a codificação de mensagens para que não possam ser decifradas, caso sejam interceptadas.

<sup>80</sup> “[...] comportamento de tipo algorítmico [...]” (Tradução nossa).

<sup>81</sup> “Juntos, estructuras de datos y algoritmos representan las dos mitades de la ontologia del mundo según el ordenador.” (Tradução nossa).

Ao opor as narrativas e os videogames, Manovich (2005, p. 291) lembra que a maior parte das narrativas não solicita que seus leitores tenham o comportamento algorítmico. Isso acontece apenas quando é preciso que o leitor/jogador descubra as regras das obras enquanto avança na leitura ou no jogo. Porém, o autor aponta que a apreciação de uma obra de literatura se aproxima dessa perspectiva, já que o leitor descobre a história de acordo com o andamento de sua leitura. Assim, para Manovich, as narrativas, em qualquer formato, tornam-se próximas da noção de algoritmo.

Uma narração interativa — ou hipernarração, como indica Manovich (2005, p. 293) —, na qual o usuário do meio exerce sobre ele alguma influência (como é o caso de *Game of Thrones – A Telltale Games Series*), pode ser pensada como “a soma de múltiplas trajetórias ao longo de uma base de dados<sup>82</sup>” (MANOVICH, 2005, p. 293). Desse modo, uma sequência completa do jogo, do início ao seu fim, somente terá outra idêntica caso as mesmas escolhas sejam feitas pelo usuário. Esse formato de videogame propicia que cada jogador construa sua própria narrativa, utilizando os elementos do universo diegético oferecidos. Manovich (2005, p. 294) aponta que, quando uma narrativa apresenta mais de uma trajetória possível, ela pode ser tratada como narração interativa. Todavia, é preciso que as escolhas do jogador não sejam feitas de forma aleatória, mas que sigam uma lógica narrativa, compondo uma história.

Tal como na linguagem, em que o usuário constrói uma frase elegendo cada uma das palavras sucessivas a partir de um paradigma de outras palavras possíveis, o usuário dos novos meios cria uma sequência de telas ao clicar em um ou outro ícone em cada uma das telas. É óbvio que são muitas diferenças importantes entre as situações,<sup>83</sup> (MANOVICH, 2005, p. 299).

---

<sup>82</sup> “[...] la suma de múltiples trayectorias a lo largo de una base de datos.” (Tradução nossa).

<sup>83</sup> “Igual que en el lenguaje, el usuario construye una frase eligiendo cada una de las sucesias palabras a partir de un paradigma de otras palabras posibles, un usuario de los nuevos medios crea una secuencia de pantallas al hacer clic en este o quel icono en cada una de las pantallas. Es obvio que se dan muchas diferencias importantes entre ambas situaciones.” (Tradução nossa).

A proposição do autor está em sintonia com a proposta da Telltale Games para seus jogos, visto que o jogador é levado, dentro das possibilidades apresentadas, a construir a história dos personagens manipuláveis. É preciso, novamente, reforçar que a ideia de liberdade na construção da trama, por parte do jogador, é cerceada pelo número de opções disponíveis e, ainda, pelos caminhos traçados pelos produtores do jogo. Ou seja, a história do jogador pode, sim, ser composta dentro de um universo limitado de opções. Nada além do que é oferecido pelo jogo, enquanto um objeto fechado ou encapsulado, pode ser feito pelo usuário.

A hipótese de Manovich para que esse tipo de narrativa se sobreponha até mesmo nos videogames é que o cinema impôs sua forma de narrar e de montar uma história. O autor acredita que o formato eletrônico pode ser comparado à narrativa pré-cinematográfica: “[...] em ambos os casos, o usuário segue uma sequência de elementos que se apresentam de forma simultânea<sup>84</sup>” (MANOVICH, 2005, p. 300). Para ele, mesmo que os filmes sejam, aparentemente, narrativas lineares, seu calendário de filmagens segue a lógica da produção, e não a da narrativa. Assim, o montador estabelece a história com a base de dados produzida pelas filmagens e seguindo um roteiro técnico, e essa trama é uma das muitas que poderia ser contada conforme a mesma base.

Manovich diz que gosta de pensar na narração e na base de dados como coisas que competem, como “dois impulsos criativos básicos, duas respostas essenciais ao mundo<sup>85</sup>” (2002, p. 300-301), que existem muito antes do surgimento das novas mídias. Ele exemplifica com os gregos, que produziram narrativas e compilados de conhecimento, e também com Diderot, que escreveu romances e a famosa Enciclopédia, “o maior projeto editorial do século XVIII<sup>86</sup>” (*Ibidem*, p. 301). Porém, é no campo das mídias digitais que a base de dados e a narração enfrentam uma batalha contemporânea. A fotografia privilegia a base de dados; o cinema, a narração. Os novos meios de armazenamento (enciclopédias multimí-

---

<sup>84</sup> “[...] en ambos casos, el usuario sigue una secuencia de elementos que se le presentan de manera simultánea.” (Tradução nossa).

<sup>85</sup> “[...] dos impulsos creativos básicos, dos respuestas esenciales al mundo” (Tradução nossa).

<sup>86</sup> “[...] el mayor proyecto editorial del siglo XVIII” (Tradução nossa).



dia, museus virtuais, pornografia, CD-ROMs de artistas, bases de dados de bibliotecas, as indexações da web e a própria internet) trazem as bases de dados para o centro da atenção.

As narrativas interativas são apontadas pelo autor como uma resposta à insatisfação humana com a atuação dos computadores apenas como repositório de dados. “Queremos narrações dos novos meios, e queremos que elas sejam diferentes de tudo o que temos visto até agora<sup>87</sup>” (MANOVICH, 2005, p. 304).

Essa exigência com os computadores está de acordo com a abordagem da Ecologia de Mídias (vista no capítulo anterior), na qual novas formas de existência são exigidas dos computadores, a fim de se adaptarem a um novo ambiente midiático. Assim, o surgimento de videogames em que há narração e nos quais a participação do usuário na construção da trama é essencial, como em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, aponta para os novos arranjos no ambiente midiático e pode indicar, ainda, novos caminhos para a indústria do entretenimento.

Segundo Manovich (2005), dois jogos lançados em 1993, *Doom* e *Myst*, são produtos que trazem formas estéticas originais, utilizando bancos de dados e narrativas. Os dois jogos inauguraram uma tendência de produção que culminou em itens como os desenvolvidos pela Telltale Games. O autor afirma que uma das principais características desses videogames, que se manteve nos artigos seguintes, é a utilização de um espaço tridimensional para que o jogador navegue entre as opções de ação. A narrativa do jogo se desenvolve a partir do protagonista, comandado pelo jogador. O autor indica que a junção entre o espaço navegável e a base de dados é uma das formas-chave para os novos meios, já que pode ser utilizada com qualquer tipo de dado. Jogos, simuladores de movimento e qualquer outra prática da informática podem utilizar tais características.

No tocante à posição do usuário — que tem papel decisivo nos rumos dos videogames envolvendo a tridimensionalidade — à base de da-

---

<sup>87</sup> “Queremos narraciones de los nuevos medios, y las queremos diferentes de las que hemos visto o leído hasta ahora” (Tradução nossa).

dos e à narrativa, Manovich (2005) destaca a diferença entre narração e descrição. Ele refuta a ideia de que a descrição é a ausência de narração e sugere que “Os jogos estruturados em torno de uma navegação em primeira pessoa são um desafio a mais à oposição entre narração e descrição<sup>88</sup>” (MANOVICH, 2005, p. 314). A narração é equiparada a viajar pelo espaço, e os dados são representados em três dimensões na visualização do computador. Então, ele propõe que os jogos não devem ser vistos como narração e descrição, mas como “ações narrativas e exploração<sup>89</sup>” (*Ibidem*, p. 315, grifo do autor), já que tal produto não é narrado ao usuário, mas é este quem aciona as possibilidades narrativas e faz a história caminhar, ao percorrer os espaços do mundo virtual.

Esse deslocamento pelo espaço, segundo Manovich (2005), é uma das principais ações do jogador na construção da narrativa do *game*. “Explorar o mundo do jogo, examinar seus detalhes e desfrutar de suas imagens são [ações] tão importantes para o êxito de jogos como *Myst* e seus seguidores como avançar pela narração<sup>90</sup>” (*Ibidem*, p. 315).

A interação do personagem com um objeto no espaço do jogo já é uma narração, visto que a motivação por trás da ação do jogador vem do fato de acionar o artefato: a ação narrativa e a exploração do ambiente estão interconectadas. Isso acontece com a narrativa de *Game of Thrones – A Telltale Games Series*. O personagem, comandado pelo jogador, ao explorar qualquer ambiente apresentado, tem à sua disposição um cardápio de ações, tais como pegar uma chave, manusear um livro, observar um quadro na parede. A cada ação exploratória, ele recebe mais informações sobre os outros personagens ou tramas que são complementares ao seu ato.

---

<sup>88</sup> “Los juegos estructurados en torno a una navegación en primera persona por un espacio son un desafío más a la oposición entre narración y descripción” (Tradução nossa).

<sup>89</sup> “[...] acciones narrativas y exploración [...]” (Tradução nossa).

<sup>90</sup> “Explorar el mundo del juego, examinar sus detalles y disfrutar con sus imágenes es tan importante para el éxito de juegos como *Myst* y sus seguidores como avanzar por la narración” (Tradução nossa).

### 3.3.1 Operadores de análise

Assim como se deu com a quinta temporada da série *Game of Thrones*, a estrutura mínima de análise de *Game of Thrones – A Telltale Games Series* é o episódio. A primeira temporada do jogo teve seis episódios. Por ordem de exibição, são eles:

- 1) “Iron from ice”
- 2) “The lost lords”
- 3) “The sword in the darkness”
- 4) “Sons of winter”
- 5) “A nest of vipers”
- 6) “The ice dragon”

O jogador controla, durante os episódios, alguns membros da família Forrester. A trama se desenvolve ao redor dos problemas enfrentados pelo grupo com base no acontecimento conhecido como “Guerra dos Cinco Reis”, que rearranjou a trama política do reino de Westeros.

Seis personagens recorrentes em *As crônicas de gelo e fogo* aparecem durante o desenvolvimento do jogo. Eles interagem com os protagonistas e os levam a tomar decisões em embates discursivos.

A análise de *Game of Thrones – A Telltale Games Series* leva em conta:

- a) os personagens protagonistas de cada ato representado no episódio;
- b) os personagens com eles relacionados;
- c) o tipo de relação existente entre os personagens;
- d) as ações realizadas pelo personagem — sua escolha entre as opções apresentadas;
- e) as consequências dessa escolha para a tessitura da história;
- f) as conexões com os outros personagens com ponto de vista em *A dança dos dragões*.

Para que as escolhas do jogador sejam observadas mais propriamente, também são vistos vídeos do jogo postados no Youtube, com escolhas diferentes das tomadas na análise. As escolhas são determinadas pelos momentos da narrativa, sem que haja um critério específico. Dessa forma, é possível verificar como as escolhas dos usuários interferem na narrativa.

\*\*\*

Com vistas a determinar se nos produtos originados de *As crônicas de gelo e fogo* há adaptação e/ou narrativa transmídia e em que medida elas se dão, as análises de cada produto, antes observadas separadamente, serão sobrepostas. Com base na análise de *A dança dos dragões*, será observada a repetição da estrutura de ações dos personagens com ponto de vista nos outros produtos.

Para fins de análise, estabelecemos que, caso a estrutura de ação do personagem se mantenha nos outros produtos, será considerado que houve adaptação da trama a um novo suporte. Por outro lado, se a estrutura inicial não se repetir, ou se as alterações em sua estrutura forem distoantes da proposta do livro original, será possível entender que a narrativa foi ampliada. É importante reforçar que a ênfase desta análise está na estrutura das ações dos personagens, e não no conteúdo dessas ações.

A seguir, passamos para descrição dos objetos, a partir dos procedimentos metodológicos explicitados acima e, em seguida, para a análise dos objetos e a sobreposição dos resultados obtidos.



# CAPÍTULO 4



# NARRATIVAS DE WESTEROS E DE ESSOS – Os três objetos de pesquisa

*“Um leitor vive mil vidas antes de morrer.  
O homem que nunca lê vive apenas uma.”*

*Jojen Reed - A dança dos dragões*

Antes de dar início à análise estrutural da narrativa dos objetos desta pesquisa, é preciso um olhar mais abrangente para o livro, o seriado e jogo, para que as características de cada um dos produtos sejam apontadas, ainda que à luz dos procedimentos metodológicos desta pesquisa. Desta forma, este capítulo tem como objetivo esquadriñar *A dança dos dragões*, *Game of Thrones – 5ª Temporada* e *Game of Thrones – A Telltale Games*, demonstrando suas características intrínsecas, para que a análise as contemple.

## 4.1 *As crônicas de gelo e fogo*, livro cinco: A dança dos dragões

Escritas pelo autor norte-americano George R. R. Martin, *As crônicas de gelo e fogo* são uma saga literária composta por sete livros, dos quais, até o final de 2018, apenas cinco haviam sido publicados. O primeiro volume, *A guerra dos tronos*, foi lançado em 1996, com a primeira edição no Brasil em 2010. Em seguida, vieram *A fúria dos reis* (1998; 2011, no Brasil); *A tormenta de espadas* (2000; 2011, no Brasil); *O festim dos corvos* (2005; 2012, no Brasil); e *A dança dos dragões* (2011; 2012, no



Brasil)<sup>91</sup>. As obras que encerram a saga, *Os ventos do inverno* e *Um sonho de primavera*, ainda não têm data de lançamento confirmada.

George R. R. Martin conta que, após passar mais de 10 anos produzindo roteiros para Hollywood, editando histórias para que se adequassem aos orçamentos de produção disponíveis, voltou à prosa para produzir “[...] um completo mundo imaginário. Completamente não filmável, é claro. Nenhum estúdio ou rede de TV jamais tocaria em uma história como essa” (MARTIN, 2013, p. 5).

A saga se passa em um universo paralelo, no qual o mundo conhecido se resume aos continentes de Westeros e Essos, além de pequenas ilhas ao redor. O foco da narrativa é em Westeros; já Essos apresenta apenas pequena parte dos personagens e das ações. A trama tem início com o rei Robert Baratheon, há 15 anos no controle dos sete reinos de Westeros, que, em visita a seu amigo Ned Stark, oferece a ele o cargo de mão do rei (espécie de primeiro-ministro), para que compartilhem o comando do reino. A visita do rei e de sua corte ao castelo nortenho de Winterfell suscita em diversos personagens decisões e ações que encaminham a trama a conflitos envolvendo guerras, amores, traições e intrigas.

A narrativa traz, em alguns momentos, contextualizações da história de Westeros e da família Targaryen, que governou o continente por cerca de 300 anos. O rei Robert Baratheon conquistou o trono após liderar uma revolta contra o rei Aerys II Targaryen. O antigo rei foi assassinado, assim como a maior parte de seus descendentes. Apenas dois sobreviveram e vivem no continente de Essos, fugindo de perseguidores e buscando apoio para a reconquista do trono.

A narrativa de *As crônicas de gelo e fogo* é estruturada em capítulos, sob o ponto de vista de certos personagens. Tal escolha do autor atribui aos protagonistas de cada parte um status diferenciado. Além de terem um narrador que conhece suas ações e suas vontades, esses personagens apresentam, em alguns momentos, seus pensamentos, com narração em primeira pessoa — no texto, essas partes são grafadas em itálico. Volli chama essa forma de narrar de *focalização interna*, que tem como marca

---

<sup>91</sup> AS CRÔNICAS DE GELO E FOGO. In: WIKI Game of Thrones BR. Disponível em: <[http://wiki.gameofthronesbr.com/index.php/As\\_Cr%C3%B4nicas\\_de\\_Gelo\\_e\\_Fogo](http://wiki.gameofthronesbr.com/index.php/As_Cr%C3%B4nicas_de_Gelo_e_Fogo)>. Acesso em: 14 Mai 2016.

a narrativa coincidente com o ponto de vista do personagem, “de modo que o leitor *sabe tanto quanto* um dos personagens” (VOLLI, 2007, p. 95, grifos do autor).

Essa característica da trama dá à narrativa uma particularidade: os capítulos não são numerados, nem nomeados com alguma informação da história. Recebem o nome do personagem que assume o ponto de vista naquele momento. Até o terceiro livro, *A tormenta de espadas*, os capítulos seguem essa forma de nomeação. A partir de *Festim dos corvos*, esses capítulos são mesclados com outros, cujos títulos trazem alguma característica do personagem abordado. Os personagens com ponto de vista são a base da análise da estrutura da narrativa desta pesquisa.

O livro escolhido para a presente análise é *A dança dos dragões*, o quinto da saga. A escolha se deu porque é o último livro publicado, no inglês (original) e em português. A obra seguinte, *Os ventos do inverno*, ainda não tem data de lançamento confirmada. Além disso, *A dança dos dragões* é a base para a última temporada da série televisiva *Game of Thrones* baseada em livro — a sexta e a sétima temporadas, veiculadas em 2016 e 2017, respectivamente, não são fundamentadas em história já publicada.

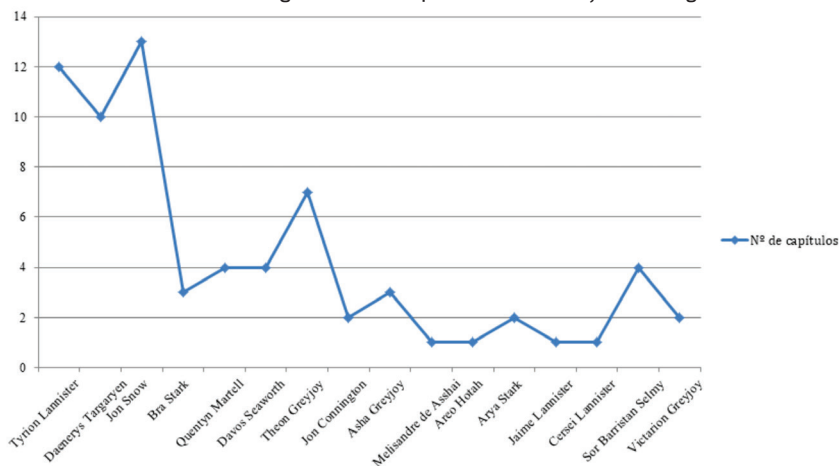
*A dança dos dragões* tem 71 capítulos e, ainda, prólogo, epílogo e apêndice, totalizando 74 partes. Prólogo e epílogo trazem personagens com ponto de vista que não têm a mesma relevância que os demais. Assim, não serão utilizados na análise.

O quinto livro da saga é uma peça diferente das anteriores. No início do volume, há a página “Uma observação sobre a cronologia”, em que o autor explica que esse livro não apresenta a sequência cronológica do anterior, *O festim dos corvos*, mas é paralelo a ele. “Tanto *Dança* quanto *Festim* iniciam a história imediatamente após os eventos do terceiro volume da série, *A tormenta de espadas* (MARTIN, 2012e, p. IX, grifos do autor). O quarto e o quinto volumes da saga tiveram suas histórias divididas geograficamente, de acordo com os mapas dos continentes de Westeros e Essos. *O festim dos corvos* envolve acontecimentos de Porto Real, Terras Fluviais, Ilhas de Ferro e Dorne; enquanto a primeira metade de *A dança dos dragões* traz Castelo Negro, Muralha, Pentos e Baía dos Escravos.

O autor ainda enfatiza que o quinto volume de sua trama, até aproximadamente sua metade, segue como um complemento de *O festim dos corvos*, e que os leitores vão entender quando os personagens focalizados no quarto livro voltarem a ter capítulos dedicados. “[...] a narrativa chegou até o momento em que o *Festim* acaba, e os dois riachos se uniram novamente, para seguirem em um só rio” (MARTIN, 2012e, p. IX, grifos do autor).

Nos 71 capítulos de *A dança dos dragões*, apenas 16 personagens são focalizados. Os que têm mais histórias são Jon Snow (13 capítulos); Tyrion Lannister (12); Daenerys Targaryen (10) e Theon Greyjoy (7). Com quatro capítulos, há Sor Davos Seaworth, Sor Barristan Selmy e Quentyn Martell. Asha Greyjoy e Bran Stark têm três capítulos cada. Com dois, temos os personagens Jon Connington, Arya Stark, Cersei Lannister e Victarion Greyjoy. Com capítulos únicos, Melisandre de Asshai, Areo Hotah e Jaime Lannister.

Gráfico 1: Personagens e seus capítulos em *A dança dos dragões*



Fonte: Elaboração própria

O capítulo que retoma personagens abordados no quarto livro é “O Sentinela”, dedicado a Areo Hotah, o capitão da guarda de Doran Martell, príncipe de Dorne. Além de ser a parte que faz com que a narrativa siga o curso apontado pelo autor na abertura do volume, o capítulo

também traz uma particularidade: seu personagem focalizado não tem ações. Sua participação consiste em ouvir as conversas da família Martell entre si ou com personagens secundários interlocutores e pensar sobre elas — seus pensamentos são, como nos demais capítulos, grafados em itálico. Em *O festim dos corvos*, é Arianne Martell, filha de Doran, a personagem focalizada.

Neste capítulo, Areo é o personagem principal, mas se comporta como coadjuvante. Como capitão da guarda, sua função é manter-se próximo a Doran Martell, protegendo-o de qualquer perigo ou ameaça. Assim, Areo está sempre perto dos acontecimentos que envolvem personagens mais ativos. O príncipe Doran, por exemplo, tem papel importante nas tramas políticas de Westeros, mas não mereceu, em toda a saga, capítulos com seu ponto de vista. Por outro lado, Arianne Martell, que teve capítulos próprios, não estaria em condições de observar as ações de Doran de uma posição tão privilegiada quanto a de Areo Hotah. Assim, o capítulo justifica ter como focalizado um personagem que não tem, para a trama, a importância de seus interlocutores.

Também como característica específica do quarto e do quinto volumes de *As crônicas de gelo e fogo*, há a presença de capítulos que não trazem diretamente no título o nome do personagem focalizado. Três casos desse tipo são interessantes. O personagem Sor Barristan, que é focalizado em quatro dos capítulos finais de *A dança dos dragões*, recebe nomeações diferentes: *O guarda da Rainha*, *O cavaleiro descartado*, *O derubador de reis* e *A mão da Rainha*. O mesmo se dá com Quentyn Martell, também com quatro capítulos, denominados “O homem do mercador”, “O soprado pelo vento”, “O pretendente rejeitado” e “O domador de dragões”. Arya Stark também é focalizada em dois capítulos com os títulos “A garota cega” e “A garotinha feia”. Por outro lado, o personagem Theon Greyjoy tem sete capítulos, sendo três intitulados “Fedor”, que é como seu captor, Ramsay, o chama; três com outros nomes (“O Príncipe de Winterfell”, “O vira-casaca”, “Um fantasma em Winterfell”) e um com seu próprio nome.

O personagem focalizado no prólogo é o selvagem Varamir Seis-Pe-les; no epílogo, é Sor Kevan Lannister. O apêndice, como é comum nos livros da saga, traz a lista de personagens de *As crônicas de gelo e fogo*, divididos pelos continentes de Westeros e Essos, por famílias e por suas relações com personagens nucleares.

## 4.2 *Game of Thrones* – 5ª Temporada

A trama de *As crônicas de gelo e fogo* foi levada para a televisão no formato de série pelo canal a cabo HBO. As obras dessa rede televisiva são reconhecidas por terem a direção de produção esmerada, além de tramas bem estruturadas, contando, entre produtores, diretores e roteiristas, com grandes nomes do teatro e do cinema mundiais, sendo, assim, sinônimo de bons produtos de entretenimento e referência na produção de dramas televisivos.

Para George R. R. Martin, apenas uma série televisiva longa conseguiria filmar *As crônicas de gelo e fogo*. “Mas não poderia ser um filme para a TV, tampouco uma minissérie. Precisava ser uma série completa, como uma temporada inteira dedicada a cada livro” (MARTIN, 2013, p. 5). O autor ressalta que apenas a HBO, com sua tradição de produções seriadas de qualidade, seria capaz de levar a saga para a televisão.

A série *Game of Thrones* se propôs a transpor *As crônicas de gelo e fogo* para a TV seguindo a ideia de Martin: cada livro da saga se transformaria em uma temporada com dez episódios, cada um com duração aproximada de 50 minutos. Em 2010, quando teve início a produção da série, quatro livros já haviam sido publicados. O último, *A dança dos dragões*, foi lançado nos Estados Unidos em 2011, ano de estreia da veiculação da série.

As gravações tiveram início em 2010, e a primeira temporada de *Game of Thrones* foi lançada em abril de 2011. Até 2017, a cada ano, uma nova temporada com dez episódios foi ao ar pela HBO. Em 2015, a quinta temporada acompanhou o último livro da saga publicado,

A *dança dos dragões*. Já a sexta temporada, que começou a ser exibida em 24 de abril de 2016, não é baseada em material previamente publicado. O mesmo se deu com a sétima temporada, que começou a ser exibida no dia 16 de julho de 2017. Mesmo assim, a proposta original se manteve: cada temporada é composta por dez episódios, cada um com aproximadamente 50 minutos.

Os produtores executivos da série, David Benioff e D. B. Weiss, em entrevista a Cogman (2013, p. 7), descrevem que optaram por levar a trama para a televisão porque se apaixonaram pelo mundo criado por George R. R. Martin. Weiss conta que roteiristas procuram materiais que tenham “personagens profundos, uma história muito bem trabalhada e atraente, paixão, violência, intriga, humanidade e todas as ambiguidades que vêm com um mundo plenamente realizado...” (*Ibidem*, p. 7). Eles afirmam ter encontrado tudo isso na saga *As crônicas de gelo e fogo*.

A decisão dos produtores ao tratar a produção como uma série televisiva completa, e não como um produto cinematográfico, considerou, como aponta Martin, a complexidade do material original. “Primeiro, porque comprimir cada volume em um filme de duas horas significaria descartar dezenas de tramas secundárias e montes de personagens”, conta David Benioff (*Ibidem*, p. 7). O segundo motivo é que seria preciso desprezar cenas com sangue, sexo e profanidades, comuns nos livros, para que um filme fosse destinado a maiores de 13 anos.

Assim, a rede de TV HBO assumiu a produção da série, que logo se tornou sucesso de público<sup>92</sup> e trouxe novos leitores para a saga literária.

Os episódios da quinta temporada de *Game Of Thrones* têm, aproximadamente, 50 minutos cada, contando com a abertura (duração de um minuto e meio) e créditos finais (um minuto e 24 segundos). São eles:

- a) “The war to come” (52min08)
- b) “The House of Black and White” (53min32)

---

<sup>92</sup> A audiência da série é crescente, como apontam os dados apresentados pelo site *Adoro Cinema*. A primeira temporada de *Game of Thrones* teve 2,5 milhões de espectadores por episódio, em média. A segunda, em média, 3,8 milhões de espectadores por capítulo. A média de espectadores da terceira temporada foi de 5 milhões por episódio. Na quarta temporada, 6,8 milhões de pessoas, em média, assistiram cada capítulo. A quinta temporada manteve a média crescente: 6,9 milhões de espectadores por episódio. (Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/series/serie-7157/audiencias/>>. Acesso em: 17 maio 2016).

- c) “The High Sparrow” (59min53)
- d) “Sons of the Harpy” (50min22)
- e) “Kill the boy” (53min36)
- f) “Unbowed, unbent, unbroken” (53min39)
- g) “The gift” (58min49)
- h) “Hardhome” (1h)
- i) “The dance of dragons” (52min20)
- j) “Mother’s mercy” (1h00min12)

Uma característica do produto televisivo é não apresentar o recurso do *flash back*<sup>93</sup> até a quarta temporada. A quinta, por sua vez, começa com as únicas cenas do passado mostradas até então, centradas na personagem Cersei Lannister.

### 4.3 *Game of Thrones – A Telltale Games Series*

A rede de TV a cabo HBO, produtora da série *Game of Thrones*, licenciou a empresa de jogos Telltale Games para a criação do jogo *Game of Thrones – A Telltale Games Series*. Assim, podemos considerá-la uma narrativa em terceiro grau, já que é oriunda de outra, a série de TV, que surge com base nos livros *As crônicas de gelo e fogo*. O jogo possui apenas uma versão paga, que pode ser jogada em computadores *desktop* (nas versões Mac ou PC), em *smartphones* ou *tablets*, ou nas plataformas Playstation 3 e 4 e Xbox One e 360. Para esta análise, foi utilizado um Mac.

A primeira temporada do videogame conta com seis episódios sequenciais. O primeiro foi lançado em 1º de novembro de 2014; e o último, o sexto, em 17 de novembro de 2015. Uma segunda temporada<sup>94</sup> já

<sup>93</sup> O *flash back* é um recurso narrativo em que a história contada é interrompida para que fatos acontecidos anteriormente sejam trazidos à tona. Em *Game of Thrones*, o *flash back* é utilizado apenas nas primeiras cenas da quinta temporada.

<sup>94</sup> Uma segunda temporada já foi confirmada pela empresa Telltale Games. (BACELLAR, R. Telltale confirma segunda temporada do jogo de *Game of Thrones*. *Game of Thrones BR*. 22 nov. 2015. Disponível em: <<http://www.gameofthronesbr.com/2015/11/telltale-confirma-segunda-temporada>>

foi confirmada pela empresa desenvolvedora do jogo, ainda sem data de lançamento.

Uma das principais características de *Game of Thrones – A Telltale Games Series* é que as escolhas do usuário influenciam o andamento do jogo. Sendo assim, o caminho traçado por um jogador somente se repete quando e se outra pessoa seguir exatamente as mesmas estratégias. As opções para qualquer um dos personagens focalizados afetam, também, a participação dos outros.

O videogame se apresenta como uma peça híbrida — é um jogo e, ao mesmo tempo, uma narrativa. A cada início de episódio, há a exibição de créditos de roteiro, direção e direção de produção, como em um filme. Além disso, é creditada a animação, já que tanto o cenário como os personagens são representações, tal como um desenho animado. Pelo mesmo motivo, recebem créditos a coreografia, já que atores desempenharam papéis em cenas que foram posteriormente tratadas graficamente. Finalmente, o crédito de programador aponta que estamos diante de um jogo programado digitalmente.

Em cada um dos seis episódios da primeira temporada, o jogador segue a narrativa imposta pela *Telltale Games* e alterna os personagens que são por eles manipulados. Não é possível ao jogador escolher qual personagem quer comandar; eles são impostos pelo andamento da trama.

Em *A tormenta de espadas*, terceiro livro da saga *As crônicas de gelo e fogo*, o autor George R. R. Martin informa que os acontecimentos narrados a partir dali não são necessariamente sequenciais, mas que podem ter acontecido ao mesmo tempo, já que focalizam personagens que estão em locais diferentes nos mapas de Westeros e Essos. É nesse volume da série que se dá o episódio conhecido como “O casamento vermelho”, em que personagens importantes da trama são assassinados brutalmente durante uma festa de casamento. Em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, “O casamento vermelho” é o ponto de partida da história. A família Forrester, protagonista da narrativa, é citada apenas uma vez em *As crônicas de gelo e fogo*, no livro 5, *A dança dos dragões*:

---

do-jogo-de-game-of-thrones.html>. Acesso em: 17 maio 2016).



O exército cobriu trinta e cinco quilômetros no primeiro dia, pela contagem dos grupos que a Senhora Sybelle dera para eles, rastreadores e caçadores com as espadas juramentadas a Bosque Profundo, com nomes de clãs como Forrester, Woods, Branch e Bole (MARTIN, 2012e, p. 473, grifo nosso).

Os Forrester carregam os estandartes da casa Glover — isto é, são, na hierarquia da trama, menos importantes que essa família — e são vassalos da família Stark, protetora do Norte de Westeros. O momento é a Guerra dos Cinco Reis, e família Forrester, além de se preocupar com a guerra que toma conta de Westeros, também tem outras ameaças a resolver.

O jogo se inicia com um aviso ao usuário: ele se adapta às escolhas feitas, à forma como se joga. Em seguida, novo texto contextualiza o jogador: a Casa Forrester é leal à Casa Stark há mais de mil anos. Além disso, cultiva e trata as raras árvores *Ironwood* na Mata dos Lobos. Com a Guerra dos Cinco Reis e a queda da Casa Stark, o Norte de Westeros está dividido, e casas rivais disputam a floresta de *Ironwood* dos Forrester. O destino da família não está definido, e o jogador deve contribuir para que a casa se mantenha viva e continue dona da floresta de *Ironwood*.

Ao jogador são oferecidas algumas alternativas de ação: os cinco personagens que são movidos pelo usuário podem percorrer os cenários, interagir com alguns objetos colocados à sua escolha e responder aos interlocutores com uma das opções apresentadas em tela. Na primeira temporada, o jogador comanda cinco personagens entre os membros da família Forrester. A modalidade do jogo é *stand alone*, em que apenas um jogador comanda a ação, não sendo permitido competir com outros jogadores em um mesmo local ou jogar em rede.

O primeiro episódio, “Iron from Ice”, começa com o exército dos Forrester acampado ao lado das Gêmeas, castelo onde acontece a festa de casamento. Gared Tuttle, escudeiro de Lorde Forrester, é o primeiro personagem a ser manipulado pelo jogador. Entre suas funções, ele precisa buscar vinho para os integrantes do exército Forrester. Ao se aproximar do castelo, nota que há algo errado para uma festa: sob tendas,

besteiros começam a se armar. Ao fundo, Gared ouve a música *The rains of Castamere*, que exalta a família Lannister, inimiga dos Starks, uma das participantes do casamento. Em *A tormenta de espadas* e em *Game of Thrones – 3ª Temporada*, é esta música que inicia os assassinatos de “O casamento vermelho”. Dessa forma, logo em seu início, *Game of Thrones – A Telltale Games Series* aponta sua estreita ligação com narrativa principal de *As crônicas de gelo e fogo*. Em outros pontos da trama, é possível observar novamente a aproximação com a trama original.

Em sequência, o primeiro episódio apresenta ao jogador os seguintes personagens manipuláveis:

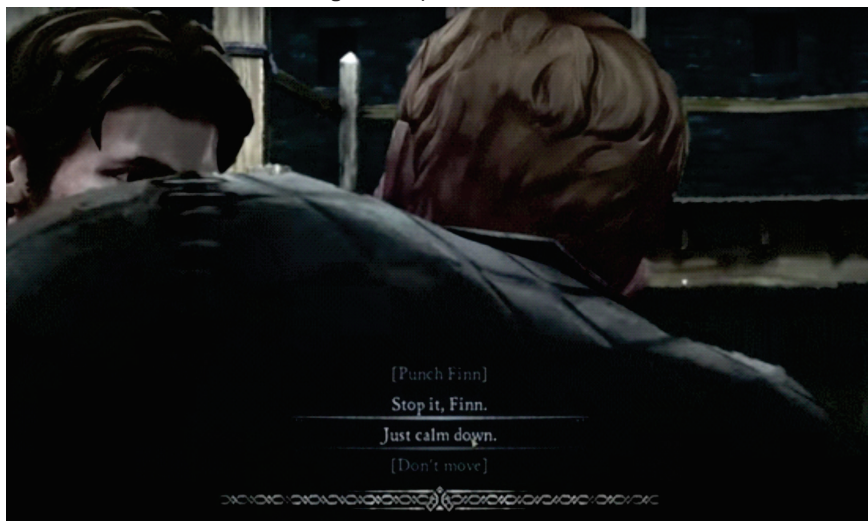
- a) Gared Tuttle (escudeiro de Lorde Forrester).
- b) Ethan Forrester (filho adolescente de Lorde Forrester, que passa a ser o senhor da Casa Forrester após as mortes do pai e do irmão mais velho).
- c) Mira Forrester (filha mais velha de Lorde Forrester, que é criada pessoal de Margaery Tyrell e vive na cidade de Porto Real).

Durante todo o primeiro episódio, os três personagens manipuláveis se alternam para o jogador. Cada um deles está envolvido em sua própria trama, tendo diferentes papéis na busca da manutenção da Casa Forrester. Ainda no primeiro capítulo, temos a presença de personagens da trama principal de *As crônicas de gelo e fogo*. A primeira é Margaery Tyrell, a quem Mira Forrester serve como criada pessoal, seguida por Tyrion Lannister, Cersei Lannister e Ramsay Snow.

No segundo episódio, os demais manipuláveis, Asher e Rodrick Forrester, são apresentados ao jogador, além de mais dois personagens da trama central de *As crônicas de gelo e fogo*, Jon Snow e Daenerys Targaryen, que aparecem como coadjuvantes. É importante ressaltar que, como um produto licenciado da série de TV, os atores responsáveis por esses personagens fizeram a dublagem para a composição das cenas. Os personagens levam, além da aparência e da voz de seus homônimos da série de TV, suas características e personalidades.

O personagem focalizado tem opções diferentes de interação com os demais e com alguns objetos de cena. Nos confrontos com outros personagens, são oferecidas a ele algumas opções de falas ou ações, que variam de duas a quatro. As falas são apresentadas em texto direto (FIG. 2). As ações, como ir conversar com um personagem, olhar um objeto, pegar determinado item ou recusar algo, são marcadas entre colchetes (FIG. 3).

Figura 2 – Escolhas possíveis para Gared entre duas falas e duas ações, grafadas por colchetes



Fonte: Print de tela de *Game of Thrones – A Telltale Games Series*.

Figura 3 – A personagem Mira Forrester pode escolher entre duas ações, grafadas entre colchetes



Fonte: Print de tela de *Game of Thrones – A Telltale Games Series*.

As falas são resumos ou indicativos do que o personagem conversará — nem sempre a frase será dita exatamente como foi grafada na tela. Como exemplo, na primeira parte do primeiro episódio, o personagem manipulável Gared Tuttle está fugindo do massacre de “O Casamento Vermelho” com Lorde Forrester, que está ferido. Surgem na tela três opções de falas: “Precisamos continuar andando” / “Você está ferido” / “O que faremos agora?”. A opção selecionada foi “Precisamos continuar andando”. O personagem Gared, então, diz: “Precisamos continuar andando, meu senhor”.

Em outro momento, no segundo episódio, Gared Tuttle está na Murralha e conversa com Finn, seu colega na Patrulha da Noite. Finn reclama que Gared é protegido por Jon Snow, personagem da trama principal de *As crônicas de gelo e fogo*. Gared tem três opções de resposta a Finn: “Tente ser menos burro” / “Já chega com isso” / “Eu posso te ajudar”. Com a escolha de “Já chega com isso”, a frase articulada pelo personagem focalizado é “Bom, não pense que eu me preocupo com os seus

problemas. Você não tem sido mais do que um burro para mim”. Assim, a resposta escolhida abarca as duas primeiras opções, sem que isso tenha sido indicado ao jogador.

Para as escolhas de fala, é apresentado um tempo na tela, em formato de arabesco, que surge ao fim da última linha de sentença possível e vai se desvanecendo (FIG. 4). Assim, é possível que o jogador não faça uma escolha. Ainda no primeiro episódio, enquanto a personagem manipulável Mira Forrester tenta convencer Margaery Tyrell a intervir junto ao rei pela sua família, são apresentadas três opções de fala: “Você é adorada pelo rei” / “É o único jeito” / “Não tenha medo de Cersei”. Ao não ser feita a escolha no tempo disponível para tal, surgiu a mensagem na tela: “você ficou em silêncio”. Assim, além das duas ou até quatro opções de fala, é facultado ao jogador o direito de se calar em um diálogo.

Figura 4 – Arabesco controla o tempo para que a fala seja escolhida pelo jogador



Fonte: Print de tela de *Game of Thrones – A Telltale Games Series*.

Porém, em alguns momentos em que o jogador opta por não escolher e deixar o tempo disponível se encerrar sem tomar uma posição, o andamento do jogo propicia uma fala ao manipulável, sem que o jogador

possa intervir, ou insiste na mesma questão e nas mesmas opções, para que alguma decisão seja tomada.

Outra forma de ação do personagem manipulável é interagir com objetos que estão na cena. Essas possibilidades não estão disponíveis durante todo o jogo, mas surgem em algumas ocasiões em que o personagem precisa conhecer mais o local onde está para, em seguida, tomar uma decisão.

Figura 5 – Gared pode escolher usar uma das espadas do cavalete



Fonte: Print de tela de *Game of Thrones – A Telltale Games Series*.

Na Figura 5 acima, é possível ver o círculo que indica a possibilidade de interação com o cavalete de espadas. Nesse caso, há apenas a opção “usar”. O círculo tem quatro posições, que indicam as possibilidades máximas para o personagem. Quando a cena abre para que o jogador manipule personagens pelo cenário, nem todos os objetos oferecem possibilidade de interação. É preciso caminhar com o manipulável pelo espaço: sua presença próxima dos objetos que podem ser utilizados faz com que os círculos de uso se tornem visíveis.

É facultado ao jogador utilizar ou não os círculos. Quando há a opção “Olhar para”, o personagem se porta como se falasse sozinho ou

pensasse alto, indicando informações sobre aquele ponto específico do cenário. Há outras alternativas, como “usar”, “guardar”, “pegar”.

Em uma das cenas de exploração do cenário, o personagem Gared está com Cotter na floresta além da Muralha, enquanto a irmã de Cotter, Sylvi, sai para caçar. Depois de manipular todos os objetos de cena possíveis, o personagem Gared tem como opção “Conversar com Cotter”. Entre as quatro alternativas de fala, aparece “Você está me abandonando?”, que não é escolhida pelo jogador. A frase se repete em mais quatro escolhas, entre uma das quatro opções, sem ser selecionada. Em seguida, surge com mais duas opções e com mais uma, que é “Sair”. Sem que a sentença “Você está me abandonando” tenha sido selecionada, Gared volta a andar pelo cenário, mas não há mais escolhas possíveis para manipular além das já realizadas. O personagem volta, então, a falar com Cotter e tem apenas duas opções: “Você está me abandonando?” e “Sair”. Ao finalmente escolher “Você está me abandonando?”, ele escuta do companheiro que não quer deixar Sylvi. Após essa ação, a tela se amplia, e Gared pode caminhar por partes do cenário que não eram permitidas anteriormente. Assim, ele encontra Sylvi e pode conversar com ela, além de tentar caçar um coelho com um arco.

A terceira forma de atuação do jogador em *Game of Thrones – A Telltale Games Series* é em situações como a descrita acima: Gared está com um arco e flechas tentando acertar um coelho. O uso que o jogador faz do mouse e das teclas apontadas na tela permitem que ele acerte ou não. No segundo episódio, Gared tem a possibilidade de treinar os tiros de flecha enquanto está em Castelo Negro. O instrutor o direciona sobre onde está o alvo, em três bonecos de palha. É o jogador quem assume o comando do arco e da mira, para fazer os três tiros.

Nas sequências de luta, teclas diferentes são apresentadas ao jogador como forma de golpear ou escapar de golpes do adversário. As setas do teclado e, principalmente, as teclas W, E, Q, A e S são indicadas na tela (FIG. 6).

Figura 6 – O uso da tecla S é indicado para que Gared escape do golpe do instrutor



Fonte: Print de tela de *Game of Thrones – A Telltale Games Series*.

Em alguns casos, é oferecida a opção de golpear diretamente em uma área específica do corpo do adversário (FIG. 7). Para isso, o jogador deve posicionar o cursor do mouse em um ponto da tela e clicar.

Figura 7 – O clique do *mouse* em um ponto específico da tela leva a uma ação do personagem



Fonte: Print de tela de *Game of Thrones – A Telltale Games Series*.



Quando é preciso usar setas e teclas para se mover ou mesmo os cliques do *mouse*, essas são ações que exigem rapidez do jogador. Caso contrário, ou ele é golpeado ou perde a oportunidade de atacar o adversário. Nessas ocasiões, o jogo se aproxima das narrativas mais comuns dos videogames, em que os personagens lutam uns com os outros e o objetivo é a sobrevivência. Assim, a narrativa fica de lado para que a ação sobrevenha.

Mesmo que haja um cardápio de opções para o jogador, alguns fatos não se alteram ao longo da narrativa. Logo no primeiro episódio, é possível manipular o personagem Ethan Forrester, o filho adolescente de Lorde Forrester que, por ser o mais velho em casa após a morte do pai, torna-se o senhor do castelo *Ironrath*. As ações selecionadas pelo jogador quando está na pele de Ethan não conseguem impedir que o personagem morra, assassinado por Ramsay Snow, no fim do capítulo. O mesmo acontece com o personagem Arthur Glenmore, que auxilia os Forrester durante o quarto episódio e é assassinado por Ramsay Snow no início do quinto capítulo. Não há ação escolhida pelo jogador que impeça essa morte.

No encerramento do jogo, no sexto episódio, algo semelhante ocorre. A família Forrester e seus auxiliares decidem receber em casa Lorde Whitehill, o rival que quer tomar posse da floresta de *Ironwood*. Há duas opções: uma emboscada, em que os soldados que restam aos Forrester vão atacar Lorde Whitehill e sua comitiva durante o jantar; ou o envenenamento de Lorde Whitehill, por meio do vinho que será usado no brinde. Não importa qual seja a opção selecionada pelo jogador, uma guerra entre os Forrester e os Whitehill será iniciada dentro do grande salão de *Ironrath* e se desenrolará no pátio do castelo. Lady Forrester morrerá, ou pelo fio de uma das espadas ou bebendo o mesmo vinho envenenado oferecido a Lorde Whitehill.

Ao final da primeira temporada, restam apenas três filhos de Lady e Lorde Forrester (eram seis) e três de seus colaboradores principais — todos em fuga, devido à última batalha. De acordo com as escolhas do jogador, é possível que um quarto filho Forrester também sobreviva.

\*\*\*

No próximo capítulo, passamos à análise dos produtos com base nas categorias de Todorov (1972) e dos personagens focalizados em *A dança dos dragões*, também retratados em *Game of Thrones – 5ª Temporada* e em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*.



# **CAPÍTULO 5**



# ANALISAR NARRATIVAS – Investigação dos objetos

*“É difícil ser tão velho — suspirou enquanto se instalava na almofada  
— E ainda mais difícil ser tão cego. Sinto falta do sol.  
E dos livros. Acima de tudo sinto falta dos livros.”*

*Meistre Aemon - A tormenta de espadas*

Após o entendimento das narrativas e da convergência de mídias, da proposta metodológica e da descrição dos objetos de pesquisa, partimos, então, para a análise dos objetos de estudo desta pesquisa. Neste capítulo, observamos os produtos por meio das categorias de análise de Tzvetan Todorov (1972), apresentadas na terceira parte deste trabalho, com ênfase nos personagens focalizados no livro *A dança dos dragões* e em seu aparecimento em *Game of Thrones – 5ª Temporada* e em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*.

A seguir, abordamos os arcos dos personagens e seu tratamento nos produtos derivados, observando as características da adaptação e da narrativa transmídia, com o objetivo de verificar a maneira como a narrativa se transforma ao ser levada a suportes diferentes do original. O foco está nas perspectivas levantadas com os procedimentos metodológicos desta pesquisa. Assim, a Análise Estrutural da Narrativa, tal como descrita por Todorov (1972), é o guia da observação, seguida pela Análise Fílmica, de acordo com Vanoye e Goliot-Lété (2012), e pela Análise de Jogos, com base em Manovich (2005). Observa-se ainda os eixos temporais narrativos apresentados por Volli (2007) e Liestøl (1997).

## 5.1 Adaptação e/ou narrativa transmídia nas obras analisadas

Se, como aponta Volli (2007), a adaptação é sempre a mesma história recontada de modo a se adequar ao novo suporte, levando em consideração a linguagem e a estrutura, pode-se aceitar inicialmente a afirmativa dos produtores de *Game of Thrones* de que a série é a adaptação dos livros, um para cada temporada (COGMAN, 2013). O jogo *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, por outro lado, não se apresenta como adaptação da série, mas como um produto licenciado pela rede de televisão HBO, produtora do seriado. Portanto, utilizamos a apresentação formal dos produtos para a análise da estrutura narrativa de cada um deles, de modo a compreender as estratégias de adaptação e/ou de ampliação da narrativa empregadas em cada um.

### 5.1.1 Lógica das ações

De acordo com Todorov (1972, p. 213-220), a lógica das ações de uma obra literária aponta a tendência à repetição da estrutura narrativa em pontos diferentes da trama. O autor indica a antítese (o contraste entre as partes), a gradação (a modificação na relação entre personagens ao longo da narrativa) e o paralelismo (identidades e diferenças apresentadas durante a história) como pontos a serem avaliados. O paralelismo é o mais indicado para a análise das obras que são objeto desta pesquisa, visto que é utilizado para identificar o que há de semelhante ou de dessemelhante na narrativa.

A antítese é usada nos três produtos analisados da mesma forma: na alternância do personagem centralizado em cada parte das ações. Assim, no livro *A dança dos dragões*, os 16 personagens com pontos de vista se alternam na sequência dos capítulos, mesmo que a primeira parte do volume traga a divisão geográfica realizada junto com *O festim dos corvos*. A alternância dos capítulos opõe personagens e histórias e, ainda, con-

tribui para criar a tessitura da trama, tal como aponta Aristóteles (1973) e Genette (1972).

O seriado *Game of Thrones*, em sua quinta temporada, também apresenta a antítese, já que os protagonistas de cada ato se alternam, tanto em um mesmo episódio quanto nos dez episódios em conjunto, de forma que o espectador esteja sempre esperando o desfecho da trama de cada personagem central enquanto assiste os acontecimentos de outros. A mesma estratégia narrativa é aplicada em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, quando cada um dos cinco personagens manipuláveis tem suas tramas interrompidas para que outro assuma a dianteira da ação, com a alternância das histórias.

Para os três produtos, a antítese se apresenta também na mudança de tom de personagens centrais relacionados à mesma situação. A maneira como Jon Snow e Stannis Baratheon veem os selvagens, tanto no livro como no seriado, é mostrada de forma diferente, opondo as visões dos dois personagens. Ainda com relação aos selvagens, a visão de Jon Snow é oposta à dos demais integrantes da Patrulha da Noite. No núcleo de Essos, o modo como Daenerys lida com as arenas de luta de Meereen a opõe, inicialmente, aos mestres da cidade, e, na sequência, a Hizdahr zo Loraq, tanto no livro como na série. Já no jogo, a principal antítese exposta se dá entre as famílias Forrester e Whitehill, no uso da floresta de Ironwod: os dois grupos querem manter a floresta sob seu comando e conspiram para conseguir o decreto real a seu favor.

Como exemplos de gradação há a evolução do poder do Alto Pardal ao longo do seriado e a ampliação da tensão entre Jon Snow e os demais patrulheiros, tanto no livro como na série. No jogo, há gradação na forma como a personagem Mira Forrester passa a lidar com a política de Porto Real, aprendendo a se movimentar entre o que Tyrion Lannister chama, ainda no episódio um, “Iron from ice”, de “um ninho de vespas”.

Todorov chama a atenção para o paralelismo como a “[...] forma mais difundida do princípio da identidade” (TODOROV, 1972, p. 214), sendo percebida de duas maneiras: nos “fios da intriga, que trata das grandes unidades da narrativa; e [n]o das fórmulas verbais (‘os



detalhes’)” (*Ibidem*, p. 214). Como exemplo das grandes unidades narrativas, temos Theon Greyjoy, que está, em seis capítulos da trama de *A dança dos dragões*, amedrontado por Ramsay Bolton e sem esperanças de escapar de seu cativo. Porém, em seu sétimo capítulo focalizado, o único que leva seu nome, o personagem integra um plano de fuga e deixa Winterfell com a falsa Arya Stark. Portanto, ele apresenta comportamentos semelhantes e dessemelhantes, sendo este último o que desencadeia ações inesperadas, tal como a peripécia de Aristóteles (1973, p. 452). Apesar de ter diferenças em sua trama no seriado, o personagem Theon Greyjoy da trama televisiva também mostra a mesma sequência de comportamentos semelhantes para, ao final, no episódio “Mother’s mercy”, fugir inesperadamente de Winterfell, acompanhado por Sansa Stark.

Por outro lado, há personagens que não manifestam comportamento dessemelhante, agindo da mesma forma ao longo da trama. É o caso de Jon Snow, que carrega as características de honradez e lealdade por todos os seus capítulos em *A dança dos dragões* e, também, em *Game of Thrones – 5ª Temporada* e em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*. Com o personagem, ainda é possível verificar um exemplo da repetição das fórmulas verbais, especialmente no segundo capítulo em que é focalizado, quando Mestre Aemon diz: “Mate o menino e deixe o homem nascer” (MARTIN, 2012e, p. 95, grifos do autor). A frase “mate o menino” se repete textualmente em seis outros momentos, nos pensamentos de Jon durante o capítulo. A mesma sentença é dita por Mestre Aemon em “Kill the boy”, quinto episódio da série.

Há personagens focalizados, como Sor Davos Seaworth, que possuem caminhos dessemelhantes no livro e no seriado, embora sua principal característica — a lealdade a Stannis Baratheon — permaneça inalterada. Em *A dança dos dragões*, Sor Davos Seaworth está em busca de apoio para Stannis Baratheon, indo a Porto Branco; em *Game of Thrones – 5ª Temporada*, ele está ao lado de Stannis, tanto em Castelo Negro como na jornada até a guerra contra os Bolton.

## 5.1.2 Personagens e suas relações

Todorov (1972) indica que os personagens são definidos, principalmente, por suas relações com outros. Assim, para que alguém da trama original se mantenha fiel quando levado a outras plataformas, é preciso que a maneira como a relação se dá seja mantida. Assim, espera-se que os personagens com ponto de vista em *A dança dos dragões* mantenham a mesma estrutura relacional nas duas outras obras analisadas.

Quando *Game of Thrones – A Telltale Games Series* é comparado a *A dança dos dragões* e a *Game of Thrones – 5ª Temporada*, é possível verificar que os personagens pertencentes à história original (Margaery Tyrell, Tyrion Lannister, Cersei Lannister, Ramsay Snow, Jon Snow e Daenerys Targaryen) levam as características apresentadas na série para a trama do videogame, bem como sua forma de se relacionar. Assim, é possível ver a tensão constante entre Cersei e Tyrion, presente em toda a saga de *As crônicas de gelo e fogo*, também explicitada no episódio “Iron from ice”, o primeiro do jogo, quando Mira Forrester é levada por Margaery Tyrell à presença dos dois personagens. O mesmo acontece no episódio 5, “A nest of vipers”, quando Cersei chama Mira e pede que ela descubra quem serão as testemunhas de Tyrion para o julgamento. A rivalidade entre os dois irmãos está presente em *A dança dos dragões*, especialmente no capítulo de Areo Hotah, quando Doran Martell conta o plano de Cersei para assassinar Trystane Martell em uma emboscada durante uma viagem: os assassinos gritariam “Meio Homem” durante o assalto, para que a autoria do crime fosse atribuída a Tyrion. Em *Game of Thrones – 5ª Temporada*, o segundo episódio, “The House of Black and White”, mostra pessoas levando a Cersei a cabeça de um anão, já que ela prometeu terras e uma senhoria a quem matasse Tyrion.

As tensões entre as personagens Cersei Lannister e Margaery Tyrell também estão presentes no jogo, sendo explicitadas, em especial, na mesma cena de “Iron from ice” em que há tensão entre a rainha e seu irmão. Margaery está para se casar com Joffrey Baratheon, e Cersei, mãe do jovem rei, é contrária ao casamento, apesar de não poder expor seu

desagrado publicamente. Logo, em novas aparições de Margaery Tyrell em relação com Mira Forrester, a personagem alude às tensões entre ela e a rainha regente. Na série, a tensão se mostra no episódio três, “The High Sparrow”, durante o casamento de Margaery e Tommen Baratheon, com a personagem tentando convencer o marido a afastar Cersei de Porto Real. É essa tensão que leva Cersei Lannister a armar para que Loras e Margaery Tyrell sejam presos pela Fé Militante e afastados do centro do poder de Westeros. Em “The gift”, sétimo episódio, Cersei vai visitar Margaery na cela, e a jovem rainha a expulsa, acusando-a de ter conspirado para que ela e seu irmão fossem presos.

Outro personagem que se apresenta sempre por meio de relações tensas é Ramsay (ainda Snow no jogo e já Bolton no livro e na série). Em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, Ramsay inspira medo nos personagens que estão em Ironrath, em especial em Ethan e Rodrick Forrester, que têm embates diretos com ele. Em “Iron form ice”, Ethan é confrontado com a possibilidade da vinda de Ramsay até o castelo e, posteriormente, é assassinado por Ramsay, que pretende demonstrar ser impiedoso. Seu aparecimento em Ironrath posteriormente, nos episódios quatro (“Sons of the winter”) e cinco (“A nest of vipers”), quando ataca Rodrick Forrester e mata Arthur Glenmore, tem o mesmo objetivo. Em *A dança dos dragões*, Ramsay é o personagem que atormenta Theon Greyjoy, causando tanto medo, a partir de torturas anteriores, que este está sempre preocupado em não desagradar seu senhor e ser, novamente, punido. Ramsay Bolton é visto, no texto, sempre pelos olhos amedrontados de Theon, mas também é citado em capítulos de Jon Snow, quando envia a este cartas com ameaças. Na série, por outro lado, além de apavorar Theon, Ramsay estabelece relações tensas também com a personagem Sansa Stark, com quem se casou, e que tenta, a todo custo, fugir de seu domínio. No livro, Ramsay se relaciona com Theon por meio de desejo (ódio) em seis dos sete capítulos deste personagem, ficando apenas o capítulo “O Príncipe de Winterfell” sem essa relação. As relações de ódio com Ramsay também aparecem em capítulos de Jon Snow e em “A noiva rebelde”, que retrata Asha Greyjoy, sempre envolvendo as cartas enviadas pelo primeiro.

Jon Snow tem como características seu comprometimento e sua honradez, presentes nos três produtos analisados. No jogo, em seu contato com Gared Tuttle, Jon reflete sobre o valor da família de sangue e sua oposição à nova família, representada pela Patrulha da Noite, cuja lealdade ele tenta ensinar ao novo recruta, quando conversam no segundo episódio, “The lost lords”, e também no terceiro, “The sword in the darkness”. Em *A dança dos dragões*, Jon está comprometido com a Patrulha da Noite, a ponto de negociar com Tycho Nestoris, o banqueiro de Bravos, para que haja dinheiro e suprimentos suficientes durante o inverno. Além disso, sua honradez o leva a trazer os selvagens para o sul da Muralha, a fim de protegê-los dos Caminhantes Brancos e evitar que sejam transformados em Wights, membros do exército de mortos comandados pelos Caminhantes. Sua firmeza em seus ideais provoca a insatisfação dos demais membros da Patrulha da Noite, situação que se repete também em *Game of Thrones – 5ª Temporada*. Assim, os caminhos do personagem no livro e na série levam ao mesmo desfecho.

### 5.1.3 Tempo da narrativa

A narrativa de *A dança dos dragões* é, como diz Todorov (1972, p. 232), pluridimensional, com acontecimentos simultâneos, e não cronológicos, como Martin (2012e) aponta em sua “Uma observação sobre a cronologia”, que abre o volume. Os capítulos até “O sentinela”, de Areo Hotah, fazem parte de uma cadência narrativa que complementa o livro anterior, *O festim dos corvos*; enquanto nos capítulos de “O Sentinela” até o fim do livro, a trama é posterior aos acontecimentos narrados até então. A decisão pela separação geográfica dos capítulos foi tomada pelo autor e há, em sites como [www.gameofthronesbr.com](http://www.gameofthronesbr.com), roteiros de leitura intercalando os dois livros para que a narrativa, ainda que pluridimensional, siga o tempo cronológico dos acontecimentos principais. Porém, nos dois produtos originários, ainda que a história tenha a tessitura narrativa com a qual trabalhamos aqui, não há tempo passado envolvido.

Excepcionalmente, a quinta temporada de *Game of Thrones* se inicia com o único *flashback* de todo o seriado, com a personagem Cersei Lannister. Jovem, ela se encontra com Maggy, a Rã, uma feiticeira que profetiza o futuro: ela se casará com o rei e será rainha por um tempo, até que outra, mais jovem e mais bonita, tome seu lugar; ela terá três filhos, que terão coroas e mortalhas de ouro. A função dessa estratégia narrativa é contextualizar o espectador para ações futuras da personagem, com foco na tensão entre ela e Margaery Tyrell, que é quem a rainha considera ser a “mais jovem e mais bela” que vai tomar seu lugar. Também indica que os três filhos de Cersei terão finais semelhantes. Um deles, Joffrey, foi assassinado na quarta temporada. Na quinta, a rainha tenta proteger Tommen de tudo o que ela considera ameaça e, ainda, tenta proteger Myrcella, que está em Dorne, com uma família inimiga. Fora esse momento, o seriado como um todo e sua quinta temporada, em particular, não possuem alternância entre passado e presente, sendo acontecimentos antigos apenas aludidos durante a fala presente dos personagens.

O mesmo se dá em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, em que o passado apenas é trazido à tona por meio da fala dos personagens no tempo presente da narrativa. Não há momentos de *flashback* na trama.

O tempo da narrativa leva em consideração três formas: o encadeamento, o encaixamento e a alternância (TODOROV, 1972, p. 234). O encadeamento ocorre quando uma história termina e é seguida por outra, sem que as duas se sobreponham. O encaixamento traz uma história dentro de outra, como em *As mil e uma noites*. Já a alternância traz mais histórias sendo contadas ao mesmo tempo, sendo uma interrompida para dar início à outra que, adiante, também será interrompida. A alternância é observada nos três produtos, quando o personagem focalizado tem a trama interrompida para que outro com ponto de vista assuma o lugar de destaque; em seguida, há nova interrupção. Assim, com as histórias se alternando, pode-se afirmar que o tempo da narrativa é o mesmo para as três peças.

Há três momentos de *A dança dos dragões* que chamam atenção por apresentarem, também, traços de encaixamento. O primeiro acontece

com o personagem Tyrion Lannister, que se junta a uma expedição comandada pelo mercenário Griff (mais tarde, sua identidade é revelada: o personagem é Jon Connington). Em seu sexto capítulo focalizado, Tyrion é sequestrado. Porém, a história de Jon Connington é retomada em seguida, quando o personagem ganha dois capítulos próprios, “O senhor perdido” e “O grifo renascido”.

O mesmo se dá com o personagem de Sor Barristan Selmy, que era coadjuvante dos capítulos focalizados de Daenerys Targaryen até a nona focalização da rainha, quando ela sobe em Drogon e desaparece de Meereen. A trama da cidade, que era narrada exclusivamente pelo olhar de Daenerys, passa então a ser vista por Sor Barristan, que ganha quatro capítulos focalizados (“O guarda da Rainha”, “O cavaleiro descartado”, “O derrubador de reis” e “A mão da Rainha”). O décimo e último capítulo de Daenerys não se passa em Meereen.

O terceiro momento se dá com Areo Hotah, no capítulo “O sentinela”, em que o personagem focalizado apenas observa os movimentos da família Martell, sem tomar parte nos acontecimentos. Temos aqui uma história que se desenvolve dentro de outra, mas que, ao contrário dos casos de Jon Connington e Sor Barristan Selmy, não passou a ter vida própria, com capítulos focalizados, posteriormente.

Não há encaixamento semelhante em *Game of Thrones – 5ª Temporada*, nem em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*.

#### 5.1.4 Aspectos da narrativa

Há três aspectos diferentes em uma narrativa, de acordo com Todorov (1972, p. 236-240): quando o narrador sabe mais que o personagem; quando o narrador sabe o mesmo que o personagem; quando o narrador sabe menos que o personagem. *A dança dos dragões* tem um narrador que possui o mesmo conhecimento da história que seus personagens focalizados. Nesse caso, o autor indica que é preciso “[...] especificar se estes personagens contam (ou veem) o mesmo acontecimento ou muitos

acontecimentos diferentes” (TODOROV, 1972, p. 238), destacando que há o que ele chama de “visão estereoscópica” (*Ibidem*, p. 238), quando vários personagens apresentam visões sobre o mesmo fato. É raro que isso aconteça em *A dança dos dragões*. Como exemplo, temos Daenerys Targaryen que, em seu nono capítulo focalizado, está em uma arena de lutas, onde Tyrion Lannister e Merreca se apresentam em um número cômico de anões representando uma justa, montados em um cachorro e em uma porca. Por Hizdahr, Daenerys descobre que um leão será solto na arena para matar os dois anões, mas ela proíbe que isso aconteça. No décimo primeiro capítulo de Tyrion Lannister, o anão se lembra do que aconteceu na arena: sua apresentação com Merreca e a sensação de que havia algo errado. Ele não sabia da entrada do leão, mas pelas conversas que escuta, percebe que seria morto pelo animal e não entende o motivo disso ter acontecido. “*Leões. Iam soltar leões sobre nós*” (MARTIN, 2012e, p. 647, grifos do autor).

É também nos dois capítulos que visões diferentes sobre a aparição de Drogon e o sumiço de Daenerys acontecem. No capítulo em que ela é focalizada, a aparição de Drogon e a confusão na arena são relatadas sob seu ponto de vista. No de Tyrion, em conversas com soldados de Yunkai, ele ouve diferentes versões sobre a chegada do dragão e, ainda, lembra-se de sua perspectiva sobre a cena.

Em *Game of Thrones – 5ª Temporada* e em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, não há um narrador explícito, como em *A dança dos dragões*. Da mesma forma, não há visão estereoscópica dos acontecimentos. No seriado, a inexistência de um narrador diz respeito ao formato utilizado para se contar a história. São poucas as produções de televisão que contam com narradores, e *Game of Thrones* não os tem. Já em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, mesmo que a trama alterne personagens focalizados, tal como em *A dança dos dragões*, não há narradores. A ação dos personagens manipuláveis, em relação com outros ou com objetos do cenário, não necessita de um narrador que conduza a trama.

## 5.1.5 Modos da narrativa

Para Todorov, “[...] os modos da narrativa concernem à maneira pela qual este narrador no-la expõe, no-la apresenta” (TODOROV, 1972, p. 240), tendo dois modos principais: a narração e a representação.

Em *A dança dos dragões*, os dois modos da narrativa são bem explícitos e diferenciados: o narrador descreve as cenas, os cenários, os objetos, e até mesmo a constituição física dos personagens relacionados. Já a representação é deixada a cargo dos diálogos entre os personagens e, também, do pensamento do personagem focalizado, quando externalizado, grafado em itálico. No sexto capítulo em que Jon Snow tem seu ponto de vista retratado, há um exemplo. Ele está no pátio de Castelo Negro e é chamado por Camisa de Chocalho para lutar.

Uma vez vestido em cota de malha e placas, o Senhor dos Ossos parecia ter ficado um pouco mais ereto. Parecia mais alto também, seus ombros mais grossos e mais poderosos do que Jon teria imaginado. *É a armadura, não o homem*, disse para si mesmo. *Até mesmo Sam poderia parecer quase formidável, vestido da cabeça aos pés no aço de Donal Noye.* O selvagem afastou o escudo que Cavalos ofereceu para ele. Em vez disso, pediu uma espada de duas mãos.  
- Ela tem um som doce – disse, golpeando o ar. – Bata as asas mais perto, Snow. Pretendo fazer suas penas voarem (MARTIN, 2012e, p. 324, grifos do autor).

Em *Game of Thrones – 5ª Temporada*, há cenas em que a câmera percorre uma locação, contextualizando o espectador do local onde se dará a ação (por exemplo, quando a trama muda de uma cidade para outra) e, ainda, quando objetos de cena são colocados em primeiro plano, para que o espectador os note — são elementos de representação. Já os diálogos, dramatizados e encenados por atores, são a parte narrativa do seriado, correspondente aos diálogos do livro.

O mesmo se dá em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, quando os diálogos entre personagens são a parte da narração. A represen-



tação, por outro lado, além de acontecer nas trocas de cenário, quando o jogador é contextualizado, também ocorre quando o personagem manipulável se encontra solto no cenário, podendo interagir com objetos diversos. Como visto no Capítulo 3, a forma dos jogos de videogame narrativos combina uma grande base de dados com o algoritmo. Assim, é possível verificar o que Manovich (2005) aponta como um desafio à oposição entre narração e representação. Quando o personagem manipulável se encontra solto no cenário e pode andar pela área permitida, observar, tocar ou guardar objetos, está trazendo à tona para o jogador a base de dados disponível para aquela sessão do jogo. Conforme o que “descobre” explorando o cenário, o jogador pode, em seguida, colocar o algoritmo em ação.

### 5.1.6 Eixos temporais nas narrativas

O tempo se mostra diferente nas três narrativas analisadas. A princípio, as tramas de *A dança dos dragões* e de *Game of Thrones – 5ª Temporada* seriam semelhantes no período de tempo apresentado, visto que o seriado se propõe, em sua quinta temporada, a adaptar o quinto livro de *As crônicas de gelo e fogo*. Sendo um produto licenciado da série televisiva, *Game of Thrones – A Telltale Games Series* tem como personagens centrais uma família que é citada pela primeira e última vez em *A dança dos dragões*, mas sua história é anterior ao volume, sendo paralela às tramas do livro três, *A tormenta de espadas*. Assim, a análise do tempo nas narrativas privilegia o livro e a série de televisão.

Volli (2007) e Liestøl (1997) apontam que, para se adequarem às características de outro suporte, tramas podem ser ampliadas ou comprimidas. “Na maioria das narrativas, normalmente não há sincronia entre o tempo do discurso e o da história<sup>95</sup>”, aponta Liestøl (1997, p. 115), o que indica a característica não cronológica das narrativas. Volli (2007)

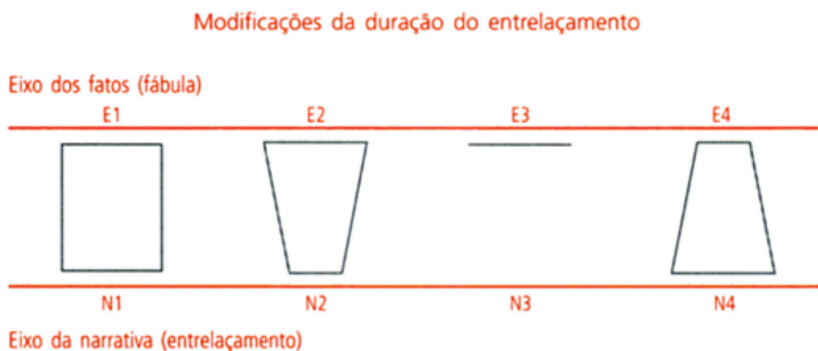
---

<sup>95</sup> “En la mayoría de las narraciones no suele haber sincronía entre el tiempo del discurso y el de la historia” (Tradução nossa).

apresenta quatro diferentes relações entre os tempos da narração: elipse, sumário, cena e pausa. Já a classificação de Liestøl traz resumo, elipse, cena, alargamento e pausa.

Volli (2007, p. 103) indica que há dois eixos em textos literários: o Eixo dos Fatos, movido pelo Tempo da Fábula (TF); e o Eixo da Narrativa, comandado pelo Tempo do Entrelaçamento (TE), conforme a Figura 8, a seguir.

Figura 8 – Eixos de textos literários para Volli (2007)

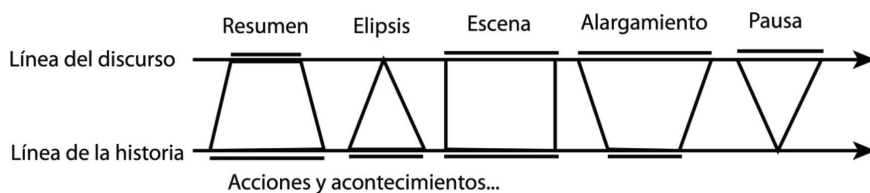


Fonte: VOLLI, 2007, p. 103.

Segundo Volli (2007), na situação E1/N1, em que o TF é igual TE, há a cena; a E2/N2, em que o TF é maior que o TE, há o sumário; em E3/N3, há a elipse, em que algo ocorre no TF, mas não é levado ao TE; por fim, em E4/N4, o TF é menor que o TE.

Liestøl (1997) chama o Eixo dos Fatos de Linha da História, enquanto o Eixo da Narrativa é a Linha do Discurso (FIG. 9). O autor apresenta cinco formas diferentes de narrar acontecimentos: o resumo, em que a história é maior do que o discurso; a elipse, em que os acontecimentos da história não são representados no discurso; a cena, em que a duração do discurso e da história é a mesma; o alargamento, em que um acontecimento da história é ampliado no discurso; e a pausa, em que algo que não está na história aparece com destaque no discurso, alargando-o.

Figura 9 – Linha da História e Linha do Discurso para Liestøl (1997)



Fonte: Liestøl, 1997, p. 117.

Para a análise estabelecida entre *A dança dos dragões* e a quinta temporada de *Game of Thrones*, parte-se da proposta de que o livro apresenta o Eixo dos Fatos (Linha da História), enquanto a série traz o Eixo da Narrativa (Eixo do Discurso). Assim, é possível entender em que momentos a trama derivada utilizou estratégias de adaptação ou de ampliação da história original.

Adotamos aqui a visão de Liestøl (1997), já que, com a Pausa, o autor permite a análise da inserção de acontecimentos na Linha do Discurso não existente na Linha da História.

A ordem em que os personagens são abordados abaixo segue a sequência em que apareceram no livro.

### 5.1.6.1 Resumo

Os personagens focalizados Tyrion Lannister, Daenerys Targaryen, Theon Greyjoy e Sor Barristan apresentam tramas no livro original que foram tratadas por meio de resumo na quinta temporada de *Game of Thrones*.

#### 5.1.6.1.1 Tyrion Lannister

O personagem é contemplado com doze capítulos focalizados em *A dança dos dragões* e aparece em todos os episódios de *Game of Thrones* –

5ª Temporada. As tramas de Tyrion Lannister em *A dança dos dragões* e em *Game of Thrones – 5ª Temporada* são semelhantes. Nas duas, o personagem está a caminho de Essos, após fugir das celas da Fortaleza Vermelha e assassinar Twyn Lannister. Nos dois produtos, ele foi libertado por Varys, a pedido de Jaime Lannister. No livro, segue sozinho para Essos; na série, ao saber do assassinato de Twyn, Varys vai com Tyrion para o navio.

No seriado televisivo, Varys assume a função de personagens do livro: é ele quem convence Tyrion a ir em busca de Daenerys, papel de Illyrio Mopatis na história original. Também é ele quem segue viagem com Tyrion, assumindo a posição de Griff, Joven Griff, Haldon Meio-meistre, Sor Rolly Patodocampo e Septã Lefore. Varys vai com Tyrion caminhar em Volantis, até o anão ser capturado, tal como Haldon Meio-meistre fez, na cidade de Selhorys, em *A dança dos dragões*. O personagem Varys é apenas lembrado em poucos momentos de *A dança dos dragões*, reaparecendo no epílogo, ainda em Porto Real. Na série, após perder Tyrion em Volantis, ele surge em Meereen enquanto Sor Jorah e Daario Naharis partem em busca de Daenerys.

A captura por traficantes de escravos também está nas duas obras. Na série, Tyrion e Sor Jorah são pegos enquanto fazem o caminho de Volantis a Meereen a pé. No livro, Tyrion, Sor Jorah e Merreca estão em um navio à deriva quando os traficantes os abordam. Na série, Sor Jorah é vendido como lutador de arenas, e Tyrion convence o comprador a levá-lo junto. No livro, Tyrion e Merreca são comprados como aberrações que fazem truques, e o anão persuade seu novo mestre a levar Sor Jorah como parte integrante de sua apresentação com a anã.

A passagem em que Tyrion tem contato com os Homens de Pedra também está presente nas duas obras, com algumas diferenças. No livro, o navio em que Tyrion está desce o rio Roine a caminho de Volantis quando passa em uma área conhecida como Sofrimentos, cheia de brumas e de ruínas de palácios. Os Homens de Pedra pulam no navio, e Tyrion é jogado na água e puxado para o fundo. Quando acorda, descobre que precisa furar seus dedos das mãos e dos pés constantemente, para descobrir se foi contaminado pelo escamagris. Quem o tirou da

água foi Jon Connington, que foi acometido pela doença, mas esconde de todos, mantendo as mãos em luvas. Já na série, o ataque dos Homens de Pedra se dá no barco em que estão Tyrion e Sor Jorah, passando por Valíria. O anão é jogado na água e puxado para o fundo, sendo salvo por Sor Jorah, que passa a ser acometido pelo escamagris e a esconder a doença com a manga da camisa.

A passagem de Tyrion e Sor Jorah pelas ruínas de Valíria contradiz a história contada em *As crônicas de gelo e fogo*. Por ela, é possível saber que Valíria sofreu um desastre natural e se encontra em ruínas; o mar à sua volta é conhecido como Mar Fumegante e é impossível de ser navegado. Os navios que seguem de Volantis para Meereen dão a volta longe de Valíria e do Mar Fumegante, evitando tanto as águas quentes como o ar contaminado da antiga cidade. Na série, ignorando o cânone dos livros, Tyrion e Sor Jorah navegam pelas ruínas de Valíria, onde são atacados pelos Homens de Pedra.

Por fim, o Tyrion dos livros não se encontra com Daenerys Targaryen. Ele chega a ver a rainha ao se apresentar com Merreca em uma justa que celebra a paz entre Meereen e Yunkai. Nessa ocasião, após a justa encenada pelos dois, ambos teriam que enfrentar leões. Daenerys, ao saber disso, proíbe que os animais entrem na arena; assim, os anões saem vivos de lá. Na sequência, Drogon chega à arena, e Daenerys o monta e voa para longe. Meereen passa a ser governada por Hizdahr zo Loraq, já casado com a rainha. Porém, Sor Barristan o retira do poder e passa a comandar um conselho gestor.

Na série, Tyrion se encontra com Daenerys numa arena de luta, quando Sor Jorah ganha a disputa contra lutadores profissionais. O anão se apresenta como um presente para a rainha, e ela decide mantê-lo como conselheiro. Após ter montado Drogon e desaparecido, Daario Naharis deixa Meereen com Sor Jorah, em busca da rainha, e institui Tyrion como o gestor da cidade, com o apoio de Verme Cinzento e Missandei.

Em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, o personagem mantém as características apresentadas na série de TV: o uso constante de ironia, a capacidade de negociar, a oposição constante a Cersei Lannister e o gosto

por estar no centro do poder de Westeros. Sua participação é restrita ao arco de Mira Forrester e retrata acontecimentos narrados no livro *A tormenta de espadas* e na terceira e na quarta temporadas de *Game of Thrones*, quando Tyrion é mão do rei e mestre da moeda — além de sua prisão, acusado de assassinar o rei Joffrey durante seu banquete de casamento.

O corte de personagens do núcleo de Tyrion, como Griff (Jon Connington), Joven Griff e Merreca indica que sua atuação foi resumida na quinta temporada de *Game of Thrones*. Seu surgimento como conselheiro de Daenerys Targarys, associado à morte de Sor Barristan Selmy, aponta para a fusão entre os dois personagens. As duas situações são características da adaptação de uma história original para outro suporte.

### 5.1.6.1.2 *Daenerys Targaryen*

Daenerys Targaryen possui, em *A dança dos dragões*, uma trama ampla, com dez capítulos focalizados e muitos personagens coadjuvantes envolvidos. Em *Game of Thrones – 5ª Temporada*, ela protagoniza atos em oito episódios, ficando de fora apenas dos episódios três e seis. O arco dramático da personagem é bem semelhante nas duas obras. Porém, para a série, personagens coadjuvantes com certa importância no livro, como Skahaz mo Kandaq, comandante do exército Bestas de Bronze, não estão presentes.

As tramas da personagem no livro e na série têm início semelhante: a morte de um Imaculado pelos Filhos da Harpia. As reuniões da personagem com seu Pequeno Conselho seguem similares, com proposições de solução que variam das mais brandas às mais violentas.

O número de personagens que se relaciona com Daenerys Targaryen em *A dança dos dragões* é grande. Boa parte deles é suprimida em *Game of Thrones – 5ª Temporada*, assim como os nomes dos grupos de mercenários que estão envoltos na guerra entre Meereen e Yunkai. No livro, Daario Naharis comanda os “Corvos Tormentosos”; e Ben Mulato Plumm, os “Segundos Filhos”. Ben Mulato não está presente na trama

televisiva, o que faz com que os mercenários de Daario Naharis sejam os “Segundos Filhos”.

Há algumas dessemelhanças entre a história original e a da série com relação ao casamento de Daenerys. No livro, ela é convencida a se casar com Hizdahr zo Loraq por Galazza Galare, sacerdotisa do Templo das Graças, para que as tensões internas de Meereen se acalmem. Já na série, Daenerys chega sozinha à conclusão de que o casamento é o melhor caminho. A cerimônia acontece na trama do livro, mas não no seriado. A reabertura das arenas de luta é, no livro, decisão de Hizdahr, após o casamento. Na série, é um presente de Daenerys ao seu noivo.

O personagem Hizdahr também traz um arco diferente entre os dois produtos. No seriado, ele é preso por Daenerys, suspeito de ser a Harpia, no quinto episódio. A prisão acontece após um ataque dos Filhos da Harpia aos Imaculados que culminou com a morte de Sor Barristan Selmy. Hizdahr sai da prisão quando a rainha decide que o casamento com ele fará com que a tensão na cidade diminua. Já no livro, Hizdahr é preso somente na rebelião comandada por Sor Barristan Selmy, suspeito de ser a Harpia e de ter envenenado gafanhotos destinados a Daenerys. Até o sumiço da rainha, Hizdahr, de nobre, se torna rei, com poucos poderes. Quando ela some com Drogon, ele passa a governar a cidade e a afastar aos poucos os aliados de Daenerys do centro de poder. Sor Barristan Selmy e Skahaz mo Kandaq o destituem e fazem com que um conselho gestor governe a cidade.

Sor Barristan é outro personagem vinculado a Daenerys com diferentes tramas, entre o livro e o seriado. Na história original, ele permanece como conselheiro da rainha e é afastado somente após seu desaparecimento, fazendo, posteriormente, com que Hizdahr deixe o poder. Na série, ele é morto no quarto episódio.

A chegada de Drogon à principal arena de lutas de Meereen, durante um espetáculo, é comum às duas obras, com pequenas diferenças: no livro, o dragão é atraído pelo cheiro de sangue das várias mortes acontecidas ali; na série, ele vem em socorro de Daenerys, que está sendo ameaçada pelos Filhos da Harpia. Nas duas tramas, ele é atingido por lanças e montado por Daenerys, levantando voo em seguida e levando a rainha

para um lugar desconhecido; ela tenta voltar para Meereen, sem sucesso. No livro, os dothraki de Khal Jhaqo chegam a ela enquanto está ao lado de Drogon; na série, ela está longe do dragão quando o khalasar chega.

Em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, Daenerys ainda está no cerco a Meereen, como na trama de *A tormenta de espadas*, terceiro livro da saga *As crônicas de gelo e fogo*. Seu exército de Imaculados está do lado de fora da cidade, aguardando ordens para seguir e conquistar a cidade. A escravidão é um ponto de união entre as tramas, visto que Daenerys liberta os escravos e proíbe as lutas nas arenas. Sua participação se dá apenas no arco do personagem Asher Forrester, que está em Essos e precisa retornar para Westeros, a fim de ajudar sua família. As características da personagem se mantêm: ela exige o cumprimento estrito de suas ordens e amedronta as pessoas com a presença dos seus dragões.

Apesar dessas pequenas diferenças, a personagem Daenerys Targaryen começa sua trajetória no livro e na série às voltas com os assassinatos de seus Imaculados e termina sendo encontrada, em local desconhecido por ela, por um kalahsar de dothrakis. Os cortes de situações e personagens podem ser considerados estratégias de adaptação da história original para o novo suporte.

### 5.1.6.1.3 *Theon Greyjoy*

O personagem recebe, na trama de *A dança dos dragões*, sete capítulos com ponto de vista, e aparece em seis episódios de *Game of Thrones – 5ª Temporada* (terceiro, quinto, sexto, sétimo, oitavo e décimo).

Sua trama, nas duas obras, começa de forma semelhante: o personagem está amedrontado e ferido e é tratado como Fedor por Ramsay Bolton. Ele é um criado que se parece mais com um escravo, estando disponível para satisfazer qualquer necessidade de seu senhor. Ainda assim, sua presença é requisitada para uma ação de importância: legitimar o casamento de Ramsay Bolton com a filha de Ned Stark, para que o novo protetor do Norte, Roose Bolton, pai de Ramsay, encontre menos resistências entre as



famílias nortistas. A partir do acordo de casamento de Ramsay Bolton, o personagem volta a ser chamado de Theon Greyjoy, pois isso é necessário para legitimar o matrimônio. Theon se incomoda com o casamento e com o tratamento que a noiva recebe de Ramsay Bolton e, ao fim, termina por fugir com ela, pulando das ameias do castelo de Winterfell. Personagens e situações do livro original são cortados para que a trama caiba melhor no formato televisivo, fazendo com que boa parte do arco dramático de Theon Greyjoy possa ser considerado uma adaptação.

O enredo do casamento apresenta diferenças relacionadas à noiva. No livro, ela é Jeyne Poole, amiga de Sansa que saiu de Winterfell com a comitiva de Ned Stark. Quando Ned é preso, as amigas são separadas, e não temos mais a presença de Jeyne, exceto pelas poucas vezes em que Sansa se lembra dela. Jeyne reaparece em *A tormenta de espadas*, quando Jaime Lannister a mostra a Brienne: a garota está usando um broche de lobo, o animal símbolo dos Starks, e será enviada ao norte para se casar com Ramsay Bolton, sob a identidade de Arya Stark. Segundo Jaime, Roose Bolton sabe que a garota não é a verdadeira Arya. Theon reconhece a farsa imediatamente, ao ver a cor dos olhos da garota: são castanhos, enquanto os de Arya Stark são cinzentos.

Na série, o casamento de Ramsay Bolton com a herdeira de Ned Stark não é arquitetado por Jaime Lannister, mas por Mindinho, que está com Sansa Stark desde a morte de Joffrey Baratheon, no castelo Ninho da Águia. Ela se encontra de cabelos tingidos de negro, para não ser reconhecida, e é assim que viaja para o norte a fim de se tornar esposa de Ramsay.

A cerimônia de casamento é realizada da mesma forma nas duas obras: Theon é o encarregado de levar a noiva para seu futuro marido. É por ele que a garota é legitimada frente aos convidados, já que, por ter crescido em Winterfell, ele seria capaz de reconhecê-la. A noite de núpcias segue o mesmo padrão, tanto no livro como na série, com muita violência de Ramsay Bolton para com sua nova esposa. Os sofrimentos pós-casamento e o pedido de ajuda a Theon Greyjoy também estão nas duas obras.

Na série, temos a presença de Brienne de Tarth, que segue de longe a comitiva de Sansa e de Mindinho até Winterfell e se mantém próxima ao

castelo para auxiliar a garota, como havia prometido a sua mãe, Catelyn Stark, e também a Jaime Lannister. É Brienne quem pede a um nortista que entregue uma vela a Sansa. O objetivo é que, ao precisar de socorro, Sansa acenda a vela na janela da torre quebrada do castelo. Uma velha senhora que trabalha em Winterfell entrega a vela a Sansa, dizendo que ela tem amigos no norte. A mesma senhora é esfolada por Ramsay Bolton após Theon, que recebe a vela de Sansa, denunciar o plano.

No livro, o casamento de Ramsay com Arya Stark é noticiado a Jon Snow, comandante da Patrulha da Noite, que pensa em formas de salvar sua meia-irmã. Melisandre, a sacerdotisa vermelha, revela que, por magia, trocou Mance Rayder com o Camisa de Chocalhos e pede a Jon que envie Mance em busca de Arya Stark, levando seis esposas de lança (mulheres guerreiras das tribos selvagens). Ele se apresenta em Winterfell como o cantor Abel e suas seis parentes, que também são lavadeiras. Assim, participam do casamento e permanecem no castelo durante a nevasca. São Mance e as esposas de lança que convencem Theon a colaborar no plano de fuga que levaria Arya Stark para Castelo Negro.

Sansa está tentando fugir durante a batalha entre os exércitos de Ramsay Bolton e Stannis Baratheon. Sozinha, consegue destrancar a porta de seu quarto e corre pelas ameias, chegando até a torre velha e acendendo a vela na janela — sinal que não é visto por Brienne. Ao voltar, é parada por Myranda, amante de seu marido, que a ameaça com uma flecha. Theon chega e salva Sansa, matando Myranda ao jogá-la no pátio do castelo. Juntos os dois personagens chegam à muralha exterior e saltam para o monte de neve.

Na fuga de Theon com a falsa Arya, o plano é atingir a muralha externa do castelo e descer até o monte de neve, fugindo para longe. As duas esposas de lança que os acompanham seguem o plano, até que Jeyne Poole, assustada com a morte de um dos guardas, grita. Ao serem descobertos, Frenya fica no pátio, com a corda que usariam para descer da muralha, enquanto Holly é morta por um besteiro. Assim, não resta alternativa a Theon e à falsa Arya: os dois saltam no monte de neve.

A personagem Myranda não existe no livro.

Sansa Stark não aparece em *A dança dos dragões*, seja como personagem focalizada ou como coadjuvante. Ela é apenas mencionada, sem qualquer destaque. Sua última aparição em *As crônicas de gelo e fogo* é no livro quatro, *O festim dos corvos*. Após a morte de Joffrey Baratheon, ela foge de Porto Real com Mindinho, que a leva para sua casa, nos Dedos. Lá, tem seus cabelos ruivos tingidos de preto, para se disfarçar, e é apresentada a todos como Alayne, filha bastarda de Mindinho, que vai se casar com Lysa Arryn, tia de Sansa. Após o casamento, Mindinho revela a Lysa a verdadeira identidade de Alayne, e a menina é levada para o Ninho da Águia. Lá permanece, mantendo a identidade nova, enquanto Mindinho planeja casá-la com Harrold Hardyng, que seria herdeiro da Casa Arryn em caso de morte do filho de Lysa.

A personagem que se casa com Ramsay Bolton é diferente nas duas obras (no livro, Jeyne Poole, que finge ser Arya Stark; no seriado, é Sansa Stark quem assume o papel de noiva). Isso traz a narrativa transmídia à cena, já que a personagem de Sansa Stark tem outra função no livro original. Assim, a aparente fusão — característica comum em adaptações — entre as personagens de Jeyne Poole e Sansa revela-se ser mais do que isso, já que esta ganha um novo papel na trama construída para a série televisiva.

Em *As crônicas de gelo e fogo*, Sansa está no castelo do Ninho da Águia, sob o disfarce de Alayne Stone, filha bastarda de Mindinho — a personagem não tem capítulos próprios em *A dança dos dragões*, mas é citada no livro —, e seguirá essa linha dramática nos próximos dois livros da saga. Assim, a mesma personagem, em *Game of Thrones*, vive outra história, em nada próxima à original.

Dessa forma, o arco de Theon Greyjoy se divide entre ser adaptado do livro e ter ampliação do universo narrativo, quando sua história se toca com a personagem Sansa Stark, na trama televisiva.

### 5.1.6.1.4 Sor Barristan Selmy

O personagem é focalizado em *A dança dos dragões* por quatro capítulos, após o desaparecimento de Daenerys Targaryen. Em *Game of Thrones – 5ª Temporada*, aparece nos episódios um, dois e quatro.

Sua trajetória começa semelhante nas duas obras: ele é conselheiro de Daenerys Targaryen em Meereen, onde estão às voltas com os ataques dos Filhos da Harpia. O personagem também é responsável por trazer à rainha notícias sobre a personalidade do pai dela, conhecido como Rei Louco. Seu objetivo é fazer com que ela aja como uma boa governante.

No livro, Sor Barristan permanece como conselheiro da rainha até que ela sobe em Drogon e desaparece de Meereen. A partir daí, ele continua na Grande Pirâmide, mas é afastado de suas funções de conselheiro pelo novo governante, Hizdahr zo Loraq, marido de Daenerys. Insatisfeito, Sor Barristan comanda uma revolta que depõe Hizdahr e instala um conselho gestor da cidade, até a volta da rainha.

Já na série, o personagem é morto no episódio quatro, durante uma rebelião dos Filhos da Harpia. A sequência dos acontecimentos de Daenerys indica a necessidade da morte de Sor Barristan Selmy na trama televisiva: a chegada de Tyrion Lannister a Meereen e sua ascensão ao cargo de conselheiro da rainha.

A principal diferença entre as trajetórias de Sor Barristan Selmy no livro e na série é a sobrevivência do personagem. O enredo do seriado caminhou para a morte; enquanto em sua trama no livro, ele está vivo, tornando-se um dos protagonistas da história.

Após o desaparecimento de Daenerys, a gestão da cidade de Meereen passa a ser um problema, tanto no livro como na série. No primeiro, Hizdahr zo Loraq, marido da rainha, é naturalmente o comandante da cidade, mas é destituído por Sor Barristan e Skahaz, sendo que Selmy assume a liderança do novo conselho gestor, apenas enquanto Daenerys não volta. Já na série, a ausência de Daenerys culmina com Tyrion sendo escolhido por Daario Naharis como comandante da cidade, até a volta da rainha. No livro, nem Tyrion nem Daario estão em Meereen quando Daenerys desaparece.

Outro momento em que as histórias da série e do livro se tocam, com algumas diferenças, é a prisão de Hizdahr, suspeito de ser comandante dos Filhos da Harpia. No livro, é Sor Barristan quem o prende, após a rebelião em que destituiu o rei do poder. Na série, Hizdahr é preso por Daenerys e solto, logo em seguida, quando ela decide se casar com o aristocrata de Meereen. Na série, os dois personagens não chegam a se casar; enquanto no livro, há a cerimônia de casamento, e a rainha desaparece pouco tempo após o matrimônio.

Dessa forma, o arco de Sor Barristan Selmy na série pode ser considerado adaptado da narrativa original, visto que sua morte leva à fusão de suas funções na trama com a nova atividade de Tyrion Lannister.

### 5.1.6.2 *Elipse*

As elipses acontecem, aqui, com personagens focalizados em *A dança dos dragões* mas que não existem na trama de *Game of Thrones – 5ª Temporada*. Elas podem ser observadas com Bran Stark, Quentyn Martell, Jon Connington, Asha Greyjoy e Victarion Greyjoy. Assim, é possível concluir que a ausência dos personagens no seriado se dá por decisões de adaptação da trama original para o novo suporte.

#### 5.1.6.2.1 *Bran Stark*

As ações e as relações do personagem Bran Stark, presentes em três capítulos com ponto de vista em *A dança dos dragões*, não são levadas para *Game of Thrones – 5ª Temporada*. O personagem está presente nas quatro temporadas anteriores e sua história narrada no livro original é retomada apenas na sexta temporada da série. A ausência de Bran apenas na quinta temporada é uma decisão de produção do seriado, podendo ser considerada adaptação ao novo suporte.

### 5.1.6.2.2 *Quentyn Martell*

Quentyn Martell é protagonista de quatro capítulos no livro, em que sai à procura de Daenerys e termina morrendo, queimado pelos dragões, quando tenta libertá-los. Porém, o personagem sequer é mencionado em toda a série, e seu arco dramático não é utilizado com outros personagens.

### 5.1.6.2.3 *Jon Connington*

Também personagem focalizado no livro, com dois capítulos próprios, mas sem pertencer à série como um todo, Jon Connington tem uma situação diferente dos demais personagens em elipse, já que sua trama em *A dança dos dragões* é, em parte, levada para o seriado por meio de outro personagem, algo descrito em detalhes no item 5.1.6.6.

### 5.1.6.2.4 *Asha Greyjoy*

Asha Greyjoy, que é protagonista de três capítulos do livro, não aparece na quinta temporada da série, apesar de ter sido personagem da segunda, terceira e quarta temporadas, voltando na sexta. Sua trama em *A dança dos dragões* não é utilizada na quinta temporada de *Game of Thrones*, nem mesmo sendo apropriada por outros personagens.

### 5.1.6.2.5 *Victarion Greyjoy*

Victarion Greyjoy, com dois capítulos em *A dança dos dragões*, segue a mesma lógica de Quentyn Martell, tendo sido cortado de toda a série sem que sua trajetória fosse aproveitada por outro personagem.

### 5.1.6.3 Cena

As cenas trazem a mesma temporalidade da Linha da História para a Linha do Discurso. A personagem focalizada cujo arco dramático se insere na composição de cena é Arya Stark.

#### 5.1.6.3.1 Arya Stark

A personagem é contemplada com dois capítulos em que é protagonista em *A dança dos dragões* e está presente em seis episódios de *Game of Thrones – 5ª Temporada* (episódios dois, três, seis, oito, nove e dez).

Quando o arco de Arya Stark tem início no livro original, a personagem está cumprindo missões da Casa do Preto e do Branco. Aqui, ela assume dois papéis diferentes: Cega Beth e Gata dos Canais. Neste último, ela deve matar um homem e, para isso, tem seu rosto substituído por outro. No primeiro, ela está cega, após ter matado uma pessoa sem ser ordenada a fazê-lo, mas a cegueira, que aparenta ser uma punição, é parte de sua missão.

No seriado, Arya percorre praticamente todos os treinamentos explicitados na saga literária, porém, em outra sequência. Começa como serva, limpando o chão do salão principal, depois passa a limpar os corpos dos mortos, a manipular venenos e a jogar o “Jogo das Faces”, em que deve misturar verdades e mentiras em uma narrativa, sem demonstrar emoções. A parte mais recente de seu treinamento é se passar por outras pessoas enquanto assume missões nas ruas de Bravos, a mando dos Homens sem Rosto, servos do Deus de Muitas Faces, cultuado na Casa do Preto e do Branco.

No livro, ela é acompanhada pela Criança Abandonada e pelo Homem Gentil. Na série, a personagem que assume os caracteres da Criança Abandonada não tem nome. Já o Homem Gentil surge como um novo personagem, no seriado, mas assume, no fim do segundo episódio, a

personalidade de Jaqen H'ghar, um “Homem sem rosto”. Jaqen é personagem do livro *A fúria dos reis*, o segundo livro da saga, e também da segunda temporada do seriado, e é relacionado a Arya Stark.

As tramas do livro e do seriado diferem em alguns pontos. O personagem Homem Gentil, do livro, tem as mesmas características de Jaqen H'ghar na série, mas o Jaqen dos livros não está na Casa do Preto e do Branco, nem em Bravos<sup>96</sup>. Arya assume duas missões diferentes nos livros e apenas uma na série. Ela completa ambas no livro, mesmo que não esteja explícito qual a responsabilidade atribuída a ela em seu primeiro capítulo; na série, ela não conclui a missão. A cegueira de Arya vem decorrente de um assassinato que ela não deveria ter cometido, nos dois produtos. Porém, no livro, a condição é também parte da primeira missão. As mortes que desencadearam a cegueira são de diferentes pessoas (Dareon, no livro, e Sor Meryn Trant, na série) e motivos (desertor da Patrulha da Noite, no livro, e assassino de Syrio Forel, na série).

Ainda que haja diferenças na ordem dos acontecimentos de Arya Stark nas tramas original e derivada, com destaque para a ordem em que se sucedem, Arya Stark é a personagem que mais se aproxima da forma narrativa de cena. Assim, a trama da personagem no seriado é uma adaptação do livro *A dança dos dragões* para o seriado.

#### 5.1.6.4 Alargamento

No alargamento, a Linha da História é menor que a Linha do Discurso. Aqui, indica-se que o tratamento do personagem focalizado em *A dança dos dragões* é menor do que o de *Game of Thrones – 5ª Temporada*. Fazem parte dessa estratégia os personagens de Jon Snow e Cersei Lannister.

---

<sup>96</sup> Um personagem com as características físicas de Jaqen H'ghar aparece no prólogo de *O festim dos corvos*, que se passa em Vilavelha. Ao final desse volume, há uma indicação de que o personagem está com outro rosto e outra personalidade, fazendo contato com Samwell Tarly, que acaba de chegar à cidade.



### 5.1.6.4.1 Jon Snow

O arco dramático de Jon Snow também pode ser considerado um resumo da trama original de *A dança dos dragões* para a quinta temporada de *Game of Thrones*. O personagem recebeu o maior número de capítulos focalizados, com 13 aparições como protagonista. No seriado, esteve em nove episódios, ficando ausente apenas do sexto.

Quando a trama de *A dança dos dragões* começa, Jon Snow já é o 998º Senhor Comandante da Patrulha da Noite, algo que acontece apenas no segundo episódio da quinta temporada de *Game of Thrones*. Na gestão da patrulha, o personagem se vê frente a alguns conflitos, como a recusa de Sor Janos Slynt em seguir para o castelo de Guardagris. Tanto no livro como na série, a desobediência resulta em Jon, que o condena à morte, cortando a cabeça de Janos com a espada Garralonga.

Outra questão enfrentada é a morte de Mance Rayder. Na série, ela acontece ao fim do primeiro episódio, quando Jon, ainda um patrulheiro, dispara uma flecha no peito do Rei-para-lá-da-Muralha, provocando sua morte antes do martírio pelo fogo. No livro, Jon já é Senhor Comandante e ordena que quatro de seus arqueiros lancem flechas em direção a Mance — três delas atingem o selvagem e uma se fixa no mastro.

A relação de Jon Snow com Sor Alliser Thorne é tensa, tanto no livro como na série. No produto original, Jon envia Sor Alliser em patrulha para o norte da Muralha, em busca de negociar com Tormund Terror de Gigantes ou com o Chorão. O personagem não retorna. No seriado, Jon nomeia Sor Alliser como Primeiro Patrulheiro, um cargo de prestígio, e ainda deixa com ele o comando da Patrulha quando vai para Hardhome. Na obra literária, a trama dos selvagens em Duolar é bastante semelhante à da série, com a diferença de que, no produto original, Jon Snow não sai de Castelo Negro. O último capítulo do personagem termina com Tormund Terror de Gigantes encarregado de liderar a busca pelos selvagens em Duolar, enquanto Jon iria para Winterfell resgatar Arya Stark — o personagem não sabe que Jeyne Poole é a falsa Arya. Portanto, o arco de Jon no episódio “Hardhome”, oitavo da

quinta temporada de *Game of Thrones*, não tem paralelo em *A dança dos dragões*. O Magnar de Thenn está em Castelo Negro, no livro, tendo se casado com Alys Karstark. Na série, ele está em Hardhome e se recusa a partir para Castelo Negro com Jon e os outros selvagens. O resgate aos selvagens em Durolar/Hardhome é deslocado no tempo da série: ele acontece durante o oitavo episódio, quando Jon, Tormund Terror de Gigantes, Edd Doloroso Tollet e outros patrulheiros são levados para Hardhome nos navios de Stannis. Não se fala como Jon teria tido acesso aos navios, já que o mar fica longe de Castelo Negro.

Os navios que vão resgatar os selvagens no livro partem de Atalaia-leste, comandados por Cotter Pyke, que envia uma carta a Jon pedindo ajuda. As embarcações pertencem a Tycho Nestoris, com quem Jon faz um acordo para a manutenção da Patrulha da Noite durante os anos de inverno. No seriado, os navios pertencem a Stannis Baratheon, que fez um acordo com o Banco de Ferro de Bravos. Não há, na série, indicação do local de onde os navios partem. Porém, pelo mapa de Westeros, é impossível que eles tenham saído de qualquer lugar próximo a Castelo Negro.

Olly, intendente de Jon, é um personagem que está presente apenas na série. Ele é um westerosi que perdeu a família em um ataque dos selvagens e, por isso, não concorda com a vinda deles para Castelo Negro. Em *A dança dos dragões*, os intendentes de Jon são Edd Doloroso Tollet, que depois é mandado para cuidar do castelo destinado às mulheres selvagens, e Cetim, que se prostituía em Vilavelha antes de ir para a Patrulha da Noite.

Outro personagem que se relaciona com Jon Snow e é tratado diferentemente na série e no livro é Camisa de Chocalho. No seriado, o personagem está em Hardhome com os selvagens e é hostil a Jon Snow. Em *A dança dos dragões*, o personagem está em Castelo Negro e, por meio da magia de Melisandre, troca de corpo com Mance Rayder, morrendo no lugar do Rei-para-lá-da-Muralha. Mance continua vivo no corpo de Camisa de Chocalhos, e a magia é revelada a Jon Snow em um capítulo de Melisandre.

Sor Davos passa boa parte da quinta temporada de *Game of Thrones* tendo relações com o personagem de Jon Snow — ele está em Castelo Negro, servindo a Stannis como mão do rei. Em *A dança dos dragões*, o personagem está em outro local e sequer tem contato com Jon. Seu objetivo é conseguir mais apoio para Stannis e, por isso, ele parte para Porto Branco. A Melisandre do livro, por sua vez, fica em Castelo Negro durante toda a trama, enquanto a personagem da série deixa o castelo junto a Stannis Baratheon e volta em segredo, após a morte de Shireen.

A relação de Stannis Baratheon com os selvagens também tem algumas diferenças na comparação do livro com a série. No produto original, Stannis é simpático aos selvagens, pois os vê como mais pessoas para seu exército. Na série, o personagem quer a morte dos selvagens, não se importando com sua quantidade e uma possível admissão em seu exército.

A emboscada a Jon Snow corre de modo semelhante nas duas obras: os patrulheiros estão desgostosos com as atitudes de Jon, a começar pelo abrigo aos selvagens, seguido pela incorporação deles à Patrulha da Noite. No livro, a crise é agravada com a decisão de Jon de partir para Winterfell, em resgate a Arya Stark. Na série, o personagem Olly tira Jon de seu quarto dizendo que alguém tem notícia de Benjen Stark; no livro, é a saída de Jon do Salão dos Escudos, após anunciar sua decisão de ir para Winterfell, que o leva à emboscada.

Jon Snow, em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, ainda é um dos patrulheiros, sendo responsável por organizar a patrulha que irá ao Castelo Craster, em busca dos desertores que mataram o Senhor Comandante Jeor Mormont. Em contato com Gared, Jon se mostra preocupado com a morte de seu meio-irmão Robb Stark e questiona o motivo de não o terem defendido no “Casamento Vermelho”. Sua condição de patrulheiro, com novos irmãos, em oposição à família de origem, acontece, na trama original, em diversos momentos. No jogo, o questionamento entre se manter fiel à Patrulha da Noite ou ajudar a família está presente em Gared, quando Duncan Tuttle diz que o garoto deve desertar e encontrar a North Grave. O passado dos patrulheiros, que deve ser esquecido, já que todos se tornam irmãos, vem à tona com a chegada de Britt Warrick, que assassinou a família de Gared, a Castelo Negro.

O personagem mantém as características da série de televisão, sendo centrado, responsável e honrado, com poucos amigos entre os patrulheiros. Essas características também respingam em Gared, e Jon conversa com ele em momentos distintos sobre as dificuldades de relacionamento que teve ao chegar a Castelo Negro.

A insatisfação dos companheiros de Patrulha da Noite leva Jon Snow ao mesmo fim, tanto no livro como na série: é esfaqueado e largado na neve. Assim, com pequenas diferenças entre as trajetórias, é possível considerar que o arco dramático de Jon Snow foi adaptado para o seriado, sendo grande parte da trama original resumida para que coubesse na linguagem e no tempo da televisão. Porém, a história apresentada no episódio oito, em que Jon e seus companheiros vão a Hardhome resgatar os selvagens, é ampliada da narrativa original e exclusiva da série televisiva, podendo ser considerada transmídia.

#### 5.1.6.4.2 *Cersei Lannister*

Protagonista de dois capítulos em *A dança dos dragões*, Cersei Lannister está sem oito episódios de *Game of Thrones – 5ª Temporada*, estando ausente apenas dos episódios cinco e nove.

A trama focalizada de Cersei em *A dança dos dragões* é pequena e envolve suas relações com os religiosos, os quais ela mesma armou e elevou, além de sua derrubada do núcleo central do poder em Porto Real. A série televisiva também mostra essas questões, mas altera levemente suas causas. Em *O festim dos corvos*, Cersei conspira para que Margaery seja presa e condenada por adultério. Osney Kettelblack procura o Alto Pardal para confessar ter um romance secreto com a jovem rainha; é preso e torturado e, para que os martírios terminem, confessa a verdade: é amante de Cersei; matou o antigo Alto Septão a pedido dela; Margaery é inocente. Assim, a rainha é presa. Na série, essa trama se passa na quinta temporada e envolve a denúncia de Sor Loras Tyrell, por ser homossexual, e de Margaery, como sua cúmplice. Cersei consegue que os dois sejam

presos, mas, em seguida, se vê denunciada ao Alto Pardal por Lancel Lannister, seu primo e ex-amante.

Na história original de *A dança dos dragões*, após tramar para que Margaery fosse presa por adultério, Cersei se encontra presa no Grande Septo de Baelor, sob a acusação de adultério, fornicação, alta traição e assassinato. Em seus dois capítulos, Cersei está às voltas com as torturas que sofre no cárcere e com a necessidade de voltar à Fortaleza Vermelha.

O alargamento da trama da personagem no seriado se dá a partir da primeira cena da quinta temporada, com o primeiro *flashback* de toda a trama televisiva. No seriado, ela está às voltas com seu ódio por Tyrion Lannister, com o casamento do filho, Tommen Baratheon, com Margaery Tyrell, e com o resgate de Myrcella Baratheon, que está em Dorne. Para a última tarefa, envia Jaime Baratheon. Para impedir a influência de Margaery sobre Tommen, trama para que Sor Loras Tyrell e a irmã sejam acusados de fornicação e cumplicidade.

Há ainda pequenas diferenças entre os enredos do livro e da série. Quem visita Cersei no livro é Sor Kevan Lannister, que acaba de se tornar mão do rei e vai avisá-la sobre a nova formação do Pequeno Conselho, de suas acusações e da possibilidade de um julgamento por combate. Na série, quem assume o papel de visitante é Qyburn. Quando Cersei decide fazer a caminhada da expiação, seu preparo pelas septãs e sua apresentação à cidade são semelhantes. Nas duas obras, o encerramento do arco da personagem é o mesmo: ela percorre, nua e protegida por guardas, as ruas de Porto Real, chegando humilhada e ferida à Fortaleza Vermelha. Lá, é apresentada por Qyburn ao novo membro da Guarda Real, que tem como lema de vida proteger a rainha e matar todos os que a fizeram sofrer. No livro, seu nome é informado: Sor Robert Forte; na série, não. Apenas na sexta temporada, o espectador fica sabendo que Cersei o chama de Sor Gregor.

No tocante ao resgate de Myrcella Baratheon, é preciso pontuar que não há paralelo com o livro na maneira como Cersei tenta resolver a questão. No livro, ela envia o Guarda Real Sor Balon Swann a Dorne, em missão oficial, com o objetivo de trazer Myrcella de volta e embos-

car Trystane Martell, acusando Tyrion. Na série, manda Jaime Lannister, acompanhado por Bronn, em missão secreta, para buscar Myrcella.

No jogo *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, Cersei preserva as características que tem no seriado televisivo. Está no centro do poder de Westeros e manipula as pessoas que a cercam para obter o que precisa. Sua relação com Mira Forrester é animosa, porque reflete a tensão estabelecida entre a rainha e Margaery Tyrell, de quem Mira é serva. Sua participação no jogo é curta e envolve a lealdade de Mira — se à coroa ou a Margaery — e o domínio da floresta de *Ironwood*. Na trama desenvolvida no jogo, também é possível ver a relação conflituosa entre Cersei e seu irmão Tyrion. Enquanto a trama do jogo corre, ele ainda é a mão do rei Joffrey, nomeado em substituição a Tywin Lannister.

Assim, é possível considerar que o arco de Cersei Lannister, do livro para a série, traz traços de adaptação — quando mostra sua prisão e a caminhada da expiação; mas também de transmídia, em especial no que diz respeito ao resgate de Myrcella Baratheon.

### 5.1.6.5 Pausa

Na pausa, a Linha da História não é levada em conta pela Linha do Discurso. Assim, os acontecimentos dos personagens desta modalidade são exclusivos do material originado. Nessa perspectiva estão os personagens Sor Davos Seaworth, Melisandre de Asshai, Areo Hotah e Jaime Lannister.

#### 5.1.6.5.1 Sor Davos Seaworth

Os rumos de Sor Davos Seaworth em *A dança dos dragões* e em *Game of Thrones – 5ª Temporada* não são coincidentes. Com quatro capítulos com ponto de vista em *A dança dos dragões*, sua trajetória, em totalidade,

é diferente na quinta temporada de *Game of Thrones*, sem que haja pontos de contato entre uma e outra.

No livro, Sor Davos Seaworth está em busca de apoio para Stannis Baratheon em Porto Branco, com Lorde Wyman Manderly. O personagem chega, primeiro, à ilha de Doceirmã e, posteriormente, a Porto Branco. Lá, é enredado em outra trama. Como parte de um plano, que Sor Davos até então desconhece, ele é condenado à morte, mas outra cabeça é exibida nas ameias do castelo, como se fosse a sua. Enquanto isso, recebe a incumbência de localizar Rickon Stark, que fugiu de Winterfell e está sendo considerado morto. Com o garoto em segurança, Lorde Wyman Manderly se revelará apoiador de Stannis Baratheon. Manderly sabe que o garoto está vivo, sendo, portanto, o legítimo sucessor de Ned Stark.

Porém, na quinta temporada de *Game of Thrones*, Sor Davos Seaworth está em sua função original: mão do rei Stannis Baratheon. Ele não deixou Castelo Negro em busca de apoio para Stannis, mas permanece ao lado de seu rei, indo para a batalha em Winterfell. O personagem retorna a Castelo Negro, seguindo uma ordem de Stannis, para solicitar armas, soldados e comida à Patrulha da Noite.

Jon Snow e Sor Davos Seaworth têm conversas longas na quinta temporada de *Game of Thrones*, porém não se encontram em *A dança dos dragões*.

Assim, com duas histórias diferentes por inteiro, no livro e na série, o personagem Sor Davos Seaworth tem sua trajetória ampliada no produto originado.

### 5.1.6.5.2 *Melisandre de Asshai*

As tramas de Melisandre de Asshai em *A dança dos dragões* e na quinta temporada de *Game of Thrones* são distintas, especialmente quando se considera seu único capítulo focalizado, cuja trama não está na quinta temporada de *Game of Thrones*. Ela aparece em capítulos de outros personagens e também está no seriado, nos episódios um, quatro,

sete, nove e dez, porém, com arco dramático, em sua maior parte, sem relação com a história original.

No livro, ela revela a Jon Snow que trocou, com magia, os corpos de Mance Rayder e Camisa de Chocalhos, tendo este último morrido no lugar do Rei-para-lá-da-Muralha. Em seguida, Mance é enviado para Winterfell, para resgatar Arya Stark do casamento com Ramsay Bolton. Nenhum dos três personagens sabe que a Arya a se casar com Ramsay é, na verdade, Jeyne Poole.

Em suas aparições iniciais na série, a sacerdotisa vermelha segue a trama do livro: está em Castelo Negro, acompanhando Stannis Baratheon. Lá, a personagem se relaciona com Jon Snow e com Stannis. Com Jon, há uma sequência bem semelhante à do livro, quando ela tenta seduzi-lo. A frase utilizada no livro, “O Senhor da Luz, em sua sabedoria, nos fez macho e fêmea, duas partes de um todo maior. Na nossa união há poder. Poder para criar vida. Poder para criar luz. Poder para projetar sombras” (MARTIN, 2012e, p. 328), em capítulo focalizando Jon Snow, é praticamente a mesma que a personagem fala no episódio “Sons of the Harpy”.

Enquanto Melisandre de *A dança dos dragões* permanece em Castelo Negro após a partida de Stannis e seu exército, a personagem de *Game of Thrones – 5ª Temporada* segue com ele para Winterfell, acompanhando Selyse e Shireen. O exército de Stannis é barrado por uma forte nevasca nas duas obras, e há propostas de sacrifício ao Deus Vermelho. No livro, quem pede o sacrifício são os soldados que seguem essa religião. Asha Greyjoy, em seu capítulo, “O sacrifício”, teme ser ela a imolada, mas são os soldados que comeram carne humana quem são oferecidos ao Deus Vermelho. Na série, a própria Melisandre propõe o sacrifício, sendo Shireen a vítima. Como resultado de a menina ser queimada viva, a neve que prendia o exército de Stannis sede, mas metade de seus soldados deserta, e Selyse se enforca, o que leva Melisandre a fugir para Castelo Negro.

A trama envolvendo a troca de Mance Rayder, por ter personagens cortados e entrar na narrativa de *Game of Thrones – 5ª Temporada*, pode ser considerada adaptação. Porém, quando Melisandre vai com Stannis para a guerra e promove a morte de Shireen, que tem como consequên-



cia o suicídio de Selyse, uma nova história, exclusiva na trama televisiva, é criada para a personagem. Shireen e Selyse estão vivas no livro. Elas estavam no castelo de Atalaiaeste e chegam a Castelo Negro depois da partida de Stannis e seu exército. De lá, iriam para Fortenoite, mas, *A dança dos dragões* chega ao fim com Melisandre, Selyse e sua comitiva ainda em Castelo Negro.

Assim, seu arco dramático na série é composto por traços de adaptação e, também, por ampliação da narrativa original.

### 5.1.6.5.3 *Areo Hotah*

O personagem possui apenas um capítulo focalizado em *A dança dos dragões*, no qual observa as conversas da família Martell. Seu aparecimento na trama original é justificado, pois Doran Martell, de quem é sentinela, não possui capítulos próprios na trama, mas é constantemente ladeado por Areo. Na série, ele aparece no arco de Jaime Lannister, quando este vai a Dorne resgatar Myrcella.

As duas tramas não se tocam, fazendo com que o Areo Hotah da obra originada pertença a uma história que é exclusiva da trama televisiva. Dessa forma, mesmo que sua aparição no livro e no seriado sejam curtas, tratam-se de duas linhas narrativas diferentes, caracterizando a narrativa transmídia.

### 5.1.6.5.4 *Jaime Lannister*

O seriado é mais generoso com o personagem Jaime Lannister do que o livro *A dança dos dragões*. Enquanto, no volume, ele tem apenas um capítulo em que não há interações com os personagens centrais da trama; na série, ele possui mais destaque, protagonizando cenas em sete episódios (apenas os episódios três, cinco e oito não contam com o personagem). Porém, Jaime Lannister tem trajetórias diferentes nas duas obras.

No livro, ele foi enviado às Terras Fluviais para resolver os últimos conflitos da Guerra dos Cinco Reis e precisa negociar a rendição de um senhor, cercado em seu castelo. Após conquistar seu objetivo, toma o caminho de volta a Porto Real, mas é alcançado por Brienne de Tarth, que o chama para ir, sozinhos, em busca de Sansa Stark.

Já na série, o personagem é convocado por Cersei Lannister para partir em direção a Dorne, anônimo, em busca de Myrcella Baratheon. Acompanhado por Bronn, ele enfrenta as Serpentes de Areia em luta e é aprisionado por Doran Martell. Em conversa, mantém o acordo de casamento entre Trystane e Myrcella e embarca de volta para Porto Real. Jaime revela a Myrcella que é seu pai e, logo em seguida, a garota morre, envenenada por Ellaria Sand.

A trama de Jaime e sua busca por Myrcella, o embate com as Serpentes de Areia, o acordo reafirmado com Doran Martell e a morte da garota no navio, a caminho de Porto Real, fazem parte de uma trama exclusiva da série televisiva, sem nenhum ponto de contato com as trajetórias de Jaime Lannister e, até mesmo, de Myrcella Baratheon no livro original. Assim, sua abordagem no seriado é uma narrativa transmídia.

### *5.1.6.6 Supressão, condensação e criação de personagens ou situações*

Na passagem da história original para o novo suporte, é possível que personagens e situações sofram cortes, alargamentos e condensações, além da criação de outras situações e personagens para facilitar o andamento da trama na nova plataforma. Alguns casos em que isso ocorreu foram levantados entre as trajetórias de *A dança dos dragões* e *Game of Thrones – 5ª Temporada*.

Nos capítulos de Tyrion Lannister, Daenerys Targaryen, Quentyn Martell e Sor Barristan Selmy, as várias companhias de mercenários que atuam em Essos e que estão às voltas de Meereen são tratadas separadamente, cada uma com sua história e seu líder. A “Companhia Dourada”,

os “Soprados pelo Vento”, os “Segundos Filhos”, os “Corvos Tormentosos”, as “Bestas de Bronze” têm atuações diferenciadas na trama original, mas são levadas, tanto para quinta temporada de *Game of Thrones* como para *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, como se fossem uma só, os “Segundos Filhos”. No livro, essa companhia pertence a Ben Mulato Plumm, que traiu Daenerys e, posteriormente, acolheu Tyrion, Sor Jorah Mormont e Merreca. Já os “Corvos Tormentosos” são liderados por Daario Naharis. Na série, Daario lidera a única companhia existente, os “Segundos Filhos”. Esta também é a companhia de mercenários que atua junto a Asher Forrester na tomada de Meereen, no episódio quatro do jogo, sob o comando de Croft.

No caso de Jon Connington, apesar de o personagem ser exclusivo do livro, um acontecimento que o marca — o escamagris — é levado para a série, mas por meio de outro personagem. Jon Connington resgata Tyrion do fundo do rio Roine, quando o navio em que estão é atacado por Homens de Pedra. O simples contato com essas criaturas transmite o escamagris. Tyrion sai ileso do embate, mas Jon Connington é contaminado. Ele esconde a doença, que começa a se manifestar nos dedos da mão do personagem, com o uso constante de luvas. No seriado, é Sor Jorah Mormont quem está com Tyrion quando há o ataque dos Homens de Pedra. Ambos estão navegando pelas ruínas de Valíria (que, no livro, é inacessível, devido ao calor das águas e aos vapores tóxicos que a cidade exala) quando são atacados. Tyrion vai para o fundo do rio e é resgatado por Sor Jorah, que se contamina com escamagris no braço esquerdo. A marca da doença é escondida constantemente pela manga de sua camisa.

Uma fusão de personagens na série se dá com Sor Barristan Selmy, morto no episódio quatro, que é substituído por Tyrion Lannister na função de conselheiro de Daenerys Targaryen. Na história original, Sor Barristan permanece como conselheiro e, posteriormente, governa Meereen durante a ausência da rainha, enquanto Tyrion está se alistando aos “Segundos Filhos”, de Ben Mulato Plumm, sem ter tido qualquer contato pessoal com Daenerys, exceto pela apresentação de seu número

de justa de anões com Merreca — nesse caso, a rainha não sabia quem era o anão, e ele não conseguiu se aproximar para se apresentar a ela.

Um caso mais simples de fusão de personagens do livro, em relação à série, se dá com as septãs que torturam Cersei no Grande Septo de Baelor. São elas Unella, Moelle e Scollera. Apenas Unella é apresentada na série.

### 5.1.6.7 *Game of Thrones – A Telltale Games Series*

Como a temporalidade de *Game of Thrones – A Telltale Games Series* é diferente de *A dança dos dragões* e de *Game of Thrones – 5ª Temporada*, apesar de a família protagonista do jogo ser citada no livro-base desta pesquisa, em uma situação que está presente na quinta temporada do seriado, as estratégias de filiação deste produto ao original e à série são diferentes.

A primeira delas está inscrita nos nomes de personagens, especialmente coadjuvantes. Eles trazem nomes próprios de personagens menores da saga original, ainda que com sobrenomes diferentes. O destaque fica por conta do personagem manipulável Gared Tuttle. Gared é o nome do primeiro personagem a aparecer na saga *As crônicas de gelo e fogo*, no prólogo do primeiro livro, *A guerra dos tronos*. O personagem, de mesmo nome, também é o primeiro a aparecer em *Game of Thrones – 1ª Temporada*. Há, ainda a presença dos personagens Cotter (amigo de Gared) e Bowen (escudeiro dos Forrester, morto no “Casamento Vermelho”), que na trama original integram a Patrulha da Noite (Cotter Pike e Bowen Marsh). Também, a grafia do nome Gryff Whitehill é semelhante à de Griff (Jon Connington).

Há outras formas de aproximação com a história original de *As crônicas de gelo e fogo*. Uma delas é o uso dos personagens Margaery Tyrell, Tyrion Lannister, Cersei Lannister, Ramsay Bolton, Jon Snow e Daenerys Targaryen. Outra é a utilização de tramas de personagens da história original no jogo. Como exemplo, a personagem Mira Forrester se mostra disposta a fazer tudo por sua família, mesmo que suas ações incluam fur-

tos, mentiras, falsidade ideológica, associação a pessoas sem caráter, tal como Cersei Lannister fez em toda a saga. Com Gared Tuttle, o conflito é semelhante ao de Jon Snow, que precisa se decidir, ainda no primeiro livro e na primeira temporada, entre manter seu juramento à Patrulha da Noite ou sair de Castelo Negro para ajudar sua família. Gared se vê às voltas com a mesma questão, quando seu tio Duncan Tuttle pede que ele deserte da Patrulha da Noite para descobrir onde fica a North Grave e, então, auxiliar a família Forrester. No tocante a Gared, há também outro conflito vivido por Jon Snow: a necessidade de tratar a todos da patrulha como irmãos, esquecendo o que foi vivido no passado. Jon conta a Gared que viveu dificuldades ao entrar para a patrulha e que sabe o que o personagem enfrentará.

Um acontecimento da quarta temporada do seriado *Game of Thrones* que não tem paralelo nos livros de *As crônicas de gelo e fogo* é apresentado em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*. Trata-se da ida dos patrulheiros, comandados por Jon Snow, para o Castelo de Craster, a fim de vingar a morte do Lorde Comandante Mormont, assassinado por patrulheiros rebeldes. No jogo, Gared é convidado por Jon Snow para tomar parte na comitiva; quando esta deixa Castelo Negro, o personagem está aprisionado, sentenciado à morte por ter matado Britt Warrick.

Os personagens da trama original de *As crônicas de gelo e fogo* se relacionam com os personagens manipuláveis de *Game of Thrones – A Telltale Games Series* — uma forma de aproximar os dois produtos. Mira Forrester se relaciona com Margaery Tyrell, Tyrion Lannister e Cersei Lannister; Rodrick e Ethan Forrester se relacionam com Ramsay Snow; Gared Tuttle, com Jon Snow; Asher Forrester, com Daenerys Targaryen. Além disso, a ambientação do jogo, baseada nos cenários do seriado *Game of Thrones*, garantem que os personagens manipuláveis façam parte do universo narrativo de *As crônicas de gelo e fogo*.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Antes de perder a vista, o meistre [Aemon] amara tanto os livros como Samwell Tarly. Compreendia o modo como por vezes se podia cair dentro deles, como se cada página fosse um buraco aberto para outro mundo.”

O Festim dos Corvos

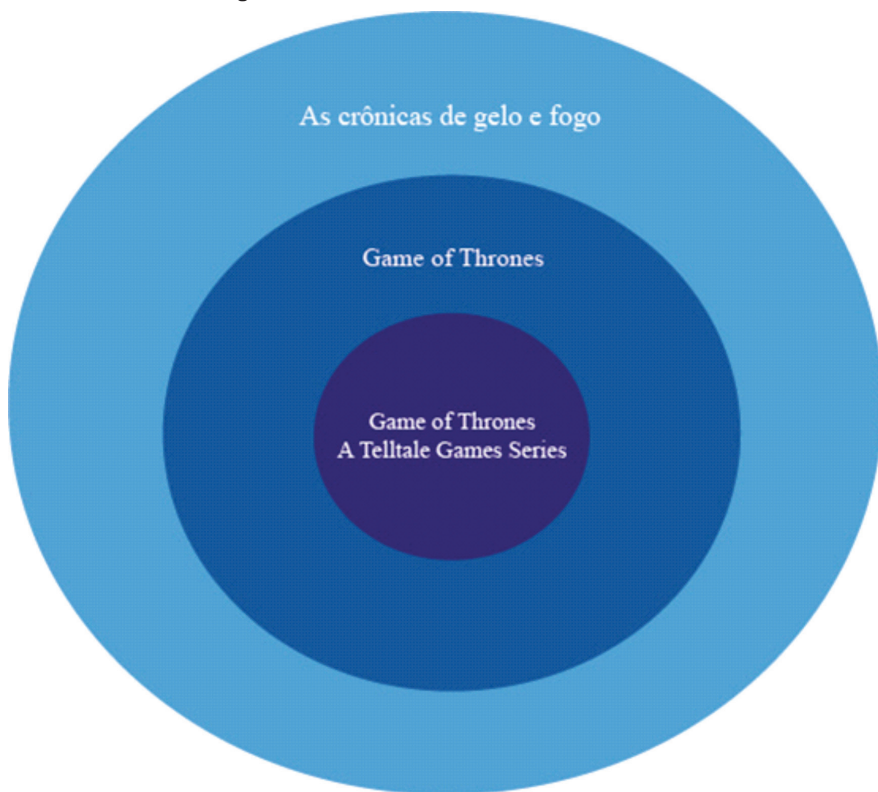
O percurso de análise de *A dança dos dragões*, *Game of Thrones – 5ª Temporada* e *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, o objetivo de verificar em que medida há adaptação ou narrativa transmídia nos dois produtos derivados, permite algumas conclusões. Os três objetos foram analisados de acordo com a Análise Estrutural da Narrativa, proposta por Todorov (1972), sendo as obras derivadas examinadas, ainda, sob a perspectiva da Análise Fílmica, de Vanoye e Goliot-Lété (2012), e da Análise de Jogos, de Manovich (2005).

O universo narrativo de *As crônicas de gelo e fogo* comporta os sete livros originais (levando-se em consideração que os livros seis e sete da saga ainda não foram publicados, mas fazem parte do conjunto original) e, a partir deles, livros com histórias paralelas; a produção dos fãs em peças virtuais (*fanfics*, *wikis*, sites e fóruns); o livro *O mundo de gelo e fogo*; a série de televisão, com suas sete temporadas exibidas e a oitava sendo produzida. Também faz parte desse universo o jogo da *Telltale Games*, em que uma família citada no livro *A dança dos dragões* tem sua história contada, com a caracterização de personagens e cenários a partir da série *Game of Thrones*.

As descrições dos próprios objetos apontam que *As crônicas de gelo e fogo* é o produto que gerou o seriado *Game of Thrones*, com suas temporadas sendo adaptadas a partir de cada livro publicado. A partir da série de televisão, temos *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, licenciado

pela rede de televisão HBO, produtora do seriado. É possível, assim, supor que a obra original comporta as duas outras obras que dela derivam. A Figura 10, abaixo, mostra como a descrição própria dos objetos indica o pertencimento de uma obra a outra.

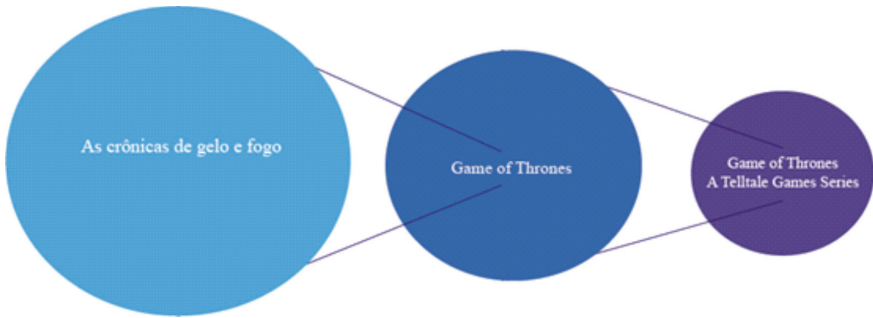
Figura 10: Pertencimento de uma obra a outra



Fonte: Elaboração própria

Outra visão sobre os produtos, ainda a partir da descrição dos próprios objetos, indica a filiação de uma peça a outra: *As crônicas de gelo e fogo* dá origem a *Game of Thrones*, que origina *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, como apresentado na Figura 11, abaixo:

Figura 11: Filiação de uma obra a outra



Fonte: Elaboração própria

A análise dos objetos, no entanto, indica que os eixos narrativos propostos por Liestøl (1997) podem determinar onde há narrativa transmídia e onde há adaptação em cada uma das obras originadas de *A dança dos dragões*.

Ao observar inicialmente os personagens com ponto de vista em *A dança dos dragões* cujas tramas são tratadas como elipses nos produtos derivados — Bran Stark, Quentyn Martell, Jon Connington, Asha Greyjoy e Victarion Greyjoy —, nota-se que a supressão tanto dos personagens quanto de suas trajetórias é uma opção de adaptação ao novo suporte. A série televisiva tem um tempo de narrativa menor e, por isso, os cortes são necessários para que a história original caiba no novo formato. Com relação a esses personagens, destaca-se que o acontecimento do escamagrís, pelo qual Jon Connington é acometido, é levado à quinta temporada de *Game of Thrones* por meio do personagem Sor Jorah Mormont — outra característica da adaptação.

A opção pelo resumo como estratégia narrativa no caso dos personagens Tyrion Lannister, Daenerys Targaryen, Theon Greyjoy e Sor Barristan Selmy se apresenta como uma característica mais própria da adaptação do que da narrativa transmídia. No resumo, opta-se pelo descarte de parte da narrativa original para que as componentes da trama que o adaptador considera relevantes sejam levados à narrativa originada. As tramas resumidas indicam que há adaptação para todos os personagens



tratados dessa forma. Porém, com Theon Greyjoy há uma situação híbrida, em que adaptação e narrativa transmídia estão presentes ao mesmo tempo. Isso se dá por conta das personagens relacionadas Sansa Stark e Jeyne Poole, que, mesmo não fazendo parte do *corpus* desta pesquisa, por não possuírem capítulos focalizados, foram observadas. Ambas têm comportamentos semelhantes, que poderiam caracterizar a junção de dois personagens em uma só trama. Não obstante, as personagens de Sansa Stark nos livros e na série televisiva tomam rumos diferentes: na obra original, ela está envolta em outro enredo, que tem, também, um casamento arranjado, mas com um personagem apenas nomeado, enquanto no seriado ela está fugindo de Winterfell. Dessa forma, Sansa Stark tem trajetória narrativa exclusiva para a série de televisão.

A sexta temporada de *Game of Thrones*, que também não pertencente ao *corpus* desta pesquisa, corrobora a existência de narrativa transmídia a partir da trama resumida de Theon Greyjoy, especialmente no que diz respeito à personagem de Sansa Stark, afastando ainda mais as trajetórias da mesma personagem na trama original e no seriado.

A cena é uma opção narrativa encontrada apenas em capítulos da personagem Arya Stark. Mesmo que sua trama se desenvolva em ordem diferente na série, ela segue os mesmos acontecimentos originais. A escolha dos produtores do seriado de inverter a ordem dos fatos da personagem é uma opção de adaptação da história inicial para o novo suporte. Assim, é possível afirmar que a cena é característica da adaptação.

Há apenas dois personagens cujas tramas representam o alargamento: Jon Snow e Cersei Lannister. Para o personagem de Jon Snow, o enredo segue semelhante entre livro e série, até a decisão pela busca dos selvagens em Hardhome/Durolar. Na história original, Jon Snow prepara a ida para Durolar ao lado de Tormund Terror de Gigantes, mas é atacado por seus colegas da Patrulha da Noite antes que a comitiva deixasse Castelo Negro. Não obstante, o oitavo episódio da quinta temporada de *Game of Thrones*, denominado “Hardhome”, trata da ida de Jon Snow para Hardhome, em resgate aos selvagens. Além do resgate em si, há ainda o confronto entre o personagem e um dos Caminhantes Brancos,

o qual Jon mata com a espada Garralonga, feita de aço valiriano. Todas as cenas envolvendo a ida a Hardhome, na série, são parte de um enredo exclusivo, sem correlação com o livro original.

Com Cersei Lannister, essa característica se dá, especialmente, quando os produtores da série optam por trazer o recurso narrativo do *flashback*, único tanto na quinta temporada de *Game of Thrones* quanto em todo o seriado, para contextualizar uma das ações recorrentes da personagem: a perseguição a Margaery Tyrell. Novamente, o alargamento surge quando a narrativa envolvendo Myrcella Baratheon em Dorne é desenvolvida de forma a mostrar uma história própria da série, em paralelo à trama original.

Assim, pode-se afirmar que a opção pelo alargamento apresenta características tanto da adaptação — com o acréscimo de “[...] cenas, incidentes e eventos” (FIELD, 2001, 176) — quanto da narrativa transmídia, ao levar a trajetórias diferentes, que se comportam sem semelhança com a obra-base.

A última opção narrativa apresentada por Liestøl (1997) é a pausa, em que acontecimentos que não constam do eixo original estão na linha narrativa derivada. Fazem parte dessa estrutura os personagens Sor Davos Seaworth, Melisandre de Asshai, Areo Hotah e Jaime Lannister. Para os quatro personagens, a trama original traz informações que não foram tratadas na obra filiada, enquanto esta apresenta trajetórias narrativas próprias. Nos casos de Sor Davos Seaworth, Areo Hotah e Jaime Lannister, a segunda linha narrativa, representada pela quinta temporada de *Game of Thrones*, é diferente do enredo original e leva ao desenvolvimento de tramas paralelas à obra-base, caracterizando uma narrativa transmídia. Já com a personagem Melisandre de Asshai, há aspectos tanto de adaptação quanto de narrativa transmídia.

Dessa forma, a percepção dos eixos narrativos, nos produtos analisados, indica que as elipses sempre trazem características de adaptação; que os resumos apontam, em sua maior parte, para aspectos de adaptação, podendo, em alguns casos, indicar a ampliação da narrativa; que as cenas são atributos de adaptação; que os alargamentos qualificam tanto

as adaptações quanto as narrativas transmídia; e, por fim, que a pausa se mostra propícia à expansão das narrativas, ainda que possa, também, caracterizar a adaptação. Assim, podemos definir a quinta temporada de *Game of Thrones* como um produto híbrido, que comporta tanto adaptação, a partir de *A dança dos dragões*, quanto narrativa transmídia, sendo a adaptação predominante.

A fidelidade ao produto original, que é apontada como característica da adaptação, também deve ser mantida em produtos transmídia, já que esta qualifica a filiação ao produto-base. Como apontado por McKee (2016), o gênero ficcional de fantasia é um dos mais fechados, pois é preciso que o cânone original seja respeitado, tanto dentro da própria obra como em suas derivadas, oferecendo coerência ao público consumidor. Portanto, personagens, cenários, ritmos e o próprio funcionamento do mundo narrativo devem ser mantidos para que uma obra se caracterize como pertencente a um universo. Neste sentido, a análise de *Game of Thrones – A Telltale Games Series* indica que o produto faz parte do cosmo de *As crônicas de gelo e fogo*, não apenas por ser um produto licenciado pela empresa produtora da série televisiva, mas, sobretudo, por manter as principais características narrativas originais.

Série e jogo são produtos próximos, a começar pelo licenciamento do segundo, a partir da produtora da primeira. Assim, é natural que a caracterização dos personagens do jogo mantenha a mesma estética da série e não siga a dos livros. O personagem Tyrion Lannister, por exemplo, ao final do livro *A fúria dos reis* e da segunda temporada de *Game of Thrones*, é ferido em batalha. No livro, seu nariz é arrancado por um golpe de espada, deixando uma feia cicatriz e um buraco em seu rosto. Essa caracterização não é repetida na série ou no jogo: apenas a cicatriz na face do personagem está presente no desenrolar das duas tramas derivadas.

Porém, mesmo que se apresente como licenciado da série de televisão, o jogo *Game of Thrones – A Telltale Games Series* se aproxima da obra original tanto por utilizar alguns dos cenários apresentados em *A dança dos dragões* e no seriado *Game of Thrones*, como por trazer seis personagens da narrativa original (Margaery Tyrell, Tyrion Lannister,

Cersei Lannister, Ramsay Snow, Jon Snow e Daenerys Targaryen), que endossam o jogo como pertencente à trama primeira. Situações vividas em volumes de *As crônicas de gelo e fogo*, como o “Casamento Vermelho”, que inicia o jogo, ou ainda o casamento de Joffrey Baratheon, a coroação de Tommen Baratheon, a tomada de Meereen, a violência de Ramsay Snow e a prisão de Tyrion Lannister, também estão presentes, de forma a manter o jogador conectado à trama original.

Outra característica que indica a filiação à obra original é a manutenção do ponto de vista dos personagens manipuláveis, algo que a série de televisão não comporta, por decisão dos produtores. O jogador vive os dilemas dos personagens que pode manipular, tal como o leitor das obras originais: a cada momento, um deles é focalizado e o leitor/jogador se envolve com aquela trama em específico.

Jenkins (2011) aponta que a narrativa transmídia pode fornecer visões múltiplas sobre uma mesma narrativa, e *Game of Thrones – A Telltale Games* oferece isso ao jogador. Além das visões novas sobre o “Casamento Vermelho” — que até então tinha sido apresentado de dentro do salão das Gêmeas, tanto no livro quanto no seriado, e, também, pela visão de Arya Stark, ao chegar ao castelo, mas aqui é visto por soldados que estavam acampados no entorno — e sobre outros acontecimentos, o jogo também permite uma visão particular sobre os conflitos entre personagens e situações da série original (Cersei X Tyrion; Cersei X Margaery; Ramsay Snow X apoiadores dos Stark, Daenerys X Meereen, etc.).

Ainda que os personagens manipuláveis de *Game of Thrones – A Telltale Games Series* — Gared Tuttle, Ethan Forrester, Mira Forrester, Asher Forrester e Rodrick Forrester — não façam parte da narrativa original, seu contato com personagens da trama principal endossam a participação da obra no universo narrativo de *As crônicas de gelo e fogo*. Até mesmo a passagem por situações vividas na história original (a proteção da família, o confronto com a violência, a injustiça, a imersão em um ambiente perigoso, por exemplo) são formas de aproximar a história exclusiva do jogo do produto original.

Assim, *Game of Thrones – A Telltale Games Series* traz poucas características de adaptação da trama de *A dança dos dragões*, sendo **um produto transmídia**. Em comparação com a quinta temporada de *Game of Thrones*, pode-se afirmar que a série é um produto híbrido, com mais características de adaptação do que de expansão do universo narrativo, enquanto o jogo, também híbrido, contribui para a ampliação do cosmo de forma mais decisiva e enfática.

A visão dos objetos, a partir dos procedimentos metodológicos utilizados, permite duas afirmações sobre produtos literários levados a novos suportes:

- **As narrativas transmídia possuem, como traço mais determinante, a manutenção das características do produto original, com o respeito às convenções de gênero, às situações narrativas, e à caracterização de personagens e cenários.** Assim, a filiação ao produto original se dá, predominantemente, pela construção do ambiente onde a trama será desenvolvida, possibilitando que acontecimentos e personagens originais possam ser vistos por outras perspectivas e, ainda, que novos fatos e papéis sejam criados, como observado em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*.
- **As adaptações de obras literárias para novos suportes, com destaque para o audiovisual, possuem como característica mais marcante a manutenção dos personagens principais e dos arcos narrativos considerados principais, enfatizando a ligação com a obra original e reforçando os laços de fidelidade existentes entre elas, tal como observado no seriado *Game of Thrones*.**

Ao fim desta pesquisa, propõe-se que o universo narrativo de *As crônicas de gelo e fogo* não está delimitado, mas pode ser considerado um cosmo em expansão. O ponto de partida ou o núcleo desse universo são os livros da saga *As crônicas de gelo e fogo* mas, ainda assim, não é possível considerá-los o centro do cosmo, com a expansão acontecendo do centro para as bordas, de forma concêntrica. O universo cresce e se expande de forma pouco ordenada, já que há participações diferenciadas, quais sejam:

- as produções oficiais, que compreendem os livros publicados pelo autor, George R. R. Martin, contando histórias paralelas à trama original, e, ainda, livros de crônicas com a participação de outros autores, com o aval de Martin;
- as produções devidamente licenciadas a partir da obra original — desta categoria fazem parte as produções do seriado *Game of Thrones* e o jogo *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, assim como as histórias em quadrinhos publicadas também como produtos colecionáveis licenciados;
- as produções de fãs que são endossadas por George R. R. Martin, como o livro *O mundo de gelo e fogo* e os sites criados pelo público<sup>97</sup> e divulgados no site<sup>98</sup> do autor;
- as produções de fãs não endossadas por George R. R. Martin, mas que sistematizam informações das obras originais e das oficiais originadas, promovendo o encontro do público aficionado por elas, como o site *Game of Thrones BR*<sup>99</sup>;
- as *fanfics* produzidas e publicadas em sites como o Spirit<sup>100</sup>, que reúnem esse tipo de produção, separados com base nas obras que os originam, assim como sites específicos para as *fanfics* originadas de *As crônicas de gelo e fogo*. Também fazem parte desse tipo de produção os fóruns de discussão e grupos de fãs em sites de redes sociais, como o Facebook.

A Figura 12, abaixo, propõe uma forma visual de se observar o universo narrativo de *As crônicas de gelo e fogo*, a partir dos resultados obtidos nesta pesquisa. As bordas do universo estão sem delimitação, em função de seu crescimento não determinável. Ainda com relação ao crescimento não concêntrico, temos que o universo não é representado de forma circular, mas ovalado. A Figura 12 propõe, também, que os

<sup>97</sup> <<http://www.georgerrmartin.com/for-fans/fan-site-directory/>>. Acesso em: 13 fev 2017.

<sup>98</sup> <<http://www.georgerrmartin.com/>>. Acesso em: 13 fev 2017.

<sup>99</sup> <<http://www.gameofthronesbr.com/>>. Acesso em: 13 fev 2017. O site migrou, em 2018, para o endereço <<http://www.geloefoco.com/>>.

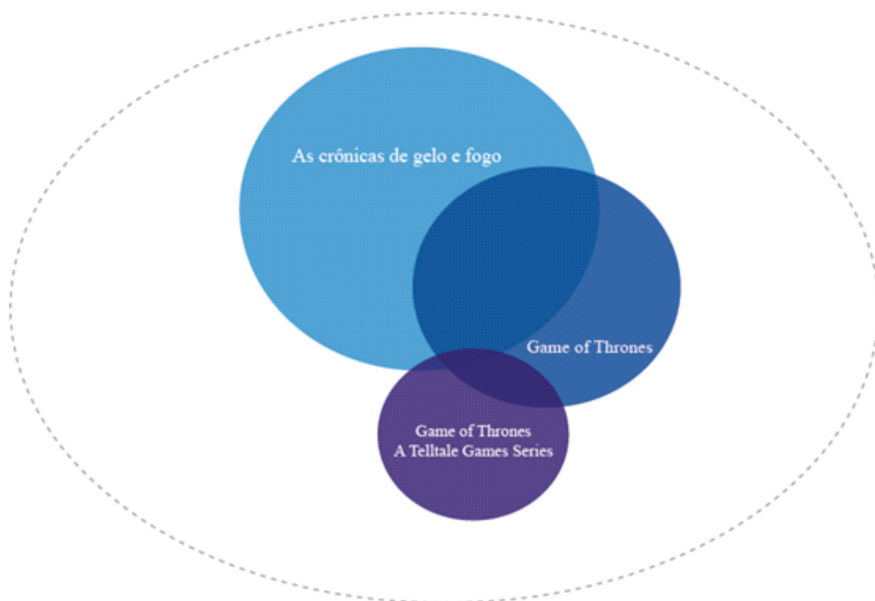
<sup>100</sup> <<https://spiritfanfics.com/categorias/as-chronicas-de-gelo-e-fogo-game-of-thrones>>. Acesso em: 13 fev 2017.

produtos originais, integrantes da saga de *As crônicas de gelo e fogo*, sejam representados de forma circular, já que são determinados: sete livros compõem o produto original.

Da mesma forma, a proposta visual para o seriado *Game of Thrones* é composta por um círculo bem delimitado, já que o produto será encerrado com oito temporadas produzidas pela rede de televisão a cabo HBO. Por outro lado, a empresa *Telltale Games* não divulgou quantas temporadas terá o jogo *Game of Thrones – A Telltale Games Series*. Mesmo assim, o jogo é um produto também delimitado: uma temporada completa foi lançada e uma segunda está prevista, ainda sem data de lançamento.

A Figura 12 também propõe uma visão a partir da sobreposição das obras, como analisadas no capítulo anterior. Assim, *As crônicas de gelo e fogo* são representadas pelo círculo maior do universo, por serem o produto original. Sobreposto a elas está o seriado *Game of Thrones*, com grande parte de seu conteúdo em consonância com o material original. Porém, como visto no Capítulo 5, há parte da narrativa que é própria do seriado, com destaque para a trama de Sansa Stark e seus personagens relacionados. Da mesma forma, o círculo de *Game of Thrones – A Telltale Games Series* é o menor dos três produtos analisados e tem pouca superfície de contato com *As crônicas de gelo e fogo*, mesmo que seus personagens principais partam de *A dança dos dragões* e a trama mostre personagens e situações dos livros *A tormenta de espadas* e *O festim dos corvos*. Por outro lado, a caracterização dos personagens originais da saga segue o que é apresentado em *Game of Thrones*, o que faz *Game of Thrones – A Telltale Games Series* mais próximo do seriado do que dos livros originais.

Figura 12: Proposta visual do universo narrativo de *As crônicas de gelo e fogo*



Fonte: Elaboração própria

Novas obras do universo narrativo de *As crônicas de gelo e fogo* estão surgindo, a partir do próprio autor, George R. R. Martin, e de autores convidados, bem como a partir do público, com suas criações em *fanfics* e remixagens. Um exemplo de produto não abordado nesta pesquisa é a série de histórias em quadrinhos publicada pela editora Casa da Palavra, que traz a história dos livros com os desenhos de Tommy Patterson. Por um olhar bastante superficial, é possível verificar que o traço e a narrativa apresentados são bastante próximos das temporadas iniciais da série, enquanto a folha de rosto indica que Daniel Abraham é o responsável pela adaptação [sic] da obra. Assim, as maneiras de se observar o conjunto desse universo narrativo também se encontram em processo de ampliação.

Por fim, olhar para os objetos usando outros procedimentos metodológicos ou, ainda, usando de formas diferentes as mesmas ferramentas aqui utilizadas, mas deixadas de lado, poderia levar a novas visões sobre a mesma questão.



Uma das possibilidades, a partir dos mesmos caminhos metodológicos, seria observar as relações diretas entre os personagens e os seus passivos, para verificar se há reciprocidade nas relações entre eles. Outra alternativa, ainda a partir dos mesmos procedimentos metodológicos, seria a observação da antítese e da gradação como parâmetros de análise da lógica das ações — nossa opção foi pelo paralelismo.

Com a utilização de outros métodos de pesquisa ou, até mesmo, a partir da mesma referência dos procedimentos utilizados, seria possível observar o andamento da narrativa das obras aqui analisadas com suporte nos grupos familiares apresentados em *As crônicas de gelo e fogo* ou, ainda, com base na divisão geográfica do mundo criado por George R. R. Martin. Outra possibilidade, utilizando métodos digitais, seria observar a rede de relacionamentos entre os personagens e como isso interfere na trama.

A participação dos fãs tanto na ampliação do universo, com suas produções próprias, como na discussão e nas especulações acerca de teorias sobre o andamento da trama original e do seriado é outra possibilidade de estudo dos objetos desta pesquisa. Além disso, a busca por uma forma de medir tanto o universo narrativo quanto sua expansão se apresenta como outro caminho de pesquisa com o mesmo objeto, levando em conta tanto as produções oficiais quanto as do público engajado à obra original.

Portanto, é possível que os objetos analisados e/ou os dados levantados por esta pesquisa sejam observados por outros procedimentos metodológicos, abrindo a possibilidade de novas pesquisas que continuem a observar a tensão entre a adaptação e a narrativa transmídia no universo narrativo de *As crônicas de gelo e fogo* ou, ainda, lancem novos olhares à saga.

# REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo: Abril Cultural, 1973. (Os Pensadores, 4).

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Tradução de Eloísa Araújo Ribeiro. Campinas: Papyrus, 2003.

BACELLAR, R. *Telltale confirma segunda temporada do jogo de Game of Thrones*. **Game of Thrones BR**. 22 nov. 2015. Disponível em: <<http://www.gameofthronesbr.com/2015/11/telltale-confirma-segunda-temporada-do-jogo-de-game-of-thrones.html>>. Acesso em: 17 maio 2016.

BALOGH, Ana Maria. **O discurso ficcional na TV: sedução e sonho em doses homeopáticas**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2002.

BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis: Editora Vozes, 1972.

BAZIN, André. Por um cinema impuro. In: \_\_\_\_\_. **O Cinema - Ensaios**. Tradução de Eloísa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1991. p. 82-104.

BECKER, Howard S. **Truques da escrita**. Tradução de Denise Bottmann. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remetiation: understading new media**. Cambridge (Estados Unidos): The MIT Press, 2000.

BREMOND, Claude. A lógica dos possíveis narrativos. In: BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis: Editora Vozes, 1972. p. 110-135.

CÁDIMA, Francisco Rui. **A era digital: primeiros impactos**. Ramada: Formalpress, 2014.

\_\_\_\_\_. **Desafios dos novos media: a nova ordem política e comunicacional**. Lisboa: Editorial Notícias, 1999.

CANAVILHAS, João (Org.). **Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença**. Covilhã: Livros LabCom, 2014.

CARDOSO, Gustavo. Da comunicação de massa para a comunicação em rede. In: CARDOSO, Gustavo; CÁDIMA, Francisco Rui; CARDOSO, Luis Landerset. **Media, redes e comunicação: futuros presentes**. Lisboa: Quimera Editores, 2009. p. 15-54.

CARDOSO, Gustavo; CÁDIMA, Francisco Rui; CARDOSO, Luis Landerset. **Media, redes e comunicação: futuros presentes**. Lisboa (Portugal): Quimera Editores, 2009. p. 15-54.

CARVALHO, Luciana Menezes; BARRICHELO, Eugenia Mariano da Rocha. Legitimação das organizações midiáticas no ecossistema digital. In: RUBLESCKI, Anelise; BARRICHELO, Eugenia Mariano da Rocha. **Ecologia da Mídia**. Santa Maria: Facos – USFM, 2013. p. 62-77.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede: A era da informação: economia, sociedade e cultura**. v. 1. Tradução de Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2000.

CHAUÍ, Marilena. **Convite à filosofia**. São Paulo: Editora Ática, 2006.

COGMAN, Bryan. **Por dentro da série da HBO Game of Thrones**. Tradução de Marcia Blasques. São Paulo: LeYa, 2013.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

ELLIOTT, Andrew B. R. **Remaking the middle ages: the methods of cinema and history in portraying the medieval world**. Jefferson (North Carolina): McFarland & Company, Inc. Publishers, 2011.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. **As séries televisivas**. Tradução de Pedro Elói Duarte. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.

FIDLER, Roger. **Mediamorfosis**. Barcelona: Ediciones Granica, 1998.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: Os fundamentos do texto cinematográfico**. Tradução de Álvaro Ramos. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2001.

FULLER, Mathew (Org.). **Software Studies: A Lexicon**. Cambridge; Massachusetts: The MIT Press, 2008.

GAME of Thrones. Quinta Temporada Completa. Direção: Michael Slovis; Mark Mylod; Jeremy Podeswa; Miguel Sapochnik; David Nutter. Produção: David Benioff; D. B. Weiss. Marin County, Califórnia, EUA: HBO, 2015. 4 DVDs (9h14min31), color., legendado.

GAME os Thrones – A Telltale Games Serie. Primeira Temporada. Jogo desenvolvido pela empresa Telltale Games, sob a licença da rede HBO, baseado na série *Game of Thrones*. 2014. Disponível em: <<https://telltale.com/series/game-of-thrones/>>. Acesso em: 3 junho 2015.

GAME OF THRONES BR. Apresenta o Universo de George R. R. Martin. Disponível em: < [www.gameofthronesbr.com](http://www.gameofthronesbr.com)>. Acesso em: 15 maio 2015.

GENETTE, Gérard. Fronteiras da Narrativa. In: BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis: Editora Vozes, 1972. p. 255-285.

GOFFREY, Andrew. Algorithm. In: FULLER, Mathew (Org.). **Software Studies: A Lexicon**. Londres; Cambridge; Massachusetts: The MIT Press, 2008, p. 15-20.

GUANIO-ULURU, Lykke. **Ethics and Form in Fantasy Literature**. Nova York: Palgrave Mcmillan, 2015. (Não paginado).

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. Tradução de Patrícia Arnaud. São Paulo: Aleph, 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

\_\_\_\_\_. **Transmedia 202: Further Reflections**. 2011. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)>. Acesso em: 28 set. 2016.

KERCKHOVE, Derrick. **A pele da cultura**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.

LANDOW, George P. (Org.). **Teoría del hipertexto**. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1997.

LEJEUNE, Philippe. **O pacto autobiográfico**. In: \_\_\_\_\_. O pacto autobiográfico: de Rousseau à internet. Organização de Jovita Maria Gerheim Noronha. Tradução de Jovita Maria Gerheim Noronha; Maria Inês Coimbra Guedes. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

LEVINSON, Paul. Los principios de la evolución de los medios: la supervivencia del mais apto. In: SCOLARI, Carlos Alberto (Org.). **Ecología de los medios**. Barcelona: Editorial Gedisa, 2015. E-book.

LÉVI-STRAUSS, Claude. A estrutura e a forma. In: PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Tradução de Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro: Ed. Forense Universitária, 1984. p. 181-205.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIESTØL, Gunnar. Wittgenstein, Genette y la narrativa del lector en hipertexto. In: LANDOW, George P. (Org.). **Teoría del hipertexto**. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1997. p. 109-145.

LOPES, Felisbela; LOUREIRO, Luís Miguel. Da paleotelevisão à hipertelevisão. In: CARDOSO, Gustavo; CÁDIMA, Francisco Rui; CARDOSO, Luis Landerset. **Media, redes e comunicação: futuros presentes**. Lisboa: Quimera Editores, 2009. p. 15-54.

MANOVICH, Lev. **El language de los nuevos medios de comunicación: la imagen em la era digital**. Barcelona: Editora Paidós, 2005.

MARTIN, George R. R. **A guerra dos tronos**. Tradução de Jorge Candeias. São Paulo: Leya, 2012a. (As crônicas de gelo e fogo, 1).

\_\_\_\_\_. **A fúria dos reis**. Tradução de Jorge Candeias. São Paulo: Leya, 2012b. (As crônicas de gelo e fogo, 2).

\_\_\_\_\_. **A tormenta de espadas**. Tradução de Jorge Candeias. São Paulo: Leya, 2012c. (As crônicas de gelo e fogo, 3).

\_\_\_\_\_. **O festim dos corvos**. Tradução de Jorge Candeias. São Paulo: Leya, 2012d. (As crônicas de gelo e fogo, 4).

\_\_\_\_\_. **A dança dos dragões**. Tradução de Marcia Blasques. São Paulo: Leya, 2012e. (As crônicas de gelo e fogo, 5).

\_\_\_\_\_. Prefácio: das páginas para a tela. In: COGMAN, Bryan. **Por dentro da série da HBO Game of Thrones**. Tradução de Marcia Blasques. São Paulo: LeYa, 2013. p. 4-5.

MARTIN, George R. R.; GARCÍA JUNIOR, Elio M.; ANTONSSON, Linda. **O mundo de gelo e fogo: a história não contada de Westeros e de As Crônicas de Gelo e Fogo**. Tradução de Márcia Blasques. São Paulo: LeYa, 2014.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais: linguagens, ambientes, redes**. Petrópolis: Vozes, 2014.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Tradução de Chico Marés. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MCLUHAN, Marshal. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. Tradução de Décio Pgnatari. São Paulo: Editora Cultrix, 1969.

MCLUHAN, Marshall; NORDEN, Eric. La entrevista de Playboy: Marshall McLuhan. In: SCOLARI, Carlos Alberto (Org.). **Narrativas trans-media: Cuando todos los medios cuentan**. Barcelona: Deusto, 2013. p. 69-168. E-book.

PINTO, Milton José. Introdução: a mensagem narrativa. In: BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis: Editora Vozes, 1972. p. 7-18.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Tradução de Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro: Ed. Forense Universitária, 1984.

\_\_\_\_\_. As transformações dos contos maravilhosos. In: TODOROV, Tzvetan. **Teoria da literatura: textos dos formalistas russos**. Tradução de Roberto Leal Ferreira. São Paulo: Editora Unesp, 2013. p. 271-303.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RUBLESKI, Anelise, BARRICHELLO, Eugenia Mariano da Rocha. **Ecologia da Mídia**. Santa Maria: Facos – USFM, 2013.

SALAVERRÍA, Ramón. Multimedialidade: Informar para cinco sentidos. In: CANAVILHAS, João (Org.). **Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença**. Covilhã: Livros LabCom, 2014.

SANTOS, João de Almeida. **Homo Zappiens: o feitiço da televisão**. Lisboa: Editorial Notícias, 2000.

SCOLARI, Carlos Alberto (Org.). **Ecología de los medios**. Barcelona: Editorial Gedisa, 2015. E-book.

\_\_\_\_\_. **Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales**. Barcelona: Editorial Gedisa, 2004.

\_\_\_\_\_. Más allá de McLuhan: Hacia una ecología de los medios. In: RUBLESKI, Anelise; BARRICHELLO, Eugenia Mariano da Rocha. **Ecologia da Mídia**. Santa Maria: Facos – USFM, 2013c. p. 33-39.



\_\_\_\_\_. Media Evolution: Emergence, Dominance, Survival, and Extinction in the Media Ecology. *International Journal of Communication*, v. 7, p. 1418-1441, 2013a.

\_\_\_\_\_ (Org.). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto, 2013b. E-book.

SHIRKY, Clay. *A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado*. Tradução de Celina Portocarrero. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SILVA, Augusto Santos. Os media em mudança e as novas formas de problemas antigos. In: CARDOSO, Gustavo; CÁDIMA, Francisco Rui; CARDOSO, Luis Landerset. *Media, redes e comunicação: futuros presentes*. Lisboa: Quimera Editores, 2009. p. 55-70.

SOUZA, Marcelo Freire Pereira de. *Narrativa hipertextual multimídia: um modelo de análise*. Santa Maria: FACOS, 2010. E-book.

STABLEFORD, Brian. *Historical Dictionary of Fantasy Literature*. Lanham; Maryland: Scarecrow Press, 2005.

STAM, Robert. *A literatura através do cinema: realismo, magia e a arte da adaptação*. Tradução de Marie-Anne Kremer; Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2008.

STEINER, George. Ler Marshal McLuhan. In: \_\_\_\_\_. *Linguagem e silêncio: Ensaios sobre a Literatura, a Linguagem e o Inumado*. Tradução de Miguel Serras Pereira. Lisboa: Gradiva Publicações, 2014. p. 406-416.

TELLTALE Games. *Game of Thrones: A Telltale Game Series*. Disponível em: <<https://www.telltalegames.com/gameofthrones/>>. Acesso em: 9 jan. 2016.

TODOROV, Tzvetan. As categorias da narrativa literária. In: BARTHES, Roland *et al.* **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis: Editora Vozes, 1972. p. 209-254.

\_\_\_\_\_. **As estruturas narrativas**. Tradução de Leyha Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 2013a.

\_\_\_\_\_. **Introdução à Literatura Fantástica**. Tradução de Maria Clara Correa Castelo. São Paulo: Perspectiva, 2014.

\_\_\_\_\_. (Org.). **Teoria da literatura: textos dos formalistas russos**. Tradução de Roberto Leal Ferreira. São Paulo: Editora Unesp, 2013b.

TOFFLER, Alvin. **A terceira onda**. Tradução de João Távora. Rio de Janeiro: Editora Record, 1980.

TOMACHEVSKI, Boris. Temática. In: TODOROV, Tzvetan. **Teoria da literatura: textos dos formalistas russos**. Tradução de Roberto Leal Ferreira. São Paulo: Editora Unesp, 2013. p. 305-356.

TYNIANOV, Yuri. Da evolução literária. In: TODOROV, Tzvetan. **Teoria da literatura: textos dos formalistas russos**. Tradução de Roberto Leal Ferreira. São Paulo: Editora Unesp, 2013. p. 137-156.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Tradução de Marina Appenzeller. 7. ed. Campinas: Papirus, 2012.

VIZER, Eduardo; CARVALHO, Helenice. La metáfora ecológica em la era de la mediatización. In: RUBLESCKI, Anelise; BARRICHELLO, Eugenia Mariano da Rocha. **Ecologia da Mídia**. Santa Maria: Facos – USFM, 2013. p. 41-59.

VOLLI, Ugo. **Manual de Semiótica**. Tradução de Silvia Debetto C. Reis. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

WIKI GAME OF THRONES BR. Website colaborativo sobre saga **As Crônicas de Gelo e Fogo** e a série *Game of Thrones*. Disponível em: <<http://wiki.gameofthronesbr.com>>. Acesso em: 20 maio 2015.

## SOBRE A AUTORA

Aline Monteiro Xavier Homssi Borges é doutoranda em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais (PPGCOM/UFMG), mestra em Comunicação pela Universidade Federal de Ouro Preto (PPGCom/UFOP - Comunicação e Temporalidades), graduada em Comunicação Social - Jornalismo pela PUC Minas, e pós-graduada em Comunicação e Gestão Empresarial pelo IEC - PUC MINAS. Atua como assessora de imprensa na Converso Comunicação e Publicidade Ltda. e como pesquisadora no grupo ConJor (UFOP) e no subgrupo MediaAção (UFMG).

“Este livro foi desenvolvido com as fontes *Berkeley Oldstyle*  
e *Pill Gothic*, conforme Projeto Gráfico aprovado pela  
Diretoria da Editora UFOP em 2014.”

