



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE LITERATURA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS**

ANA KARINE DE SOUSA DANTAS

**DE KING'S LANDING A WINTERFELL: A LUTA PELO PODER COMO
ESTRATÉGIA DE CONSTRUÇÃO NARRATIVA EM *GUERRA DOS TRONOS***

FORTALEZA

2017

ANA KARINE DE SOUSA DANTAS

DE KING'S LANDING A WINTERFELL: A LUTA PELO PODER COMO ESTRATÉGIA
DE CONSTRUÇÃO NARRATIVA EM *GUERRA DOS TRONOS*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do título de mestre em Letras. Área de concentração: Literatura Comparada.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Augusto Viana da Silva.

FORTALEZA

2017

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- D21k Dantas, Ana Karine de Sousa.
DE KING'S LANDING A WINTERFELL: A LUTA PELO PODER COMO ESTRATÉGIA DE
CONSTRUÇÃO NARRATIVA EM GUERRA DOS TRONOS / Ana Karine de Sousa Dantas. – 2017.
126 f. : il. color.
- Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós-
Graduação em Letras, Fortaleza, 2017.
Orientação: Prof. Dr. Carlos Augusto Viana da Silva.
1. Guerra dos Tronos. 2. HBO. 3. Quality TV. 4. Luta pelo poder. 5. Narrativa transmídia. I. Título.
CDD 400
-

ANA KARINE DE SOUSA DANTAS

DE KING'S LANDING A WINTERFELL: A LUTA PELO PODER COMO ESTRATÉGIA
DE CONSTRUÇÃO NARRATIVA EM *GUERRA DOS TRONOS*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do título de mestre em Letras. Área de concentração: Literatura Comparada.

Aprovada em: ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Carlos Augusto Viana da Silva (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^a. Dr^a. Dolores Aronovich Agüero
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Charles Albuquerque Ponte
Universidade Estadual do Rio Grande do Norte (UERN)

Aos deuses das tetas e do vinho.

AGRADECIMENTOS

A George R. R. Martin e à HBO, porque sim. Afinal, *Guerra dos Tronos* é uma das obras mais incríveis que já li/vi na vida.

A J. R. R. Tolkien e a J. K. Rowling, cujas obras fantásticas foram essenciais para a minha formação como leitora.

Ao meu papai e à minha mamãe que, em um momento de gostosa distração, tornaram possível a minha vinda a este mundo. Agradeço muito mais pelo injusto e amoroso sacrifício que fizeram de suas vidas por mim.

A Tiago, pelo amor, carinho e amizade incondicionais nos últimos anos, e por ter me ajudado a ser uma pessoa melhor. Você será sempre meu sol e estrelas, gato.

À pizzaria Paulista, pela promoção deliciosa que me permitiu estufar o bucho semanalmente e, em contrapartida, deixar a vida mais leve, suportável e com catupiry.

Ao Torrent, pelos episódios piratas em HD de *Guerra dos Tronos*, sem os quais esta pesquisa não teria, absolutamente, sido possível.

A Victor, meu *crush* paulistano que, aos 45 do segundo tempo, transformou meus dias com sua voz grave e sexy e deixou a existência mais divertida, com seu carinho, respeito e atenção. Ah, *of course*, e pela ideia do mapa coloridinho mais fofo para me ajudar a explicitar as relações de poder entre as minhas personagens. Você é um tesouro encontrado.

A todos os funcionários da pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Ceará, pela paciência, dedicação e bom trabalho, todos os dias. Vocês nunca me deixaram na mão.

À FUNCAP, pela bolsa de mestrado que me foi concedida ao longo de quase dois anos e que me ajudou de muitas maneiras ao longo do meu curso, contribuindo de maneira essencial para o desenvolvimento desta pesquisa.

Aos gentis membros da minha banca avaliadora, pela disposição em acompanhar os resultados do meu trabalho e pelas valiosas contribuições para a melhora da minha pesquisa.

À maravilhosa professora doutora Lola Aronovich, cujos estudos enriqueceram minha formação como acadêmica, profissional e mulher. E, claro, por ser *maravilhosa*.

Finalmente, ao meu orientador, professor doutor Carlos Augusto Viana da Silva, por não ter sido menos do que um profissional querido, paciente e competente em cada aspecto do acompanhamento ao meu trabalho.

Valar Morghulis.

“Quando se joga o jogo dos tronos, ganha-se ou morre. Não existe meio-termo” Cersei Lannister *in A Guerra dos Tronos*” (MARTIN, 2011, p. 346).

RESUMO

Este trabalho faz uma análise da luta pelo poder como elemento narrativo estratégico de *Guerra dos Tronos* (1996), baseada no livro um da série de livros de George R. R. Martin denominada de *As Crônicas de Gelo e Fogo* (1996-), bem como na primeira temporada da adaptação televisiva homônima produzida pela HBO. O objetivo desta dissertação é identificar como essa luta pelo poder que permeia essas obras, através da composição discursiva de suas personagens principais, é estrategicamente utilizada na configuração dessas narrativas. A hipótese que fomenta essa perspectiva é a de que o universo narrativo de *Guerra dos Tronos*, de natureza ficcional transmidiática, é principalmente construído a partir desses conflitos pelo poder, utilizados como uma estratégia de composição de verossimilhança da obra pesquisada. Nesse sentido, este trabalho propõe uma discussão a respeito da natureza das obras fantásticas, com vistas à adaptação delas e ao seu consumo por grandes audiências, no contexto de produção do canal *Home Box Office* e do conceito de *Quality TV*. Como fundamentação teórica, serão consideradas discussões sobre televisão, com foco no canal HBO (EDGERTON e JONES, 2008; MITTEL, 2006; 2016), narrativas transmídia (EVANS, 2011; JENKINS, 2009) e também narrativa e cultura de massa (BOLTER e GRUSIN, 1995); além disso, no sentido de problematizar a relevância da temática conflituosa dos enredos para a composição do universo ficcional das obras escrita e televisiva, será realizada uma abordagem da caracterização e da ação das personagens dessas obras, com base em estudos sobre a constituição da personagem ficcional no romance (TODOROV, 2006; SEGOLIN, 1978; BRAIT, 1985) e na televisão (CAMPOS, 2007). Observou-se, ao longo da pesquisa, que os discursos e ações das personagens analisadas são majoritariamente movidos pelo modo optativo de ações, que acaba por caracterizar a complexificação dessas personagens, tanto no texto de partida quanto na televisão, remetendo ao formato da *Quality TV*. Finalmente, argumenta-se que a luta pelo poder em *Guerra dos Tronos* é a principal estratégia narrativa para a composição da verossimilhança e, conseqüentemente, do universo ficcional da obra, através dos jogos de ações exercitados, especialmente, pelas oito personagens analisadas neste trabalho.

Palavras-chave: Guerra dos Tronos. HBO. Quality TV. Luta Pelo Poder. Narrativa transmídia.

ABSTRACT

This work carries out an analysis of the struggle for power as a strategic narrative element of *Game of Thrones* (1996), based on the first book of a series of books written by George R. R. Martin called *A Song of Ice and Fire* (1996-), as well as the first season of the homonymous television adaptation produced by HBO. It aims to identify how this struggle for power that pervades these works is strategically used in the configuration of their narratives. The hypothesis that fosters this perspective is that the narrative universe of *Game of Thrones*, with transmedia fictional nature, is mainly built from the narrative of these power conflicts, used as a strategy of likelihood composition of the researched work. In this sense, this paper proposes a discussion about the nature of fantastic works, with a view to their adaptation and their consumption by large audiences, in the production context of Home Box Office channel and the concept of Quality TV. As a theoretical basis, discussions on television will be considered, focusing on HBO channel (EDGERTON e JONES, 2008; MITTEL, 2006; 2016), transmedia narratives (EVANS, 2011; JENKINS, 2009) and also narrative and mass culture (BOLTER e GRUSIN, 1995); in addition, in order to problematize the relevance of the conflicting theme of the plot to the composition of the fictional universe of both written and television works, an approach will be taken to the characterization and action of the characters of these works, based on studies on the constitution of the fictional character in the novel (TODOROV, 2006; SEGOLIN, 1978; BRAIT, 1985) and in television (CAMPOS, 2007). Throughout the research, it was observed that the discourses and actions of the characters analyzed are mostly driven by the optional mode of action, which characterizes the complexity of these characters, both in the source text and in television, referring to the format of Quality TV. Finally, it is argued that the struggle for power in *Game of Thrones* is the main narrative strategy for the composition of verisimilitude and, consequently, of the fictional universe of the work, through the games of actions exercised especially by the eight characters analyzed in this work.

Key words: Game of Thrones. HBO. Quality TV. Power Struggle. Transmedia Narrative.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – O Trono de Ferro	50
Quadro 1 – Perfil das personagens deste estudo	68
Figura 2 – Os 8 personagens no programa da HBO	70
Figura 3 – Mapa de personagens: conceitos de poder para cada personagem e as relações implicadas	71
Figura 4 – Lorde Eddard Stark cumprindo a sentença de execução de um desertor ...	74
Figura 5 – Lorde Eddard Stark e sua família recepcionando o rei Robert Baratheon .	75
Figura 6 – Daenerys e seu irmão Viserys.....	77
Figura 7 – Encontro de Daenerys e Khal Drogo; Daenerys e seu irmão Viserys	78
Figura 8 – Tyrion Lannister aconselhando o bastardo Jon Snow	80
Figura 9 – Cersei descobre que Bran os observa; Jaime Lannister momentos antes de atirar o garoto pela janela	82
Figura 10 – Daenerys é estuprada por Khal Drogo	85
Figura 11 – Cersei Lannister conversa com seu filho Joffrey	87
Figura 12 – Conversa entre Mindinho e Varys	88
Figura 13 – Catelyn e seus vassallos capturam Tyrion Lannister	89
Figura 14 – Eddard Stark e Cersei Lannister em conversa ameaçadora	91
Figura 15 – Jaime Lannister ataca Eddard e seus homens	92
Figura 16 – Viserys ameaça Daenerys com uma espada	93
Figura 17 – Khal Drogo mata Viserys Targaryen com ouro	93
Figura 18 – Daenerys assiste à morte do seu irmão	94
Figura 19 – Tywin Lannister aconselha seu filho Jaime	95
Figura 20 – Cersei conversa com Eddard no jardim da Fortaleza Vermelha	97
Figura 21 – Ned se apresenta para reclamar a regência do trono	97
Figura 22 – Ned é traído por Mindinho	98
Figura 23 – Os Starks entram em guerra contra os Lannisters	98
Figura 24 – Sansa Stark pede misericórdia pelo seu pai	99
Figura 25 – Varys visita Eddard Stark em sua cela	101
Figura 26 – Acampamento de guerra Lannister	102
Figura 27 – Jaime é capturado pelo exército de Robb Stark	102
Figura 28 – Eddard Stark é executado	104
Figura 29 – Catelyn Stark e Robb Stark de luto	104
Figura 30 – Joffrey assedia Sansa com a morte daqueles que eram queridos para ela	104
Figura 31 – Joffrey obriga Sansa a olhar para a cabeça decepada de Lorde Stark	105
Figura 32 – Robb Stark é aclamado como o rei do Norte	106
Figura 33 – Tyrion Lannister é enviado pelo seu pai para ser a Mão do Rei	108
Figura 34 – Daenerys ressurgue das chamas	109
Figura 35 – Daenerys Targaryen, Filha da Tormenta, a Não Queimada, Mãe de Dragões, Rainha de Mereen, Rainha dos Andalos e dos Primeiros Homens, Senhora dos Sete Reinos, Khaleesi dos Dothraki, a Primeira de Seu Nome	111

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. O FORMATO NARRATIVO DAS SÉRIES TELEVISIVAS DA HBO	13
2.1 Concepção e desenvolvimento da <i>Home Box Office</i> : breve histórico	13
2.2 A HBO e o formato <i>Quality TV</i>	18
2.3 O projeto transmidiático de <i>As Crônicas de Gelo e Fogo</i> : a cultura de fãs .	23
3. A LITERATURA FANTÁSTICA CONTEMPORÂNEA E OUTRAS MÍDIAS	29
3.1 A Literatura fantástica traduzida para as telas	34
3.1.1 <i>Caracterizando as adaptações fantásticas</i>	37
3.2 Sobre narrativas fantásticas transmidiáticas e narrativas de massa	40
4. A NARRATIVA DE GUERRA DOS TRONOS: O UNIVERSO FICCIONAL POLÍTICO DAS PERSONAGENS DE MARTIN E DA HBO ...	50
4.1 “ <i>Power is a curious thing</i> ”: a ação pelo poder nos seres ficcionais de Guerra dos Tronos	60
4.2 Starks, Lannisters e Targaryens: afinal, quem ficará com o Trono de Ferro?	66
CONSIDERAÇÕES FINAIS	111
REFERÊNCIAS	117

1. INTRODUÇÃO

Sabe-se que a televisão está mudando. Trata-se de uma tendência normal de dispositivos tecnológicos dessa natureza e, no caso da TV, seu formato nunca foi estático, bastando considerar as transformações relativas à gravação de seu conteúdo, à exibição em cores, ao desenvolvimento do controle remoto, das fitas VHS, dos DVDs, à transmissão por satélite, à reprodução a cabo, além das práticas de distribuição e recepção (EVANS, 2011).

Nos dias de hoje, essas transformações ocorrem de maneira mais intensa, dentre outros motivos, devido à velocidade com que se aperfeiçoam as mídias, especialmente aquelas que permeiam o mundo da telefonia e da internet, tecnologias através das quais as pessoas se encontram cada vez mais conectadas entre si e com o resto do mundo. Tais mudanças têm impacto direto sobre a indústria da televisão e sobre o modo como ela alcança os telespectadores (e a sua rotina), e estão intimamente relacionadas ao advento da televisão digital, “(...) que expandiu um maior número de canais a uma quantidade maior de lares, bem como o potencial de oferecer novas formas de conteúdos (...)”¹ (EVANS, 2011, p. 01, tradução nossa).

Nesse contexto, surgiu a denominada *Quality TV* (ou o correspondente à “Televisão de Qualidade”, em português), trazendo consigo um sistema reconfigurado de oferta de conteúdos na TV, com transmissões expandidas, novos sistemas de produção e distribuição, reestruturação econômica baseada na proposta de diferentes marcas com programações diversas e o surgimento e evolução do *Home Box Office* – HBO, cujo lema é “Não é TV. É HBO” e expressa justamente a entrada desse formato nos mercados, especialmente no estadunidense e no britânico (MCCABE e AKASS, 2007). E foi a partir do estabelecimento dessa nova cultura midiática que projetos como *Guerra dos Tronos* se tornaram possíveis, a partir de orçamentos milionários e produções dignas de grandes espetáculos cinematográficos.

Criada pelos produtores David Benioff e D. B. Weiss para a HBO, a série *Guerra dos Tronos* se baseia no enredo da série de livros *As Crônicas de Gelo e Fogo* (1996-), de George R.R. Martin, e o título corresponde ao do primeiro livro da série de Martin. O autor dos livros não acreditava ser possível a realização de uma adaptação de sua obra, pois a considerava muito complexa para as telas (MARTIN, 2013, p. 5). Entretanto, a adaptação de *Guerra dos Tronos* se tornou um sucesso de produção, alcançando a marca de série mais

¹ Do original: “(...) has opened up a greater number of channels to a wider number of homes and the potential for delivering new forms of content (...)”.

assistida da TV a cabo². Sua progressão indica o seu sucesso nas telas, tendo em vista que a sua estreia, em 2011, reuniu 2,2 milhões de espectadores, número que cresceu exponencialmente, com marcas mais elevadas ao final de cada temporada (3 milhões em 2011, 4 milhões em 2012, 5 milhões em 2013, 6 milhões em 2014 e 8 milhões em 2015). O último episódio da 6ª temporada, que foi ao ar no dia 26 de Junho de 2016, alcançou a impressionante marca de 8,9 milhões de espectadores³, indicando as potencialidades atuais da televisão enquanto mídia, bem como consagrando, cada vez mais, a importância do formato serializado de narrativas televisivas⁴.

Diante da relevância e do impacto que os livros de Martin e a série de Benioff e Weiss assumem no cenário midiático atual, este trabalho tem por objetivo identificar como a luta pelo poder que permeia essas obras é estrategicamente utilizada na configuração de suas narrativas, a partir da construção das personagens protagonistas das tramas nelas engendradas. Assim, a hipótese que fomenta essa perspectiva é a de que o universo narrativo de *Guerra dos Tronos*, de natureza ficcional transmidiática, é principalmente construído a partir da narração desses conflitos pelo poder, primordialmente elaborados a partir do caráter e da ação das personagens da obra e utilizados como uma estratégia de composição de verossimilhança desse universo.

Nesse sentido, este trabalho, dividido em quatro capítulos, incluindo esta introdução, propõe, no capítulo dois, apresentar a criação e a natureza do canal *Home Box Office* – HBO (EDGERTON, 2013; ANDERSON, 2008; MCCABE e AKASS, 2007), produtor da adaptação em questão, a partir da análise do conceito de *Quality TV* (FEUER, 2007; KNOX, 2008), de televisão transmídia (EVANS, 2011; JENKINS, 2009) e de narrativa e cultura de massa (BOLTER e GRUSIN, 1995).

O capítulo três, por sua vez, traz uma discussão a respeito da natureza das obras fantásticas, com vistas à adaptação delas e ao seu consumo por grandes audiências, baseando-se em autores tais como Todorov (1975), Tolkien (2013), Hunter (2007) e Cartmell e Whelehan (1999).

² Trata-se da série mais assistida dentre as TVs pagas, atraindo uma audiência de 18,4 milhões de espectadores por semana, contando com a exibição natural dos episódios, os *replays* e a veiculação na plataforma *HBO On Demand* (serviço de vídeo por demanda). In: ADALIAN, J. Game of Thrones is now HBO's most watched Show Ever. 2014. Disponível em: <<http://www.vulture.com/2014/06/game-of-thrones-now-hbos-most-watched-show-ever.html>> Acesso em: 15 jun. 2016.

³ G1. 'Game of Thrones' bate recorde de audiência com final da 6ª temporada. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2016/06/game-thrones-bate-recorde-de-audiencia-com-final-da-6-temporada.html>> Acesso em: 27 jun. 2016.

⁴ Quando da conclusão do texto desta dissertação, a sétima temporada já havia sido lançada, e seu primeiro episódio tinha alcançado a marca de mais de 16 milhões de espectadores no mundo todo, quebrando todos os recordes anteriores da série (BERG, 2017).

Finalmente, o capítulo quatro apresenta a análise dos objetos desta pesquisa, constituídos do livro um da série de livros *As Crônicas de Gelo e Fogo*, intitulado *Guerra dos Tronos* (1996), bem como a 1ª temporada da série televisiva homônima produzida pela HBO (2011), contextualizando as duas obras e confrontando suas características, analisando o processo de tradução do livro no sentido de deslindar os conflitos pelo poder que, defendemos, sustentam a obra. Além disso, no sentido de problematizar a relevância da temática política dos enredos para a composição do universo ficcional das obras escrita e televisiva, é realizada uma abordagem da caracterização e do discurso pelo poder das personagens dessas obras, com base em estudos sobre a constituição da personagem ficcional no romance (SEGOLIN, 1978; BRAIT, 1985) e na televisão (CAMPOS, 2007).

Portanto, esta pesquisa compreende, a partir da abordagem dos autores apontados e da análise aqui realizada, que a construção do universo narrativo de *Guerra dos Tronos* se ergue principalmente a partir da narração da luta pelo poder que sustenta esse universo, explicitada nos discursos e ações das personagens principais da obra e identificada como a ferramenta principal para a constituição da verossimilhança no texto de partida e na sua tradução audiovisual.

2. O FORMATO NARRATIVO DAS SÉRIES TELEVISIVAS DA HBO

O canal pago de TV americano HBO tem uma longa tradição de se colocar no centro de um cenário televisivo competitivo ao anunciar seus programas como algo diferente do que outros canais podem proporcionar. [...] Essa estratégia é útil para criar valores e uma marca associada a canais e programas⁵ (BOURDAA, 2014, p. 18, tradução nossa).

Para uma compreensão da narrativa audiovisual de *Guerra dos Tronos*, cuja concepção ficou a cargo da HBO, faz-se necessário compreender o formato comumente empregado por esse canal na produção de suas séries como produtos competitivos no mercado da televisão por assinatura. Assim, este capítulo aborda o histórico do canal, seu desenvolvimento e o aspecto denominado como *Quality TV*, para entender de que maneira é atingido o potencial transmidiático da obra aqui pesquisada.

2.1 Concepção e desenvolvimento da *Home Box Office*: breve histórico

O sucesso do canal norte-americano de televisão *Home Box Office*, ou HBO, é indiscutível, bem como o seu estabelecimento como uma marca global. De acordo com Gareth James (2011, p. 05), a HBO primeiro atingiu o sucesso através da veiculação assinada de uma programação baseada em filmes sem cortes, esportes e entretenimento leve. Mas foi a partir dos anos 90 que esse canal remodelou o seu formato, passando a produzir e exibir filmes e séries de alta qualidade, como *Os Sopranos* (1999-2007), de Van Patten *et al.*, *Sex and the City* (1998-2004), de King *et al.*, *The Wire* (2002-2008), de Chappelle *et al.*, *True Blood* (2008-2014), de Lehman *et al.*, *Boardwalk Empire* (2010-2014), de Van Patten *et al.*, e *Guerra dos Tronos* (2011-) de Taylor *et al.*, produções que abordaram temáticas até então não intensamente exploradas por outros canais de televisão, como o sexo, a violência, o machismo e outros tabus sociais.

De acordo com Edgerton (2013, p. 18), desde o princípio a HBO atuou no mercado televisivo buscando conquistar e fidelizar os seus espectadores e, no caminho de diferenciação das demais emissoras, encontrou na produção de suas próprias obras a receita para o sucesso e a garantia do lucro das assinaturas mensais de seu canal a cabo. Seu próprio

⁵ Do original: “The American pay-per-view channel Home Box Office (HBO) has a long tradition of putting itself at the centre of a competitive television landscape by branding its programmes as something different from what other channels can provide. [...] this strategy is useful to create values and a brand for channels and programmes”.

slogan, “Não é TV. É HBO⁶” (tradução nossa), carrega associações de qualidade em seu significado que acabam por ser inevitavelmente relacionadas à marca, tornando-a uma referência no assunto. Trata-se de uma estratégia de marketing que modificou o formato do fazer televisivo, abrindo as portas para novos delineados narrativos.

Bourdaa (2014) explica que essa noção de televisão de qualidade está particularmente ligada à implementação de três novidades que transformaram a paisagem televisiva no início dos anos 2000: a definição de novas regras na produção televisiva, a aparência dos canais a cabo e a evolução do uso de novas tecnologias em práticas culturais. Segundo a autora, foi a partir da instituição da Lei de Telecomunicações de 1996, regulamentada durante o governo de Bill Clinton, nos Estados Unidos, e que tinha em vista proporcionar o máximo de liberdades econômicas e de conteúdo para a indústria de transmissão, que se modificaram as regras das redes onipotentes e se criou espaço para o lançamento de novos canais, com conteúdos inovadores.

Pepper (2010, p. 01) explica que a HBO explorou os caminhos para as suas primeiras programações inspirando-se no trabalho de emissoras públicas norte-americanas e inglesas, a partir do qual passou a exibir programas culturais e educacionais, em moldes de não ficção, e ofertando produtos utilitários que, além de serem veiculados pelo canal, eram também distribuídos para escolas e outras instituições, acompanhados de livros didáticos.

A partir daí, a sua programação foi se transformando pouco a pouco, primeiro com a exibição de narrativas de ficção, até a criação de uma estrutura que possibilitasse a produção de conteúdo original do canal. Assim, a emissora passou a transmitir também filmes completos, especiais de comédias e, finalmente, a produção desse material original, alcançando a confecção de séries e programas próprios, passando a reunir os mais notáveis produtores e roteiristas norte-americanos (EDGERTON, 2013).

Sobre a história e o crescimento da HBO, Santos afirma que:

Em 1992, a programação original da HBO já representava 40% do conteúdo exibido. Dois anos depois, a HBO foi a primeira rede premium a adotar o serviço multiplex, no qual o sinal é dividido em dois ou mais canais. Com mais de um canal disponível para os assinantes, a HBO multiplicou as opções de programação oferecidas em sua assinatura. Em 1998, a rede expandiu o serviço multiplex ao criar a megamarca HBO the Works, coleção de canais que inclui HBO, HBO2, HBO Signature, HBO Family, HBO Comedy, HBO Zone (em 1999) e HBO Latino (em 2000). Em 2001, a HBO também introduziu o serviço video-on-demand (vídeo sob demanda, em tradução literal) com o HBO on Demand (SANTOS, 2011, p. 31).

⁶ Do original: “It’s not TV. It’s HBO”.

Dessa maneira, se ignorarmos os percalços técnicos e legais encontrados pela emissora durante sua expansão, e focarmos na trilha, em grande parte bem-sucedida, de criação de conteúdo, pode-se afirmar que o seu caminho de sucesso é comumente explicado como o resultado de um processo de reinvenção institucional, baseado em uma transição gradativa de um canal de filmes que simplesmente exibia atrações hollywoodianas, para um fenômeno cultural (ANDERSON, 2008, p. 34). Trata-se de uma complexificação das produções da HBO, que investiu massivamente em recursos tecnológicos e artísticos, com ênfase na serialidade e dramaticidade de seus enredos, tendo em vista a ascensão da emissora ao mesmo patamar frequentado pelo cinema e pelo teatro no âmbito das artes, ou seja, um patamar considerado superior em qualidade (ANDERSON, 2008, p. 30). Isso ocorre porque o cinema e o teatro têm mais prestígio do que a televisão, já que são consideradas, do ponto de vista estético, como padrões de excelência e, no caso da HBO, a complexificação de suas obras se encontra diretamente relacionada a esses padrões (MITTELL, 2006; JOST, 2006).

De fato, a televisão de um modo geral tem se transformado, não apenas em termos tecnológicos, mas principalmente no que diz respeito à sua atuação social. Moreira (2007, p. 02) explica que, com o barateamento do aparelho televisivo e a partir do desenvolvimento e aperfeiçoamento de meios mais precisos de transmissão via satélite, a televisão tornou-se um meio de comunicação reconhecidamente democrático, por conceder a um número mais amplo de pessoas o acesso à informação, à cultura e à diversão. Além disso, consolidou-se como uma ferramenta de interação entre os indivíduos, pois os programas, os filmes, as séries, as telenovelas e outros programas veiculados através dela acabam por funcionar como combustível para o desenvolvimento de temáticas que proporcionam conversas e trocas de opinião, popularizando cada vez mais essa máquina como um eficiente meio de comunicação.

Como afirma Wolton, ao tratar da televisão como uma atividade que promove essa interação entre os indivíduos,

É neste sentido que afirmo a televisão como um elo social indispensável. A uma sociedade em que os indivíduos estão muitas vezes isolados e por vezes solitários [...] oferece uma nova instância de relacionamento social [...] Toda a gente vê televisão, toda a gente fala da televisão. Que outra atividade é hoje em dia tão transversal quanto a televisão? (WOLTON, 1999, p. 64).

Nesse sentido, Johnson (2007, p. 06-07) avalia a HBO como uma emissora de grande impacto na formação de opinião do público norte-americano nas décadas de 1990 e 2000, tendo sido o canal a cabo mais assistido naqueles anos e cuja estratégia de produção focada em uma programação original multiplicou seu número de assinantes e,

consequentemente, seu prestígio. A esse respeito, a plataforma on-line Statista, um portal especializado em estatísticas, indica que:

Em dezembro de 2016, a HBO tinha cerca de 134 milhões de assinantes em todo o mundo. Dos assinantes totais da HBO em 2016, quase 50 milhões estavam nos Estados Unidos. O serviço de vídeo sob demanda de alta qualidade da HBO, HBO Now, lançado em abril de 2015, atingiu um milhão de assinantes em março de 2016. Como resultado do sucesso contínuo da empresa em todo o mundo, e graças a programas de sucesso como Guerra dos Tronos, a receita das assinaturas da HBO alcançou a marca de cinco bilhões de dólares dos EUA pela primeira vez em 2016. Esse sucesso vem a um custo, no entanto, pois a empresa gastou quase 2,18 bilhões de dólares americanos em custos de programação em 2016⁷ (STATISTA, 2017, on-line, tradução nossa).

Assim, a HBO ampliou seu número de assinantes a partir de investimentos maciços na sua produção original, ofertando à sua clientela uma programação original, diversa e, principalmente, muito cara.

Caldwell (2004, p. 45), ao discutir a emergência da indústria da televisão, utiliza esse canal como exemplo de como essa indústria foi capaz de se adequar às demandas por programações mais refinadas e transmissões de maior qualidade, a partir dos anos 2000. Essa avaliação era feita a partir da aproximação das técnicas utilizadas na produção televisiva com aquelas encontradas no fazer cinematográfico, e também a partir da qualidade do sinal e da imagem disposta nas transmissões.

Similarmente, ao tratar dessa adequação, Rogers, Epstein e Reeves (2002, p. 48) explicam que, nessa mesma época, a HBO aproveitou o fato de que não estava sujeita à mesma normatização da televisão pública, apostando então em uma programação com temas controversos (como sexo e violência, por exemplo) e utilizando sua notoriedade e exclusividade para se consagrar na indústria da área de entretenimento.

Ao adentrar essa discussão sobre televisão, Starling (2006a, p. 21) diz que esse fenômeno foi de fato mais perceptível nas emissoras por assinatura, as quais estimularam os seus produtores e roteiristas a abordar temáticas e apresentar propostas mais ousadas e inovadoras em seus trabalhos. O autor explica, ainda, que se tratava de um momento em que as séries norte-americanas alcançavam um momento clássico, com permissões narrativas nunca antes vistas, em termos de técnicas e temáticas abordadas (STARLING, 2006b, p. 47).

⁷ Do original: “As of December 2016, HBO had an estimated 134 million subscribers worldwide. Of HBO's total subscribers in 2016, almost 50 million were in the United States. HBO's over-the-top video on demand service HBO Now, launched in April 2015, reached one million subscribers in March 2016. As a result of the company's continued success worldwide, thanks to hit shows such as Game of Thrones, HBO's subscription revenue hit five billion U.S. dollars for the first time in 2016. This success comes at a cost, however, as the company spent almost 2.18 billion U.S. dollars on programming costs in 2016”.

Essa nova programação, a partir da década de 80, transformou o cenário das estruturas narrativas até então vigentes (mais compactas, estáticas e com menores orçamentos), influenciando até as emissoras da rede aberta.

Discutindo essas transformações que permearam a indústria da televisão, Thompson ensina que:

Assim como a televisão, ao se tornar a mídia de massa dominante, permitiu que Hollywood buscasse públicos mais especializados, a televisão a cabo, ao dividir a audiência de massa em muitos nichos, estimulou a TV aberta a fazer o mesmo. As redes de televisão, assim como os cineastas, abandonaram seus próprios códigos de produção logo que o número de seus telespectadores começou a diminuir⁸ (THOMPSON, 1997, p. 41, tradução nossa).

No contexto acima explicitado e corroborado por Anderson (2008), foi na produção de séries que a HBO encontrou uma poderosa estratégia para o fortalecimento do seu canal, consolidando características tais como a serialidade e a estabilidade de sua programação diversificada e com forte carga dramática, elementos hoje indissociáveis dessa emissora.

Foi a partir desses eventos, então, que os diretores do canal concederam bastante autonomia e liberdade criativas aos produtores e roteiristas da HBO, iniciativa que se tornou o grande aspecto diferencial para o sucesso da *Home Box Office* (SANTOS, 2001, p. 45), elementos que foram fundamentais para o grande sucesso do canal.

A esse respeito, McCabe e Akass afirmam que:

Liberdade para narrar histórias de maneira diferenciada e uma equipe criativa com autonomia para trabalhar com o mínimo de interferência, sem ter que realizar concessões, viraram a marca registrada da HBO: como ela continuamente fala de si e vende a si própria, como a mídia fala sobre ela e como os seus consumidores acabaram entendendo pelo que eles pagam⁹ (MCCABE e AKASS, 2007, p. 67, tradução nossa).

Assim, essa proposta de dar início à produção de séries de alta qualidade foi seguida da disponibilidade de um generoso orçamento para produções originais, contabilizando mais de 300 milhões de dólares por ano a partir de 1995 (uma ampliação de

⁸ Do original: “Just as television, by taking over as the dominant mass medium, had allowed Hollywood to pursue some more specialized audiences, so cable, by shattering the mass audience into many pieces, invited TV to do the same. Television broadcasters, like the moviemakers, abandoned their own production code just as their audiences began shrinking”.

⁹ Do original: “Latitude to tell stories differently, creative personnel given the autonomy to work with minimal interference and without having to compromise have become the HBO trademark: how they endlessly speak about and sell themselves, how the media talk about them and how their customers have come to understand what they are paying for”.

250 milhões de dólares com relação ao orçamento anterior), além de mais de 25 milhões de dólares por ano para a publicidade da marca “It’s Not TV. It’s HBO”. Esse processo constituiu não apenas a ascensão do canal a um patamar de produções de qualidade, mas também a consolidação de uma marca que se tornaria referência na indústria da televisão (ANDERSON, 2008; EDGERTON, 2013). Já no ano de 2016, foram mais de dois bilhões de dólares investidos em produções originais (STATISTA, 2017).

Trata-se da concepção dos primeiros passos que levariam a HBO ao patamar que hoje ela ocupa, ao lado de outras grandes emissoras, como a BBC ou a Warner Bros, no cenário de superproduções seriadas às quais assistem grandes parcelas de audiência, dentre as quais é possível citar o conjunto de telespectadores que atualmente acompanha a exibição da superprodução *Guerra dos Tronos* (2011-), de Taylor *et al.*, cuja narrativa constitui objeto de investigação desta pesquisa.

Portanto, antes de adentrar as discussões a respeito da natureza das obras fantásticas e de seu relacionamento com a mídia, no sentido de compreender a composição de *Guerra dos Tronos*, há que se compreender, mais detidamente, os conceitos de *Quality TV* e de produções transmidiáticas, nos quais se fundamenta a série em questão.

2.2 A HBO e o formato *Quality TV*

Entendemos que o conceito de qualidade está invariavelmente relacionado a um ato de valoração situado a partir do julgamento de um indivíduo (ou de um grupo de indivíduos), com características próprias e baseado em determinadas posições de natureza estética, sociopolítica e moral. Para o contexto da tradição televisiva, podem-se utilizar as considerações de Fish (1980), que ensina que essa valoração parte daquilo que ele denomina como comunidade interpretativa, isto é, uma comunidade profissional cujas normas, ideais e métodos determinam a validação dos atos interpretativos. Isso quer dizer que os indivíduos interpretam as mensagens a partir do contexto cultural no qual estão inseridos, mas seus atos de interpretá-las só são efetivamente considerados quando validados por essa comunidade que detém a tradição crítica e cujos pareceres são consagrados por essa tradição.

Feuer (2007) explica que o termo *Quality TV* foi inicialmente utilizado na década de 50, relacionado às peças produzidas para serem veiculadas diretamente pela televisão, as *teleplays*. Essas produções já utilizavam, ainda que minimamente, técnicas próprias do cinema, aspecto que se tornaria essencial à definição desse termo no futuro.

Por um lado, foram definidas como produções de qualidade porque exploravam uma característica fundamental da sua mídia: a capacidade de transmitir de uma maneira que os filmes não podiam, principalmente quando veiculadas ao vivo. Por outro lado, seu prestígio veio da associação com essa forma “superior” de arte, o teatro, que era inclusive reconhecida pelos intelectuais da época como superior à arte cinematográfica (FEUER, 2007, p. 146). Assim, o termo acabou sendo intimamente relacionado à mágica e à superioridade artística e clássica teatrais, aliadas às refinadas e inovadoras técnicas cinematográficas (especialmente aquelas que dizem respeito a plano, enquadramento, sequência, fotografia, trilha, etc., em conjunto com a possibilidade de produção de efeitos visuais de excelência) todas acolhidas pela longevidade da televisão.

Não importa quão conceituada seja uma versão fílmica, a versão televisiva passou a ser reconhecida como de qualidade duradoura, devido ao modo como explora o aspecto mais essencial dessa mídia (o caráter do “ao vivo”, da presença imediata) e porque era, então, mais próxima do teatral. As adaptações fílmicas dessas peças televisionadas permanecem obscuras, mas os dramas ao vivo ainda são admirados e estudados [...]. A Era de Ouro da televisão ao vivo alcança sua aura em ambas as direções: tecnologicamente era experimental, e estruturalmente era como o teatro e (como a HBO) “não era TV”¹⁰ (FEUER, 2007, p. 146-147, tradução nossa).

O termo “qualidade” está vinculado não apenas a questões de audiência (e também à ideia de como esse público está sendo atendido para que se mantenha interessado e, conseqüentemente, pagante), mas também a valores morais, intelectuais, artísticos e tecnológicos, que conferem a essas produções determinadas atribuições de superioridade. Por um viés acadêmico, “qualidade” é um termo descritivo que identifica um gênero televisivo chamado “drama de qualidade” (com menção à arte teatral), serializado, com mais de uma linha narrativa e que utiliza técnicas próprias da linguagem cinematográfica.

De acordo com Knox (2008), a *Quality TV* pode ser entendida a partir da observação de aspectos que vão desde os grandes orçamentos até o formato de narrativa utilizado, trazendo a abordagem de temas vistos como tabus, bem como a complexidade da narrativa. Para essa autora,

AQTV (American Quality Television) é muitas vezes referenciada pelos seus elevados valores de produção, aspecto cinematográfico e encenação vistosa, hibridismo genérico, credenciais de qualidade, que incorporam o formato

¹⁰ Do original: “No matter how prestigious the film version, the television version has come to be seen as of lasting quality, because of its exploitation of the essence of the medium (liveness) and because it was thus closer to the theatrical. The film adaptations of these teleplays remain obscure, but the live dramas are still admired and studied [...] The Golden Age of Live TV achieves its aura in both directions: technologically it was experimental, and structurally it was ‘theatre’ and (like the future HBO) ‘Not TV’”.

storytelling e a complexidade narrativa desenvolvida pelas séries de longa duração, com ênfase na caracterização em série, ou (nomeadamente no que diz respeito aos programas da HBO) forçam os limites e os tabus através da representação de conteúdos explícitos (KNOX, 2008, p. 271).

As obras que pertencem a esse gênero, então, encontram-se ligadas à ideia da aplicação de grandes financiamentos, além de apresentarem caráter coletivo de redação de roteiros, bem como da sua produção e direção.

Ao se aplicar esse conjunto de características à série *Guerra dos Tronos* (2011-), é possível afirmar que ela segue a estrutura das demais séries dessa emissora. Trata-se de uma narrativa seriada que, como define Machado (2000), pode ser compreendida como uma narrativa única, apesar do grande número de personagens nela inseridas e dos diversos conflitos e pontos de vista apresentados, já que todos eles se encontram intimamente conectados. Trata-se ainda de uma superprodução, com personagens e enredos complexos, aspectos que ecoam da própria natureza do que é *Quality TV*.

O caso da HBO apresenta, nesse sentido, uma programação que reclama para si unicidade e originalidade com relação à TV aberta, apoiando-se em orçamentos robustos, investimentos tecnológicos e inovações de cunho artístico baseadas na produção de narrativas complexas e inteligentes (FEUER, 2007), atraindo nomes consagrados da produção e direção cinematográficas, como Steven Spielberg e Martin Scorsese. Além disso, concedeu à televisão um status que era destinado somente ao cinema (DEFINO, 2014, p.13), antes detentor das obras realizadas a partir de produções mais robustas e complexas.

No que diz respeito à estruturação narrativa dessas séries, a complexificação de seus enredos constitui um aspecto relevante assumido por elas, e que pode ser compreendido como a adoção de formatos de contação que apresentam mais personagens distribuídos em núcleos narrativos diversos, com tramas mais elaboradas e que exigem mais atenção do espectador.

Em uma tentativa de discutir a construção dessas narrativas, Mittell explica que:

Esse aspecto de complexidade narrativa sugere que um novo paradigma de narração de histórias na televisão vem emergindo ao longo das duas últimas décadas, com a reconceituação dos limites entre formas episódicas e seriais, um elevado nível de autoconsciência das mecânicas narrativas e a exigência por espectadores profundamente engajados e concentrados, tanto nos prazeres diegéticos, quanto na percepção consciente e formal do que veem¹¹ (MITTELL, 2006, p. 38-39, tradução nossa).

¹¹ Do original: “This account of narrative complexity suggests that a new paradigm of television storytelling has emerged over the past two decades, with a reconceptualization of the boundary between episodic and serial

É na exploração dessa estrutura formal de narração que se torna possível apreciar as relações da indústria da mídia e de suas tecnologias, além das técnicas criativas utilizadas em seu meio, todas relacionadas às atuais transformações culturais. Transformações essas que estão intimamente conectadas à emergência da mídia digital e a formas mais interativas de comunicação e entretenimento (MITTELL, 2007).

A partir daí e tendo em vista o caso da HBO e de suas atuais séries de grande sucesso, dentre as quais está *Guerra dos Tronos*, surgem inúmeras possibilidades de expansão midiática, ou seja, de intervenções criativas que alcançam a produção de *websites*, jogos, quadrinhos, páginas nas redes sociais, parcerias musicais e apresentações em convenções temáticas que ocorrem no mundo inteiro. O telespectador, assim, assume múltiplos e exigentes papéis, pois tem ao seu alcance formas diversas de interação com as narrativas que acompanha, participando da crença de que ele também faz, de alguma maneira, parte da história que lê e a que assiste.

Santos (2013), ao analisar o universo transmídia da série *True Blood* (2008), de Lehman *et al.*, e discutindo-o como um mundo ficcional distribuído em múltiplas plataformas midiáticas, verificou que as extensões transmídia da obra investigada ampliam o escopo de significações da narrativa de origem (a da série televisiva), levando à composição de um enredo mais amplo cujas peças se complementam, ainda que se encontrem em plataformas de mídia distintas. Isso porque seus espectadores não se limitam à ação de assistir aos episódios veiculados pela HBO, mas porque parte significativa deles participa ativamente de discussões, fóruns, canais nas redes sociais dedicados à série, além de consumirem diferentes produtos relacionados à obra, como livros, jogos, vestuário, etc.

Similarmente, os estudos de Trento e Correia (2012), Cerqueira e Lessa (2013), Jesus (2015), Oliveira (2015) e Costa *et al.* (2014) analisam a construção da narrativa do seriado *Guerra dos Tronos*, constatando a sua inserção no gênero *Quality TV* e a sua dispersão por várias plataformas midiáticas, verificando a existência de um enredo complexo, com muitos personagens e vários focos narrativos, que atinge a sua completude, através de leitores e espectadores, a partir da compreensão de seu universo narrativo pela junção dos enredos que se encontram nas diferentes mídias.

Oliveira (2015), Costa *et al.* (2014) e Cerqueira e Lessa (2012) vão além, analisando ainda o impacto cultural que essas obras têm sobre seu conjunto de fãs, esses verificados a partir do estabelecimento de uma cultura própria da série e dos livros. As

forms, a heightened degree of self-consciousness in storytelling mechanics, and demands for intensified viewer engagement focused on both diegetic pleasures and formal awareness”.

leituras, os olhares e anseios acabam por funcionar como texto de partida, junto aos livros e aos roteiros, para culminar na transmissão de episódios cada vez mais dramáticos e assistidos (como já foi dito, o último episódio da série, veiculado no dia 26 de Junho de 2016, alcançou 8,9 milhões de espectadores, uma marca impressionante para um canal televisivo fechado), valendo a pena ressaltar que não entram nessas marcas os números relativos aos *downloads* ilegais da série e do livro.

A partir das discussões ora apresentadas e tendo em vista a produção de séries tais como *Os Sopranos*, *The Wire*, *True Blood* e *Guerra dos Tronos*, obras com universos narrativos extensos e complexos, pertencentes ao gênero *Quality TV* e cuja expressão é especialmente encontrada no canal HBO, esse acaba por se estabelecer como o canal televisivo que permite que narrativas contemporâneas complexas fundamentem a compreensão das técnicas de narração utilizadas nos dias de hoje e da alfabetização midiática que muitos espectadores têm desenvolvido e que cada vez mais tem sido exigida deles. A necessidade desse letramento existe porque esse modo narrativo não se encontra isolado, estando ligado a dimensões diversas da indústria televisiva criativa, às inovações tecnológicas, aos modos de produção, às atuais fórmulas de marketing e, principalmente, à compreensão dos próprios consumidores.

As produções da HBO, assim, apresentam robusto orçamento baseadas em aprimoradas técnicas cinematográficas, tanto em aspectos técnicos quanto em aspectos narrativos. Como o caso de *Guerra dos Tronos*, elas fogem ao padrão das produções feitas em cenários pequenos e estáticos, sem necessidades do uso de CGI¹² e outras tecnologias, características encontradas principalmente nas clássicas *sitcoms*¹³. Têm uma narrativa complexa e extensa, com múltiplos personagens e pontos de vista narrativos, e se ancoram em temáticas de forte carga dramática e relevância social.

No caso do objeto desta pesquisa, este trabalho pretende questionar como os conflitos políticos, no livro um e na primeira temporada da série, assumem papel fundamental na construção de ambas as narrativas, proporcionando o desenvolvimento de um universo complexo e transmídia, colaborando para o surgimento de vasta cultura de fãs e cujas técnicas de elaboração e veiculação são observadas pela recepção crítica de perto, constituindo um fenômeno televisivo. Esses aspectos serão discutidos no próximo tópico.

¹² CGI é uma sigla em Inglês para *Computer Graphic Imagery*, que se refere à técnica de computação gráfica para a criação de efeitos especiais.

¹³ Abreviatura para *Situation Comedy*, termo utilizado para designar as séries televisivas com personagens comuns da vida real e que se apresentam em situações cotidianas, como nas relações com amigos, colegas de trabalho, de faculdade, etc.

2.3 O projeto transmidiático de *As Crônicas de Gelo e Fogo*: a cultura de fãs

Em 2007, a HBO comprou os direitos para adaptar *As Crônicas de Gelo e Fogo* para a televisão, a partir da contratação de Daniel Weiss e David Benioff para transformar a série de livros em uma série de sucesso do canal norte-americano.

A primeira temporada da série foi exibida nos Estados Unidos entre 17 de abril e 19 de junho de 2011, adaptada de livro homônimo escrito por George R. R. Martin. Ela obteve uma boa audiência, conquistando apenas duas vezes o total de menos de um milhão de espectadores entre 18 e 49 anos¹⁴, considerada a melhor faixa etária desse mercado no país, e em nenhum momento atingindo uma média abaixo de dois milhões totais.

Essa temporada é constituída de dez episódios, todos com aproximadamente cinquenta e cinco minutos, tendo ido ao ar aos domingos, semanalmente, às vinte e uma horas. No Brasil, a série também foi veiculada pela HBO, e a primeira temporada teve episódios transmitidos na ordem de um por semana, entre 08 de maio e 10 de abril de 2011, podendo ser vistos dublados ou legendados.

A tradução da obra de Martin para a televisão foi idealizada e executada por Benioff e Weiss, e a fase de produção foi iniciada em janeiro de 2007¹⁵, quando a HBO adquiriu os direitos de produzir a versão televisiva da saga de livros. A princípio, cada temporada constituiria os acontecimentos de um volume, mas alguns eventos que ocorrem apenas no livro dois de Martin, *A Fúria dos Reis* (1998), já são apresentados na primeira temporada da série, que originalmente narraria somente os eventos do livro um: *Guerra dos Tronos* (1996). O imenso sucesso fez com que, com apenas dois dias após a ida ao ar do episódio piloto, a série já fosse renovada para uma nova temporada¹⁶.

As duas primeiras temporadas são adaptações dos dois primeiros livros, enquanto as temporadas subsequentes acabaram sendo desmembradas de maneira diferente daquela apresentada na obra escrita. Até então (a sexta temporada da série estreou em 24 de Abril de 2016) cada temporada apresentou um total de 10 episódios, todos com uma média de duração de 50 a 60 minutos.

¹⁴ TV BY THE NUMBERS. Game of Thrones ratings. Disponível em: <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/>> Acesso em: 11 mai. 2016.

¹⁵ FLEMING, M. HBO turns 'fire' into fantasy series. 2007. Variety. Disponível em: <<http://variety.com/2007/scene/markets-festivals/hbo-turns-fire-into-fantasy-series-1117957532/>> Acesso em: 15 mai. 2016.

¹⁶ HIBBERD, J. HBO renews 'Game of Thrones' for second season! 2011. Entertainment Weekly. Disponível em: <<http://www.ew.com/article/2011/04/19/game-of-thrones-renewed>> Acesso em: 24 mai. 2016.

O livro *A Guerra dos Tronos*, cujo título deu origem à série homônima produzida pelo canal norte-americano HBO, é o primeiro da série de fantasia épica de sete livros *As Crônicas de Gelo e Fogo*, escrita por George R. R. Martin. A obra conta a história de um reino perturbado por guerras e outros conflitos políticos entre as poderosas famílias que habitam o continente de Westeros, bem como as terras além dele. Os outros livros que compõem a série, até agora publicados, são: *A Fúria dos Reis* (1998), *A Tormenta de Espadas* (2000), *O Festim de Corvos* (2005) e *A Dança dos Dragões* (2011).

Assim, a primeira temporada constrói as terras de Westeros, das Cidades Livres e os desertos para além do Mar Estreito, a partir da criação de um universo histórico e geográfico inventados, no qual as estações do ano podem se estender por gerações e onde a promessa da chegada de um inverno cruel e opressor é constante.

Trata-se de uma superprodução que tem feito milhões de fãs pelo mundo inteiro e se tornado referência no âmbito das adaptações televisivas de grande porte (só o primeiro episódio da série custou 10 milhões de dólares¹⁷, e uma temporada completa não foi produzida, até 2013, por menos de 60 milhões de dólares¹⁸. A sexta temporada, veiculada em 2016, custou 100 milhões de dólares¹⁹), tendo em vista que a série de livros, depois do sucesso do canal norte-americano, tornou-se *best-seller* mundial, vendendo milhões de livros nas mais diversas línguas, e a série televisiva é hoje, de acordo com o IBOPE (Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística), a série de maior sucesso da HBO, chegando a ter uma média de audiência por episódio de 0,94 pontos²⁰.

Outro aspecto que colaborou para o impacto da estreia da série, em 2011, foi a indicação de *Guerra dos Tronos* ao Emmy de melhor série dramática em todas as temporadas, ganhando, em 2015, o grande prêmio do Oscar da TV (são 12 troféus no total, um recorde para uma série durante uma única premiação do Emmy, superando o recorde de *The West Wing* (1999-2006), outro grande e reconhecido sucesso da HBO e vencedor de nove categorias em 1999. Assim, *Guerra dos Tronos* totaliza, ao todo, 86 indicações ao Emmy nos últimos cinco anos e a conquista de 26 categorias)²¹.

¹⁷ “Hoje, nos EUA, um filme de baixo orçamento, também chamado de independente, é aquele produzido com menos de US\$ 10 milhões. No Brasil, um filme com esse orçamento é considerado uma superprodução — ultimamente, grandes produções do cinema nacional têm consumido cerca de R\$ 10 milhões. Por aqui, filmes B.O. são aqueles que consomem menos de R\$ 1,2 milhão na sua produção.” (OBSERVATÓRIO DA IMPRENSA, 2014, on-line).

¹⁸ SUPER INTERESSANTE. Redação Super. 2013. 5 números incríveis sobre Game of Thrones. 2013.

¹⁹ PAZ, J. Mais cara da TV, Game of Thrones custa três vezes Os Dez Mandamentos. UOL – Notícias da TV, 2016.

²⁰ IBOPE MW – PNT Completo – Dados de domicílios com Pay TV, 2015.

²¹ PAZ, J. Ibidem.

Ainda falando em números de audiência, é imperativo notar que, desde o lançamento da primeira temporada, pelo quarto ano seguido, a produção da HBO para a adaptação da série *As Crônicas de Gelo e Fogo* tem atingido a marca de série mais pirateada do mundo, com 14,4 milhões de *downloads*, quase o dobro do registrado no ano anterior (8,8 milhões)²².

Todos os números apresentados até então estão relacionados ao conceito de série como produção enquadrada no gênero *Quality TV*, sendo importante notar que *Guerra dos Tronos* se insere, ainda, na cultura de convergência proposta por Henry Jenkins (2009) e, conseqüentemente, na cultura de fãs.

Ao tentar definir essa cultura, Jenkins (2009, p. 29) explica que a sociedade contemporânea está vivenciando o que ele denomina de Cultura da Convergência, “[...] onde as velhas e as novas mídias colidem, onde a mídia corporativa e a mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis”.

Trata-se da ocorrência de um grande fluxo de informações através de múltiplas plataformas midiáticas, considerando a movimentação do público que lida com elas e que busca, em vários meios, diferentes experiências de entretenimento. Os caminhos percorridos por esse conteúdo, nessas variadas plataformas, dependem intimamente da participação dos consumidores e de como eles interagem com os produtos nelas oferecidos, constituindo o universo transmidiático de *Guerra dos Tronos*.

Assim, são muitas as transformações existentes nas relações entre os indivíduos e o conteúdo que eles consomem, especialmente diante do advento da internet e do desenvolvimento de suas poderosas potencialidades de transmissão. A televisão, nesse sentido, acaba se consolidando como um meio que se submete a inúmeras influências, de modo que a sua maneira de construir narrativas mudou, sofrendo intervenções de outras artes, como o teatro e, principalmente, o cinema.

Ao tratar dessa questão, Oliveira explica que:

Com as funções assumidas pelo computador, o telespectador pode assistir aos seus programas favoritos em qualquer lugar, por meio de *downloads*. Dessa forma, há uma necessidade de que a televisão atue de uma maneira diferenciada, levando interatividade para o consumidor. A narrativa, a partir de agora, tende a se estender por livros, grupos de discussão, sites, jogos eletrônicos, parques temáticos e diversos outros meios (OLIVEIRA, 2015, p. 29-30).

²² *Ibidem*.

Essas características se unem para a construção da chamada ‘cultura de fãs’, atuando na formação de grupos de telespectadores que acompanham de perto todos os produtos ofertados e que têm relação direta ou indireta com a série ou filme que eles consomem, e influenciando a recepção crítica da obra.

Dowd (2014) descreveu um perfil jornalístico escrito em 2011 sobre George R. R. Martin e seus fãs, o qual comenta a paixão dos fãs de Martin, como eles zombam dele implacavelmente nos fóruns on-line por não escrever mais rápido e como eles acompanham todas as palavras escritas e pronunciadas nos livros e nos episódios, até o ponto em que o autor se tornou paranoico quanto a erros, como quando os olhos de uma determinada personagem mudaram de verde para azul nos livros.

Finn (2017), em seu livro *Fan Phenomena: Game of Thrones*, reúne diversos textos de acadêmicos e fãs das obras de Martin e da HBO, para indicar a presença de uma forte cultura de fãs dessas obras, disponibilizando análises diversas que se concentram nas comunidades criadas pelos livros e séries de televisão e como essas comunidades se imaginam como consumidoras, críticas e até criadoras de novos fãs, em uma ampla variedade de mídia, incluindo ficção, arte, fancasting²³ e cosplay²⁴. De um modo geral, seu trabalho carrega uma atribuição central e até bastante simples às obras: para Finn, todo mundo está falando de *Guerra dos Tronos*. E essa cultura de fãs tem sido cada vez mais potencializada a partir das inúmeras possibilidades transmídia que a envolvem, permitindo a expansão desenfreada de enredos fictícios para além das páginas dos livros ou das telas da televisão e do cinema.

Jenkins aborda essa problemática a partir do conceito de narrativa transmidiática:

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões (JENKINS, 2009, p. 138).

O autor afirma, ainda, que uma franquia transmídia de qualidade deve atuar de modo que atraia múltiplas clientelas, estabelecendo grupos de consumidores que têm características diferentes entre si, ou seja, diversos tipos de públicos, modificando suas temáticas e condução de seus conteúdos à medida que for necessário, seguindo as tendências

²³ *Fancast* é um neologismo em inglês a partir da junção das palavras “*fan*” (que é “fã”) e “*cast*” (que é “elenco”). Assim, trata-se da prática que fãs têm de escolher um elenco para suas séries e filmes favoritos, imaginando quais atores ficariam melhores em cada papel.

²⁴ *Cosplay* é um neologismo em inglês, formado pela junção das palavras “*costume*” (fantasia) e “*roleplay*” (brincadeira ou interpretação). É uma prática na qual seus participantes se fantasiam de personagens fictícios.

da mídia. No entanto, se for possível levar adiante a manutenção desses diferentes grupos a partir da oferta do conteúdo midiático como ele ocorre, tanto melhor, constituindo uma ampliação mercadológica e assumindo uma aceitação mais híbrida, de um mesmo conteúdo, por parte de públicos diferentes (JENKINS, 2009).

Oliveira (2015), ao investigar *Game of Thrones* e sua narrativa, propõe uma análise do seriado televisivo em questão a partir de sua associação com os conceitos de *Quality TV* e de cultura de série. De acordo com essa autora, *Guerra dos Tronos* apresenta características que permitem considerá-la uma obra pertencente a esse novo gênero: trata-se da presença de uma complexidade da narrativa, bem como da forma com que os personagens são retratados nessa série, de maneira humana e profunda, trabalhando questões existenciais e polêmicas (como questões de gênero, violência explícita, conflitos políticos, incesto, etc.). Além disso, utiliza os conceitos de Jenkins (2009) e sua afirmação de que estamos vivendo na era da Cultura da Convergência, de modo que é a partir do encontro de conceitos como inteligência coletiva, cultura participativa e convergência dos meios que são explicados os fundamentos da chamada Cultura de Série, fenômeno que se encontra em constantes expansão e transformação.

A internet é a principal ferramenta que possibilita a criação e o crescimento de um sem número de comunidades que têm o objetivo de oferecer aos fãs ambientes nos quais eles possam gerar discussões, teorias e compartilhamentos a respeito de suas predileções, sejam elas no formato de livros, jogos, séries ou filmes. Devido à sua participação, os fãs acabam por se sentir como parte integrante de seus programas favoritos, passando a lutar por sua cultura e a demandar os conteúdos que querem ver. Isso ocorre porque, em tempos de internet, os consumidores estão cada vez mais ativos e exigentes, como reforça Jenkins (2009).

Esses conceitos explicitados por Henry Jenkins tornam possível a compreensão da chamada ‘cultura de série’, alimentada pela atuação dos fãs dentro dessas comunidades e onde eles podem exercitar sua inteligência coletiva, utilizando as tecnologias ao seu alcance para estabelecer um relacionamento mais íntimo com as diversas mídias com que têm contato (JENKINS, 2009, p. 46). Sobre esse relacionamento de que trata Jenkins, Oliveira (2015, p. 33) explica que “Isso ocorre por meio de fóruns, grupos de discussões, blogs, *fan fictions*²⁵,

²⁵ Fanfiction ou fanfic (da junção das palavras “fan” e “fiction”, “fã” e “ficção”, em Inglês, respectivamente) é uma narrativa ficcional, escrita e compartilhada por fãs em blogs, redes sociais e em outras plataformas on-line, a partir de um processo de apropriação de personagens e enredos oriundos de livros, séries, filmes, quadrinhos, jogos, etc., criando, portanto, universos alternativos àqueles das histórias originais.

entre outros, e demonstra como as interações em volta dessas produções de entretenimento acontecem”.

Assim, este trabalho nasce da pretensão de realizar uma análise de como os conflitos políticos de *Guerra dos Tronos* são utilizados como uma estratégia narrativa fundamental para a construção do universo ficcional da obra, no livro e no seriado da HBO, avaliando ainda a dispersão desse universo por outras plataformas midiáticas, a partir dos estudos de Jenkins (2009) e seu impacto sobre a formação de uma cultura de fãs.

3. A LITERATURA FANTÁSTICA CONTEMPORÂNEA E OUTRAS MÍDIAS

A fantasia é uma atividade humana natural. Certamente ela não destrói a Razão, muito menos insulta; e não abranda o apetite pela verdade científica nem obscurece a percepção dela. Ao contrário. Quanto mais arguta e clara a razão, melhor fantasia produzirá (TOLKIEN, 2013, p. 53).

De um modo amplo, o gênero fantástico pode ser compreendido como um conjunto narrativo cujos eventos, sejam eles sobrenaturais, insólitos ou tempestivos, acabam por confundir ou deturpar a noção de realidade dos personagens envolvidos e de seus leitores ou espectadores (PIERINI, 2005).

Ocorre, porém, que as tentativas que buscam a delimitação desse conceito estão longe de serem esgotadas. Camarani (2014, p. 07) afirma que, ainda hoje, existem variações nas definições do fantástico em um sentido estrito do termo. Isso porque foram árduos os caminhos percorridos para que se estabelecesse uma compreensão dos aspectos que compõem uma narrativa de fantasia. Assim, desde o início do desenvolvimento de estudos nessa área até meados do século XX, a Literatura Fantástica foi primordialmente definida como uma relação entre as ordens do real e do sobrenatural, a partir da interferência deste aspecto naquele, provocando o nascimento de uma hesitação (incerteza) no leitor. Essa concepção era baseada, principalmente, em Todorov (1975), e nasceu da perspectiva dos sentimentos que seriam despertados nos indivíduos, fictícios ou não, diante de acontecimentos extraordinários, inexplicáveis. Tratava-se da investigação das reações, tanto de leitores quanto de personagens, resultantes da apresentação de eventos que fugiam à ordem das coisas esperada no mundo real.

Os caminhos do fantástico sempre estiveram permeados de discussões sobre a natureza do estranho e do maravilhoso: aquele como um fato assombroso, mas que não foge às regras do mundo no qual está inserido; e este como um fato cujas regras não se aplicam à razão conhecida e exercitada no mundo real.

Camarani (2014, p. 35), assim, apresenta diferentes definições para os termos, explicando que o estranho se trata da permanência do aspecto do insólito, provocando estranhamento e assombro nos indivíduos que o confrontam, enquanto o maravilhoso abrange esse aspecto como natural ao mundo no qual ele se encerra. Desse modo, institui-se uma diferenciação entre ambos os conceitos, remontando à Todorov (1975). Nesse mesmo contexto e adentrando a discussão, fazendo referência a Todorov, explica Marçal:

A contiguidade entre esses dois gêneros é observada por Todorov, que insiste, no entanto, na sua separação, já que em cada uma dessas narrativas estão presentes concepções e resoluções diferentes dos fenômenos extraordinários que irrompem a ordem natural e familiar do mundo encenado (MARÇAL, 2009, p. 02).

Como podemos observar, na visão desse autor, trata-se de gêneros que se avizinham, pois ambos são constituídos da matéria do sobrenatural, mas encontram-se essencialmente separados, pois, enquanto um carrega a tensão da dúvida e do assombro (o estranho), o outro apresenta características do irreal não como uma fuga da realidade, mas como a própria e natural realidade do mundo no qual é descortinado (o maravilhoso).

A partir desse contexto e do desenvolvimento dos estudos sobre o fantástico (TODOROV, 1975; NODIER, 1970; PROPP, 1984; FINNÉ, 1980; TRITTER, 2001; ROAS, 2011; CESERANI, 2006), o século XX trouxe consigo indicações iniciais de um conjunto de obras reconhecidas como neofantásticas, atuais ou contemporâneas, nomenclatura que sugere uma compreensão do que é fantástico.

Ao abordar a discussão sobre o surgimento do fantástico, Nodier (1970) afirma que esse nasceu da invenção da mentira, funcionando como um subproduto dela. Por esse motivo, não pode ser dissociado do mundo real, dele dependendo para existir (ou das mentiras criadas através desse mundo). Esse fantástico está, assim, conectado à representação do real, à leitura dele, pois só afirma sua existência a partir de uma diferença ou perturbação das leis conhecidas no mundo onde foi gerado.

Sob uma perspectiva mais ampla, na década de 80 do século passado, Finné (1980) procurou indicar o valor sociológico das narrativas fantásticas, tratando da sedução do leitor pelo estranho, da fascinação causada pelo fantástico. Essa percepção ressalta que o fantástico vinha se expandindo, com o passar dos anos, acompanhado de certo vigor próprio do gênero, e alcançando um número cada vez maior de pessoas. Isso diz respeito, principalmente, à necessidade que os indivíduos têm de encontrar, no mundo que os cerca, escapes que permitam o exercício da sua imaginação, bem como a expansão das realidades por eles vivenciadas. É o desejo, a busca pelo novo.

Ora muito bem. Se os adultos devem ler contos de fadas como um ramo natural da literatura – nem brincando de ser crianças, nem fingindo que estão escolhendo para crianças, nem sendo meninos que não querem crescer –, quais são os valores e as funções dessa espécie? Esta é, penso eu, a última e mais importante pergunta. Já aponte para algumas das minhas respostas. Antes de tudo: se forem escritos como arte, o valor primordial dos contos de fadas será simplesmente aquele valor que, como literatura, eles compartilham com outras formas literárias. Mas os contos de fadas também oferecem, em grau ou modo peculiar, estas coisas: Fantasia, Recuperação, Escape, Consolo, coisas de que as crianças por via de regra precisam menos que os mais velhos (TOLKIEN, 2013, p. 44).

Percebe-se, na posição desse autor, que além de carregarem consigo aspectos literários encontrados em outras formas de escrita artística, os elementos do fantástico constituem ainda uma ponte entre o real e o imaginário, e cujas margens se confundem, de modo que basta ao leitor ou ao espectador apenas se portar diante dela, para que a mágica seja iniciada: os olhos vislumbram sua fuga e, nela, o homem encontra o desejo pelo novo, que o fará atravessar a ponte e acreditar em tudo ao seu redor nas terras fantásticas do outro lado.

Ao tratar desse poder de atração da fantasia, Kon atribui essa força à “(...) intrusão de uma experiência inadmissível num mundo comumente admitido” (KON, 2011, p. 72) e da oferta de possibilidade de um milagre.

Dialogando com esse autor e discutindo a fascinação presente nos textos de obras fantásticas, Finné (1980) então chega à conclusão de que não é o leitor o principal responsável pelos desdobramentos do texto, mas o autor, cujas estratégias narrativas e talento de artífice literário devem contribuir para a construção e imposição desse fascínio.

Foi também na década de 80 que Furtado (1980) buscou apontar, de maneira objetiva, as características do fantástico na literatura, definindo esse gênero como aquele que abriga a presença do sobrenatural dentro do familiar, instituindo questões de verossimilhança (a coerência interna e crível que une os elementos constituintes do fantástico).

Assim, fingindo clarificar todos os dados apenas com o objetivo de melhor os confundir, a narrativa fantástica serve-se de aparências de conformidade ao real e de pequenas verdades descontínuas para mais facilmente introduzir e tornar admissível a grande mentira: o caráter alegadamente sobrenatural das figuras ou ocorrências que encena (FURTADO, 1980, p. 53).

Dessa maneira, quando esse autor discute a questão da verossimilhança dentro da narrativa fantástica, ele ensina que o mundo real representado na obra literária é tão somente um mundo possível, cujo referente se encontra no universo ficcional e, por isso mesmo, verossímil, conforme reforça:

Para incrementar a sua plausibilidade, a narrativa fantástica também recorre amiúde ao que se podem denominar de referências factuais, alusões mais ou menos extensas e profundas a fatos ou fenômenos do mundo empírico, inteiramente comprováveis e relacionados com diversos ramos do conhecimento (FURTADO, 1980, p. 56).

Trata-se de recorrer aos elementos presentes no mundo primário e que, identificáveis, tornam possível a constituição da verossimilhança do universo fantástico como um todo, passando essa a abranger, inclusive, os aspectos mágicos da obra que, uma vez

associados a esses “fatos ou fenômenos do mundo empírico”, podem muito bem ser “comprovados” por extensão.

Em uma tentativa de também mapear o fantástico, Tritter (2001) e Ceserani (2006), por outro lado, destacam as transformações mais atuais que caracterizam o gênero. A primeira discute, à semelhança de Nodier (1970), que afinal não existe antinomia de fato entre o realismo e o fantástico, pois esse seria um gênero literário proveniente do real, assim como a mentira, intrínseca à vida real, também teria originado o fantástico. Além disso, Tritter (2001, p. 23) explica a instituição da fantasia como um gênero literário novo e estável por si só, independente dos demais e sustentado por suas próprias características, concedendo especial atenção à mitologia própria desse gênero, mitologia essa que denuncia as suas formas (a luta entre o bem e o mal, a presença do mágico, do novo, do insólito, as jornadas de heróis e os embates presentes nelas, etc.).

Ceserani (2006), por sua vez, fala do fantástico como uma modalidade literária, também rejeitando a ideia simplista de que se trata apenas de uma oposição ao real. Como modalidade literária, entretanto, estaria situada nos mais diversos gêneros sem, no entanto, estabelecer-se unicamente como tal, mas indo muito além. O autor explica:

O fantástico operou, como todo o verdadeiro e modo literário, uma forte reconversão do imaginário, ensinou aos escritores caminhos novos para capturar significados e explorar experiências e forneceu novas estratégias representativas. Justamente porque se trata de um modo, e não simplesmente de um gênero literário, ele se caracteriza por um leque bastante amplo de procedimentos utilizados e por um bom número de temas tratados em outros modos e gêneros da literatura (CESERANI, 2006, p. 103).

Apesar das dificuldades de se definir o fantástico, seja como um recurso literário amplamente explorado nos mais diversos gêneros, seja como um gênero em si, sabe-se que ele denomina um conjunto narrativo cada vez mais lido e publicado, especialmente devido à sua disseminação pelos meios televisivo e cinematográfico, que têm produzido cada vez mais adaptações. São exemplos de obras fantásticas adaptadas: *Beowulf* (século XI), de autor desconhecido; *Alice no País das Maravilhas* (1865), de Lewis Carroll; *O Mágico de Oz* (1900), de L. Frank Baum; *O Hobbit* (1937), de J. Tolkien; *A História sem Fim* (1979), de Michael Ende; *As Crônicas de Nárnia* (1950-1955), de C. S. Lewis; *O Senhor dos Anéis* (1954-1955), de J. Tolkien; *Harry Potter* (1997-2007), de J. K. Rowling; *Percy Jackson* (2005-2014), de Rick Riordan; *Crepúsculo* (2005) e suas continuações, de Stephenie Meyer, etc.

A princípio, o fantástico lidava especialmente com esses conflitos entre o real e o irreal, recorrendo à construção de mitos e estabelecendo, primordialmente, os aspectos do maravilhoso e do estranho. Nesse sentido, a fantasia em si parece ser fenômeno mais recente, tal qual o realismo mágico²⁶, ao expandir suas formas e seu alcance contedúístico para um formato narrativo cada vez mais complexo.

A esse respeito, Roas (2011) busca alcançar uma definição de literatura fantástica contemporânea, enfatizando a relação do fantástico com o real na obra de arte e compreendendo-o como um gênero intimamente relacionado ao maravilhoso, ao realismo mágico, ao estranho e ao grotesco, vertentes que, inevitavelmente, dialogam entre si (e não como um gênero separado desses aspectos).

Esse autor explica que, apesar da presença de aspectos realistas da verossimilhança nas obras fantásticas, o sobrenatural não é suprimido delas, “(...) encontrando refúgio na literatura, e coincidindo com uma nova sensibilidade”, trazendo consigo o sublime e o horror, o estranho e o maravilhoso, o mágico e o grotesco (ROAS, 2011, p. 12). Assim, Roas (2011, p. 39) retoma a ideia de que o fantástico nasce no conflito entre a ideia do que é real e a ideia do impossível, esse ferindo as normas de estabilidade do mundo conhecido.

Um dos aspectos mais importantes do estudo desse autor repousa nos efeitos que o fantástico imprime no receptor, emocionais e psicológicos, pois é evidente que esse gênero não produz um apelo nulo no sentido do assombro e do fascínio despertados no leitor, pelo contrário: é justamente nesse apelo, nesse encantamento, nesse escape do mundo real que reside sua mais vigorosa força de atração.

A experiência de leitura desse gênero é descrita por Tolkien (2013) como um mergulho no mundo secundário criado, de modo que o leitor sente que está em contato direto com essa nova realidade, pois a ele é conferida uma crença primária, “(...) por mais que os acontecimentos sejam maravilhosos” (TOLKIEN, 2013, p. 50). Sejam homens ou elfos, criaturas mortais ou imortais, mágicas ou não: a fantasia promove um encantamento e, por conseguinte, uma verdade. Para esse autor:

O Encantamento produz um Mundo Secundário em que podem entrar tanto o planejador quanto o espectador, para a satisfação de seus sentidos enquanto estão

²⁶ O realismo mágico constituiu um movimento literário que se iniciou no século XX e foi também conhecido como realismo fantástico ou realismo maravilhoso. É compreendido como a produção latino-americana em contraposição à literatura fantástica produzida na Europa. Apesar de deslocado da realidade das coisas, esse movimento lançava mão do elemento épico, de modo a conceder verossimilhança interna à fantasia e à fuga da realidade utilizadas nas obras pertencentes ao período. Alejo Carpentier, Isabel Allende, Gabriel García Márquez, Júlio Cortázar, Jorge Luis Borges, José Veiga e Luís Bustamante são exemplos de autores proeminentes desse período.

dentro; mas em estado puro ele é artístico por desejo e propósito. A Magia produz, ou finge produzir, uma alteração no Mundo Primário. Não importa quem se diga que a pratica, fada ou mortal, ela permanece distinta dos outros dois; não é arte, e sim técnica; seu desejo é poder neste mundo, dominação dos objetos e das vontades (TOLKIEN, 2013, p. 51).

Trata-se, portanto, de uma fuga imersiva para um mundo cujos alicerces são constituídos da mais pura matéria da fantasia, a partir do poder da palavra, palavra que constitui e delinea desejos. É nesse sentido que Roas (2011) também afirma que ocorre no fantástico uma transgressão relacionada à linguagem, isso porque ela deve expressar o inexprimível, trazendo à tona os seguintes questionamentos: como descrever aquilo que não é real? Como tecer nas linhas as imagens cujas formas não se podem encontrar no mundo real? A fantasia, portanto, é a resposta, pois o fantástico, ao transgredir os limites da linguagem, aceita e acaba por vencer esse desafio da imaginação. Como diz Tolkien (2013, p. 47), ao explicar que, por isso mesmo, a fantasia é não menos, mas muito mais subcriativa, “sua consistência interna de realidade’ será tanto mais difícil de produzir quanto mais as imagens e os rearranjos do material primário forem diferentes dos arranjos reais do Mundo Primário”.

Finalmente, o fantástico é, para Roas (2011), uma categoria estética multidisciplinar, abrigando não só a literatura, mas o cinema, a televisão, o teatro, a pintura e os videogames, por exemplo, consolidando-se no âmbito da pós-modernidade²⁷.

É a partir daí que a literatura fantástica se ergue na contemporaneidade, expandindo-se em diferentes ambientes midiáticos e perdendo todo e qualquer status de solidão literária e livresca, pois sua produção, assim como no caso de outros fenômenos literários, acaba por ser, natural e normalmente, vinculada a outras mídias.

A respeito desse fenômeno, a seção a seguir discorrerá sobre a literatura fantástica presente em adaptações, tratando dessa multidisciplinaridade do fantástico ao ser explorado em outras mídias.

3.1 A Literatura Fantástica traduzida para as telas

Pode-se afirmar que as constantes e frenéticas transformações tecnológicas têm proporcionado o desenvolvimento de novas atividades cognitivas, levando a um processo que

²⁷ A pós-modernidade, aqui, pode ser entendida à luz de Santaella (2003, p.59), que a compreende como um processo de globalização cultural inserida na “(...) nova ordem econômica e social das sociedades pós-industriais globalizadas (...)”, em um contexto de heterogeneidade pluritemporal e espacial das culturas. Trata-se de um rompimento com os antigos e conservadores paradigmas culturais e uma abertura para o desenvolvimento cada vez mais forte de relações culturais interdisciplinares e intermediárias.

tem tornado os produtos culturais cada vez mais complexos e interdisciplinares. Dessa maneira, a cultura das sociedades se renova diariamente, paralelamente aos avanços tecnológicos, dos quais ela não se encontra dissociada.

Assim, compreendemos que as adaptações cinematográficas e televisivas de obras literárias podem ser entendidas como produtos nascidos dessa complexificação cultural e tecnológica, contribuindo para uma expansão do mercado literário e para uma remodelação da indústria audiovisual.

E é nesse contexto que se pode afirmar que, nos dias de hoje, o gênero fantástico tem constituído uma aposta cada vez mais intensa da indústria televisiva:

Uma das transformações mais notáveis neste período de aclamação generalizada para certos tipos de novos conteúdos televisivos tem sido a proeminência de gêneros fantásticos. Os fenômenos de fantasia, terror e ficção científica têm desempenhado um papel cada vez mais dominante no desenvolvimento da “Quality TV” do século XXI: sucessos da rede americana, como *Lost* (ABC, 2002-2010) e *Heroes* (NBC, 2006-2010), fenômenos da TV a cabo básica, como *Battlestar Galactica* (SyFy, 2004-2009) e *The Walking Dead* (AMC, 2010-), e produções da TV a cabo premium, desde *Dead Like Me* (Showtime, 2003-2004) até *True Blood* (HBO, 2008-2014) estão entre as mais amplamente aclamadas narrativas de televisão serializada. A série de sucesso da HBO, *Game of Thrones* (2011-), não é apenas o expoente mais bem-sucedido desse desenvolvimento, mas também demonstra claramente como a adaptação feita pela televisão do conteúdo, das formas e das práticas discursivas de outras mídias resultou em seu recente aumento no capital cultural. Adapta não só uma série de romances que desenvolveram uma base de fãs pequena, mas muito dedicada, mas também um conjunto maior de práticas estéticas e discursivas que se relacionam com o quadro institucional da televisão americana premium e da “Quality TV”²⁸ (HASLLER-FOREST, 2014, on-line).

Ora, a partir do momento em que é traduzida para o cinema ou para a televisão, uma obra literária naturalmente abandona sua natureza de livro e ganha novas significações, dando origem ao filme, cujo diretor/tradutor é o principal autor. Essa tradução implica a produção de um tipo de texto que faz a releitura de outro texto, transformando-o.

Abandonando questões de fidelidade ao original como obra única, sagrada e inalterável, nos dias de hoje cada vez mais as obras adaptadas vêm sendo consideradas não

²⁸ Do original: “One of the most remarkable transformations in this period of widespread acclaim for certain kinds of new televisual content has been the prominence of fantastical genres. Long a fringe phenomenon within scripted television drama⁴, genres like fantasy, horror, and science fiction have played an increasingly dominant role in the development of 21st-century ‘Quality TV’: American network hits like *Lost* (ABC, 2002-2010) and *Heroes* (NBC, 2006-2010), basic cable phenomena like *Battlestar Galactica* (SyFy, 2004-2009) and *The Walking Dead* (AMC, 2010-), and premium cable productions from *Dead Like Me* (Showtime, 2003-2004) to *True Blood* (HBO, 2008-2014) are among the most widely acclaimed serialized television narratives⁵. HBO’s hit fantasy series *Game of Thrones* (2011-) is not only the most successful exponent of this development, but it also demonstrates clearly how television’s adaptation of the content, the forms, and the discursive practices of other media have resulted in its recent increase in cultural capital⁶. It adapts not only a series of novels that had developed a small but very devoted fan base, but also a larger set of aesthetic and discursive practices that relate back to the institutional framework of American premium cable and ‘Quality TV’”.

como produtos baseados em um original, não como refletores, mas como frutos autênticos de leituras diversas, que são então observadas como signos icônicos umas das outras. Nesse sentido, a tradução é considerada uma atividade semiótica e, portanto, dotada de maiores liberdade e criatividade.

Dessa maneira, deixando de lado posturas que se preocupam mais em formular comparações entre obras originais e suas adaptações, Lefevere e Bassnett alertam para a tomada de posturas valorativas e ensinam que:

O leitor não vai mais encontrar minuciosas comparações entre originais e traduções; porque tais comparações, além de falsamente reforçarem a ideia do texto-enquanto-unidade, tendem a ser vítimas da “teoria invisível” do tertium comparationis, implicitamente postulado para garantir julgamentos sobre o motivo de uma determinada tradução (normalmente a proposta pelo escritor do trabalho em questão) ser melhor que a outra (LEFEVERE e BASSNETT, 1990, p. 04).

Relacionados a essa discussão estão os estudos teóricos que consideram os fenômenos intersemióticos como pertencentes à área da tradução, como instituiu Jakobson ainda nos anos 50 (JAKOBSON, 1991). Mas foi Catrysse (1992) quem primeiro levou a análise das adaptações fílmicas para essa esfera, procurando desenvolver um método de estudos de textos transmutados. Por causa dessa natureza das adaptações, conclui-se que o resultado da tradução não é, naturalmente, uma cópia do original, mas um resultado mudado, transformado. Por isso o uso do termo “adaptação”, que implica mudanças.

Nesse contexto, ao discutir adaptações, Dick (1990, p. 183) explica que questões de fidelidade são impossíveis de serem alcançadas. Isso ocorre porque o próprio processo de interpretação dessas obras provoca uma transformação nelas, de modo que o texto de partida é inevitavelmente alterado, culminando no nascimento de uma nova obra.

Dialogando com essa discussão, Mcfarlane propõe que o leitor está constantemente realizando comparações entre as imagens mentais que cria sobre determinado universo literário e seus personagens com aquelas criadas pela produção da obra audiovisual. Porém, de acordo com esse autor, o leitor nem sempre encontrará seu próprio filme, já que está se deparando com a fantasia idealizada por outra pessoa (MCFARLANE, 1996, p. 07).

Essa oferta de um produto inteiramente novo a partir de uma diferente e genuína abordagem artística, seja no mesmo meio, seja em meio sígnico diferente, leva Plaza, autor que aplicou a semiótica aos estudos de tradução, a constatar que:

[...] numa tradução intersemiótica, os signos empregados têm tendência a formar novos objetos imediatos, novos sentidos e novas estruturas que, pela sua própria

característica diferencial, tendem a se desvincular do original. A eleição de um sistema de signos, portanto, induz a linguagem a tomar caminhos e encaminhamentos inerentes à sua estrutura (PLAZA, 2001, p. 30).

A tradução intersemiótica, portanto, permite a criação de novas realidades e não apenas se preocupa em representar aquelas já existentes. Dentro desse contexto, abre-se um campo generoso de possíveis realizações para os cineastas e produtores, que têm na relação entre literatura e cinema ou entre literatura e televisão um campo de várias possibilidades interpretativas.

A área de estudo de adaptações, assim, abrange formas de arte essencialmente heterogêneas e, por essa razão, incorpora aspectos básicos de outros sistemas. Ela poderá partir da tradução de uma obra literária, da interpretação de uma pintura, da releitura de uma canção ou até mesmo utilizar o enredo de um videogame como texto de partida.

Dessa forma, analisar as relações entre a literatura e suas adaptações (no caso desta pesquisa, entre a literatura e a televisão) implica a análise das relações que envolvem as diferentes linguagens que se apresentam nos diferentes meios e como elas convergem para a construção dos significados.

3.1.1 Caracterizando as adaptações fantásticas

Dando continuidade à discussão sobre adaptações e no sentido de buscar uma definição, Fechine e Figueirôa (2009) apontam traços específicos que as particularizam com relação a seu texto de partida. Para os autores, esse processo “Designa, a rigor, a passagem de um texto reconhecido por uma determinada substância da expressão, num outro caracterizado pela convergência de substâncias da expressão, diferente daquelas que deram forma ao arranjo original” (FECHINE e FIGUERÔA, 2009, p.4).

A autora Linda Hutcheon, similarmente, também trata das questões de adaptação como um processo instituidor de diferenças e que culmina na produção de um texto que, ao ser transportado para outra mídia, torna-se outro, transforma-se. Ao definir o que é adaptação, essa autora explica que:

Como um fenômeno formal, a adaptação é uma combinação da tradução e, normalmente, destilação de uma obra adaptada. Assim como não há nada parecido com uma tradução literal, não pode existir uma adaptação literal. A transposição para uma outra mídia (ou mesmo dentro de uma mesma mídia) sempre implica

mudança; sempre vai haver tanto ganhos quanto perdas²⁹ (HUTCHEON, 2003, p. 40, tradução nossa).

Adaptação, portanto, apesar de estar associada à obra de referência, é considerada uma nova obra, pois implica mudanças. Além disso, quando os leitores ou espectadores já apresentam um conhecimento prévio da obra de partida e a ela têm acesso, o ato de interpretar acaba significando, por si só, mais transformações: trata-se de uma questão do aspecto físico de recepção dessas obras, em variadas mídias, a ser tratado mais à frente.

Sabe-se que a literatura fantástica explora um gênero antigo que carrega consigo uma facilidade de se adaptar a novos conceitos literários e artísticos. Escrita principalmente no formato de ficção, nos dias de hoje torna-se bastante consumida quando assume a forma de séries de TV. Séries de aventuras e de fantasia atraem, especialmente, leitores mais jovens, mas não se restringem a eles, sendo consumidas por consideráveis parcelas de leitores adultos. Na visão de Heller (2014), sua abordagem mágica, povoada de dragões, magos, criaturas estranhas e mundos secundários constituem a fórmula que mantém fiéis leitores e espectadores do gênero, ansiosos por novas aventuras e diferentes realidades.

Hunter (2007), ao traçar um panorama da produção cinematográfica que explora a fantasia, afirma que desde o final da década de 1970, esse gênero é dominante no conjunto de superproduções hollywoodianas e aponta, como exemplos de grandes sucessos, as obras *Star Wars*³⁰ (1977-), de Lucas *et al.*, *Harry Potter* (2001-2011), de Columbus *et al.*, *As Crônicas de Nárnia* (2005-2010), de Adamson *et al.*, a trilogia de *O Senhor dos Anéis* (2001-2003), de Peter Jackson e *O Hobbit* (2012-2014) também de Jackson. Essas obras atraem enormes públicos internacionais, especialmente adolescentes e jovens adultos. Além disso, encorajam a imersão desses fãs em seus universos expandidos, apresentam avanços contínuos da concepção de efeitos visuais e são geralmente produzidos de forma a gerar sequências, *spin-offs*³¹ e outros produtos comercialmente lucrativos (HUNTER, 2007, p. 154).

O autor chama ainda atenção para o caso particular de *Star Wars* (1977) e *Contatos Imediatos do Terceiro Grau* (SPIELBERG, 1977), filmes que inspiraram e

²⁹ Do original: “As a formal phenomenon, adaptation is a combination of translation and usually distillation of the adapted work. Just as there is no such thing as a literal translation, there can be no literal adaptation. Transposition to another medium (or even within the same one) always means change: there are always going to be both gains and losses”.

³⁰ Essa é uma obra especial, pois os filmes que constituem o universo dessa saga (trata-se de uma franquia) continuam a ser produzidos (o episódio 7 da saga, *Star Wars VII: o despertar da força*, foi lançado no final de 2015 e, no ano seguinte, foi lançada *Rogue One: uma história Star Wars*). O episódio 8, *Star Wars VIII: os últimos Jedis*, está previsto para estrear no final de 2017.

³¹ Termo em Língua Inglesa utilizado para designar produções artísticas, especialmente filmes e séries, que derivam de outras previamente produzidas.

impulsionaram a continuidade de produções fantásticas, por terem sido histórias originais (HUNTER, 2007, p. 154). Entretanto, os filmes e séries de fantasia produzidos atualmente são, em sua grande maioria, resultantes de romances já publicados, filmes já existentes, quadrinhos, jogos e outros. Isso significa que já têm um público previamente estabelecido.

O processo de tradução dessas obras fantásticas para as telas, então, exige a realização de trabalhos em larga escala, produções secundárias, que vão além da adaptação do livro de partida para o cinema ou a televisão. Exemplos disso são os lançamentos de quadrinhos, jogos, CDs com trilha sonora, sequências, *spin-offs*, *remakes*³², jogos de tabuleiro, *action figures*³³, vestuário, entre outros, que não apenas ampliam o alcance dessas adaptações, como acabam por influenciar a forma das próprias obras de partida.

A partir dessa reflexão, entende-se que as adaptações de fantasia não estão, de maneira nenhuma, relacionadas a conceitos de fidelidade, de uma releitura limitada e controlada de uma obra literária original, o que seria, por si só, prática impossível. Trata-se, na verdade, de uma expansão desses originais, principalmente através de outras mídias.

Cartmell e Whelehan (1999, p. 28) explicam que não se deve haver preocupação a respeito de maior ou menor fidelidade de uma adaptação à obra de referência, pois isso implicaria a existência de um único significado para essa obra; pelo contrário, deve-se produzir e consumir adaptações tendo em vista múltiplas possibilidades de significados.

Assim, a contínua atividade de escrita desse gênero, sua adaptabilidade e seu público entusiasta atuam como fatores de consolidação de um construto narrativo da fantasia contemporânea através de inumeráveis mídias, ou seja, no meio transmidiático. Não estando restrita somente à forma literária, está apta a alcançar maiores audiências, através do cinema, dos quadrinhos ou dos videogames. Como reforça Heller:

A fantasia é o reino do insólito, do desconhecido e do estranho, embora possa ser encontrada em todas as casas com adolescentes que gostam de ler livros. A fantasia é cheia de denotações surpreendentes, mas todos nós nos familiarizamos com elas, uma vez que suas imagens visuais e produtos reais são encontrados em todo o mundo. A fantasia nos oferece lugares nunca antes visitados por nenhum homem, lugares que não podemos visitar fora da nossa mente, como o acampamento de Aslan, em Nárnia, ou o Bogo Matassalai dos Minimoys, que é supostamente encontrado pelo avô de Arthur, Archibald Suchot, na África. Mas muitos jovens de todo o mundo têm visto esses lugares e podem descrevê-los da mesma forma em diferentes idiomas, depois de ver um único filme. A fantasia nos apresenta a criaturas que nunca encontramos e que provavelmente nunca veremos em nossa vida real, exceto pelas ilustrações de livros, quadrinhos e filmes. Assim, criaturas como Thimbletack, a fada de sexo masculino que vive nas paredes do Spiderwick Estate,

³² Trata-se da realização de novas produções ou “regravações” de obras já lançadas, principalmente na área do cinema e da televisão.

³³ Bonecos de plástico confeccionados a partir de personagens de livros, filmes, séries, novelas ou videogames, e que podem mudar de posição, devido à presença de pontos de articulação em sua estrutura.

ou Feiticeira Branca, que congelou Nárnia, não são mais um mistério; elas se tornam familiares e totalmente visíveis através das artes gráficas, adaptações de mídia e filmes e cultura populares³⁴ (HELLER, 2014, p. 173, tradução nossa).

Pode-se compreender, então, que as adaptações funcionam como interpretações de um mesmo enredo, mas realizadas a partir de diferentes mídias. Entretanto, o emprego de múltiplas plataformas midiáticas para explorar um mesmo universo, utilizando em cada meio uma característica distinta ou mesmo recorrendo à construção de um novo enredo são características das narrativas transmidiáticas, a serem discutidas a seguir.

3.2 Sobre narrativas fantásticas transmidiáticas e narrativas de massa

Cada veículo de comunicação detém características muito específicas de formato, distribuição e alcance, de modo que as narrativas por eles veiculadas são produzidas tendo em vista o aproveitamento máximo de suas potencialidades naquele meio. Isso permite que a produção de adaptações atue sob diferentes enfoques daquele utilizado na obra literária original, pois cada meio de concepção e reprodução possui suas próprias singularidades de comunicação, influenciando, assim, a maneira como essas obras serão produzidas, consumidas e, talvez, reescritas.

Essas diferentes possibilidades de relações entre as adaptações e suas obras de partida, através de variadas mídias, podem ser compreendidas como novos modos de interação com os enredos, ou seja, trazem consigo transformações cognitivas e culturais. Isso fica mais evidente quando se entende que a materialidade não se refere apenas à estrutura física do meio, mas, como Felinto (2001) explica, a “interação entre corpo e máquina, entre sistemas de pensamento humanos e sistemas binários, entre o real e o virtual constitui um problema particularmente interessante para os instrumentos da teoria das materialidades” (FELINTO, 2001, p. 14-15).

³⁴ Do original: “Fantasy is the realm of the uncanny, unknown and strange, although it may be found in every house with teenagers who like to read books. Fantasy is full of surprising denotations, but we all become familiar with them since their visual images and actual related products are found all over the world. Fantasy tells us about places no man had visited, places we cannot visit outside our mind, like Aslan’s Camp in Narnia, or the Bogo Matassalai of the Minimoy which is allegedly found by Arthur’s grandfather Archibald Suchot in Africa. But many young people across the world have seen those places, and can describe them the same way in different languages, after seeing a single movie. Fantasy encounters us with creatures we had never met, and probably will never see in our real life except for book illustrations, comics, and movies. Thus, creatures like Thimbletack, the male fairy who lives in the walls of Spiderwick Estate, or Jadis the White Witch who froze Narnia are no longer a mystery; they become familiar and fully visible through graphic arts, media adaptations and popular films and culture”.

Nesse contexto, é possível afirmar que ocorre uma aproximação do universo ficcional das produções fantásticas à realidade dos fãs, como é o caso dos livros e da série televisiva *Guerra dos Tronos* (2011-), de George R. R. Martin e Benioff e Weiss, respectivamente, o que leva seus enredos a serem percebidos como amplamente verossímeis pelos seus leitores e espectadores. Esse conteúdo acaba sendo remodelado por jornalistas, fãs e empresas que produzem itens secundários, mas diretamente relacionados às obras de partida, disseminando seus conteúdos para as diversas mídias. Tal processo pode ser considerado uma “remediação” (BOLTER e GRUSIN, 2000) e, dessa forma, uma experiência transmidiática.

Sobre esse fenômeno de remediação (remodelação, transformação de uma obra de partida) Bolter e Grusin (2000, p. 54) explicam que se trata de um processo que se encontra intimamente relacionado a outros dois aspectos que permeiam os meios de comunicação: ou hipermediação, ou imediação. Na hipermediação, o meio através do qual uma determinada audiência é envolvida não é disfarçado, de modo que o público é capaz de identificá-lo. Já no caso da imediação, ocorre uma experiência de imersão, de modo que as audiências envolvidas sentem que estão vivenciando uma experiência singular, sendo incapazes de identificar o meio através do qual estão sendo mediadas. Trata-se da exclusão desse meio em benefício da mensagem que está sendo transmitida.

De acordo com esses autores, esses elementos atuam de maneira a incentivar, cognitiva e culturalmente, leitores e espectadores, a partir de uma possível alteração do modo como ocorrem as interações entre eles e determinadas tecnologias de comunicação.

Acredita-se que esses processos remontem, minimamente, à Renascença, no desenvolvimento de letras capitulares ornamentais, na inserção de gravuras nos livros, na pintura em perspectiva, bem como outras formas de expressão culturais, que podem ser compreendidas como os primeiros indícios de aplicabilidade desses três conceitos. Assim, a remediação pode ser entendida como uma etapa natural (e obrigatória) do nascimento de uma nova mídia na sociedade (BOLTER e GRUSIN, 2000, p. 148). Esses autores acrescentam ainda que:

Nenhuma mídia hoje e, certamente, nenhum evento midiático em particular, parece desempenhar o seu papel cultural de maneira isolada das outras mídias, muito menos trabalhar de forma isolada de outras forças econômicas e sociais. O que é novidade em termos de novas mídias vem das maneiras particulares através das quais elas redimensionam mídias mais velhas, bem como as maneiras como essas mídias

antigas redimensionam a si próprias com o intuito de responder aos desafios das novas mídias³⁵ (BOLTER e GRUSIN, 2000, p. 159, tradução nossa).

O conceito de hipermediação, a partir da própria compreensão etimológica, oferece a ideia da presença de um ou mais meios que, atuando em conjunto, visam à complementaridade e, conseqüentemente, à completude. No caso de *Guerra dos Tronos*, por exemplo, a projeção da série não seria a mesma sem a sua cultura de fãs e seus produtos secundários, espalhados em blogs, sites e redes sociais, e com os quais a produtora oficial da série – HBO – se comunica diretamente. Esse diálogo e o estabelecimento de uma retroalimentação a partir desse processo tornam possível a constituição do bem-sucedido fenômeno midiático de *Guerra dos Tronos*, a partir da colaboração de vários meios comunicacionais, das páginas dos livros de Martin, perpassando as diferentes ferramentas de acompanhamento utilizadas por fãs, até a reprodução pelo canal HBO, em um caminho sem sentido único.

Ainda que se falasse de apenas uma mídia, a ideia de pluralidade seria intrínseca a ela, pois a coexistência de múltiplos fatores comunicativos parece ser essencial e constante em ambientes hipermediáticos.

Se a lógica da imediação leva tanto à supressão quanto ao ato de tornar automático o ato da representação, a lógica da hipermediação reconhece múltiplos atos de representação e os torna visíveis. Enquanto o imediatismo sugere um espaço visual unificado, a hipermediação contemporânea oferece um espaço heterogêneo, no qual a representação é concebida não como uma janela para o mundo [...] A lógica da hipermediação multiplica os sinais de mediação e, dessa forma, tenta reproduzir o vasto sensorio da experiência humana³⁶ (BOLTER & GRUSIN, 2000, p. 33-34, tradução nossa).

Embora esses conceitos possam parecer opostos, é na verdade a união deles que torna possível a compreensão do que é remediação. Assim, nos termos de Bolter e Grusin, “A remediação opera em ambas as direções: usuários de mídias antigas como o filme e a televisão podem buscar adequar e redimensionar gráficos digitais, assim como os artistas que

³⁵ Do original: “No medium today, and certainly no single media event, seems to do its cultural work in isolation from other media, any more than it works in isolation from other social and economic forces. What is new about new media comes from the particular ways in which they refashion older media and the ways in which older media refashion themselves to answer the challenges of new media”.

³⁶ Do original: “If the logic of immediacy leads one either to erase or to render automatic the act of representation, the logic of hypermediacy acknowledges multiple acts of representation and makes them visible. Where immediacy suggests a unified visual space, contemporary hypermediacy offers a heterogeneous space, in which representation is conceived of not as a window on to the world, [...]The logic of hypermediacy multiplies the signs of mediation and in this way tries to reproduce the rich sensorium of human experience”.

trabalham com gráficos digitais podem redimensionar o cinema e a TV³⁷” (BOLTER e GRUSIN, 2000, p. 48, tradução nossa).

O aspecto convergente das mídias atuais conduz, dessa forma, à possibilidade da digitalização e disseminação veloz das informações e das obras produzidas em seus meios, levando a processos produtivos que se retroalimentam, provocando a remodelação de obras literárias, fílmicas e televisivas.

De acordo com Jenkins (2009), a nova estratégia mercadológica das grandes empresas que atuam no ramo do entretenimento diz respeito a um projeto de narrativas estendidas: trata-se de um acréscimo de camadas complementares através de vários suportes, denominado pelo autor de *transmedia storytelling*³⁸ (JENKINS, 2009, p. 135).

O fenômeno conhecido como *transmedia storytelling*, narrativa transmidiática ou narrativa transmídia, está relacionado à dispersão, em múltiplas plataformas, de conteúdo ligado a uma franquia. Assim, uma história que é introduzida, por exemplo, em um filme, pode ser continuada em – e não apenas adaptada para – televisão, livros, quadrinhos e videogames (JENKINS, 2009, p. 138). Como reforça Jenkins:

Na maioria das vezes, as histórias transmídia não são baseadas em personagens individuais ou roteiros específicos, mas mundos ficcionais bastante complexos que podem sustentar múltiplos personagens inter-relacionados e suas histórias. Esse processo de construção de mundos incentiva um impulso enciclopédico em ambos os leitores e escritores. Somos atraídos para dominar o que pode ser conhecido sobre um mundo que sempre se expande para além do nosso alcance. Esse é um prazer muito diferente do que nós associamos aos limites encontrados em narrativas mais classicamente construídas, depois das quais esperamos sair do cinema sabendo tudo o que é necessário para dar sentido a uma história em particular³⁹ (JENKINS, 2007, p. 01, tradução nossa).

Nota-se que a imersão em um universo ficcional é geralmente de crucial importância para as narrativas transmídia, bem como o fato de os fãs poderem, além de mergulharem neste outro universo, extraírem dele objetos e usarem-nos no seu próprio

³⁷ Do original: “Remediation operates in both directions: users of older media such as film and television can seek to appropriate and refashion digital graphics, just as digital graphics artists can refashion film and television”.

³⁸ Trata-se de um processo de fragmentação da informação, tendo em vista a sua proliferação em diferentes plataformas midiáticas, de maneira mais rápida e eficaz.

³⁹ Do original: “Most often, transmedia stories are based not on individual characters or specific plots, but rather complex fictional worlds which can sustain multiple interrelated characters and their stories. This process of world-building encourages an encyclopedic impulse in both readers and writers. We are drawn to master what can be known about a world which always expands beyond our grasp. This is a very different pleasure than we associate with the closure found in most classically constructed narratives, where we expect to leave the theatre knowing everything that is required to make sense of a particular Story”.

mundo. É o caso dos exemplos de consumo de Harry Potter, como o comércio de chapéus e varinhas de bruxo, apresentados em Araújo e Rosas (2012, p. 06).

A relação do espectador com o universo ficcional, porém, não é a única razão para o investimento nesse tipo de narrativa. Mittel (2009), ao tratar do assunto, argumenta que, enquanto alguns produtos transmídia funcionam verticalmente, possibilitando que o espectador se aprofunde no mundo ficcional, conhecendo mais sobre ele, imergindo mais profundamente ou usando seus objetos no cotidiano, outros funcionam horizontalmente, permitindo que o fã espalhe informações sobre o produto de que gosta nas redes sociais, que podem ser acompanhados mesmo por quem não tem familiaridade com o produto de referência, por exemplo. É importante observar que um mesmo filme ou série pode envolver os dois tipos de transmídia.

Utilizando o caso de *Guerra dos Tronos* como ilustração desse fenômeno, Araújo e Rosas (2012, p. 09), discutindo a campanha de divulgação da série produzida pela HBO, afirmam que a idealizadora da campanha transmídia para impulsionar o consumo da série, a empresa Campfire, inicialmente havia pensado em explorar as famílias nobres de Westeros e sua disputa pelo Trono de Ferro e título de monarca dos sete reinos unificados do continente, mas por fim decidiu criar uma experiência imersiva no universo ficcional. A respeito desse fenômeno de imersão, Rose (2012, p. 22) explica que se trata de uma experiência voltada para a exploração dos cinco sentidos, levando a uma entrada mais efetiva nos universos ficcionais a serem desbravados.

Assim, foram distribuídos produtos de várias naturezas entre jornalistas e escritores independentes, de modo a dar impulso à aceitação da série televisiva, traçando caminhos que iam desde os correios (como a distribuição de fragrâncias que teriam sido produzidas em Westeros) até o bombardeio de sites e redes sociais (lançamentos de enigmas, desafios, jogos e ambientes interativos), ampliando as possibilidades de experiências de leitores e espectadores para além das páginas e das telas (ARAÚJO e ROSAS, 2012, p. 09-10). Essa estratégia contribuiu para o superdimensionamento da realidade ficcional criada pelas obras.

Nesse contexto, tendo em vista que o objetivo deste trabalho reside na análise de como os conflitos políticos que povoam as obras aqui estudadas, livro e série, funcionam como uma estratégia fundamental para a construção do universo ficcional de *Guerra dos Tronos*, é possível relacionar esse fenômeno de narrativa transmídia à própria estrutura do caráter político utilizado como temática da obra. Trata-se da exploração do conflito que tem por objetivo a ocupação do Trono de Ferro por um governante supremo, diante do qual todos

os sete reinos de Westeros devem se curvar, em um ambiente de natureza medieval que remete à própria história da humanidade, conhecida por leitores e espectadores. Esse resgate da história real dos indivíduos, a partir da inserção, em um contexto de fantasia épica frequentado por lobos gigantes, criaturas que retornam do mundo dos mortos e dragões, de elementos que lhes são familiares, conduz o leitor através de um processo de imersão e crença na série e nos livros. É o estabelecimento de um profundo diálogo (que repousa na instituição da verossimilhança) entre os conflitos conhecidos no mundo real e aqueles apresentados através da realidade de um mundo secundário.

Essas práticas de hiperdimensionamento do universo ficcional das obras, explicadas pela teoria do fenômeno das narrativas transmidiáticas, levam a discussões que residem na esfera das narrativas que são consumidas por grandes públicos, as chamadas narrativas de massa, que serão discutidas a seguir.

Os conceitos de remediação e transmídia podem remeter à produção e ao consumo da chamada “cultura de massa”⁴⁰, sendo possível ainda utilizar o cinema e a televisão como pontos de partida para a construção de projetos fragmentados em diversas mídias. São bastante comentadas as publicações de livros que, ao ingressarem no mercado livreiro das últimas décadas, demonstraram ser altamente vendáveis: são os famosos e rentáveis títulos conhecidos como *best sellers*.

Dering (2013), ao discutir literatura de massa e crítica literária, explica que existe um conceito já cristalizado a respeito do passado, presente e futuro dessas obras, ligado a uma tradição de literatura de mercado e conectada também a questões de avanços tecnológicos. Tal entendimento, generalizado e passível de questionamentos, acaba sendo inviável para o estudo literário, já que esse deve englobar não somente o cânone, mas também a literatura canonizada e não canonizada.

Portanto, aplicando-se essa ideia ao objeto de estudo a ser aqui analisado, essa instituição de julgamentos de valor que conferem ao cânone literário seu aspecto clássico e inquestionável excluiria, de imediato, pesquisas como esta, que se preocupam em analisar obras com grandes números de vendas e comumente voltadas para jovens leitores.

⁴⁰ No contexto explorado neste trabalho, o termo “cultura de massa” remete ao consumo em série realizado por fãs e consumidores, de um modo geral, de produtos cuja significância cultural perpassa várias mídias. No caso de *Guerra dos Tronos*, esse fenômeno ocorre com o intenso consumo não só dos livros, mas da série, bem como dos subprodutos relacionados a ambos. Além disso, o consumo dos livros influencia os índices de audiência da série, e o consumo da série leva os espectadores a comprarem os livros; livros e séries, por sua vez, influenciam o consumo de jogos, bonecos, artigos decorativos, vestuário, tudo que esteja relacionado aos mundos criados por Martin e pela HBO, de modo que esse fenômeno segue sendo continuamente alimentado pelo desejo do público consumidor de ter acesso a todos os produtos relacionados ao universo ficcional do qual ele é fã.

Para Figueiredo (2004), os limites que concentram hierarquias, redimensionando, assim, as fronteiras culturais dos universos literário, cinematográfico, televisivo, etc., são rompidos na ação de lançar mão de recursos que privilegiam o aspecto do entretenimento. Trata-se de uma quebra das fronteiras que existem entre diferentes linguagens e áreas de produção cultural.

Assim, deve-se compreender que a formulação de juízo de valor que ocorre na literatura, bem como em outras formas de expressão artística, é historicamente variável. Essas formulações inevitavelmente mantêm relações com as ideologias sociais, não sendo, portanto, imutáveis, já que acabam por refletir a necessidade de uma determinada época. Ou seja, “toda arte é condicionada pelo seu tempo e representa a humanidade em consonância com as idéias e aspirações, as necessidades e as esperanças de uma situação histórica particular” (FISCHER, 1977, p. 17). Por isso, entendemos que os exercícios valorativos que são atribuídos à literatura e às demais artes não podem ser considerados como fixos e rígidos, pois para que seja possível o alcance de certa identificação desses valores, faz-se necessário construí-los a cada novo momento histórico e social.

Portanto, conclui-se que não é apenas o modo como a linguagem foi trabalhada em determinada obra que irá ditar se ela é literária ou não, mas principalmente a função que ela exercerá sobre nichos sociais, bem como com que força ela atuará sobre os sujeitos-leitores. Esses, por sua vez, ao se relacionarem com a obra literária, é quem poderão ser os responsáveis pela perpetuação dela.

Era nesse contexto que obras como *Crepúsculo* (2006-2008), *Harry Potter* (1997-2007) e *Guerra dos Tronos* (1994-) seriam imediatamente questionadas quanto ao seu valor literário, por não serem obras caracteristicamente devotadas ao trabalho artístico da linguagem, mas a construir mundos e enredos fantásticos que, por mais complexos que sejam, não são erigidos nos moldes literários concebidos como canônicos. Compagnon (2001, p. 46) ensina que, de um modo geral, é possível que se conceba a literatura como tudo aquilo que, impresso ou manuscrito, ocupe as prateleiras de bibliotecas e livrarias. Entretanto, não se pode tentar compreender a literatura com base em conceitos generalizantes, de modo que existem os processos de leituras que permitem a realização do exercício crítico e da análise elaborada dessas e das demais obras veiculadas à massa, muito necessários depois do advento da indústria literária e cultural.

Por outro lado, não se pode simplesmente afirmar que, por se inserir na vasta indústria cultural ou mesmo ser caracterizada como vendável, certa obra perca seu valor. Todas as obras estão mais ou menos vinculadas ao mercado industrial, sem dúvida, e por isso

mesmo acabam ligadas às ideias de massificação e consumo fácil (KOTHE, 1994, p.17), o que levaria ao estabelecimento de uma literatura de mercado.

Nesse sentido, faz-se necessária uma reflexão: se a característica de *best seller* faz com que uma obra seja literária ou simplesmente mercadoria de compra e venda, como saber se essa cultura de consumo pode de fato ser considerada cultura literária popular e não somente uma produção da indústria cultural de larga escala?

Não podemos, entretanto, concordar que a literatura de massa é inferior, generalizando tudo aquilo que é produzido nessa perspectiva. Isso seria desconsiderar outras formas de expressão cultural e ignorar que a massa também atua na produção de realidades culturais, pois, “Cada cultura é o resultado de uma história particular, isso inclui também suas relações com outras culturas, as quais podem ter características bem diferentes” (SANTOS, 2003, p. 12).

Canclini (2010), ao entrar na discussão sobre leitura e consumo, explica que esse não apresenta restrição ao mero ato da compra, pois se encontra presente em diferentes momentos e espaços nos quais acontece uma constante e rápida difusão de produtos e demonstrações culturais que elevam as expectativas e a movimentação dos consumidores. A cultura do consumo começa no momento em que o indivíduo deseja adquirir para si determinado objeto, sendo influenciado de diversas maneiras para concretizar essa aquisição, de modo que é levado a acreditar que ela lhe trará benefícios. O consumo de uma série como *Guerra dos Tronos*, por exemplo, pode ir desde o acompanhamento de sua transmissão até a leitura de textos e críticas a respeito dela, envolvendo ainda a participação em diversas comunicações, eventos e propostas relacionadas a ela, bem como a compra de produtos resultantes de seu consumo.

Observa-se, assim, que o consumo é uma prática social que representa os hábitos socioculturais da sociedade. De acordo com Oliveira (2011, p.03) “as práticas de consumo de uma determinada cultura carregam em si seus anseios, seus valores e sua forma de pensar e ver o mundo”. Trata-se da identificação das características que compõem um indivíduo a partir daquilo que ele consome, a partir das suas crenças.

Tal processo pode então ser associado à ideia de liquidez proposta por Bauman, que assim descreve a sociedade moderna líquida: “As condições sob as quais agem seus membros mudam num tempo mais curto do que aquele necessário para a consolidação, em hábitos e rotinas, das formas de agir” (BAUMAN, 2007, p. 6), de modo que os indivíduos e seus desejos estão em constante transformação, impedindo a consolidação de regras imutáveis relacionadas à natureza de seu comportamento. Para acompanhar essas mudanças, as

linguagens midiáticas devem, igualmente, modificar-se, adequando-se às expectativas daqueles que as consomem.

Dessa forma, e como proposto anteriormente, ao apostar na produção de uma adaptação a partir do viés transmidiático, como uma estratégia de *marketing* e de estabelecimento dos elementos que conferem à obra as características da *Quality TV*, os realizadores de *Guerra dos Tronos*, por exemplo, levam os espectadores da série a se identificarem com sua narrativa e seus personagens, encontrando nela uma realidade com a qual já estão familiarizados, por serem capazes de encontrá-la no mundo empírico.

Esse contexto revela, portanto, o desenvolvimento de conteúdos que se conectam entre si em meio a um cruzamento de mídias alternativas e, principalmente, de massa, consolidando-se como um mecanismo que possibilita entrever a atuação conjunta de mídias e culturas diversas. Jenkins (2009), que estuda a movimentação de conteúdos por meio de uma convergência entre mídias através de diferentes sistemas, a explica ainda como sendo um:

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

O conceito em questão procura delinear um novo modo de se visualizar o relacionamento entre a sociedade e as mídias que a compõem, bem como acompanhar as constantes evoluções e transformações tecnológicas, de formas de consumo, de produções culturais e sociais, notadamente no cenário contemporâneo.

As produções culturais têm sido cada vez mais disseminadas “à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos” (JENKINS, 2009, p. 30). Dessa forma, convivem diferentes experiências e vontades, fazendo com que as narrativas sejam difundidas através do maior número de meios de comunicação possíveis, seguidos por seus consumidores, nos seus próprios ritmos e desejos. Jenkins ainda destaca que

Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica (JENKINS, 2009, p.49).

E ainda nessa linha de pensamento, Rocha destaca o papel da globalização na difusão de um imaginário relacionado a uma mundialização cultural. Para o autor:

Na cultura contemporânea, cada singularidade cultural deve se encaixar no curso daquilo que chamamos globalização que elabora um imaginário amplamente difundido em um processo constante de mundialização da cultura. É, sobretudo, através do sistema de consumo e da narrativa midiática que se dá o compartilhamento de valores que caracteriza o processo de mundialização ou planetarização da cultura (ROCHA, 2008, p. 01).

Pode-se concluir que o imaginário apresenta, à sua disposição, múltiplas possibilidades de produção de significados que vêm influenciar, diretamente, na recepção do público, o que implica influência também sobre as relações sociais, políticas e culturais. Torna-se, assim, possível lançar justificativas que apreendam o sucesso de muitas manifestações culturais, através de produtos reconhecidos como *best sellers*, e como êxitos de bilheteria e audiência, como *Harry Potter*, *O Senhor dos Anéis*, *O Hobbit* e, mais recentemente, *Guerra dos Tronos*, por exemplo.

A sociedade de consumo contemporânea ampliou o fenômeno de tradução de muitos livros para filmes, séries, jogos e outras manifestações culturais. Assim, especialmente o cinema e a televisão têm explorado as novas ofertas tecnológicas da área de convergência das mídias e da cultura de consumo. Esse fato demonstra que, na relação entre leitores, espectadores e as obras consumidas, repousam múltiplas opções de conhecimento, entretenimento e consumo proporcionados pelos atuais formatos narrativos.

Assim, no próximo capítulo, analisaremos como se constitui o formato narrativo de *Guerra dos Tronos*, observando como os universos ficcionais das obras escrita e audiovisual são erigidos a partir dos conceitos de poder das personagens principais deles e dos conflitos neles originados, cujos discursos e ações são fundamentais para o estabelecimento da verossimilhança nos enredos.

4. A NARRATIVA DE *GUERRA DOS TRONOS*: O UNIVERSO FICCIONAL POLÍTICO DAS PERSONAGENS DE MARTIN E DA HBO

Mindinho: _ Famílias importantes muitas vezes esquecem uma verdade simples, eu acho.

Cersei: _ E que verdade é essa?

Mindinho: _ Conhecimento é poder.

Cersei: _ (Para os soldados que a obedecem sem hesitar) Segurem-no. Cortem a garganta dele. Parem. Oh, esperem (rindo). Eu mudei de ideia, deixem-no ir. Retrocedam três passos. Virem-se. Fechem seus olhos. (Olhando Mindinho nos olhos) Poder é poder⁴¹.

(Episódio 1 da segunda temporada de *Guerra dos Tronos*, *The North Remembers*, escrito por David Benioff e D.B. Weiss. Dirigido por Alan Taylor, 2012).

Para se compreender a importância da luta pelo poder em *Guerra dos Tronos*, um rápido passeio pelas linhas gerais do enredo que compõe a obra já seria suficiente para identificar a presença de uma natureza político-ideológica na narrativa: trata-se, em termos gerais, da disputa pelo Trono de Ferro (figura 1), o símbolo máximo de poder do supremo governante de Westeros, na figura de “(...) um assento asperamente esculpido a partir de espadas retorcidas e afiadas, que se prova, tanto figurativa quanto literalmente, perigoso para sentar-se sobre”⁴² (DYSON, 2015, p. 05, tradução nossa).

Figura 1 – O Trono de Ferro



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 5)

⁴¹ Do diálogo original: “ _ Prominent families often forget a simple truth, I found.

_ And which truth is that?

_ Knowledge is power.

_ Seize him. Cut his throat. Stop. Oh, wait (laughing). I've changed my mind, let him go. Step back three paces. Turn around. Close your eyes. Power is power.”

⁴² Do original: “(...) a seat roughly fashioned from razor-sharp swords that proves both figuratively and literally dangerous to sit upon”.

Assim, o objetivo-fim que se pretende alcançar, nesta dissertação e, especialmente, a partir de agora, é analisar como o mundo ficcional de *Guerra dos Tronos*, no livro um e na primeira temporada da série da HBO, é erigido por sobre esses conflitos pelo poder, a partir das ações engendradas por seus personagens-chave e seu caráter, tendo em vista a constituição da verossimilhança desse universo que, concorda-se neste trabalho, é responsável pelo intenso sucesso dessas obras. Para facilitar a compreensão da discussão, o termo “Guerra dos Tronos” fará referência tanto ao livro quanto à obra televisiva e, quando for necessário fazer a diferenciação entre ambas, a especificação ocorrerá de maneira explícita no texto.

Em linhas gerais, o jogo dos tronos consiste em muita intriga e estratégias de tomada de poder, ornamentadas por cenas de sexo, violência e tensões sobrenaturais. Cersei, personagem da família Lannister, deixa isso claro ao afirmar, em um confronto com Eddard, da família Stark, que “Quando se joga o jogo de tronos, ganha-se ou morre. Não existe meio-termo”⁴³ (MARTIN, 2010, p. 346). E são esses elementos de crueza humana que, destoando do formato tradicional das narrativas fantásticas, compõem o universo ficcional aqui abordado e assim descrito por Dyson:

Guerra dos Tronos é um fenômeno de narração brutal de espadas e feitiços, traduzido de romances gigantescos e fluidos para a entrega de um mundo alternativo da era medieval em uma tela de alta definição. A sujeira, o sangue, o sexo e o horror da vida medieval estão em plena exibição, à medida que um épico intrincado e multigeracional se desenrola diante de um cenário de sonhos portentosos e ameaças sobrenaturais. Os personagens mais nobres de Guerra dos Tronos morrem de repente, horripilantemente e em fracasso. Pessoas desprezíveis chegam ao poder. O jogo de elite é implacável, as pessoas comuns reduzidas a tentar sobreviver ou ficar fora do caminho, enquanto dinastias invejosas lutam sutilmente até a morte⁴⁴ (DYSON, 2015, p. 09, tradução nossa).

O fio condutor da narrativa de *Guerra dos Tronos* é, portanto, a luta pelo poder, à medida que as casas nobres de Westeros (e a exilada Daenerys, da casa Targaryen, aspirante

⁴³O que, segundo Drezner (2011, on-line), faz com que, nesse tipo de cenário de disputas violentas, o conceito de “realpolitik” deva ser, talvez, o mais aproximado para explicar o universo da obra, ainda que com falhas, pois a política não se trata apenas da luta pelo poder, mas carrega, também, implicações sociais e econômicas. Assim, esse termo, oriundo do alemão, conceitua a política ou a diplomacia como um conjunto de tomadas práticas de decisões, em detrimento de noções morais ou ideológicas.

⁴⁴ Do original: “Game of Thrones is a brutal swords-and-sorcery storytelling phenomenon translated from mammoth, flowing novels to a high definition screen rendition of a medieval-era alternate world. The grime, blood, sex, and horror of medieval life is on full display, as an intricate, multigenerational epic unfolds against a backdrop of portentous dreams and looming supernatural threats. The noblest characters in Game of Thrones die suddenly, horribly, and in failure. Despicable persons rise to power. The elite game is ruthless, the ordinary people reduced to trying to survive or stay out of the way, as jealous dynasties fight dirtily to the death”.

ao trono e habitante das terras para além do Mar Estreito) iniciam um confronto para decidir quem governará os sete reinos, cuja capital é Porto Real⁴⁵.

Corroborando com essa ideia, Oliveira afirma o seguinte:

O cerne principal da narrativa, ao contrário de muitas produções de fantasia, não são os dragões de Daenerys, os lobos gigantes dos Starks e a magia dos White Walkers. O que move seus personagens é o jogo de poder em que eles se envolvem e as relações geradas ao longo das temporadas (OLIVEIRA, 2015, p. 17).

Quando se inicia (e por quase todo o seu desenvolvimento, no livro um da série), a narrativa nos apresenta a família nortista Stark (e suas desventuras), que recebe a visita da família real, representada pelo rei Robert Baratheon e pela rainha Cersei Lannister. Lorde Eddard Stark é então convidado para se tornar a Mão do Rei, o conselheiro oficial do reino, uma espécie de primeiro-ministro dos dias atuais, para auxiliar o rei (e melhor amigo) na administração dos Sete Reinos.

O contexto do pedido confere o desdobramento de uma tensão inicial à obra, pois, ao reconhecer sua inépcia como governante e sua incapacidade para lidar com as intrigas e murmúrios de seus inimigos em potencial, o rei convoca seu melhor amigo, cuja integridade e honestidade são caracteres abertamente atribuídos ao patriarca da família Stark. E é justamente a partir da inserção do caráter justo de Eddard (Ned) nesse cenário de governo enfraquecido e instável que começam a se desenrolar as tensões pelo poder no universo ficcional da obra, embora se descubra, na continuidade da narrativa, que as conspirações pelo Trono de Ferro haviam começado muito antes disso.

De acordo com Sanchez (2013), no que concerne a essas tensões de caráter político, os livros de Martin reúnem uma série de atrativos para pesquisadores de Relações Internacionais⁴⁶, pois suas narrativas abordam conceitos e teorias (como o realismo e o idealismo), além de temáticas como o sucesso (ou a ausência dele) de governos absolutistas e autocratas. Além disso, apresenta a atuação de mulheres no universo da política, em diferentes exemplos de sociedades. Para esse autor, uma das principais características de *Guerra dos Tronos*, seja na obra escrita ou na obra televisiva, está nas estratégias políticas baseadas no

⁴⁵ Mais adiante, neste capítulo, as personagens aqui abordadas serão apresentadas e sua personalidade será delineada, bem como de que maneira se encaixam no enredo geral da obra.

⁴⁶ W. Alejandro Sanchez é um renomado analista de segurança internacional que pesquisa geopolítica e questões de segurança militar e cibernética no Ocidente. Segundo esse autor, em seu artigo “Game of Thrones and State Behavior”, tornou-se cada vez mais popular, para a área de Relações Internacionais e para estudiosos de segurança, nos últimos anos, realizar análises sérias de programas de TV e filmes ficcionais. No caso da obra de Martin, a popularidade dos livros e do programa de TV a levou a ser discutida em artigos de bem-sucedidos veículos de comunicação sobre política: *Foreign Affairs* e *Foreign Policy*, por exemplo.

exercício da diplomacia, especialmente no que concerne ao estabelecimento de alianças para a conquista do poder. Neste trabalho, apesar de não se pretender analisar o caráter diplomático das relações entre as personagens como um dos elementos principais da obra, concordamos com a análise do estudioso de que a parte majoritária do universo ficcional criado primeiro por Martin, e então pela HBO, está fundamentada em relações de poder, com vários paralelos que podem ser traçados para eventos pertencentes ao mundo real. Cada uma de suas personagens principais atua na disputa pelo poder com o intuito de sobrepor sua ideologia de governo, administração e sociedade àquelas de seus competidores, de modo que se trata muito mais de uma corrida pela conquista do Trono de Ferro, assentado no topo do poder que governa Westeros, do que das alianças ou acordos que são feitos para auxiliar cada aspirante ao trono nessa conquista.

A respeito dessas relações, Sanchez explica:

As Crônicas de Gelo e Fogo e sua adaptação de TV, Guerra dos Tronos, está repleta de situações e personagens memoráveis que a tornam uma obra-prima literária, devido a um complexo e completo mundo fictício desenvolvido a partir da mente de George R. R. Martin. Para os eruditos e entusiastas de Relações Internacionais, ela fornece uma abundância de material que pode ser comparado com eventos e incidentes históricos do mundo real, incluindo, como brevemente abordado neste artigo, o complexo sistema de alianças, servido por interesses nacionais e decisões de líderes autocráticos. Ao longo do século passado, o mundo assistiu a duas guerras mundiais, uma guerra fria e uma atual ordem internacional multipolar em transformação, que nos fornecem muitos exemplos de alianças mutáveis e uma infinidade de análises acadêmicas que explicam as razões por trás delas. Enquanto isso, assim como no mundo real, os reis, rainhas e senhores do mundo fictício de Westeros e além, estão em um sistema em constante mudança de alianças e pactos de defesa para proteger seus interesses nacionais e pessoais (muitas vezes diferentes).⁴⁷ (SANCHEZ, 2013, on-line, tradução nossa).

Ainda que discordemos que a obra de Martin possa ser considerada uma “obra-prima literária”, há que se reconhecer a sua importância para o atual cenário da Literatura Fantástica, reacendendo a chama que outrora iluminou com mais força as narrativas de precursores como Tolkien e Lewis. Nos dias de hoje, mais de sessenta anos após a publicação do primeiro volume de *O Senhor dos Anéis*, nos anos 1950, e mais de uma década após a

⁴⁷ Do original: “A Song of Ice and Fire and its TV adaptation, Game of Thrones, is replete with memorable situations and characters that make it a literary masterpiece, due to a complex and complete fictional world spawned from the mind of George R.R. Martin. For IR scholars and enthusiasts, A Song of Ice and Fire provides plenty of material that can be compared to real world historical events and incidents, including, as we have briefly touched upon in this commentary, the complex system of alliances, served by national interests and decisions by autocratic leaders. Over the past century, the world has witnessed two World Wars, one Cold War, and a currently changing multipolar international order, which provide us with plenty of examples of shifting alliances and a plethora of scholarly analyses that explain the reasons behind them. Meanwhile, just like in the real world, the kings, queens and lords of the fictional world of Westeros and beyond are in an ever-changing system of alliances and defense pacts to protect their national and personal (often differing) interests”.

estreia de sua adaptação nos cinemas, no início dos anos 2000, a obra de Martin concedeu um novo fôlego ao gênero fantástico, e sua tradução para a televisão, pela HBO, no formato *Quality TV*, em plena concorrência com a obra escrita, que ainda não foi inteiramente publicada, transformou as possibilidades narrativas e de serialização do universo transmidiático. E a luta pelo poder, nesse contexto, é o mais primoroso realce da obra.

Rosenberg (2011b, on-line) explica que, além de dragões ou lobos gigantes, o ambiente de *Guerra dos Tronos* é um lugar familiar, repleto de desafios das relações internacionais muito semelhantes àqueles vivenciados por presidentes americanos ou reis feudais na história mundial. Para essa autora, os romances de Martin possuem uma filosofia política muito sofisticada e complexa, que todo tempo questiona a eficácia da moral nesse universo, e podem ser encontrados excelentes exemplos sobre a formação de estados, questões de fronteiras, diplomacia, comércio e atuação bancária, conflitos tecnológicos, fanatismo religioso e contratação de mercenários, todos elementos que evocam as relações internacionais no mundo real.

Ainda de acordo com Rosenberg (2011a, on-line), a ficção de fantasia permite vivenciar, ainda que brevemente, milagres e maravilhas. Contudo, o milagre é sempre o mesmo: a magia amplifica o bem e o mal igualmente, evidenciando e multiplicando os conflitos, mas certificando-se de que as coisas acabem bem no final. Trata-se de um desejo íntimo de que o que é certo sempre triunfará, e é por isso mesmo que a fantasia às vezes se relaciona com os conceitos de arte pura, uma sensação de que há algo estranho sobre uma forma que oferece metáforas para preocupações reais e uma garantia irreal de que tudo funcionará bem. E é justamente dessa descrição que *Guerra dos Tronos* acaba por se dissociar, não apenas pelo terreno das atuações hábeis e convincentes, ou do visual exuberante e do enredo excitante (elementos que podem ser facilmente encontrados em narrativas fantásticas tradicionais), mas porque sua composição permite a leitores, espectadores e críticos compreenderem que a fantasia não está mais no domicílio de *O Senhor dos Anéis* ou *Harry Potter*: trata-se de “[...] um drama político e familiar implacável onde o fantástico, que aparece apenas fugazmente em episódios iniciais, pode ser uma ameaça como uma promessa” (ROSENBERG, 2011a, on-line). Ainda para essa autora:

O show trata a magia como se fosse prosaica. Os dragões são espécies extintas, vítimas de guerra e práticas de reprodução precárias. Outra ameaça antiga para o homem pode estar à espreita - ou pode ser apenas o produto de mentes tornadas amargas devido ao serviço em fronteiras remotas, longe da civilização. Não há revelações maravilhosas para o público ou para nenhum dos personagens principais, nenhum mundo que só nós - e eles - possam acessar. Em vez disso, há a brutalidade

gritante da vida quase medieval. E é brutal. Há duas decapitações nos primeiros 15 minutos do show. Os homens sufocam até a morte em seu próprio sangue quando são feridos em torneios e matam seus cavalos depois de justas malsucedidas. Quando uma jovem princesa faz sexo pela primeira vez com o marido que lembra Ghengis Khan, a câmera a assiste chorar à medida que ele a despe, enquanto ela afasta as mãos dele de seu corpo e tenta segurar suas roupas. [...] as emoções não são menos complicadas, e o desconforto físico e emocional que atravessa o rosto dela não é menos real⁴⁸ (ROSENBERG, 2011a, on-line, tradução nossa).

Podemos dizer que a brutalidade de *Guerra dos Tronos* não é apenas transformadora das vidas daqueles que vivem em seu universo, mas é também reveladora para os olhares que acompanham o desenrolar da trama e que, inevitavelmente, confrontarão a sua própria natureza nas páginas ou na tela. E essa natureza humana não é uma, mas dobrável e corruptível, estando sujeita às pressões terrenas do mundo que a cerca. É o que reforça Serwer:

As Crônicas de Gelo e Fogo são menos uma acusação de um grupo inteiro de pessoas ou modo de pensar do que do sistema social brutal e caprichoso em que os personagens se encontram. Tanto *The Wire* quanto *Guerra dos Tronos* são menos sobre o bem e o mal individual do que sobre a forma como as pessoas mais bem intencionadas podem ser esmagadas por obrigações morais conflitantes e impulsos sociais concorrentes - enquanto aqueles de fibra moral questionável podem encontrar poder e legitimidade explorando inteligentemente as regras da sociedade. Lentamente, aprendemos a odiar o jogo em vez dos jogadores⁴⁹ (SERWER, 2011, on-line, tradução nossa).

No jogo dos tronos, é preciso não apenas sobreviver, mas governar ou, pelo menos, ter o poder de decidir sobre o futuro e a governança da própria casa. E são esses os desejos fundamentais que perpassam o grande esquema narrativo do livro um e da temporada um aqui discutidos. A crueza das descrições e a maneira brutal como é constituído o universo de *Guerra dos Tronos* dão ênfase ao sentimento corrente de “realismo” da obra, constantemente invocado por essa luta pelo poder, pelas situações de intrigas e diferentes

⁴⁸ Do original: “The show treats magic as if it's prosaic. Dragons are an extinct species, victims of war and poor breeding practices. Another ancient threat to man may be rising—or may be the product of minds turned sour by service on remote national borders, far from civilization. There are no marvelous revelations to the audience or to any of the main characters, no world that only we—and they—can access. Instead, there's the grinding brutality of quasi-medieval life. And it is brutal. There are two beheadings in the show's first 15 minutes. Men choke to death on their own blood when they're wounded in tournaments, and kill their horses after unsuccessful jousts. When a young princess has sex with her Ghengis Khan-like husband for the first time, the camera watches her weep as he undresses her, prying her hands away from her body as she tries to hold up her clothes. [...] the emotions are no less complicated, and the physical and emotional discomfort that play across her face are no less real”.

⁴⁹ Do original: “A Song of Ice and Fire is less an indictment of an entire group of people or way of thinking than of the brutal and capricious social system in which the characters find themselves. Both *The Wire* and *Game of Thrones* are less about individual good and evil than the way in which the most well-intentioned people can be crushed by conflicting moral obligations and competing social impulses -- while those of questionable moral fiber can find power and legitimacy in cleverly exploiting society's rules. Slowly, one learns to hate the game instead of the players”.

formas de violência, pelo desprezo ao elemento mágico, pelo modo de revelar uma sociedade de caráter medieval cujos defeitos refletem problemáticas da própria atualidade de leitores e espectadores. Entretanto, trata-se de um sentimento que pode não ser inteiramente exato (pois as questões políticas, no mundo real, há muito abandonaram o caráter medievalesco, tornando-se muito mais complexas e diplomáticas), mas que, ainda assim, traz em si elementos que estão, inevitavelmente, refletidos nas políticas correspondentes àquelas do mundo real, influenciando na verossimilhança das obras. Como discute Carpenter:

Sem dúvida, a vida em Westeros é pobre, sórdida, brutal e curta, e a série *As Crônicas de Gelo e Fogo*, de Martin, bem como o programa de televisão de David Benioff e D. B. Weiss estão atados com metáforas hobbesianas, intrigas maquiavélicas e cálculos do poder semelhantes aos de Carr⁵⁰. Mas a mensagem mais profunda é que somente o realismo é insatisfatório e malsucedido -- que os líderes ignoram as normas éticas, as necessidades de seus cidadãos comuns e o mundo natural à sua própria sorte. A brincadeira pelo poder, por atores egocêntricos, não produz um equilíbrio estável, mas o caos fora de controle; trapaças e a perseguição de objetivos em curto prazo distraem jogadores dos problemas verdadeiramente urgentes da sobrevivência e da estabilidade humanas⁵¹ (CARPENTER, 2012, online, tradução nossa).

E é justamente essa “brincadeira pelo poder” de que fala Carpenter que defendemos, não um cenário diplomático de alianças e acordos que refletem o escopo das Relações Internacionais. *Guerra dos Tronos* é muito mais uma corrida ambiciosa, mas desordenada pelo poder, na qual suas personagens-chave buscam não o bem comum, mas o de suas próprias famílias, cuja segurança e integridade só poderão ser garantidas caso as demais casas sejam sobrepujadas. E é nessa conjuntura que são explorados todos os elementos de verossimilhança da obra, mais especificamente retratados nas expressões de caráter de cada personagem, expressões essas fundamentais para o soerguimento do universo ficcional aqui discutido e para o desdobramento dos eventos que o permeiam.

Outro autor que concorda com esse realismo é Holland (2013). Para ele, o resultado, paradoxalmente, é que existem sequências onde o mundo inventado de Westeros pode parecer mais realista do que as evocações do passado que podem ser encontradas em obras históricas.

⁵⁰ Edward Hallett Carr foi um historiador inglês, diplomata, jornalista e teórico de relações internacionais, e um adversário do empirismo dentro da historiografia.

⁵¹ Do original: “To be sure, life in Westeros is poor, nasty, brutish and short, and Martin's *A Song of Ice and Fire* series and David Benioff and D.B. Weiss' television program are laced with Hobbesian metaphors, Machiavellian intrigues, and Carr-like calculations of power. But the deeper message is that realism alone is unsatisfying and unsuccessful -- that leaders disregard ethical norms, the needs of their small-folk, and the natural world at their own peril. Jockeying for power by self-interested actors produces not a stable balance but suboptimal chaos; gamesmanship and the pursuit of short-term objectives distracts players from the truly pressing issues of human survival and stability”.

Nenhuma ficção no século 14, por exemplo, rivalizou com a representação em *Game of Thrones* do que, para um campesino infeliz, as ambições dos reis rivais eram susceptíveis de significar na prática: as depredações, estupro e tortura; as longas e lentas agonias da fome. Os prazeres da ficção histórica e do suspense autêntico, carregado de adrenalina, de não saber quem triunfará e quem perecerá, nunca antes foram tão brilhantemente combinados. Imagine assistir a um drama sobre as Guerras das Rosas ou na corte de Henry VIII, e sem ter absolutamente nenhuma ideia do que acontecerá. Não é de se admirar que *Guerra dos Tronos* tenha tido tal sucesso - e que os historiadores possam saboreá-lo tanto quanto qualquer um⁵² (HOLLAND, 2013, on-line, tradução nossa).

Concordamos em parte com essa afirmação, mas também se acredita que isso não significa, absolutamente, que *Guerra dos Tronos* seja um retrato fiel da realidade ou da história humana, e sê-lo não é, nem de longe, sua pretensão. Trata-se muito mais de um conjunto de obras que condensa elementos verossímeis com intensa liberdade criativa, o que confere a ele justamente a natureza de quase medieval.

Ao se observar os princípios que regem o universo criado por Martin e traduzido pela HBO no formato de *Quality TV*, compreendemos que ocorre uma alocação de elementos ficcionais que, no formato de ideologias, normas e culturas, permitem a construção desse mundo narrativo rico em identidades, refletidas (e emanadas) dos seres que o habitam. É o posicionamento desses elementos e o modo como eles interagem com os personagens dessas obras que fazem com que a construção ficcional de *Guerra dos Tronos* seja bem-sucedida em termos de verossimilhança, ao refletir características inspiradas em eventos históricos localizados na Idade Média, mas com valores humanos atemporais.

Sobre essa característica medieval da obra, é importante ressaltar que, por se tratar de um universo ficcional e de caráter fantástico, *Guerra dos Tronos* retoma uma estratégia já utilizada em outras narrativas fantásticas, como a clássica trilogia de Tolkien, sem reclamar para si, no entanto, nenhuma precisão histórica. Como observa Polack:

O cenário medieval que George R. R. Martin criou é uma característica importante de sua bem-sucedida série *As Crônicas de Gelo e Fogo*, e de *Guerra dos Tronos*, a série de televisão baseada nela. Martin se vale da popularidade de romances de fantasia que usam aspectos da Idade Média da Europa Ocidental. Ele construiu um mundo que liga o esplendor, a guerra e o glamour [...] [e] que pode ser visto pelos telespectadores como autenticamente medievais. O medievalismo ficcional, no entanto, raramente é uma representação precisa da Idade Média. Martin cria um

⁵² Do original: “No fiction set in the 14th century, for instance, has ever rivalled the portrayal in *Game of Thrones* of what, for a hapless peasantry, the ambitions of rival kings were liable to mean in practice: the depredations of écorcheurs; rape and torture; the long, slow agonies of famine. The pleasures of historical fiction and of authentic, adrenaline-charged suspense, of not knowing who will triumph and who will perish, have never before been so brilliantly combined. Imagine watching a drama set in the wars of the roses, or at the court of Henry VIII, and having absolutely no idea what is due to happen. No wonder *Game of Thrones* has been such a success – and that historians can relish it as much as anyone.”

mundo de ficção vibrante com um medievalismo inspirado na história, mas realçado pela fantasia⁵³ (POLACK, 2017, p. 251, tradução nossa).

Assim, tendo em vista a percepção acima e retomando as palavras de Carpenter (2012), entendemos que, no sentido político, a fuga do “realismo” em que *Guerra dos Tronos* incorre, à medida que se afasta das relações diplomáticas observadas nos dias de hoje, e se aproxima com mais veemência dos códigos medievais, é um dos aspectos que concede o caráter mais cru e violento da obra, o mesmo que, ironicamente, é exaltado como o grande responsável pelo estabelecimento da verossimilhança no universo ficcional de Martin, bem como naquele criado pela HBO. Acredita-se, aqui, que isso se deve não só ao resultado de um sentimento de reconhecimento histórico desenvolvido por leitores e espectadores, mas também à surpresa que esses sentem a partir da compreensão de que caracteres tão claramente medievos podem ser vistos como representativos das nossas relações atuais. Essa compreensão fica ainda mais clara quando normas são desrespeitadas, mentiras são contadas, traições são cometidas e assassinatos arranjados, tudo em nome do poder. Como explicita Carpenter a esse respeito:

As relações sociais em Westeros são sustentadas tanto através de ceias que constituem rituais de boa-vizinhança, arranjos de casamentos e honraria de promessas, quanto por meio de punhaladas pelas costas e traição, e o poder de tais regras é apenas ressaltado por suas brechas ocasionais. Senhores e reis, não menos do que juramentados que descumprem suas promessas, são punidos por violar costumes e acordos - quer explicitamente, quer através da incapacidade de converter seu poder em sucessos materiais. Contrariamente à afirmação de Cersei, os reis nem sempre podem “fazer como quiserem”: Ned e a cavalaria que ele liderou podem parecer ter sido os perdedores no final do livro um e na primeira temporada, mas o desprezo de Joffrey pelos padrões básicos de justiça voltará a assombrá-lo, como o fez com seus predecessores. A verdadeira moral da história é que, quando as boas regras são desconsideradas, a desordem e a ruína seguem (...) para sugerir que os ganhos que o poder alcança sem justiça não podem resistir⁵⁴ (CARPENTER, 2012, on-line, tradução nossa).

⁵³ Do original: “The medieval setting that George R. R. Martin has created is an important feature of his successful series *A Song of Ice and Fire* and of *Game of Thrones*, the television series based on it. Martin taps into the popularity of fantasy novels that use aspects of the Western European Middle Ages. He has built a world that links together pageantry, war and glamour (...) [and] may come across to viewers as authentically medieval. Fictional medievalism, however, is seldom an accurate depiction of the Middle Ages. Martin creates a vibrant fictional world with a medievalism inspired by history, but enhanced by fantasy”.

⁵⁴ Do original: “Social relations in Westeros are sustained as much through bread-breaking rituals, arranged marriages, and promise-keeping as through backstabbing and treachery, and the power of such rules is only highlighted by their occasional breach. Lords and kings no less than oath-breakers are punished for violating custom and agreement -- either explicitly or through the inability to convert their hard power into material successes. Contrary to Cersei's assertion, kings cannot always "do as they like": Ned and the chivalry he represented may appear to have been the loser at the end of book and season one, but Joffrey's disregard for basic standards of justice will return to haunt him as it did his predecessors. The true moral of the story is that when good rules are disregarded, disorder and ruin follow (...) meant to suggest that the gains that power achieves without justice cannot endure”.

Reconhecemos que essas características permeiam constantemente as relações sociais descritas na obra, evidentes a cada nova violação das normas que regem as concepções de honra do mundo ficcional de *Guerra dos Tronos*, mas, ao contrário do que estabelece Carpenter (2012), defendemos aqui que tais lacunas não são ocasionais, mas recorrentes⁵⁵, desde as primeiras páginas e cenas, e que a desordem e a ruína seguem não apenas os atos dos maus, mas também dos bons, de modo que a sugestão mais precisa é a de que ninguém está a salvo em Westeros, nem justos, nem injustos.

E é sob esse “sol” que nasce (e se põe) para todos os seres ficcionais de *Guerra dos Tronos* que se reúnem as vívidas personagens criadas por Martin, e então transformadas pela HBO, para lutar pela ocupação do Trono de Ferro, nesse cenário medieval que remete a acontecimentos históricos do mundo real, e cujas relações vão “(...) além do preto e do branco do bem contra o mal, mergulhando no cinza”⁵⁶ (SERWER, 2011, on-line).

Sobre essas mesmas personagens, concordamos com Della Quercia (2017), quando o autor afirma que:

É um crédito enorme de George R. R. Martin que seus personagens podem servir como perfis de liderança comparáveis às grandes figuras literárias e históricas. Poucos escritores conseguem criar ao menos uma dessas figuras, um Atticus Finch ou um Capitão Ahab, e menos escritores ainda enchem nossa literatura de famílias tão cativantes quanto os Corleones ou a Casa dos Montéquios. *Guerra dos Tronos* contém um mundo inteiro de personagens com histórias tão intimamente modeladas a partir das nossas próprias, que é impossível examiná-los sem que vejamos a nós mesmos refletidos neles. O mesmo se aplica ao Príncipe de Maquiavel, que depois de quinhentos anos ainda constitui um espelho para alguns dos lados mais obscuros da natureza humana⁵⁷ (DELLA QUERCIA, 2017, p. 42, tradução nossa).

Assim, o que se deseja, a partir de agora, é discutir a importância das ações das personagens de *Guerra dos Tronos*, na constituição da verossimilhança dos eventos que reúnem as tensões oriundas das disputas pelo poder em Westeros, com base em teorias sobre a caracterização da complexa personagem moderna no romance (SEGOLIN, 1978; BRAIT,

⁵⁵ Já no começo das narrativas há a apresentação de um incesto, seguida da tentativa do assassinato de uma criança. A partir daí, cada novo fôlego narrativo traz uma nova regra desobedecida, uma nova lei violada, uma nova ação de injustiça.

⁵⁶ Do original: “(...) beyond the black and white of good versus evil and delves into the gray”.

⁵⁷ Do original “It’s an enormous credit to George R. R. Martin that his characters can serve as profiles in leadership comparable to great literary and historical figures. Few writers create even one such figure, an Atticus Finch or a Captain Ahab, and even fewer fill our literature with families as captivating as the Corleones or the House of Montague. *Game of Thrones* contains an entire world of characters with histories so closely modeled after our own that it’s impossible to examine them without seeing ourselves reflected in them. The same applies to Machiavelli’s *The Prince*, which after five hundred years still holds a mirror to some of the darkest sides of human nature”.

1985), seus modos de ação (TODOROV, 2006) e a personagem na televisão (CAMPOS, 2007).

4.1 “*Power is a curious thing*”: a ação pelo poder nos seres ficcionais de Guerra dos Tronos

De acordo com Blackburn (1997, p. 301), o poder, no contexto social, esteja ele atado a um indivíduo ou a uma instituição, é a “capacidade de este conseguir algo, quer seja por direito, por controle ou por influência. O poder é a capacidade de se mobilizar forças econômicas, sociais ou políticas para obter certo resultado (...)” e, podendo o seu exercício ser consciente ou não, ele quase sempre é utilizado de forma deliberada.

Portanto, tendo em mente essa definição de poder e objetivando analisar a tradução dos episódios de luta pelo poder em *Guerra dos Tronos* para a constituição do universo ficcional das obras aqui apreciadas, seja o texto de partida ou a série produzida pela HBO, serão utilizadas, nesta pesquisa, as personagens mais proeminentes que dão vida aos eventos das narrativas encontradas no livro um e na temporada um de ambas as séries.

Ocorre que é por meio desse conjunto de seres ficcionais, mas que se confundem com seres da vida real, que são estabelecidos os fios narrativos que tecem as tensões pelo poder em *Guerra dos Tronos*, fios esses que instituem a busca dessas personagens pelo poder como ferramenta através da qual desejam obter algo. Isso ocorre por meio de intrigas, jogos de poder, assassinatos obscuros, estratégias e relações bélicas que, refletindo o caráter de eventos passíveis de serem encontrados no universo real, constituem o principal recurso narrativo para o estabelecimento do construto da verossimilhança nas obras.

Vale mencionar que foram encontradas inúmeras referências, na obra de Martin, ao episódio conhecido como Guerra das Duas Rosas, na qual as famílias Lancaster e York disputaram, ao longo de trinta anos, o trono da Inglaterra⁵⁸. O próprio Martin explicou que, embora seu enredo de intriga medieval e guerra seja inspirado em uma gama de fontes históricas, ele se apega com mais proximidade à Guerra das Duas Rosas do século XV, uma série de guerras civis dinásticas que duraram três décadas⁵⁹.

⁵⁸ Existem inúmeras resenhas e reportagens que discutem as similaridades entre os eventos históricos da Guerra das Duas Rosas e o enredo de Martin, bem como traçam paralelos entre ambas e entre aquela e outros fatos históricos. Uma rápida pesquisa on-line que utilize os termos “Guerra dos Tronos” e “Fatos históricos” como entradas disponibilizará dezenas de resultados discutindo o assunto.

⁵⁹ THAROOR, I. How Game of Thrones drew on the Wars of the Roses. 2015. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/books/2015/may/29/game-of-thrones-war-of-roses-hbo>> Acesso em: 10 jan. 2017.

Nesse sentido, como atua a tradução da obra? O que se percebe em *Guerra dos Tronos* é que, mais ainda do que no livro, ela evidencia essa luta pelo poder ao enfatizar, nas cenas, a ação e o discurso de suas personagens por esse status de direito, controle e influência políticas e sociais. Eliminando a necessidade de longas cenas descritivas de cenário ou da disposição dos sujeitos que o povoam, a série televisiva, como é próprio desse meio midiático, permite o foco nos diálogos e na ação, concentrando a carga dramática nas personagens envolvidas. Assim, a televisão potencializa os recursos textuais utilizados por Martin, contando a história das disputas pelo Trono de Ferro através de cenas bem elaboradas e de atuações complexas, que envolvem não apenas os diálogos, muitas vezes importados do texto de partida, mas gestos, olhares, trejeitos e discursos responsáveis pela construção de atmosferas particulares e bem definidas para cada personagem. Essa carga dramática mais visual agora se torna possível especialmente nas telas e recai, sobretudo, sobre as personagens, de modo que esse papel, antes reservado à literatura e ao teatro (e posteriormente ao cinema também), tem se concentrado cada vez mais nas séries de televisão, em detrimento mesmo do cinema, a grande mídia dos anos 90 e início dos anos 2000.

As primeiras discussões sobre a natureza das personagens preocupavam-se, principalmente, com as relações miméticas que se davam entre esses “seres de papel” e os seres humanos reais que inspiraram a sua existência. Contudo, seria a personagem somente um “ser de papel”? Um problema linguístico que não existia fora das palavras? Nesse caso, quais os efeitos da tradução dela para as telas? Não existirá, aí, para além das palavras? Da literatura para os pixels, também a cena, a imagem e o áudio formarão a personagem; os gestos, a direção do olhar (ou da câmera), bem como todos os demais recursos que estão dentro e fora do plano (sim, pois a continuidade do plano permeia todo o olhar do espectador, ainda que esse não perceba), tudo isso formará as fronteiras (e a consistência dentro delas), se é que elas existem, das personagens. E cada um desses aspectos trabalhará para o convencimento dos espectadores quanto ao universo ficcional apresentado diante dos seus olhos, similarmente ao que ocorre com um leitor diante do texto literário e de seus mecanismos de verossimilhança.

Ao referir-se à construção da personagem, Richardson afirma que:

A teoria mimética da personagem ou, mais precisamente, o componente mimético das teorias sobre a personagem, que insiste em que os personagens sejam, pelo menos em parte, representações reconhecíveis de seres humanos ou seres parecidos com humanos é validado [...] Os personagens são agrupamentos de atributos

humanos e funções coletivas [...], mesmo quando se movem para além do texto que os engendrou⁶⁰ (RICHARDSON, 2010, p. 540).

Como podemos ver, a composição da personagem segue uma organização que converge para traços realísticos que, por sua vez, exercem uma atração em quem os observa. Nesse sentido, Nelly Cormeau, em sua obra *Physiologie du Roman*, discute a fascinação exercida pelas personagens por sobre seus leitores (e, por conseguinte, aqui neste trabalho, por sobre seus telespectadores), ao compará-los com as crianças que, com avidez, procuram as ilustrações nos livros, para ajudar o imaginário. Estão lá os seres, em sua aparência sensível, ornados de cores, formas e maneiras que hão de sugerir a novidade que poderá ser vivida nos próximos instantes de leitura. A autora compara essa relação, ainda, àquela dos casais apaixonados, em meio ao fenômeno amoroso: ao primeiro contato, somos seduzidos pelas personagens, pelos seus traços, pela sugestão dos olhos, nariz e lábios que se projetam no imaginário construído a partir do texto literário, ou exibido na tela diante dos olhos do espectador, de modo que elas passam a ser identificadas como o objeto amoroso, passíveis de contemplação e do desejo de permanente conservação.

De acordo com Cândido *et al.* (1975, p. 47-48), ao tratar dessa natureza da personagem de ficção:

Se reunirmos os vários momentos expostos, verificaremos que a grande obra-de-arte literária (ficcional) é o lugar em que nos defrontamos com seres humanos de contornos definidos e definitivos, em ampla medida transparentes, vivendo situações exemplares de um modo exemplar (exemplar também no sentido negativo). Como seres humanos encontram-se integrados num denso tecido de valores de ordem cognoscitiva, religiosa, moral, político-social e tomam determinadas atitudes em face desses valores. Muitas vezes debatem-se com a necessidade de decidir-se em face da colisão de valores, passam por terríveis conflitos e enfrentam situações-limite em que se revelam aspectos essenciais da vida humana: aspectos trágicos, sublimes, demoníacos, grotescos ou luminosos. Estes aspectos profundos, muitas vezes de ordem metafísica, incomunicáveis em toda a sua plenitude através do conceito, revelam-se, como num momento de iluminação, na plena concreção do ser humano individual. São momentos supremos, à sua maneira perfeitos, que a vida empírica, no seu fluir cinzento e cotidiano, geralmente não apresenta de um modo tão nítido e coerente, nem de forma tão transparente e seletiva que possamos perceber as motivações mais íntimas, os conflitos e crises mais recônditos na sua concatenação e no seu desenvolvimento.

E é justamente dessa natureza iluminada da personagem de ficção que surge esse fascínio que repousa (e é dele que se alimenta) a relação que se dá entre leitores/espectadores

⁶⁰ Do original: The mimetic theory of character, or more precisely, the mimetic component of theories of character, which insists on characters as being, at least in part, recognizable representations of human or human-like beings, is validated here. Characters are both clusters of human-like attributes and collective functions within narrative economies, even when they move beyond the text that engendered them.

e personagens da obra escrita e televisiva, cujas impressões, identificadas com aquelas causadas pelo objeto do nosso amor, compõem o ápice da constituição da verossimilhança nessas narrativas. No caso de *Guerra dos Tronos*, isso acontece por meio das ações de luta pelo poder engendradas pelas personagens e que dão fôlego e continuidade aos eventos ficcionais retratados, questões que serão mais apropriadamente exploradas no próximo tópico.

Segolin, em seu estudo sobre a natureza das personagens, complementa a compreensão sobre essa fascinação exercida pelos seres ficcionais sobre os homens:

Curioso e fascinante sócia dos seres humanos, em seu “status” de criatura em relação a um criador onipotente, em sua fisionomia físico-moral, em sua inserção em um universo que frequentemente mantém relações de semelhança com o nosso, em sua luta por dominar um mundo que jamais lhe pertencerá por inteiro, essa pretendida imagem espetacular do homem sempre o atraiu, impondo-lhe uma contemplação narcísica que, se o levou a ressaltar-lhe as semelhanças, o obrigou, por outro lado, a quase ignorar-lhe as diferenças (SEGOLIN, 1978, p. 09).

Para esse autor, a personagem moderna se apresenta como uma realidade mutável, que se mascara e se deixa mascarar, sem nos permitir a distinção de sua verdadeira face. Por isso, assim como um dos sete deuses⁶¹ do universo de *Guerra dos Tronos*, a personagem moderna possui muitas faces e, tal como essa deidade fictícia, constitui também uma divindade dentro da narrativa de Martin, cujo universo ficcional tem pertencido, vividamente, mais à criatura do que ao criador, com a autoridade característica que tem feito transbordar de verossimilhança as narrativas modernas. Seus desejos são, até certo ponto, o verbo criador de mundos, e é para ela que convergem os fios conflituosos que alimentam as narrativas encontradas nos livros e, em maior grau, na sua tradução para a televisão. Sobre a capacidade de autores de criar personagens dotados dessa realidade cambiante, mascarada, Fletcher afirma que:

Não há, de modo geral, maior teste de habilidade do autor do que seu conhecimento e apresentação de personagens. Devemos considerar se ele os torna 1) apenas caricaturas, ou 2) personagens de tipo, representando certos traços gerais da natureza humana, mas não convincentemente reais ou pessoas especialmente significativas, ou 3) indivíduos genuínos com todas as inconsistências e tendências meio reveladas que, na vida real, pertencem à personalidade real dos indivíduos⁶² (FLETCHER, 2012, p. 11, tradução nossa).

⁶¹ O Deus de Muitas Faces, também conhecido como O de Muitas Faces, é uma divindade adorada pelos Homens Sem Rosto, grupo de mercenários estabelecido na Cidade Livre de Bravos. Trata-se de uma crença em um deus único, mas com muitas encarnações ou “faces”, e que pode ser adorado na Casa do Preto e Branco, um santuário que dispõe de muitas estátuas de deuses da morte, incluindo o Estranho da Fé dos Sete, deus que representa a morte e o desconhecido.

⁶² Do original: “There is, generally speaking, no greater test of an author's skill than his knowledge and presentation of characters. We should consider whether he makes them 1) merely caricatures, or 2) type

Assim, as personagens podem ser delineadas com mais ou menos elaboração de suas características e, quanto mais pincelada for a composição de sua personalidade, maior será seu grau de aproximação com a natureza de leitores e espectadores, tornando mais fácil a sua assimilação por eles, bem como o seu estabelecimento como um ser crível e, por isso mesmo, único.

A partir dessa reflexão pode-se recorrer à concepção que diferencia personagens em planas ou redondas (FORSTER, 1985), compreendendo-se que essas são seres compostos por traços vários de personalidade, enquanto aquelas têm apenas um ou poucos traços de perfil.

Ao discutir as personagens planas e redondas, bem como suas características, Brait assevera que:

As personagens planas são construídas ao redor de uma única idéia ou qualidade. Geralmente, são definidas em poucas palavras, estão imunes à evolução no transcorrer da narrativa, de forma que as suas ações apenas confirmem a impressão de personagens estáticas, não reservando qualquer surpresa ao leitor. [...] As personagens classificadas como redondas, por sua vez, são aquelas definidas por sua complexidade, apresentando várias qualidades ou tendências, surpreendendo convincentemente o leitor. São dinâmicas, são multifacetadas, constituindo imagens totais e, ao mesmo tempo, muito particulares do ser humano. Para exemplificar, poderíamos recorrer ao elenco das personagens criadas pelos bons escritores e que permanecem como janelas abertas para a averiguação da complexidade do ser humano e potência da escritura dos grandes narradores (BRAIT, 1985, p. 41).

A definição dada acima é bastante precisa e traça um conjunto de características que convergem para as personagens redondas que povoam *Guerra dos Tronos*, cuja narrativa é levada adiante por inúmeras personagens dessa natureza que, além de denominadas como modernas e multifacetadas dentro da obra escrita, ainda podem ser enquadradas como elemento intrínseco à composição do conceito de *Quality TV*, por sua complexidade e representação muitas vezes desafiadoras.

Diante dessa diferenciação entre personagens redondas e planas, em *Guerra dos Tronos* evidencia-se essa presença de personagens complexas, com traços plurais de perfil e trajetórias cheias de implicações, tão humanas quanto aquelas de seus espectadores. Além disso, essas trajetórias estão imbricadas em tantas e diversas intrigas e politicagens, a tal ponto que a ficção parece, muitas vezes, exceder o seu papel e reclamar para si os louros de palpabilidade da vida real (com efeito, a verdadeira natureza do papel da verossimilhança na

characters, standing for certain general traits of human nature but not convincingly real or especially significant persons, or 3) genuine individuals with all the inconsistencies and half-revealed tendencies that in actual life belong to real personality”.

ficção). Esse resultado está muito mais na concepção e na ação das personagens do que na natureza da qualidade da composição de cenários, figurinos e efeitos especiais, na série.

A princípio, as obras fantásticas não poderiam ser relacionadas a essa discussão sobre realidade e verossimilhança, pois seu propósito inicial era justamente se desvincular desses conceitos e oferecer escapes mágicos, leves. Segundo Araújo:

As personagens míticas são comandadas e dominadas pelo narrador, o qual decide suas ações, seus destinos e sua preocupação é mostrar o que elas são para o mundo. Essas personagens pertencem a uma narrativa denominada como monológica, ou seja, elas não têm voz ativa ou mundo interior, não fazem profundos questionamentos e só podem ser avaliadas pelo caráter externo. Não há um texto dominante ou literariedade nas narrativas míticas, os diálogos são superficiais, o narrador não interfere na trama, não contesta nem discute as ações dessas personagens, enquanto o leitor acompanha a linearidade (começo, meio, fim) sem aberturas para questionamentos (ARAÚJO, 2012, p. 18).

Como podemos perceber, essa definição está relacionada aos estudos de Propp (1984) e poderia muito facilmente remeter ao cânone fantástico, como à obra de Tolkien, *O Senhor dos Anéis*, por exemplo, que apresenta personagens guiados por um destino maior, em um cenário que invoca a eterna luta do bem contra o mal e onde, de um modo geral, as personagens são bem delineadas nesse sentido de heróis *versus* vilões.

No entanto, diferentemente das personagens encontradas nas categorias iniciais propostas por Propp, a cujas definições não se adequam aquelas desenvolvidas por Martin em *Guerra dos Tronos*, as personagens das *Crônicas de Gelo e Fogo* são densas (densidade não relacionada à transformação humana das personagens, mas à descrição de sua condição interior), e sua complexidade se assemelha àquela encontrada em textos literários artisticamente mais elaborados e, ainda que não estejam embebidas da literariedade encontrada nos cânones, igualmente carregam intensos fatores humanos e psicológicos em sua composição. Como atesta Campos sobre essa complexidade das personagens:

O Realismo-Naturalismo inverteu o conceito aristotélico segundo o qual “os personagens não agem para representar o seu caráter (‘perfil’), mas adquirem esse caráter em razão de sua ação”. Hoje, a maioria das histórias se pauta pelo conceito segundo o qual o personagem é dotado de um perfil virtual que se manifesta através de ação motivada por situação propícia. Com as ações que executa, o personagem traça não o seu perfil, que antecede as suas ações, mas o seu fio particular de história, a sua trilha. Sob esse conceito, no curso de uma história, um personagem mais se revela do que se transforma (CAMPOS, 2007, p. 140).

Ainda que se discorde, aqui, que a personagem “mais se revela do que se transforma”, no que diz respeito à *Guerra dos Tronos*, por se acreditar que essa é uma obra

que evolui de maneira clara a partir da transformação de suas personagens, compreende-se que cada uma delas, por sua vez, de fato tece uma trilha própria, a partir de suas próprias ações, como se pretende mostrar a seguir.

Para a compreensão das ações das personagens, Todorov (2006), em sua obra *As Estruturas Narrativas*, enuncia a denominada Teoria dos Modos, que constitui uma ferramenta de análise das ações que compõem os enredos narrativos. Interessa, para este trabalho, realizar também uma análise do universo da intriga de *Guerra dos Tronos*, e da luta pelo poder que mais fortemente o caracteriza, seja no livro ou na temporada um, através da distinção do que Todorov denomina como Modos da Vontade:

Os modos da vontade são dois: o obrigativo e o optativo. O obrigativo é o modo de uma oração que deve acontecer; é uma vontade codificada, não-individual, que constitui a lei de uma sociedade. Por essa razão, o obrigativo tem um estatuto particular: as leis são sempre subentendidas, nunca nomeadas (não é necessário) e correm o risco de passar despercebidas para o leitor. (...) O optativo corresponde às ações desejadas pela personagem. Em certo sentido, toda oração pode ser precedida pela mesma oração no optativo, na medida em que cada ação (...) resulta do desejo que alguém tem de ver essa ação realizada. A renúncia é um caso particular do optativo: é um optativo primeiro afirmado, em seguida negado (TODOROV, 2006, p. 141).

Assim, ao grupo dos Modos da Vontade pertencem o modo obrigativo e o modo optativo. O primeiro compreende as ações que devem ser realizadas, em detrimento do desejo particular da personagem, por exigência das leis que regem o universo da narrativa, sejam naturais ou sociais, ou por uma vontade coletiva; o segundo, por sua vez, existe devido a um imperativo individual, independente das leis ou da vontade coletiva.

Portanto, com base nos conceitos vistos até então sobre a natureza da personagem moderna (multifacetada) e na enunciação dos modos da vontade, de Todorov, esta discussão segue para a apresentação das personagens que constituem o núcleo da luta pelo poder em *Guerra dos Tronos*.

4.2 Starks, Lannisters e Targaryens: afinal, quem ficará com o Trono de Ferro?

Na série de livros *As Crônicas de Gelo e Fogo*, cada capítulo é narrado a partir de uma personagem central e, no primeiro livro da série, são identificados oito personagens dessa natureza, cujos nomes identificam esses capítulos: Eddard Stark, Catelyn Stark, Sansa Stark, Arya Stark, Brandon Stark, Jon Snow, Tyrion Lannister e Daenerys Taragaryen (exceto pelo prólogo, que é narrado sob o olhar de um cavaleiro da Patrulha da Noite, chamado Will).

Dessas oito personagens, apenas as duas primeiras e as duas últimas serão retratados nesta análise, devido à sua importância como agentes na luta pelo poder e na manutenção ou conquista do Trono de Ferro.

A série da HBO, por sua vez, não faz distinção desses pontos de vista, e os episódios apresentam o enredo a partir de um único narrador observador. Por isso, além daquelas personagens, serão apresentados outros, cuja introdução e participação no enredo acontecem através dos eventos cujo foco recai sobre uma das personagens acima designadas e que nomeiam os capítulos, sem que, no entanto, esses eventos sejam transformados pelo olhar delas. Isso ocorre porque, apesar de nomearem os capítulos e serem deles as personagens centrais, o enredo não se submete unicamente ao ponto de vista desses seres centrais, mas possui uma narrativa independente, construída a partir da percepção de um narrador que alterna entre as funções de observador e onisciente (neutro ou parcial).

Assim, para a formulação de uma análise sobre esse complexo ponto de vista, vale observar o que Brait afirma:

Se quisermos saber alguma coisa a respeito de personagens, teremos de encarar frente a frente a construção do texto, a maneira que o autor encontrou para dar forma às suas criaturas, e aí pinçar a independência, a autonomia e a “vida” desses seres de ficção. E somente sob essa perspectiva, tentativa de deslindamento do espaço habitado pelas personagens, que poderemos, se útil e se necessário, vasculhar a existência da personagem enquanto representação de uma realidade exterior ao texto (BRAIT, 1985, p. 11).

Centrada nessa noção de representação do universo humano está a noção semiológica de personagem, não como um domínio exclusivo da literatura, mas como pertencente a qualquer sistema semiótico, de modo que esta análise utilizará instrumentos de teorias literárias para compreender alguns mecanismos de elaboração dos seres ficcionais também para a televisão. Amparamo-nos para tal no que Segolin fala sobre a dimensão humana da personagem em um universo ficcional:

[...] antes de ser uma representação do ser humano, a personagem é, na verdade, uma “metáfora epistemológica” do homem e do mundo, uma vez que se trata não de um ser semelhante ao homem, mas de um ser semelhante ao universo tal como se nos apresenta a partir de um específico comportamento cognitivo (SEGOLIN, 1978, p. 125).

Assim, ações e discursos se confundem na composição desses seres que constituem o seu próprio universo e, sendo eles essenciais às entranhas do enredo, refletem o mundo exterior e nele reverberam, transformando-o e sendo transformados por ele.

Dessa maneira, dando continuidade à compreensão desses conceitos no contexto de *Guerra dos Tronos*, as personagens aqui retratadas serão: 1) Eddard Stark; 2) Catelyn Stark; 3) Daenerys Targaryen; 4) Viserys Targaryen; 5) Tyrion Lannister; 6) Cersei Lannister; 7) Mindinho; e 8) Varys. Eventualmente, outras personagens serão mencionadas, para uma maior compreensão das ações dessas oito personagens escolhidas como objeto de análise desta pesquisa. A análise de seus discursos e ações se dará à medida que os acontecimentos forem ocorrendo, de forma linear no enredo, comumente aqui descrito para uma melhor compreensão do leitor.

De acordo com Campos (2007), o perfil contempla o conjunto de características que compõem uma personagem. Para esse autor, esse perfil é responsável pelos pontos de foco das personagens, bem como pelas formas como elas percebem o universo no qual estão inseridas e reagem aos seus estímulos. Com base nesse conceito, o Quadro 1 a seguir apresenta o perfil das personagens escolhidas para este estudo, fundamentando-se no livro 1 e na temporada 1 de *Guerra dos Tronos*.

Quadro 1 – Perfil das personagens deste estudo

Eddard Stark	Conhecido como Ned, é o chefe da Casa Stark, Senhor de Winterfell e Protetor do Norte. Amigo do Rei Robert Baratheon, auxiliou-o na derrocada do rei Aerys, o Louco, e na conquista do Trono de Ferro. Mais de uma década depois, recebe a família real em suas terras e aceita o pedido do rei para ser a sua Mão (administrador do reino). Trata-se de um homem maduro, casado com a senhora Catelyn Stark e pai de cinco filhos legítimos (e, supostamente, um bastardo). Sua maior característica é seu senso de justiça e lealdade.
Catelyn Stark	Conhecida como Cat, é esposa do Lorde Eddard Stark e Senhora de Winterfell. Com ele, teve cinco filhos: Robb, Sansa, Arya, Bran e Rickon. Pertence à Casa Tully de Correrrio. Trata-se de uma mulher orgulhosa, de personalidade forte, mas gentil e generosa quando no seio familiar e em meio àqueles por quem tem afeto. Assim como seu marido, valoriza a justiça e a lealdade. Em <i>Guerra dos Tronos</i> , apresenta também inclinações para lidar com questões políticas e de estratégias bélicas. Além disso, é uma mãe feroz, com aguçado senso de proteção e apaixonada pela sua família.
Daenerys Targaryen	Conhecida como Nascida da Tormenta ou Dany, é uma dos últimos descendentes da dinastia dos Targaryen, destituídos do trono quando da

	<p>queda do rei Aerys, o Louco. Trata-se de uma jovem adolescente, a princípio tímida e insegura, subjugada pelo irmão mais velho, violento e com sede de vingança. Seu casamento com o exótico líder Khal Drogo é um momento decisivo na vida da personagem que, além de se ver obrigada a amadurecer antes do tempo apropriado para questões femininas e sexuais, toma as rédeas da própria vida e passa a impor suas vontades e crenças àqueles que a cercam, em um cenário machista e brutal, movida por seu senso de justiça e paz.</p>
Viserys Targaryen	<p>Conhecido como “Rei Pedinte”, é o herdeiro de Aerys II que, após derrubado por Robert Baratheon, precisou exilar-se em terras distantes de Westeros. Trata-se de um jovem ambicioso e com sede de vingança, disposto a recuperar o Trono de Ferro daquele a quem ele chama de usurpador, de modo que todas as suas ações concorrem para esse fim.</p>
Tyrion Lannister	<p>Conhecido como “Anão” ou “Duende” (ele é um anão), é o terceiro e mais novo filho de Tywin Lannister e Joanna Lannister (sua mãe faleceu durante o seu parto, de modo que é também detestado pelo pai e pela irmã, mas possui uma relação amigável com o irmão mais velho), da casa mais rica de Westeros. Trata-se de um homem com a mente perspicaz e afiada, adepto dos prazeres da carne e de inteligentes conversas. Simpatiza com párias e minorias e, não fosse sua condição de nobreza, não teria durado muito nas terras brutais de Westeros. Sua inteligência é um dos grandes ornamentos em <i>Guerra dos Tronos</i>, e sua mente arguta possibilita percepções precisas do universo que o cerca.</p>
Cersei Lannister	<p>Filha mais velha de Lorde Tywin Lannister e irmã gêmea de Jaime Lannister, casou-se com Robert Baratheon e se tornou a rainha dos Sete Reinos. Trata-se de uma mulher astuciosa e competitiva, capaz de fazer qualquer coisa pelas pessoas que ama e cuja família está acima de tudo, resguardada pelo poder. Para ela, Lannisters estão destinados ao governo dos Sete Reinos e devem ser respeitados. Cersei combate constantemente as restrições impostas a ela por seu sexo e constitui peça central na trama pelo poder, tornando-se, depois da morte de seu marido, a Rainha Regente.</p>
Mindinho	<p>Oriundo de uma casa menor e mais pobre, Mindinho (Petyr Baelish) é um verdadeiro alpinista social, fazendo do seu objetivo maior a sua ascensão social, estando sempre em busca de mais poder e status. Mestre da Moeda no conselho real, é habilidoso com comércio e finanças. Ambicioso, participa de intrigas centrais na corte, comprando e vendendo segredos a</p>

	seu bel prazer.
Varys	Conhecido como “Aranha”, é também um dos membros do conselho real. Eunuco e careca, ele é o mestre dos segredos dos Sete Reinos. Suas emoções e reais intenções são sempre um enigma, e ele usa seus disfarces e segredos como moeda de troca, assim como Mindinho.

Fonte: Elaborado pela própria autora (2017) com base em Martin (2010).

Respectivamente, essas personagens têm as seguintes representações no programa veiculado pela HBO (figura 2):

Figura 2 – Os 8 personagens no programa da HBO



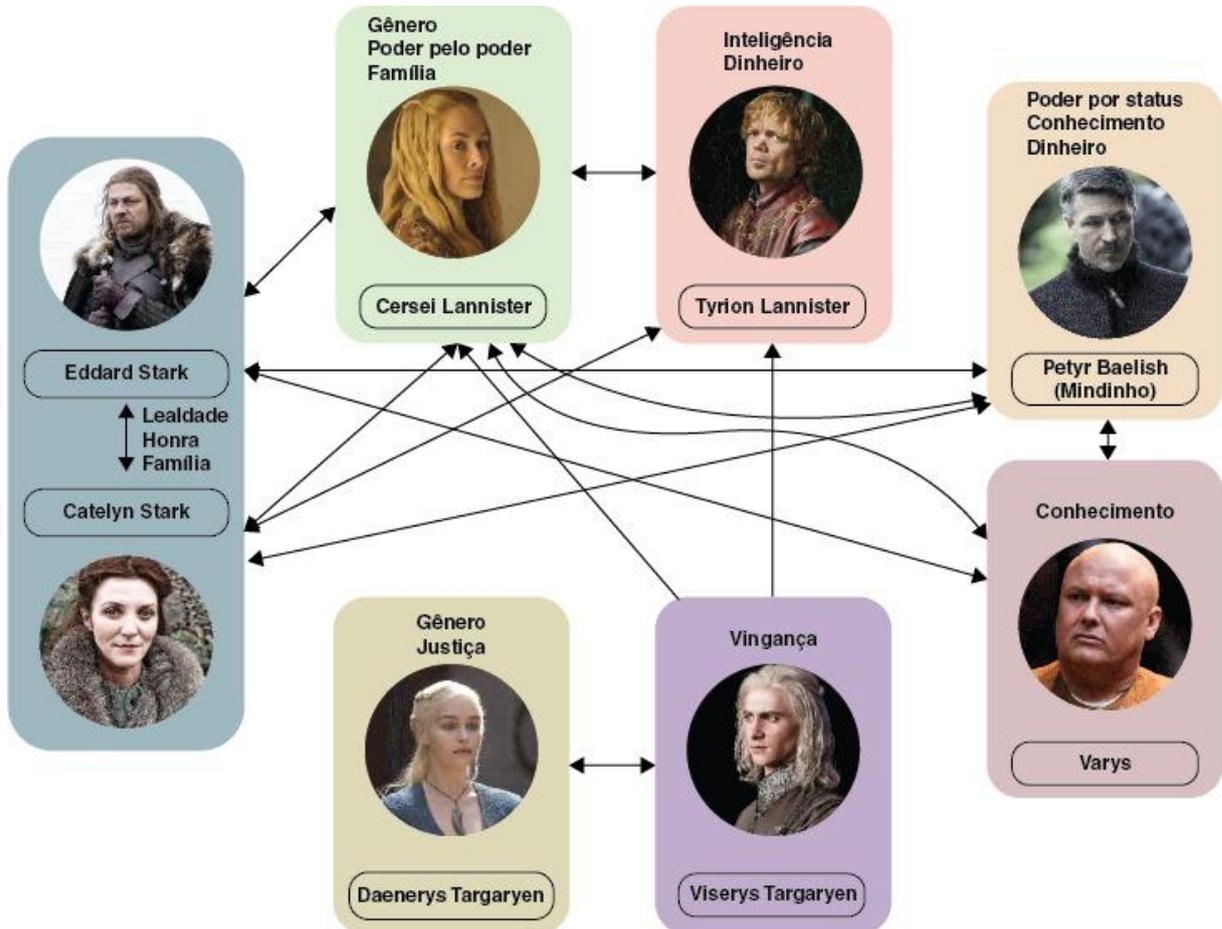
Fonte: Game of Thrones Viewers' Guide (on-line).

Cada uma das personagens supracitadas desempenha um papel fundamental na luta pelo poder em *Guerra dos Tronos*, à medida que suas ações dão fôlego ao desenrolar das tramas que, juntas, constituem o enredo maior dessas obras. Quanto à composição do caráter e da personalidade de cada uma, não há diferenças drásticas entre o livro de Martin e a primeira temporada da série, de modo que as descrições na obra escrita e o discurso atribuído às personagens nela foram, muitas vezes, integralmente utilizados na redação dos roteiros dos episódios da série.

Além do perfil das personagens, convém traçar um mapa individual para elas, a fim de compreender sua existência e distribuição na obra, elementos também propostos por Campos (2007), que percebe nessas características a necessidade de dar corpo e traços de perfil e ações a cada uma delas. Com isso, pretende-se delinear o universo em torno delas e criar um fio de história, estabelecendo assim as relações que as conectam na obra.

Portanto, em *Guerra dos Tronos*, propõe-se o seguinte mapa (figura 3) para essas oito personagens, a partir do seguinte questionamento: o que é o poder para cada um?

Figura 3 – Mapa de personagens: conceitos de poder para cada personagem e as relações implicadas



Fonte: Elaborado pela própria autora (2017).

Como podemos observar, o mapa evidencia as relações estabelecidas entre essas oito personagens, a partir da concepção de para quem se dirige o impacto de suas ações e de seus discursos. Assim, as setas com pontas duplas demonstram relações conflitivas recíprocas, enquanto que as setas com pontas únicas (aquelas relacionadas ao personagem de Viserys) demonstram que suas ações, ainda que destinadas à aniquilação daqueles que ocupam o poder de Westeros em seu lugar, não os afeta.

Analisando o mapa proposto, percebe-se que, para os Stark, o poder é representado pela prática da lealdade e da honra, bem como pela integridade da família, valores que fundamentam a luta dessa casa nobre em *Guerra dos Tronos*. Para os Lannisters, em outra perspectiva, apesar de membros da mesma casa, o poder tem implicações bastante

diferentes. Enquanto que Cersei valoriza o poder pelo poder, esse concentrado nas mãos de sua família, Tyrion, desprezado pelo patriarca Lannister e pela irmã mais velha, aposta no uso da sua inteligência para sobreviver e se sobressair no jogo dos tronos e, a certa altura da narrativa, também aposta no uso da riqueza de sua família como forma de subsidiar suas artimanhas de fuga. Uma de suas falas mais representativas do uso de sua inteligência e esperteza, quando interpelado sobre por que razão ele lia demais, revela seu posicionamento a esse respeito:

Possuo um entendimento realista das minhas forças e fraquezas. A mente é a 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 se quisermos que se mantenha afiada (MARTIN, 2010, p. 92).

Em contrapartida, seu irmão Jaime Lannister, durante uma conversa reservada com Cersei, no primeiro episódio da série, afirma que “Nós Lannisters não agimos como tolos” (TAYLOR *et al.*, 2011, episódio 1), demonstrando traços de personalidade que reforçam o caráter agressivo e competitivo da família.

Os irmãos Targaryen, assim como os irmãos Lannister, possuem compreensões diferentes do que é o poder. Para Daenerys, ao longo de sua construção dentro da trama, o poder adquire o formato de justiça: aquele que governa sobre os demais deve ser justo e correto em suas ações. Já para seu irmão, Viserys (personagem secundário, cuja participação na trama funciona como uma extensão da história da irmã), o poder reside na sua sede de vingança e no seu desejo de retornar para Westeros e reconquistar o Trono de Ferro.

Mindinho e Varys, por sua vez, também considerados personagens coadjuvantes na trama, desempenham papéis fundamentais no enredo de *Guerra dos Tronos* e, especialmente, nos desdobramentos do jogo pelo poder. Sua caracterização como personagens secundários se dá devido ao fato de seu aparecimento e atuação dentro da narrativa serem bastante pontuais (no livro, a partir do olhar das personagens centrais, em meio aos acontecimentos relevantes para elas e, na série, sob olhar de uma câmera onisciente, revelando suas atitudes que terão impactos muito mais na vida das personagens centrais do que nas suas próprias); contudo, suas motivações e os resultados delas têm importantes consequências na trama, principalmente para as personagens principais.

Uma situação que ilustra isso ocorre quando Varys é interpelado por Catelyn Stark sobre a origem de seu conhecimento sobre determinado segredo. Nesse momento, o eunuco responde que “O conhecimento é o meu negócio, minha senhora” (TAYLOR *et al.*,

2011, episódio 3). Essa mesma situação se apresenta na obra escrita e, como podemos observar, sua resposta é perturbadora na medida em que revela seu papel: “_ Os sussurros dos passarinhos _ disse Varys, sorrindo. _ Eu sei coisas, querida senhora. É essa a natureza dos meus serviços _ encolheu os ombros” (MARTIN, 2010, p. 129). Vê-se que a personagem deixa claro que é seu dever saber todas as coisas, boas e ruins, e utilizar essas informações da maneira que lhe for conveniente.

Campos, ao discutir essa diferenciação de personagens principais e secundárias na composição de roteiros, entende que:

A seleção de personagem principal da narrativa segue a mesma demanda da seleção do principal ponto de vista do seu narrador: estabelecer uma referência a partir da qual a narrativa será composta e, mais tarde, recebida pelo espectador – e, assim, dar unidade e facilitar composição e recepção (CAMPOS, 2007, p. 150).

Com base nessa discussão, podemos dizer que *Guerra dos Tronos* estabelece sua narrativa muito mais a partir de algumas personagens (Eddard, Catelyn, Cersei, Tyrion e Daenerys) do que de outras (Viserys, Mindinho e Varys), constituindo através daquelas uma estratégia narrativa para o desenrolar dos eventos que compõem a obra.

Passando à análise das ações dessas personagens, temos que o primeiro momento a descortinar mais claramente as reverberações de poder na obra ocorre quando Eddard Stark é convocado a cumprir uma sentença de morte a um desertor (figura 4). Depois de tê-lo feito e vendo a necessidade de explicar o fato a um dos seus filhos mais novos, ele explica:

O sangue dos Primeiros Homens ainda corre nas veias dos Stark, e mantemos a crença de que o homem que dita a sentença deve manejar a espada. Se tirar a vida de um homem, deve olhá-lo nos olhos e ouvir suas últimas palavras. E se não conseguir suportar fazê-lo, então talvez o homem não mereça morrer (MARTIN, 2010, p. 17).

Observa-se que a personagem de Eddard Stark apresenta-se, assim, como um homem íntegro e justo, preocupado em fazer cumprir a justiça do rei e aquela em que acredita, seja por princípio ou por lealdade à coroa. Além disso, importa para ele que seus filhos sigam os seus passos e sejam capazes de andar com igual retidão e justiça. Na série, o diálogo efetivado na cena em questão é semelhante àquele encontrado no livro, recurso comumente utilizado pelos produtores da HBO para a primeira temporada do *show*, o que confere substanciais semelhanças entre o livro um e a primeira temporada. O cenário e o figurino igualmente acompanham as descrições fornecidas pelo texto de partida. Compreendemos,

então, que a ação de Ned Stark pode ser concebida como pertencente ao modo obrigativo explicado por Todorov (2006), pois Ned não poderia se esquivar ao cumprimento da lei.

Figura 4 – Lorde Eddard Stark cumprindo a sentença de execução de um desertor



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 1)

Outro ponto que merece destaque são as ações, que no livro ocorrem de maneira rítmica, mas lenta, e na série adquirem um formato igualmente rico em detalhes, mas apressado diante do olho do espectador, já que não se torna necessário “perder tempo” com descrições sobre o cenário, a vestimenta ou o aspecto físico das personagens (ver a figura 5 do encontro das famílias Stark e Lannister/Baratheon, que no livro possui extensiva descrição das personagens). Devido ao caráter mais intenso da narrativa televisiva, recai sobre a ação (e majoritariamente sobre ela), ou seja, as personagens, a responsabilidade de manutenção da narrativa e do ritmo dela, tal quais os batimentos cardíacos que mantêm vivos os seres que têm corações. A ação, não a descrição (encontrada por toda parte ao longo da obra de Martin), é o coração da série televisiva que, diferentemente do mundo ficcional literário e dispensando cenas contemplativas, não necessita do poder descritivo verbal para erigir os seus cenários.

Essa característica é também fundamental para a elaboração dos conflitos pelo poder no texto audiovisual, cujas tensões só poderiam ser delineadas a partir da representação intensa das relações conflituosas e violentas estabelecidas entre as personagens que lutam pelo governo de Westeros. No texto fonte, a narrativa mais lenta e descritiva coexiste com as ações das personagens, de maneira que esses se apresentam, para o leitor, situados em um universo ficcional verossímil. A mesma estratégia narrativa seria desnecessária e, por que não, incompatível com o texto audiovisual, cujo enfoque recai principalmente sobre a apresentação dos conflitos pelo poder, abandonando a imposição de descrição de cenários e situações e se concentrando nos discursos e ações de cada personagem, de forma acelerada e intensa.

Figura 5 – Lorde Eddard Stark e sua família recepcionando o rei Robert Baratheon



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 1)

Assim, é nos seres ficcionais dessas obras que repousa a estratégia de verossimilhança delas, a partir da constituição de suas características e ações, presentes em seus discursos, capazes de sensibilizar leitores e espectadores para adentrar no mundo fantástico que se abre e se oferece para eles. Nesse sentido, Brait questiona:

De que forma o escritor, o criador da realidade ficcional passa da chamada realidade para esse outro universo capaz de sensibilizar o receptor? Que tipo de manipulação requer esse processo capaz de reproduzir e inventar seres que se confundem, em nível de recepção, com a complexidade e a força dos seres humanos? (BRAIT, 1985, p. 12).

E de que forma o produtor e/ou diretor se apropriam desse universo da ficção e traduzem as personagens que vivem nele, através da dupla manipulação da matéria ficcional, mas embebida da complexidade do mundo real? E por que “dupla manipulação”? Martin se apropriou de caracteres da vida real para a construção do mundo ficcional de *Guerra dos Tronos*, manipulando a matéria própria do universo criado por ele e desenvolvendo personagens literárias complexas. A produção e direção da série, por sua vez, apropriaram-se do texto de Martin (e, conseqüentemente, daqueles mesmos caracteres da vida real), de modo que ocorreu, na nossa visão, uma dupla manipulação da matéria ficcional. Além disso, acrescentou a ela as potencialidades narrativas do audiovisual, transformando, uma segunda vez, a formação dos seres ficcionais. Reinventar a realidade e transportar leitores e espectadores para dentro dela são justamente os elementos que compõem o trabalho de Martin e da HBO. Assim, podemos indagar: qual estratégia ambos utilizam para reinventar a natureza humana, reportando leitores e espectadores à realidade? Ou seja, entendemos tratar-se do

delineamento aprofundado da luta pelo poder, aspecto vital na composição do espírito dos homens, desde tempos imemoriais.

Dando continuidade à análise das personagens e suas relações de poder, do outro lado do mar do mar Estreito, em Pentos, estão Daenerys Targaryen e seu irmão Viserys. Exilados, ambos têm o sonho de retornar para Westeros e reconquistar o Trono de Ferro e o governo sobre os Sete Reinos. Viserys, com sede de vingança; Daenerys, com saudosismo das terras das quais não se lembra, pois tivera de fugir de lá ainda muito pequena. Essas personagens são introduzidas nas obras a partir de um plano de Viserys para casar sua irmã, uma jovem adolescente (na obra de Martin, Daenerys tem 13 anos; na série, é retratada como uma adolescente um pouco mais velha), com um poderoso khal⁶³, ideia rejeitada por ela. Entretanto, arranjos matrimoniais são comuns nesse universo, não apenas em Pentos, mas em todo o continente westerosi, constituindo sociedades machistas e, por sua brutalidade, também muito misóginas com relação às mulheres. Ao prepará-la para o seu primeiro encontro com Khal Drogo, o seguinte diálogo se dá entre Viserys e Daenerys:

_ [...] Assegure-se de se livrar do fedor dos estábulos. Khal Drogo tem mil cavalos e hoje vem à procura de um tipo diferente de montaria _ estudou-a criticamente. _ Ainda tem as costas tortas. Endireite-se _ pôs-lhe as mãos nos ombros e puxou-os para trás. _ Deixe-os ver que tem agora a forma de uma mulher _ os dedos do irmão roçaram levemente seus seios em botão e apertaram um mamilo. _ Não me falhará esta noite. Senão, serei mau para você. Não quer acordar o dragão, quer? _ os dedos torceram-se, um beliscão cruel e duro através do tecido grosseiro da túnica. _ Quer? _ ele repetiu.
_ Não _ respondeu Dany docilmente (MARTIN, 2010, p. 25-26).

A série apresenta diferenças no que concerne a esse momento da narrativa. Nesse caso, Daenerys é despida pelo irmão e não é beliscada (figura 6), demonstrando a sua situação de sujeição ao seu irmão mais velho, apresentando uma personagem dócil, obediente e amedrontada, pois ela acredita que seu irmão é o verdadeiro descendente de seus antigos antepassados, que montavam dragões e combatiam com fogo e sangue. No caso da jovem Targaryen, suas ações, no início do enredo, são medidas pelo modo obrigativo, à medida que se vê forçada a obedecer à vontade de seu irmão mais velho. Viserys, por sua vez, tem em seus rompantes de violência gratuita e em seu caráter agressivo os elementos que o motivam a levar adiante suas ações, com vistas à vingança iminente. Essas são medidas pelo modo optativo, pois se trata de uma escolha da personagem. Além disso, a essa altura, as motivações

⁶³ Khal é um título utilizado pelo povo Dothraki para nomear o líder de um khalasar, tribo nômade que reúne uma sociedade completa. O khal lidera o khalasar e é considerado o guerreiro mais forte do khalasar. Quanto maior for o seu cabelo, maior o seu histórico como um guerreiro bem-sucedido e nunca derrotado em batalha.

pelo poder ainda não são totalmente identificadas em Daenerys, cujo senso de justiça ainda é incipiente, mas especialmente em seu irmão, cuja sede de vingança faz com que ele constantemente devaneie sobre seu retorno triunfal a Westeros, onde aniquilará seus inimigos e governará sobre o Trono de Ferro.

Figura 6 – Daenerys e seu irmão Viserys



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 1)

Devemos ressaltar ainda que, na cena em questão, o texto audiovisual valoriza a percepção da nudez da personagem como um elemento que enfatiza sua situação de submissão diante da autoridade violenta do irmão mais velho. Ao passo que no livro Daenerys encontra-se vestida nesse momento, na série ela é despida e humilhada por Viserys.

Outro momento característico e cruel da relação dos dois irmãos nos primeiros delineamentos de sua participação no jogo dos tronos ocorre após o encontro de Daenerys e Khal Drogo (figura 7), quando a jovem revela que não quer se casar com o homem rude que a havia interpelado momentos antes, de rosto “(...) duro e cruel, os olhos tão frios e escuros como ônix” (MARTIN, 2010, p. 31). Ao afirmar que não queria ser a rainha do khal, mas que queria ir para casa, o irmão a pergunta, furioso, se ela sabe como eles haveriam de ir para casa naquelas circunstâncias. Daenerys diz que não sabe, ao passo que Viserys responde:

– Mas eu sei – disse ele com voz cortante. – Vamos para casa com um exército, minha doce irmã. Com o exército de Khal Drogo, eis como vamos para casa. E se para isso tiver de se casar com ele e com ele dormir, é isto o que fará. – sorriu-lhe. – Deixaria que todo o seu khalasar a fodesse se fosse preciso, minha doce irmã, todos os quarenta mil homens e também os seus cavalos, se isto fosse necessário para obter o meu exército. Fique grata que seja só o Drogo [...] (MARTIN, 2010, p. 31).

Através desse discurso, presente tanto no livro quanto na série, percebe-se que Daenerys, em sua participação inicial no enredo, é mera moeda de troca, devendo comportar-se com obediência e humildade diante dos caprichos machistas e cruéis de seu irmão que, cegamente movido pelo seu desejo de vingança, tem o seu desprezo pela irmã legitimado

devido à condição dela de mulher. O casamento forçado dá seguimento ao estado de miséria e submissão de Dany na evidente sociedade patriarcal em que está inserida, onde os homens nascem destinados ao governo e ao combate, e as mulheres às questões domésticas e reprodutivas.

Figura 7 – Encontro de Daenerys e Khal Drogo; Daenerys e seu irmão Viserys



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 1)

A sociedade apresentada em *Guerra dos Tronos* remonta à nossa Idade Média, cujo patriarcado era fundamentado em três ordens sociais bem definidas: clero, nobreza e povo, cujas funções de liderança e autoridade eram primariamente exercidas por homens. Assim, esses governavam, lutavam e controlavam as questões religiosas, enquanto as mulheres cuidavam dos assuntos do lar e da educação dos filhos, trabalhavam no campo e/ou se tornavam religiosas, sempre sob o domínio de uma figura masculina.

No livro um e na primeira temporada da série, a sociedade que nos é apresentada possui natureza semelhante, com personagens femininas subjugadas e obedientes às figuras masculinas, movidas primordialmente por ações obrigativas, como Daenerys no seu casamento ou Lady Stark quando é obrigada a aceitar a partida do marido, a nova Mão do Rei, permitindo que as filhas vão embora para Porto Real com ele. Cersei Lannister, por outro lado, é a personagem que, desde o início, move-se a partir de seus próprios desejos. Enquanto que aparentemente se submete ao modo obrigativo, devendo obediência ao marido e rei, e se reservando ao acompanhamento dos filhos e de outras questões familiares, em segredo é amante de seu próprio irmão e conspira para tomar o poder e impor a força ideológica e política de sua família, evidenciando a busca do poder pelo poder.

Dando continuidade ao desenrolar do enredo e aos anseios da família Lannister, essa é apresentada em Winterfell, propriedade dos Stark, para onde o rei Robert Baratheon viajou com a sua esposa, a rainha Cersei Lannister, além de seus filhos, cunhados e o restante da comitiva. Tyrion Lannister, o Anão, também é um hóspede no castelo dos Stark e, como

exercício de seu caráter ébrio e sensual, ele passa boa parte do seu tempo de visita às terras do norte bêbado ou nos braços de prostitutas. Embriagado durante a festa realizada pelos anfitriões para recepcionar a família real, Tyrion surpreende Jon Snow, suposto filho bastardo de Eddard Stark, nos estábulos, sozinho. O discurso a seguir (figura 8), tanto no livro quanto na série, é bastante representativo da posição de Tyrion diante das adversidades, e suas palavras evidenciam sua inteligência e sabedoria para tratar de complicadas situações sociais:

Deixe-me lhe dar um conselho, bastardo _ disse Lannister. _ Nunca se esqueça de quem é, porque é certo que o mundo não se lembrará. Faça disso sua força. Assim, não poderá ser nunca a sua fraqueza. Arme-se com esta lembrança, e ela nunca poderá ser usada para magoá-lo. [...] Todos os anões serão bastardos, mas nem todos os bastardos precisam ser anões _ e, com aquelas palavras, virou as costas e regressou vagarosamente ao banquete, assobiando uma canção. Quando abriu a porta, a luz vinda de dentro atirou sua sombra bem definida pelo pátio afora e, só por um momento, Tyrion Lannister ergueu-se alto como um rei (MARTIN, 2010, p. 45).

O discurso forte e persuasivo de Tyrion Lannister como expressão máxima de sua inteligência é a sua principal arma no jogo dos tronos. É através de suas palavras afiadas, muitas vezes irônicas, que Tyrion desempenha seus papéis sociais, e seu discurso é muitas vezes uma maneira de concluir uma situação desconfortável ou afastar uma ameaça⁶⁴. Percebemos que a inteligência é, para essa personagem e no decorrer de toda a trama apresentada em *Guerra dos Tronos*, a sua ferramenta para o alcance e o exercício do poder. O que lhe faltou na força do braço e na estética física, comumente associada à compleição dos Lannisters, sobrou-lhe em sagacidade. Suas ações se alternam entre obrigativas e optativas, como poderemos observar ao longo desta análise, e o seu exercício de poder não visa à sua própria ascensão, mas à sua integridade.

⁶⁴ Esse argumento foi inicialmente apresentado no meu trabalho de conclusão de curso intitulado *Tyrion Lannister's sarcasm in Game of Thrones: a literary analysis*, defendido em 2014, que identificou quatro situações nas quais o Anão se sente mais inclinado a fazer uso de sarcasmo, através de quatro papéis sociais desempenhados por ele, a saber: controle emocional, *status* de elevação, humor e agressividade, todos eles motivados por diferentes circunstâncias (Tyrion como membro da família Lannister, Tyrion como um anão perante a sociedade, Tyrion em situações afetivas e Tyrion no papel de Mão do Rei, respectivamente). Nesta dissertação, essas definições podem muito bem convergir para a compreensão do uso da inteligência dessa personagem não apenas como uma estratégia de sobrevivência (no desempenho dos dois primeiros papéis sociais), mas também como uma ferramenta de poder e ascensão política, quando é indicado por seu pai para servir como conselheiro real, como reconhecimento de sua mente brilhante.

Figura 8 – Tyrion Lannister aconselhando o bastardo Jon Snow



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 1)

Em *Guerra dos Tronos*, os discursos elaborados no texto de partida e transportados para o texto audiovisual auxiliam na concepção do formato de *Quality TV*, proposto pela HBO, à medida que sustentam a apresentação de personagens complexas e bastante representativas das fraquezas de natureza humana encontradas no mundo real dos espectadores. Nesse sentido, Tyrion Lannister, cujo discurso pode ser encontrado na citação acima, é uma das personagens principais da obra responsáveis por essa identificação das características discursivas que constituem o conceito de *Quality TV*, especialmente devido à sagacidade de sua mente e ao seu espírito irônico.

Ainda em Winterfell, a narrativa encontra Ned Stark, que é então convidado para se tornar a Mão do Rei. Será esse o convite a partir do qual a trama central de *Guerra dos Tronos* será construída e de onde se originarão os eventos mais importantes de luta pelo poder nas obras. O rei Robert, que não vê seu melhor amigo desde a conquista de Porto Real, há mais de dez anos, viaja para o Norte principalmente para nomeá-lo, decidido a ter ao seu lado alguém a quem confiaria não só o governo de Westeros, mas a sua própria vida. E será a mudança dos Stark para Porto Real que fará com que Cersei Lannister, ao ter seus segredos incestuosos descobertos por Eddard, inicie hostis investidas contra a família nortista, desencadeando um cenário de guerras e devastação. Portanto, entendemos que esse momento na obra escrita (e no episódio piloto da série) é o ponto de partida para o desenvolvimento das características delineadas no mapa de personagens proposto nesta pesquisa, quando cada uma delas, envolvida em ações obrigativas ou optativas, revela suas noções de poder, tendo em vista o alcance de seus objetivos.

Enquanto que na obra de Martin o lorde de Winterfell oferece resistência a aceitar a solicitação do rei e é incentivado pela esposa Catelyn a fazê-lo (por se tratar de uma posição

de grande importância no reino, de modo que eles se tornariam mais influentes e poderiam proteger os seus), na série ambas as personagens têm reservas quanto ao aceite da solicitação real, justamente por acreditarem que o envolvimento com os Lannisters pode representar um perigo à sua família. Além disso, Eddard Stark é um homem simples e que valoriza o seu lar, e o sul representa um lugar hostil, cheio de mentiras, trapagens e pessoas nas quais não se pode confiar. Essa diferença, no entanto, não possui implicações significativas quanto aos resultados da decisão final de Ned Stark. Seja por incentivo da sua esposa ou por compreender ele próprio que é um dever seu proteger o rei Robert das conspirações familiares que o envolvem, sua partida para o sul como o novo administrador dos Sete Reinos dará início à trama conflituosa pelo poder que permeia toda a obra e que constitui a estrutura de verossimilhança que fundamentará o universo ficcional de *Guerra dos Tronos*.

A partir daí, um dos aspectos cruciais para o enredo é revelado: o caso de incesto entre os irmãos gêmeos Cersei Lannister e Jaime Lannister, que descortina a possibilidade de que os três supostos filhos da rainha com Robert Baratheon – Joffrey, Tommen e Myrcella – são na verdade fruto da relação incestuosa entre os irmãos gêmeos. Compreendemos que o caso de amor entre eles denota não apenas uma espécie de união familiar, forjada no compartilhamento do ventre de sua mãe, mas especialmente a possibilidade de perpetuar os laços sanguíneos familiares entre si, dando à luz descendentes geneticamente puros. Essa descoberta passa então a ameaçar a integridade da família Lannister e, devido a isso, Cersei será capaz de qualquer coisa para proteger a si mesma e aos seus.

Uma situação ilustrativa desse aspecto na narrativa acontece quando Bran, um dos filhos caçulas de Eddard e Catelyn, ao escalar as paredes de uma antiga torre na propriedade de seu pai, surpreende os irmãos Lannister em pleno ato sexual, deixando leitores e espectadores conscientes do segredo que funcionará como uma das engrenagens principais da trama de *Guerra dos Tronos* e pontapé inicial para os embates entre Starks e Lannisters (figura 9). Cersei é quem o vê primeiro e, desesperada, urge para que o irmão e amante faça algo. Jaime alcança o menino e, segurando-o no parapeito da janela, pergunta a sua idade.

_ Sete anos _ disse Bran, tremendo de alívio. Seus dedos tinham marcado profundas estrias no braço do homem. Largou-o, envergonhado.

O homem olhou para a mulher.

_ As coisas que faço por amor _ disse, com repugnância. Deu um empurrão em Bran. Gritando, Bran caiu da janela de costas para o vazio. Nada havia a que se pudesse agarrar. O pátio correu ao seu encontro.

Em algum lugar, ao longe, um lobo uivava. Corvos voavam em círculos sobre a torre quebrada, esperando por milho (MARTIN, 2010, p. 65).

Fica claro, neste episódio, a que vieram os irmãos gêmeos Lannister: a proteção de sua família e a manutenção do poder dela está acima de todas as coisas, de modo que eles farão o que for necessário, inescrupulosamente, para alcançar isso. Seus atos podem ser caracterizados pelo modo optativo de Todorov (1975), pois, mais do que quaisquer outros personagens na obra, em *Guerra dos Tronos* ambos agem de acordo com suas vontades e tendo em vista unicamente o seu bem-estar.

Na série, essa situação é utilizada como final do primeiro episódio, instituindo, desde o piloto, uma das impressões principais do enredo de *Guerra dos Tronos*: a brutalidade e a crueza dos fatos narrados, capazes de assaltar leitores e espectadores, igualmente, de modo que sejam abruptamente retirados de sua zona de conforto.

Figura 9 – Cersei descobre que Bran os observa; Jaime Lannister momentos antes de atirar o garoto pela janela



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 1)

Isso porque a cena em questão se trata da narração de um momento-chave para a obra. Na série, o espectador não se vê diante de um “homem” sob o ponto de vista infantil de Bran, como ocorre no livro, mas de sequências de planos que abordam friamente a violência perpetrada por Jaime Lannister, o irmão gêmeo e amante de Cersei Lannister, apresentado como um dos maiores cavaleiros do reino e da guarda pessoal do rei. A música tensa, os closes nos pés e mãos do garotinho escalando a torre, a imagem do seu lobo de estimação esperando lá embaixo, os movimentos da câmera acompanhando a sua subida e então os ruídos dos gemidos de Cersei são elementos que contribuem para a constituição da cena final do episódio piloto, esse finalizado com uma tela escura imediatamente após a queda do garoto.

O desfecho do episódio é sinalizado por uma memorável fala de Jaime, “as coisas que eu faço por amor”. Podemos dizer que essa fala simboliza a motivação principal dos irmãos Lannisters para as suas ações: o seu núcleo familiar deve estar acima de tudo e de

todos. Delineia-se, além disso, a impressão de que a narrativa, assim como outros enredos fantásticos, estará dividida entre heróis (os Stark) e os vilões (Lannisters). Campos (2007, p. 154), sobre heróis e vilões na televisão, explica que:

Herói é o personagem que o narrador e espectador aprovam, pelo qual torcem, próximo de quem querem estar, com quem querem se emocionar, se identificar e que, enfim, querem ver vitorioso e feliz. [...] Vilão é personagem que narrador e espectador amam condenar, adoram odiar, distante de quem querem estar, com quem não querem se identificar e que, enfim, querem ver desmascarado, punido e infeliz.

Diante dessa definição, não poderíamos indagar se não seriam essas, precisamente, as descrições para Starks e Lannisters em *Guerra dos Tronos* e que seriam impiedosamente transformadas a partir do massacre do patriarca da família Stark, ao final do livro um e da primeira temporada da série, e então de vários outros membros da família, ao longo dos outros livros e temporadas? As relações de heróis e vilões na obra, apesar de se apresentarem, inicialmente, como em qualquer outra história de fantasia a desbravar a luta entre o bem e o mal, logo são desmistificadas na obra de Martin e da HBO, especialmente quando leitores/espectadores se veem compreendendo as motivações dos vilões ou torcendo para que sejam bem-sucedidos em seus planos. Isso se dá, em conjunto, com a elaborada construção das personagens literárias presentes na obra de Martin e então com a sua tradução pela HBO, conforme os conceitos de *Quality TV*.

Nesse contexto, traçando um paralelo com a série, o que contribuiu muito para esse resultado foi o fato de que na tradução da obra de Martin para as telas os atores foram capazes de tornar as personagens identificáveis, através de um excelente trabalho de apropriação de suas características, palpáveis tanto para leitores e então espectadores, quanto apenas para esses últimos, que não tiveram contato com a obra escrita. Em sua luta ofensiva pelo poder, essas personagens oferecem a leitores e espectadores um apelo primário, facilmente reconhecível em qualquer ser humano de carne e osso capaz de identificar a simplicidade moral da obra. Também desse modo se estabelece o senso de verdade na narrativa, intimamente relacionado à popularidade das obras. Personagens da obra escrita e atores na série televisiva estão conectados por uma mesma dinâmica do enredo, ainda que trabalhados de maneiras distintas, devido às diferenças entre cada mídia. O resultado é similar: leitores e espectadores nutrem a crença de que aquilo que leem e aquilo a que assistem é/poderia ser muito bem real. Ao falar sobre essa relação, Brait afirma que:

A descrição, a narração e o diálogo funcionam como os movimentos de uma câmera capaz de acumular signos e combiná-los de maneira a focalizar os traços que, construindo essas instâncias narrativas, concretizando essa existência com palavras, remetem a um extratexto, a um mundo referencial e, portanto, reconhecido pelo leitor (BRAIT, 1985, p. 58).

O próximo acontecimento retrata o casamento de Daenerys Targaryen, que marca seu primeiro rito de passagem dentro da obra, implicando profundas mudanças na personagem cujo arco apresenta um desenvolvimento significativo no contexto da luta pelo poder. A cena de suas núpcias é exibida ainda no primeiro episódio da série, antes de Bran ser atirado da janela. No livro, contudo, a narração de quando ela é desposada só é apresentada depois. Trata-se de um momento fundamental para a composição daquela que haverá de ser uma das maiores personagens da trama, prosseguindo ao longo das narrativas de cada livro e também de cada temporada. Seu casamento representa o momento em que ela deixa de ser menina para se tornar mulher, momento no enredo em que começarão a se delinear os conceitos de poder para a personagem. Isso ocorre primeiro através de seu senso de justiça, quando se posiciona contra o estupro de escravas tomadas nos combates liderados pelo seu marido, e então como um conceito de gênero, quando ela abandona a observância de uma postura submissa diante da figura de seu companheiro e começa a se impor como mulher e líder dentro da machista e violenta sociedade da qual agora faz parte.

A obra literária e o episódio apresentam Daenerys medrosa e insegura, mas deslumbrada com o exótico acontecimento, principalmente quando recebe, de presente, três ovos petrificados de dragões. O momento da consumação sexual, no entanto, é apresentado de maneiras distintas no livro e na série: Daenerys a princípio demonstra resistência, no livro, mas logo cede ao próprio desejo de ser tomada por Khal Drogo; no episódio veiculado pela HBO, Daenerys é estuprada (figura 10), em uma cena desconcertante que retrata a violência da sociedade no khalasar e evidencia, mais uma vez, a submissão da personagem frente a situações mais fortes do que ela.

Figura 10 – Daenerys é estuprada por Khal Drogo



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 1)

Essa diferença permitiu à série a elaboração de um momento narrativo mais verossímil do que aquele construído no universo da obra escrita, se levarmos em consideração que Daenerys era, além de muito jovem, totalmente alheia, até então, a questões sexuais e ao seu próprio corpo. Além disso, ser entregue a um homem desconhecido e desposada nessas circunstâncias deveria ser uma situação no mínimo assustadora, o que não ocorre no livro, no momento da consumação sexual. Após o medo e as lágrimas, Daenerys, uma jovem adolescente, cede ao desejo e, em nenhum momento da narrativa, sente-se machucada pelo Khal:

Um pouco mais tarde, começou a tocá-la. A princípio ligeiramente, depois com mais força. Ela sentia o feroz poder de suas mãos, mas ele nunca chegou a machucá-la. [...] Pareceu que se passaram horas antes que as mãos dele se dirigissem por fim aos seus seios. Afagou a suave pele da base até deixá-la num torpor. [...] Então parou e puxou-a para o seu colo. Dany estava corada e sem fôlego, com o coração a palpitar no peito. Ele envolveu seu rosto nas mãos enormes e ela o olhou nos olhos.
 _ Não? _ disse ele, e ela soube que era uma pergunta.
 Tomou-lhe a mão e a dirigiu para a umidade entre as coxas.
 _ Sim _ sussurrou ao introduzir o dedo dele dentro de si (MARTIN, 2010, p. 82).

Assim, entendemos que essa tradução foi fundamental para a constituição da verossimilhança do universo ficcional da obra audiovisual, ao reduzir a erotização das núpcias da adolescente Dany e do marido com quem havia sido obrigada a se casar, e por quem não tinha nenhum amor ou desejo. Essa mudança contribuiu ainda para um delineamento mais claro do arco da personagem de Daenerys, cuja trajetória de luta pelo poder implica muitas transformações, especialmente no que concernem à sua identidade e revolução de gênero, a serem discutidas mais à frente e que, como propõe esta pesquisa, estão intimamente relacionadas ao conceito que a personagem admite de poder.

Em seu desenvolvimento como mulher, *khaleesi*⁶⁵ e líder, o estupro será uma das práticas que Daenerys lutará para extinguir do meio dos seus governados, bem como a escravidão ou qualquer violação de direitos de liberdade. Mais tarde, durante uma cavalgada com o *khalasar*, Daenerys distribui algumas ordens para não ser seguida, pois desejava cavalgar solitariamente (na série, ela desce do cavalo para uma caminhada). Sor Jorah Mormont, um cavaleiro que a acompanha de perto, observa: “_ Está aprendendo a falar como uma rainha, Daenerys. _ Uma rainha, não. _ ela respondeu. _ Uma *khaleesi* _ fez girar o cavalo e galopou sozinha pela encosta abaixo” (MARTIN, 2010, p. 165), momento da narrativa que apreende bem esse lampejo das transformações que a personagem começa a enfrentar a partir de seu casamento.

Em outro momento da narrativa, temos a ida de parte da família Stark (Lord Eddard Stark e suas filhas Sansa e Arya) para Porto Real, cidade sede da residência oficial do rei, onde fica a Fortaleza Vermelha, na qual repousa o Trono de Ferro. As circunstâncias estranhas do acidente de Bran e da morte de Jon Arryn, a antiga Mão do Rei, serviram como motivação para que Ned Stark aceitasse o convite do rei e fosse para Porto Real, junto com a comitiva do rei Robert, a fim de observar de perto os Lannisters e investigar as conspirações que os cercam. Sansa Stark, sua filha mais velha, torna-se prometida de Joffrey Baratheon, o primogênito do rei. Catelyn fica para trás, responsável pelos cuidados do filho em coma.

Nesse cenário de tensões entre Lannisters e Starks, uma das cenas retratadas no episódio 3 da série apresenta uma conversa entre Cersei Lannister e seu filho, Joffrey, muito representativa das relações de poder nessa família. A cena a seguir (figura 11) enfatiza ainda mais as relações de poder defendidas aqui:

_ Um dia, você se sentará no trono e a verdade será aquilo que você quiser que seja.
 _ Eu tenho que me casar com ela?
 _ Sim. Ela é muito bonita e jovem. E se você não gostar dela, só precisará vê-la nas ocasiões formais e quando chegar a hora de fazer pequenos príncipes e princesas. E se você preferir foder prostitutas pintadas, você foderá prostitutas pintadas. E se você preferir se deitar com nobres virgens, então assim será. Você é meu garoto querido e o mundo será exatamente como você quiser que seja⁶⁶.
 Diálogo entre Cersei Lannister e seu filho, Joffrey Baratheon. Tradução nossa. *In*: Taylor *et al.* (2011, episódio 3).

⁶⁵ A mulher do khal.

⁶⁶ Do original:

_ Someday you'll sit on the throne and the truth will be what you make it.

_ Do I have to marry her?

_ Yes. She's very beautiful and young. And if you don't like her, you'll only need to see her on formal occasions and when the time comes to make little princes and princesses. And if you'd rather fuck painted whores, you'll fuck painted whores. And if you'd rather lie with noble virgins, so be it. You are my darling boy and the world will be exactly what you want it to be.

Essa cena, que não é apresentada no livro, constitui na obra audiovisual uma diferença enfatizadora dos conceitos de poder para Cersei Lannister, centrados, como prevê o mapa de personagens, no poder pelo poder e na família. Observa-se nessa cena não apenas a inépcia de Cersei Lannister como mãe e educadora, mas uma manifestação clara e inescrupulosa do conceito de poder que constitui essa personagem quando, mais uma vez, afirma a soberania dos seus sobre quaisquer outros indivíduos, haja o que houver. “Todo mundo que não seja nós é um inimigo”⁶⁷, ela diz, no mesmo diálogo com seu filho Joffrey.

Figura 11 – Cersei Lannister conversa com seu filho Joffrey



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 3)

É também em Porto Real que são introduzidas as importantes personagens secundárias de Mindinho (Petyr Baelish) e Varys, o eunuco (figura 12). Seus aparecimentos, seja na obra literária, seja em cenas ao longo da temporada, são pontuais, mas fundamentais para o desenrolar da trama. Sua moeda de troca é, principalmente, o conhecimento, de modo que negociam toda sorte de segredos, segredos que podem destruir ou erguer reinos poderosos. Para Varys, o domínio do conhecimento deve trabalhar em função do estabelecimento da paz. Já para Mindinho, o conhecimento é uma ferramenta para a sua ascensão social diante dos mais poderosos, para conseguir dinheiro e para exercer o poder, por meio de chantagens e intrigas.

⁶⁷ Do original: “Everyone who isn’t us is an enemy”.

Figura 12 – Conversa entre Mindinho e Varys



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 5)

Como podemos ver, existe, entre essas personagens, uma constante tensão, caracterizada pela competição natural que ocorre entre ambos, já que negociam com a mesma moeda de troca. Na cena em questão, seu encontro ocorre na sala do trono de ferro, e a câmera os acompanha em meio a sombras e a um sentimento de desconfiança. Escutamos seus passos e entendemos que, nesse cenário, essa desconfiança é palpável, de modo que é impossível estar seguro sobre em que discurso acreditar. Toda a narrativa do livro um e da primeira temporada de *Guerra dos Tronos* é permeada por uma atmosfera de conspirações, segredos e intrigas, envolvendo especialmente as famílias Lannister e Stark (em cujos destinos tanto Mindinho quanto Varys têm participações importantes, fomentadas por suas próprias decisões e controle de seus destinos e, como observado, dos destinos de outrem também).

Em determinado momento da trama alcançamos a acusação de que os Lannisters são os responsáveis pela tentativa de assassinato de Bran Stark. Catelyn Stark, a caminho de Winterfell, encontra Tyrion Lannister em uma taverna no norte e, alimentada por rumores de Varys e Mindinho, acredita, erroneamente, que o Anão é o mentor do assassinato de seu filho, capturando-o e levando-o (figura 13) a julgamento no palácio de sua irmã, Lysa Arryn. Assim, temos o primeiro resultado significativo das intrigas dessas duas personagens periféricas que, no entanto, têm participações decisivas no enredo de *Guerra dos Tronos*.

Figura 13 – Catelyn e seus vassallos capturam Tyrion Lannister



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 4)

No julgamento, movida pelo seu senso de justiça e amor à sua família (na figura de seu filho Bran), Catelyn sequestra e mantém Tyrion como refém, sem, contudo, fazer-lhe mal, mas permitindo que vá a julgamento. Essa atitude pode ser vista como uma ação motivada por sua própria vontade, em tempo oportuno, pois não esperava encontrar o anão na taverna, no caminho de volta para casa. A cena é bastante significativa, à medida que os vassallos, juramentados à casa Stark (ou à casa Tully, dos pais de Catelyn), ajudam-na a prender o anão, por razões de lealdade. O que se percebe é que não apenas a matriarca de Winterfell, mas também aqueles que devem à sua casa lealdade são movidos por questões de honra, características associadas às duas personagens Stark analisadas nesta pesquisa, características que movimentam suas noções de poder.

Antes desse evento, as tensões em Porto Real aumentam entre Eddard Stark e Cersei Lannister (figura 14), à medida que ele prossegue nas suas investigações sobre as conspirações que envolvem a rainha. O tom de beligerância entre eles abandona qualquer discrição e eles se estabelecem como inimigos declarados, de modo no enredo se confrontam, pela primeira vez explicitamente, as distintas noções de poder dessas personagens.

Figura 14 – Eddard Stark e Cersei Lannister em conversa ameaçadora



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 4)

Entendemos que o embate entre essas noções, então, passa a gerar tensões, de modo que a luta pelo poder fica cada vez mais clara com o avançar do enredo, acompanhando o aprofundamento dos imbricados arcos dessas personagens, cujas trajetórias são responsáveis pela construção verossímil do universo ficcional de *Guerra dos Tronos*. Entendemos, ainda, que é dessa maneira que o universo dessas obras passa a ser compreendido, por leitores e espectadores, como uma obra fantástica bem-sucedida povoada de um realismo não mágico, diferentemente daquelas que tradicionalmente a precederam, trazendo um renovo para o gênero e resultando no enorme sucesso de consumo das obras de Martin e da HBO⁶⁸.

Adiante na narrativa, ao descobrir sobre o rapto de seu irmão pela senhora Catelyn Stark, Jaime Lannister prepara uma emboscada para Eddard e seus homens (figura 15), atacando-os e ferindo Ned na perna. Se antes ainda havia quaisquer minúsculas reservas quanto às tensões existentes entre Starks e Lannisters, esse é o momento em que elas se esgotam. Nesse ponto, Starks e Lannisters passam a ocupar, definitivamente, posições antagônicas, que perdurarão ao longo dos demais livros e temporadas, com exceção das relações envolvendo o Anão, por ter nascido com um caráter diferente dos irmãos.

O plano geral apresentado na figura 15 a seguir mostra Ned encurralado e seus homens mortos, momento na narrativa em que se compreende, a partir do olhar da câmera, que o suposto herói de *Guerra dos Tronos* encontra-se não só em perigo, mas em franca derrocada. É a partir daí que os Stark começarão a entrar em declínio.

⁶⁸ A première da temporada 7, exibida em 16 de julho de 2017, alcançou a marca de mais de 16 milhões de espectadores no mundo todo, quebrando todos os recordes anteriores da série (BERG, 2017).

Figura 15 – Jaime Lannister ataca Eddard e seus homens



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 4)

Eddard Stark, na posição de Mão do Rei e de melhor amigo do rei Robert Baratheon, exige que o rei decrete a perseguição do foragido Jaime Lannister e o traga para julgamento. Cersei interfere, sentindo-se ultrajada e dando origem a mais um diálogo representativo de sua natureza ambiciosa e de proteção à família (nesse caso, ao seu irmão e amante, pois ela não se sentira particularmente ofendida pelo rapto de Tyrion Lannister, apesar de reclamar do fato para o rei).

_ Você me toma por Aerys? _ interrompeu Robert.
 _ Tomo-lhe por um rei. Jaime e Tyrion são seus irmãos, segundo todas as leis do casamento e dos laços que partilhamos. Os Stark afastaram um e capturaram o outro. Este homem o desonra a cada vez que respira, e aqui está você, humildemente, perguntando se sua perna dói e se quer vinho.
 O rosto de Robert estava escuro de cólera.
 _ Quantas vezes tenho de lhe dizer para ter tento na língua, mulher?
 A face de Cersei era a imagem do desprezo.
 _ Que brincadeira fizeram os deuses de nós dois _ disse. _ Por direito, você devia estar de saias, e eu, de cota de malha.
 Roxo de raiva, o rei estendeu a mão e deu um violento golpe no rosto da rainha. [...]
 _ Vou usar isso como um distintivo de honra _ ela anunciou.
 _ Use-o em silêncio, ou volto a honrá-la _ prometeu Robert (MARTIN, 2010, p. 304-305).

Essa situação constitui apenas um dos vários momentos que evidenciam o fracasso do casamento entre Robert Baratheon e Cersei Lannister, além de revelar o caráter machista e agressivo do rei, aflorado pela ausência de amor entre ambos. Cersei, por sua vez, reafirma seu posicionamento como uma mulher ambiciosa que está sempre forçando os portões que estabelecem os limites para a atuação das mulheres na sociedade em que vive e, embora não o fazendo para o bem, apresenta mais um dos conceitos de poder da personagem, dessa vez relacionado à questão de gênero. Essa noção de poder está profundamente

implicada nas ações optativas da personagem, que está constantemente impondo sua ideologia àqueles que a rodeiam e lutando para ascender ao poder como rainha soberana, sem o jugo do marido e rei Robert que, além de governante inadequado, é um homem bêbedo e fanfarrão, imagem que a desrespeita e diminui como mulher na sociedade em que vive.

De volta a Pentos, o enredo apresenta mais um momento de transformação do caráter de Daenerys Targaryen, grávida de Khal Drogo. Esse é o momento em que ela ficará, de uma vez por todas, fora do jugo ameaçador de seu irmão Viserys, e compreenderá a sua importância e força como mulher e líder, mas não apenas isso: enxergará a si mesma como a verdadeira filha do dragão. Seu irmão, cego pela sede de vingança que lhe consome as entranhas, fica bêbado e invade uma das celebrações do khalasar, ameaçando Dany com uma espada apontada para a sua barriga (figura 16).

Figura 16 – Viserys ameaça Daenerys com uma espada



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 6)

Diante do comportamento do cunhado, Khal Drogo concorda em dar a ele a sua “coroa de ouro”, razão pela qual Viserys concordou em dar a sua irmã em casamento: em troca de um exército que o permitisse retornar a Porto Real e cumprir seu papel na disputa pelo poder, o papel de vingança. Em um desdobramento inesperado, o Khal derrete um dos seus cintos de ouro e, tendo ordenado aos seus soldados que segurassem o descontrolado herdeiro Targaryen, executa-o, derramando sobre a cabeça dele o ouro quente derretido (figura 17). Assim, é finalizado o relacionamento entre Daenerys e seu irmão, disposto no mapa de personagens, bem como, em *Guerra dos Tronos*, é suprimida a noção de poder pela vingança atribuída a Viserys e que, nos próximos livros e temporadas, será retomada pela própria Dany, quando do seu desejo de retornar a Westeros e retomar o trono que é seu por direito.

Figura 17 – Khal Drogo mata Viserys Targaryen com ouro



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 6)

Nesse momento, a ambição pela vingança de Viserys e sua agressividade são responsáveis pela sua morte prematura. Daenerys é confrontada com um esclarecimento (figura 18) a respeito de seu destino, compreendendo que ela, e não o seu irmão, é a herdeira legítima da poderosa família que, outrora, desbravou os céus de Westeros por sobre dragões e chamas. Cada vez mais, dentro da narrativa, ela passa a se impor na sociedade em que vive, buscando estar ao lado do seu marido e a ter suas decisões igualmente respeitadas, tais qual a do Khal Drogo, e enunciando, assim, as noções de poder de sua personagem.

Figura 18 – Daenerys assiste à morte do seu irmão



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 6)

A cena em questão, no episódio produzido pela HBO, enfatiza o fim violento de Viserys, com closes na sua cabeça derretida (figura 17) e no olhar de Daenerys ao contemplar a morte do irmão (figura 18). A escolha por esse tipo de enquadramento que permite visualizar de perto a brutalidade decorrente da decisão do khal em proteger sua esposa, bem como a satisfação dela ao compreender, com a morte do irmão, que ele não passava de um mero e enfraquecido mortal, constitui a continuidade do foco narrativo sobre o

desenvolvimento do arco dessa personagem a cada novo evento transformador. Além disso, colabora para surpreender os espectadores diante da obra audiovisual, ampliando sua percepção da história.

Em Westeros, a fuga de Jaime, o rapto de Tyrion e as constantes conspirações envolvendo Starks e Lannisters acabam por apressar os caminhos concorrentes para a guerra. Apesar de não terem sido escolhidos como personagens centrais para esta análise, vale apresentar a significativa cena, não presente no livro (figura 19), em que Jaime encontra seu pai, Tywin Lannister e, no discurso que segue, o patriarca da casa mais rica de Westeros, cujo lema é representado pela figura de um leão e pelos dizeres “Ouça-me rugir”⁶⁹, expressa os conceitos de poder observados por Cersei durante toda a trama: “Um leão não se preocupa com a opinião das ovelhas [...]. Sua mãe está morta. Em pouco tempo eu estarei morto. E você. E seu irmão. E sua irmã e todos os seus filhos. Todos nós mortos, todos nós apodrecendo na terra. É o nome da família que se perpetua”⁷⁰ (Tradução nossa. In: Taylor *et al.*, 2011, episódio 7).

Figura 19 – Tywin Lannister aconselha seu filho Jaime



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 7)

Em Porto Real, o enredo segue com a continuação das investigações de Eddard Stark, que finalmente descobre a verdade a respeito do caso de incesto entre Cersei Lannister e Jaime Lannister, bem como tem a certeza de que os três supostos filhos dela com o Rei Robert, Joffrey, Tommen e Myrcella são, na verdade, filhos dela com seu irmão gêmeo e amante. Além disso, suas investigações ainda revelaram que essa descoberta foi também

⁶⁹ “Hear me roar”.

⁷⁰ Do original: “A lion doesn’t concern himself with the opinions of a sheep [...]. Your mother’s dead. Before long I’ll be dead. And you. And your brother. And your sister and all of her children. All of us dead. All of us rotten in the ground. It’s the family name that lives on”.

responsável pela morte de Jon Arryn, seu amigo pessoal e antiga Mão do Rei, que administrava os Sete Reinos antes dele e cuja morte foi atribuída à velhice. Ned confronta Cersei nos jardins do palácio (figura 20) e, no livro, ela tenta seduzi-lo para comprar seu silêncio, enquanto na série ela recebe o Lorde de Winterfell com desprezo e surpreende espectadores, que não sabem o que acontecerá a seguir, agora que Ned a advertiu que ela fosse embora de Porto Real enquanto havia tempo.

Entendemos que a série, portanto, quanto à escolha de não apresentar a estratégia sexual de Cersei para fazer Ned declinar da denúncia, aposta no caráter mais forte da personagem, que não se verga facilmente diante das ameaças. Afinal, não é intenção dela, ao menos na primeira temporada da obra audiovisual, trilhar os caminhos de escalada do poder por meio de artifícios de sedução, aos quais recorreriam mulheres mais “fracas” subjugadas por sua condição sexualmente inferior, mas por meio do nome de sua família e, por conseguinte, por ser temida e respeitada como um membro da casa mais poderosa dos sete reinos, independente de seu gênero. A narrativa de Martin, por outro lado, apresenta mais essa faceta da personagem que, em seus conflitos pelo poder, é capaz de qualquer coisa, inclusive de dormir com seu inimigo, recorrendo à sedução como uma arma tipicamente feminina e previsível, assim como o envenenamento, também presente na trama (é a causa da morte de Jon Arryn, a primeira Mão do Rei) e reconhecido como “arma de mulher”.

Figura 20 – Cersei conversa com Eddard no jardim da Fortaleza Vermelha



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 7)

O diálogo travado por ambas as personagens é um dos mais memoráveis do livro 1 e da primeira temporada e, ainda que se visse obrigada a temer por sua vida e pela vida de seus filhos, Cersei deixa que sua ambição fale mais alto que seu medo, e encontra nela uma

maneira de proteger a si e aos seus. Mais uma vez, destaca-se o modo optativo nas ações da personagem, que não se dobra diante de nenhuma circunstância.

_ Por que está aqui? _ perguntou Cersei Lannister, em pé, a seu lado.
 _ Para que os deuses possam ver. [...] Conheço a verdade pela qual Jon Arryn morreu _ disse-lhe.
 _ Ah, sim? Foi por isso que me chamou aqui, Lorde Stark? Para me propor adivinhas? [...] _ Ned tocou-lhe a face com gentileza.
 _ Ele já tinha feito isso antes?
 _ Uma ou duas vezes _ ela se afastou de sua mão. _ Nunca no rosto. Jaime o mataria, mesmo se isso lhe custasse a vida. _ Cersei olhou-o em desafio. _ Meu irmão vale cem vezes mais que seu amigo.
 _ Seu irmão? _ disse Ned. _ Ou seu amante? _ [...] ela não vacilou perante a verdade. [...] _ Garanto-lhe, não importa para onde fuja, a ira de Robert a seguirá até o fim do mundo, se necessário.
 A rainha se levantou.
 _ E a minha ira, Lorde Stark? _ perguntou num tom suave. Seus olhos esquadriharam o rosto dele. _ Devia ter ficado com o reino. Estava livre para quem o tomasse. Jaime contou-me como você o encontrou no Trono de Ferro no dia em que Porto Real caiu e o obrigou a cedê-lo. Esse foi o seu momento. Tudo o que tinha de fazer era subir aqueles degraus e se sentar. Um erro tão triste.
 _ Cometi mais erros do que pode imaginar, mas este não foi um deles.
 _ Ah, mas foi, senhor. _ Cersei insistiu. _ Quando se joga o jogo dos tronos, ganha-se ou morre. Não existe meio-termo (MARTIN, 2010, p. 344 e 346).

A fala acima demonstra que cada novo desenrolar de fatos traz palpitações diferentes para leitores e espectadores. A natureza e qualidade dos discursos, intimamente humanos e corruptíveis, a cadência da narrativa de Martin, as reviravoltas inesperadas e a quebra de padrões relacionados a obras fantásticas de referência, bem como o trabalho robusto e caro da HBO na tradução de excelência da obra são precisamente os fatores que fundamentam a existência e o crescimento das legiões de fãs de *Guerra dos Tronos*, cuja experiência, de cerne transmidiático, vai para além das páginas dos livros e das telas. O universo ficcional da obra, ao construir esse mundo fantástico, mas mundano e perfeitamente crível, transbordou para além das fronteiras de suas obras de partida, estabelecendo uma cultura de fãs.

À medida que o livro e a temporada se aproximam do fim, os acontecimentos se tornam mais intensos e brutais. Com a morte do Rei Robert, ferido durante uma caça, Lorde Eddard Stark é deixado como regente oficial e planeja desmascarar Cersei e Jaime, ordenando à guarda real (figura 21), que ele acredita estar a seu serviço, que prenda em aposentos reservados os Lannisters que se encontram em Porto Real. Assim, evidenciam-se mais uma vez suas noções de poder, baseadas na lealdade que ele tinha para com o seu rei, bem como no seu senso moral de honra.

Figura 21 – Ned se apresenta para reclamar a regência do trono



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 7)

Traído por Mindinho (figura 22), que havia prometido que subornaria a guarda real para continuar obedecendo a Mão do Rei, Ned Stark vê a última ordem do rei Robert Baratheon ser desrespeitada. Cersei Lannister rasga o testamento deixado pelo marido e ordena que prendam Eddard, por traição à coroa, depois de ele afirmar, diante de todos, que Joffrey não é herdeiro legítimo do trono.

Figura 22 – Ned é traído por Mindinho



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 7)

Na série, essa situação é ressignificada. Antes de trai-lo, Mindinho explica: “Quando a rainha proclama um rei e a Mão proclama outro, que paz irão os cavaleiros de manto dourado proteger? A quem eles seguem? O homem que os paga”⁷¹ (Tradução nossa. *In*: Taylor *et al.*, 2011, episódio 7). Mindinho, assim, vendeu o segredo de Ned para Cersei e o traiu friamente, de acordo com seus interesses e enfatizando suas características de escalada pelo poder em nome de dinheiro e do status, utilizando para isso seu conhecimento.

⁷¹ Do original: When the queen proclaims one king and the Hand proclaims another, whose peace do the golden cloaks protect? Who do they follow? The man who pays them”.

Essa cena, na série construída através de uma narrativa audiovisual rápida, rítmica, com trilha sonora tensa e especial close nos rostos de traído e traidor, atribui uma ação crucial à personagem de Mindinho, deslindando suas motivações ambiciosas dentro da ação dramática que, de acordo com Campos, “(...) é aquela cujo objetivo principal é motivar reação de outro personagem” (2007, p. 168). Eddard então é levado preso e, por consequência, os Stark, na figura de seu primogênito, Robb Stark, declaram guerra aos Lannister (figura 23). Sansa, sozinha em Porto Real (todos os integrantes da comitiva de seu pai foram assassinados, inclusive sua septã⁷², e sua irmã mais nova, Arya, permanece desaparecida) pede misericórdia pela vida de seu pai, e o novo rei, Joffrey, considera seus argumentos (figura 24).

Figura 23 – Os Starks entram em guerra contra os Lannisters



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 8)

Figura 24 – Sansa Stark pede misericórdia pelo seu pai



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 8)

Os conflitos pelo poder, assim, dentro da narrativa literária e da ação dramática na série, começam a incorporar ares de batalhas não mais movidas por palavras, mas por espadas. As tensões se expandem, e o papel de cada indivíduo dentro da narrativa começa a

⁷² Uma septã é uma adepta religiosa da fé dos Sete. Nesse caso, trata-se da septã Mordane, que atuava como tutora das garotas Stark.

ficar mais claro, bem como suas motivações e objetivos. De acordo com Campos (2007, p. 174), “Motivação é o que motiva e impulsiona uma ação. Objetivo é o que uma ação objetiva”. Assim, resultante do jogo de ações na narrativa, a guerra é iniciada e, para cada família, representa um objetivo diferente. Os Lannisters querem governar soberanamente e serem obedecidos sem contestações; os Stark querem resgatar Ned e pôr fim ao reinado ilegítimo de Joffrey. Daenerys, do outro lado do Mar Estreito, desejará se tornar uma grande *khaleesi* e, assim, retornar a Westeros e reconquistar o trono que julga ser seu por direito. Tyrion deseja ser liberto e retornar em segurança para o seu lar. E Mindinho e Varys, na administração dos segredos do reino, buscam status e estabelecer um governo pacífico, respectivamente.

E é com esse intuito que Varys visita Lorde Stark em sua cela (figura 25), para orientá-lo a confessar a traição que não cometeu e, assim, conseguir o perdão do menino-rei e evitar que a guerra se estenda e que haja mais mortos.

Figura 25 – Varys visita Eddard Stark em sua cela



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 9)

No diálogo a seguir, Lorde Eddard questiona a honra de Varys por vender segredos e atuar conforme seus interesses:

- _ É capaz de me libertar deste buraco?
- _ Seria... Mas vou fazê-lo? Não. Seriam feitas perguntas, e as respostas levariam até mim.
- Ned não esperava outra coisa.
- _ Você é direto.
- _ Um eunuco não tem honra, e uma aranha não se beneficia do luxo dos escrúpulos, senhor (MARTIN, 2010, p. 446).

Na mesma cena, desta vez na série apenas, quando Ned ainda estava investigando o envolvimento dos Lannisters na morte de Jon Arryn, Varys explicou, no episódio 9, qual o seu papel no enredo:

_ Quando eu ainda era um garoto, antes de cortarem minhas bolas fora com uma faca quente, eu viajava com um grupo de atores através das cidades livres. Eles me ensinaram que cada homem tem um papel a desempenhar. Isso também é verdade na corte. Eu sou o mestre dos sussurros. Meu papel é ser astuto, obsequioso e sem escrúpulos. Eu sou um bom ator, meu senhor⁷³ (Tradução nossa. *In*: Taylor et al., 2011, episódio 9).

Compreendemos que essa diferença na tradução da obra de Martin para as telas empreende um esclarecimento maior das personagens e de suas motivações, à medida que insere diálogos que explicitam com mais detalhes as relações conflituosas entre as personagens, tornando mais evidentes as noções de poder de cada uma delas e como essas noções são direcionadas à segurança de cada um e à governança de Westeros.

Nesse momento da narrativa, Eddard Stark é confrontado por um dilema que, no jogo de ações, caracteriza um conflito interno de uma personagem (CAMPOS, 2007, p. 180). Podemos entender esse dilema como um conflito entre os modos optativo e obrigativo nas ações da personagem, que se vê diante da difícil decisão de manter a sua palavra e agir conforme sua honra (modo optativo) ou ceder à pressão de Varys e se confessar como traidor, de modo a preservar sua vida e a vida de suas filhas (modo obrigativo). “_ Quer que sirva a mulher que assassinou o meu rei, massacrou meus homens e fez do meu filho um aleijado? _ a voz de Ned estava carregada de incredulidade. _ Quero que sirva o reino _ disse Varys.” (MARTIN, 2010, p. 448). Percebemos, nessa situação, que os conceitos de poder de Ned são forçadamente pervertidos e, tendo em vista a preservação da integridade de sua família, ele se vê obrigado a cometer perjúrio, dando um falso testemunho diante de uma multidão em Porto Real.

A guerra finalmente se inicia e Starks e Lannisters se confrontam no campo de batalha. Arranjos e alianças são feitos e a trama evolui em meio aos cadáveres cujo destino brutal auxilia na construção do universo violento de *Guerra dos Tronos*. A luta pelo poder desenvolve, assim, dimensões físicas, identificadas nos embates corporais que começam a se desenrolar (figura 26).

⁷³ Do original: “When I was still a boy, before they cut my balls off with a hot knife, I travelled with a group of actors through the free cities. They taught me that each man has a role to play. The same is true at court. I am the master of whispers. My role is to be sly, obsequious and without scruples. I’m a good actor, my lord”.

Figura 26 – Acampamento de guerra Lannister



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 9)

As personagens envolvidas nesse conflito, Starks, Lannisters, Mindinho e Varys, têm seus papéis cada vez mais enfatizados, aqueles (as personagens principais) na defesa de suas famílias e esses (personagens periféricas) no manuseio de segredos dos quais dependem suas vidas e, em um cenário mais robusto, o próprio reino.

No campo de batalha, Jaime Lannister é capturado pelo exército Stark, momento de importância na narrativa, caracterizando uma vitória de Robb e Catelyn Stark, que têm a esperança de utilizar seu refém como moeda de troca e, assim, reaver em segurança Ned e as duas filhas, prisioneiros em Porto Real.

Vale ressaltar que as motivações da personagem de Catelyn, movidas pelo modo optativo, são decisivas durante a guerra. Suas noções de poder, fundamentadas na honra, na lealdade e na integridade de sua família, fazem com que ela tenha participação estratégica nos resultados da guerra, atuando junto ao seu filho no campo de batalha (figura 27). Acidentalmente, Catelyn também desempenha, em *Guerra dos Tronos*, um papel que normalmente não seria atribuído a nenhuma mulher, especialmente a uma nobre matriarca, já que no universo das obras as únicas mulheres comumente permitidas no campo de batalha eram as prostitutas, para “aliviar” as tensões dos soldados entre uma batalha e outra⁷⁴. Dessa maneira, o que podemos perceber é que, além de estar ao lado do filho, ela ainda participa do planejamento estratégico dos conflitos bélicos e sua atuação contribui para as tomadas de decisão do seu primogênito. Concordamos ainda que suas noções de poder convergem sempre para o objetivo-fim de proteger sua família, nunca para si mesma ou para a sua própria

⁷⁴ No decorrer dos livros e das temporadas, surgirão outras personagens femininas que, igualmente, serão transgressoras nesse universo dominado por homens, seja governando, seja empunhando armas e lutando, de igual para igual, nos campos de batalha.

ascensão, de modo que, conscientemente, não existe, para essa personagem, um conceito de gênero envolvido em sua luta, diferentemente de Daenerys e Cersei.

Figura 27 – Jaime é capturado pelo exército de Robb Stark



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 9)

Os Stark não são bem-sucedidos em seu intuito de trocar a vida de Ned e de suas duas filhas pela vida de Jaime. Joffrey Baratheon, o inconsequente menino-rei, decide inaugurar sua posição de poder absoluto, ao lado da rainha regente, com uma ordem que, tanto na obra de partida quanto na sua tradução, é considerada uma reviravolta inesperada por leitores e espectadores. Além disso, pode ser vista como uma das características de *Guerra dos Tronos* que a fizeram ser desvinculada das tradicionais narrativas fantásticas: Ned Stark é friamente executado, quando todos esperavam que, após a confissão de traição, ele fosse ser perdoado e, portanto, fosse ter sua vida preservada, como aconteceria a qualquer outro herói em uma narrativa do gênero. Nesse momento, o herói e representante do “bem” na obra é degolado (figura 28), e somos confrontados com a incredulidade e o sofrimento da família Stark (figura 29).

Figura 28 – Eddard Stark é executado



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 9)

A série utilizou, em seu roteiro, discurso semelhante àquele encontrado na obra de partida, para ilustrar o momento da execução de Ned. Após a sua confissão, o novo rei, Joffrey Baratheon, profere a seguinte sentença:

_ Minha mãe pede-me que permita que Lorde Eddard vista o negro, e a senhora Sansa suplicou misericórdia para o pai _ olhou então à direita para Sansa e sorriu [...] _ Mas elas têm coração suave de mulher. Enquanto eu for vosso rei, a traição nunca passará impune. Sor Ilyn, traga-me a cabeça dele (MARTIN, 2010, p. 511).

A cena na série, assim como o capítulo no livro, acompanha o olhar de Arya Stark, filha mais nova de Ned, que observa de longe, sem ser reconhecida pela multidão (ela havia fugido). No septo⁷⁵, estão reunidos, além de outras personagens, como o rei ou o carrasco, Cersei Lannister, Ned Stark, Mindinho e Varys, quatro das personagens relevantes para esta análise. Podemos perceber que esse é um momento significativo na obra e, na cena produzida pela HBO, a tensão é criada, principalmente, pelos ruídos da própria cidade e do povo, que espera. A falsa confissão de Ned é acompanhada por um violino e então pela rejeição do povo que o escuta. A música grave, mas nunca mais alta do que os ruídos da cidade, os closes no rosto de Ned, os gritos de terror de sua filha Sansa e a reprodução unicamente de sua respiração no momento da execução da sentença ajudam a construir a cena final do penúltimo episódio da primeira temporada, encerrado com o olhar de Arya para o céu, avistando e ouvindo uma revoada de pássaros e buscando, desesperadamente, ignorar o assassinato de seu pai, segundos antes.

É importante, aqui, contrapor os arranjos das quatro personagens principais presentes na situação supracitada, pois revelam suas tensões pelo poder, a saber: Cersei e Mindinho em contraposição a Ned e Varys. Enquanto esses fracassaram na tentativa de manter Ned vivo e, assim, encerrar a guerra antes que se agravasse, tendo em vista o bem estar do reino (desejo de Varys) e a preservação da família Stark (desejo de Ned), aqueles foram bem-sucedidos ao colocar Joffrey no poder e legitimar seu governo, através da falsa confissão de Ned, que reconheceu ter traído o rei e, por conseguinte, ter mentido a respeito da sua real paternidade. Dessa maneira, Cersei consegue refutar a ameaça da descoberta do incesto pelo povo e ainda legitimar sua ascensão como rainha regente. Mindinho, por outro lado, ganha pontos junto à nova rainha, que serão descontados mais adiante na narrativa (não no livro um ou na primeira temporada), quando ele precisará de um favor. Além disso, ele tem uma satisfação pessoal na morte do patriarca Stark, pois fora apaixonado por Catelyn na

⁷⁵ Templo religioso onde os fiéis se reúnem para professar sua fé aos Sete.

juventude e rejeitado por ela, já que essa era prometida a um dos jovens Stark (além de ter sido humilhado por Ned em um duelo).

Posteriormente, sua filha Sansa, prisioneira em Porto Real e noiva de Joffrey, passa a ser constantemente humilhada e agredida, sendo obrigada, em um dos momentos da narrativa, a olhar a cabeça do pai enfiada na ponta de uma estaca, para exibição pública por sobre os muros da Fortaleza Vermelha (figuras 30 e 31).

Figura 29 – Catelyn Stark e Robb Stark de luto



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 10)

Figura 30 – Joffrey assedia Sansa com a morte daqueles que eram queridos para ela



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 10)

Figura 31 – Joffrey obriga Sansa a olhar para a cabeça decepada de Lorde Stark



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 10)

Com a morte de Ned Stark, a narrativa do livro um e da primeira temporada da série se aproxima do fim. As tensões pelo poder, especialmente na figura das famílias Stark e Lannister, já estão estabelecidas de forma clara. De um lado, Cersei Lannister governa os Sete Reinos ao lado do filho Joffrey, e suas ações se encontram inteiramente dentro da esfera do modo optativo. Ela impõe sua vontade àqueles que a cercam e, finalmente, coloca-se em uma posição de liderança e controle. Catelyn Stark, por sua vez e também ao lado do filho mais velho, Robb, luta para recuperar suas filhas e colocar sua família a salvo. Enquanto aquela exerce o poder pelo poder, colocando a sua família em um patamar de superioridade em relação às demais e a si mesma como uma governante forte e que deve ser temida e respeitada, esta luta pela segurança de sua família que se encontra prisioneira de Cersei, bem como pela defesa da honra de sua casa, a partir do cumprimento da justiça, especialmente depois da execução de Ned. Suas ações, inicialmente movidas por uma obrigação maior de recuperar suas filhas e seu marido, passam a ser cada vez mais abrangidas pelo modo optativo, quando ela compreende a necessidade de realizar suas próprias escolhas e de influenciar seu filho a tomar as decisões mais sensatas durante a guerra. No acampamento nortista erguido para a guerra e sob o olhar de Catelyn, Robb Stark é aclamado Rei do Norte (figura 32), iniciando um processo de dissidências que dividirão os Sete Reinos entre vários reis, uma das situações culminantes no final da temporada.

Figura 32 – Robb Stark é aclamado como o rei do Norte



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 10)

Nesse contexto de guerras, Tyrion Lannister é nomeado a nova Mão do Rei (figura 33), não pelo sobrinho Joffrey, mas pelo seu próprio pai, Tywin Lannister, personagem que, no livro um e na primeira temporada de *Guerra dos Tronos*, é caracterizada como periférica e só tardiamente apresentada. Sua influência sobre os acontecimentos, contudo, é substancial, especialmente com o avançar da narrativa nos próximos livros e temporadas.

Era a última coisa em que Tyrion Lannister teria pensado. Estendeu a mão para o vinho e pensou no assunto por um momento, enquanto bebia.

_ E que devo eu fazer lá?

_ Governar _ seu pai disse concisamente.

Tyrion estremeceu de riso.

_ Minha querida irmã pode ter uma coisa ou duas a dizer a respeito disso.

_ Deixe-a dizer o que quiser. O filho dela tem de ser controlado antes que nos arruíne a todos. (MARTIN, 2010, p. 542).

Assim, percebemos que o Anão acaba sendo obrigado pelo pai a ocupar um cargo estratégico no reino, e será nesse momento que sua noção de poder se tornará mais clara: sua inteligência será sua principal arma para administrar o reino junto ao sobrinho cruel e leviano, impedindo-o de desestabilizar a casa Lannister e ameaçá-la com suas decisões imprudentes (tais quais aquela que vitimou o lorde Eddard Stark e que, não tivesse sido executada, teria permitido a troca de reféns entre as duas famílias, bem como um adiantamento dos tempos de paz). Trata-se de um momento em que até mesmo Lorde Twyin, que despreza o filho deformado, reconhece a capacidade de sua mente para a gestão do reino e para a solução de problemas.

Além disso, a fala dos dois, demonstrada na citação anterior e utilizada tanto no texto de partida quanto na série, denota a tensão que existe entre Tyrion e sua irmã Cersei, explicitada no mapa de personagens, pois, ao ser nomeado como Mão do Rei, Tyrion passará a estar em confronto direto com a irmã e o sobrinho, que dificilmente estarão dispostos a contrariar o patriarca da Casa Lannister, lorde Twyin.

Figura 33 – Tyrion Lannister é enviado pelo seu pai para ser a Mão do Rei



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 10)

Finalmente, para a conclusão da narrativa, o enredo retoma o arco da personagem Daenerys Targaryen, que a cada novo desdobramento amadurece e desempenha melhor as

suas noções de poder dentro da história. Um dos exemplos ocorre quando, durante um saque a uma das localidades invadidas por seu marido, Khal Drogo, ela impede que as mulheres permaneçam sendo estupradas. Ao ser aconselhada pelo cavaleiro de sua guarda pessoal sobre não poder salvar todas as mulheres, ela responde: “_ Sou khaleesi, herdeira dos Sete Reinos, do sangue do dragão. [...] Não lhe cabe dizer o que eu não posso fazer” (MARTIN, 2010, p. 471). A situação é demonstrada tanto no livro quanto na série, e evidencia os conceitos de poder que permeiam essa personagem, seja no fazer do que ela considera justiça, seja na sua imposição como mulher e líder.

Mais adiante, Daenerys fica viúva, pois seu marido é ferido em batalha e não resiste. Nesse momento da narrativa, ela está prestes a passar por um segundo rito de passagem, e os resultados dele culminarão tanto no fim do primeiro livro quanto na conclusão do episódio final da primeira temporada da série, bem como na definição da personagem para os momentos vindouros do enredo.

Após uma tentativa mística mal sucedida de manter Khal Drogo vivo⁷⁶, Daenerys decide cremar o corpo do marido em uma fogueira, à qual ela manda prender também a curandeira que a enganou e que o colocou em estado vegetativo. Junto às toras de madeira, ela também coloca seus três ovos petrificados de dragão. “Só a morte pode pagar pela vida”, ela pensa (MARTIN, 2010, p. 567).

Assim como no texto de partida, a tradução desse momento apresenta uma Daenerys destemida indo em direção à pira e adentrando-a, sumindo em meio às chamas. Segue a descrição (figuras 34 e 35):

⁷⁶ Daenerys pede a uma curandeira que salve a vida de seu marido, através de um ritual mágico no qual o cavalo do Khal é sacrificado. Khal Drogo permanece vivo, mas em estado vegetativo, o que faz com que Daenerys tome a decisão inusitada de sacrificá-lo (ela o sufoca com um travesseiro) e conceder, como oferta mística de vida à pira de seu marido, os três ovos petrificados de dragão que ganhara no dia de seu casamento.

Figura 34 – Daenerys ressurgue das chamas



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 10)

Quando o fogo enfim morreu e o chão ficou suficientemente frio para poder ser atravessado, Sor Jorah Mormont encontrou-a entre as cinzas, rodeada por toras enegrecidas, fagulhas de brasas incandescentes e os ossos queimados [...] Estava nua, coberta de fuligem, com as roupas transformadas em cinzas [...] mas incólume. O dragão creme e dourado chupava-lhe o seio esquerdo, o verde e cor de bronze, o direito. Os braços dela os embalavam bem perto. O animal negro e escarlate envolvia-lhe os ombros, com o longo pescoço sinuoso enrolado sob seu queixo. Quando viu Jorah, ergueu a cabeça e o encarou [...]. Sem palavras, o cavaleiro caiu de joelhos. [...] E depois dele vieram as aias, e depois os outros, todos os dothrakis, homens, mulheres e crianças, e Dany não teve mais que olhar para os seus olhos para saber que eram seus agora, hoje, amanhã e para sempre, seus como nunca tinham sido de Drogo (MARTIN, 2010, 567).

A música que acompanha a cena contribui para a manutenção do ritmo e da crescente tensão do momento. Além disso, o trabalho de sonoplastia, ao enfatizar o crepitar do fogo (como descrito no livro), o ruído do vento e o estilhaçar da madeira em meio ao dourado na escuridão da noite, auxilia na caracterização ambiental da cena final do episódio, sempre remetendo à descrição realizada no texto de partida e ampliando a experiência de imersão no enredo a partir do formato audiovisual proporcionado pela televisão.

Figura 35 – Daenerys Targaryen, Filha da Tormenta, a Não Queimada, Mãe de Dragões, Rainha dos Ândalos e dos Primeiros Homens, Senhora dos Sete Reinos, Khaleesi dos Dothraki, a Primeira de Seu Nome



Fonte: Taylor *et al.* (2011, episódio 10)

O episódio é encerrado com o grito de um dos dragões de Dani, seguido pela tela preta e fazendo referência às últimas palavras encontradas no livro de Martin: “[...] e pela primeira vez em centenas de anos, a noite ganhou vida com a música dos dragões” (MARTIN, 2010, p. 567). Na cena, contudo, as chamas só terminam de ser consumidas ao amanhecer, cuja aurora de um novo dia pode ser interpretada não só como um presságio para os acontecimentos futuros nas duas narrativas, como o momento definitivo de ascensão de Daenerys Targaryen ao jogo dos tronos e à peça-chave nas disputas pelo poder em Westeros.

Além disso, diante da incredulidade daqueles que rodeiam a khaleesi e da esperança e surpresa de leitores e espectadores, o elemento mágico é finalmente introduzido nas narrativas, com o nascimento dos dragões, há muito extintos. O que percebemos é que todo o universo foi construído, primordialmente, por sobre as relações humanas, não sobre elementos mágicos. E essa pode ser considerada como mais uma das características relacionadas ao caráter de *Guerra dos Tronos* dentro do gênero fantástico como uma obra inovadora, bem como à percepção do elemento verossímil dessa obra, já que não se trata da luta do bem contra o mal alçada em seres místicos de poder superior, mas da luta encontrada nos espíritos humanos em plena competição, movidos por ambição, ganância, inveja, amor, ódio, respeito, lealdade, lascívia, dentre outros sentimentos mundanos.

Conclui-se assim a narrativa do primeiro livro e da primeira temporada de *Guerra dos Tronos*, com a completude do arco da personagem Daenerys nesse primeiro momento das obras e traçando presságios para o que está por vir, especialmente no que concerne ao desenvolvimento dessa personagem.

Percebemos que, a essa altura da narrativa, todas as tensões pelo poder em Westeros já estão bem delineadas, assim como as noções de poder emanadas das personagens principais das obras aqui estudadas, acontecendo similarmente na obra escrita e na obra audiovisual, já que a primeira temporada de *Guerra dos Tronos* foi aquela que mais utilizou o texto de partida para a sua concepção. Pode-se dizer que está formatado o universo ficcional de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, com terreno e horizonte bem traçados e prontos para serem ampliados e explorados por leitores e espectadores.

Acreditamos, assim, que as personagens e suas noções de poder aqui apresentadas, bem como as relações sugeridas entre elas, pressupõem o funcionamento da engrenagem principal para a construção do universo ficcional do livro um de Martin e de sua tradução pela HBO, constituindo a principal ferramenta de verossimilhança dessas obras e sendo responsáveis tanto pelo sucesso delas e pelo seu alto consumo, como também pela percepção de mudança no gênero fantástico aqui discutida, identificada por muitos autores e com a qual este trabalho concorda. Além disso, compreendemos que essas mesmas características funcionam, no texto audiovisual, como elementos que constituem o formato *Quality TV* atribuído às produções da HBO, bem como, em seu conjunto, influenciam o sucesso de *Guerra dos Tronos* como narrativa transmídia, devido ao seu sucesso de público.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste estudo conjunto do livro *Guerra dos Tronos*, de G. R. R. Martin (2010) e da primeira temporada da série homônima, dirigida por Taylor *et al.* (2011-), fomos levados à percepção de que o tempo, na obra escrita, é mais dilatado. De um modo geral, há espaço para descrições mais longas e para uma representação mais detalhada das personagens, seja de seus aspectos físicos, seja de seus aspectos psicológicos, ou de suas impressões sobre os fatos.

Por isso, entendemos que essa distinção entre imagem e palavra é a primeira diferença que se estabelece entre as obras e que está conectada à constituição da verossimilhança em cada uma delas, cada qual com seu formato. Na obra literária, justamente porque a palavra escrita precisa ser filtrada pela razão e pela unidade do conceito, conhecemos as personagens “por dentro”, como uma personalidade se dirigindo à outra, à nossa razão, pela qual o tempo é, aqui, o tempo da subjetividade. Na personagem fílmica, o que presta testemunho da personalidade são suas ações, sua exterioridade, cuja temporalidade é mais próxima ao tempo-espaço do relógio, e não da duração vivida.

Na tela, os acontecimentos são condensados, mas ampliados pela carga dramática que acompanha o trabalho audiovisual, a fotografia, o enquadramento, a sonoplastia, cada tomada de cena. A leitura em vídeo é frenética e intensa, enquanto que na obra literária segue passos ritmados, mas lentos. A ordem da palavra escrita é conduzir leitores e personagens através de quadros narrativos mais minuciosos, ainda que apressados. A tradução para as telas, por outro lado, ao evocar a ação e poupar as descrições de cenários, de figurinos e de devaneios de seus seres ficcionais, valoriza os discursos e as expressões faciais e gestuais, transformando o texto escrito a uma velocidade de muitos quadros por segundo. Trata-se da primeira diferença entre os universos ficcionais aqui estudados e a partir da qual se conclui que as personagens de *Guerra dos Tronos* se apresentam de maneira distinta no livro e na série, tendo em vista o tempo através do qual atuam em cada um desses formatos narrativos.

Assim, ao nosso ver, o quadro geral no qual se inserem as personagens de *Guerra dos Tronos* possui essa diferença no que concerne ao tempo nas narrativas, apresentando personagens complexas no texto de partida, mas impregnadas de um modo narrativo mais lento, densamente verbal e descritivo, e personagens mais agentes no texto traduzido, formatadas pela potencialização das ferramentas audiovisuais dramáticas e pelo conceito de *Quality TV*.

Nesse processo, inserem-se as personagens que dão vida a essas obras, seja nos parâmetros da personagem literária moderna, multifacetada (SEGOLIN, 1978; BRAIT, 1985), seja nas qualidades audiovisuais atribuídas a ela (CAMPOS, 2007) e formuladas a partir do conceito de *Quality TV* e de complexificação da personagem.

Fernando Segolin, em *Personagem e Anti-personagem*, ao tecer uma trajetória crítica sobre a transformação da personagem e analisar as questões nevrálgicas dessas mudanças, da personagem que compunha as fábulas até a ficção moderna, explicitou o abandono da antiga compreensão de que a personagem só tomava fôlego quando da relação entre leitor, autor e ser fictício. Para esse autor, a personagem moderna e seus elementos “[...] são produtos de uma narrativa que, ao anular a intriga, impôs o domínio do texto” (1978, p. 113). Assim, somos levados à conclusão de que as personagens de *Guerra dos Tronos* cabem todas nessa categoria moderna, pois nenhuma age em função da narrativa, como agentes da intriga, mas como “[...] ‘texto-agente’ de uma metalinguagem que faz do próprio texto seu único herói” (p. 80), de modo que elas compõem a própria narrativa, que é possível e acontece através delas, de seus discursos e de suas ações.

A partir desse momento em que a personagem passa a ser vista não mais como um produto do enredo, mas como um ser da linguagem, desprendido das regras da trama, é que se torna possível compreendê-la dentro do sistema verbal (ou audiovisual) compreendido pela narrativa. Sobre a criação dessa personagem e a sua aquisição de independência dentro da obra, Brait afirma:

O escritor recorre aos artifícios oferecidos por um código a fim de engendrar suas criaturas. Quer sejam tiradas de sua vivência real ou imaginária, dos sonhos, dos pesadelos ou das mesquinharias do cotidiano, a materialidade desses seres só pode ser atingida através de um jogo de linguagem que torne tangível a sua presença e sensíveis os seus movimentos (BRAIT, 1985, p. 52).

Em nosso entender, esse jogo de linguagem é também fruto da própria ação das personagens em sua trajetória existencial dentro da narrativa e para além dela, no caso das narrativas transmídia, conferindo a si próprias e ao universo ficcional do qual são habitantes o elemento da verossimilhança, tornando “tangível a sua presença e sensíveis os seus movimentos”.

Além disso, essas personagens são comumente movidas por suas próprias ações (TODOROV, 2006) e motivadas por interesses pessoais, que permeiam os sentidos de poder propostos nesta pesquisa para cada uma delas e para as relações que se estabelecem entre elas. Como explica Todorov, em suas *Estruturas Narrativas*, os modos da vontade são dois:

obrigativo e optativo. O primeiro se refere à obrigação que as personagens têm de realizar determinada ação, por força das circunstâncias, pois, caso não a realizem, sofrerão duras consequências; o segundo, por sua vez, compreende as ações que são realizadas por vontade própria das personagens, essas movidas por seus próprios desejos e aspirações.

Assim, o propósito geral deste trabalho era analisar, em *Guerra dos Tronos*, como as percepções de poder das personagens principais das obras escrita e audiovisual, bem como os conflitos gerados por essas percepções são responsáveis pelo estabelecimento do construto da verossimilhança nas obras, identificado na ação dessas personagens. O trabalho nos levou a perceber que os violentos e sensuais conflitos pelo poder que fundamentam a obra são possíveis principalmente a partir e por causa dessas personagens que, estando muito mais movidas por suas vontades próprias do que por sujeição a leis que atuam em seu universo ficcional (ou seja, sendo primordialmente guiadas pelo modo optativo de ações), estabelecem-se como a principal motriz de verossimilhança nesses textos. O elemento verossímil, por sua vez, acaba sendo responsável não apenas pelo sucesso estrondoso delas, mas também pela criação de um universo ficcional que, para esta pesquisadora, possui tanto méritos literários (por ser uma robusta história, carregada de detalhes e artifícios narrativos bem entrelaçados e coesos, além de representar uma inovação para o gênero fantástico), quanto méritos audiovisuais (pela produção realizada pelo canal *Home Box Office* e pela tradução minuciosa e cuidadosa da história de Martin para as telas). Tais méritos estariam relacionados ao modo como essas obras fizeram a importância e o efeito do visual e do literário convergirem, resultando em um produto transmídia de rico teor narrativo.

Dessa maneira, acreditamos que a luta pelo poder em *Guerra dos Tronos*, seja no livro ou na série, é a principal estratégia narrativa para a composição da verossimilhança e, conseqüentemente, do universo ficcional da obra, através dos jogos de ações exercitados, especialmente, pelas oito personagens analisadas nesta dissertação. Suas motivações e objetivos revelam seus conceitos de poder que fundamentam o desenrolar e as grandes reviravoltas do enredo, bem como, no livro um e na temporada um aqui pesquisadas, lançam as bases para o que será a constituição maior da saga, seja ela a literária ou a audiovisual. E ao compreendermos que esta é a mais importante e tética afirmação destas considerações finais, noção que une todas as dimensões exploradas neste trabalho, cabe ressaltar: quais são essas relações de poder?

Inicialmente explicitadas no mapa de personagens disposto na página 70, as relações de poder que se estabelecem entre as personagens principais de *Guerra dos Tronos* permeiam toda a obra escrita e a audiovisual e, por que não, são também o seu sustentáculo.

Para Catelyn Stark e Eddard Stark, o poder está relacionado ao exercício da lealdade, da honra e do respeito e amor aos laços familiares, de modo que é lançando mão dessas noções de poder que essas personagens se envolvem nos conflitos relacionados à ocupação do Trono de Ferro e ao governo dos Sete Reinos. Para eles, seu dever está condicionado à honra e, por conseguinte, ao respeito às hierarquias, desde que preservada a integridade de sua família. São essas noções de poder que, mais relacionadas à constituição do *ser* dessas personagens e menos dirigidas aos embates nos quais se envolvem, que os levarão à sua derrocada, pois, em um mundo brutal como Westeros, respeito e honra são estratégias éticas ineficazes para a sobrevivência.

Para Cersei Lannister, as noções de poder perpassam questões de gênero, de família e do próprio poder pelo poder. Ao transgredir as normas sociais e se envolver em constantes embates que, no contexto em que está inserida, são inadequados para o seu sexo e a sua posição de mãe e irmã, ela faz da sua condição de mulher também a sua força, constituindo-a como uma das suas percepções de poder. Além disso, é capaz de qualquer coisa para proteger e fazer ascender a sua família, de modo que essa esteja acima de tudo e de todos, governando soberanamente e sem interferências. O poder pelo poder também é uma de suas percepções fundamentais, relacionada à conquista e ao exercício de suas outras duas noções de poder e estratégia da qual essa personagem lança mão para se tornar a rainha regente dos Sete Reinos.

Tyrion Lannister, outra personagem-chave do universo ficcional de *Guerra dos Tronos*, concentra sua noção de poder no exercício da sua inteligência. Para a elaboração de sua trajetória nos enredos, não é na riqueza ou no poder de sua família que ele se escora, mas na sua formação intelectual, pois, na ausência de um corpo forte e guerreiro que maneje armas em situações de guerra, sua mente é o seu maior trunfo nas situações bélicas, sendo uma das ferramentas mais representativas do conceito de diplomacia nas obras. Seu discurso inteligente e afiado é responsável por, nas relações conflituosas pelo poder que se desenrolam entre as personagens principais, afastar as ameaças e mantê-lo em segurança, pois, para um anão, em Westeros, a própria vida precisa ser mantida a salvo constantemente. E é através de sua inteligência que Tyrion se mantém na trama pelo poder, preservando sua vida à medida em que o conquista.

Daenerys Targaryen, a mãe de dragões, talvez seja a personagem cujo arco no enredo de *Guerra dos Tronos* passe por mais transformações. Para ela, as noções de poder repousam no fator gênero e no cumprimento da justiça, elementos que se intensificam a cada novo fôlego dos enredos. Inicialmente submetida aos caprichos violentos de um irmão mais

velho movido por sede de vingança, vendida para se casar com um homem mais velho e utilizada como moeda de troca para que Viserys conseguisse um exército, Daenerys ascende à posição de khaleesi e, com a morte do marido, torna-se também a governante de seu próprio khalasar. Parte da figura de uma menina frágil e submissa para a de uma mulher forte, temida e respeitada, cujas decisões passam a ser obedecidas, a princípio a contragosto e então respeitosamente, por homens rudes criados em uma sociedade patriarcal, machista e misógina, que praticava a poligamia, o saque, o estupro e a escravidão. Conhecida como Filha da Tormenta, a Não Queimada, a Primeira de Seu Nome e Mãe de Dragões, seu gênero relaciona-se à sua noção de poder que emana da sua condição de mulher, condição essa que não conhece limites ou fraquezas. Essa noção caminha lado a lado com seu desejo por justiça, envolto de um quê maternal, pois ela compreende que é seu dever cuidar dos mais fracos e oprimidos. Assim, gênero e justiça constituem as noções que impelem Daenerys, no jogo dos tronos, para a reconquista dos Sete Reinos.

Viserys Targaryen é movido, por todo o enredo de *Guerra dos Tronos*, pelo seu cego desejo de vingança. Todas as suas decisões são baseadas nesse conceito e é também devido a ele que sua vida é abreviada no decorrer da trama. Ao desconhecer o exercício do poder de fato e sem nunca ter governado ou administrado em sua vida, essa personagem baseia cada um dos seus passos e mesmo suas projeções de futuro na aniquilação de seus inimigos, responsáveis pela destruição de sua família e pelo seu exílio.

Finalmente, Mindinho e Varys, personagens periféricas, mas fundamentais para o desenrolar dos conflitos pelo poder nas obras estudadas, têm suas percepções de poder baseadas, principalmente, no conhecimento. Eles são os mantenedores e semeadores dos segredos do reino, manuseando-os de modo a atingir seus objetivos. Não há verdades que não sejam conhecidas por eles, e essas verdades são a sua moeda de troca na cruel e violenta Porto Real. Através deles, compreende-se a máxima de que não se deve confiar em ninguém que não em si mesmo, pois todos são suspeitos. Seu poder é inestimável e influencia diretamente nos desdobramentos conflituosos que circundam o Trono de Ferro. Além disso, Mindinho também exerce os conceitos de poder por *status* e de dinheiro, pois ele faz uso de seu conhecimento e dinheiro para ascender socialmente, e utiliza o seu cargo para conseguir mais dinheiro e ter acesso a mais segredos, de modo que suas noções se relacionam de forma recíproca no exercício do poder.

É importante lembrar que estas considerações dizem respeito unicamente ao universo retratado no primeiro livro de Martin e na primeira temporada veiculada pela HBO, mas pode-se dizer que, dentro de um estudo da obra como um todo, esta análise poderá ser

utilizada de forma complementar para a compreensão de uma estratégia narrativa muito maior, a ser revelada a cada novo livro e a cada nova temporada lançada, e muito mais aproximada do gênero fantástico tradicional (e da luta maior do bem contra o mal) do que o identificado no objeto desta pesquisa.

Concluimos que se cumpriu o objetivo desta pesquisa ao se esclarecer as relações pelo poder na obra, evidenciadas nas noções de poder de cada personagem principal e nas correspondências entre essas noções, por meio dos discursos e das ações das personagens principais abordadas nesta análise e que justificam seu enredo e o modo como esse se desenrola diante dos olhos de leitores e espectadores. Modo narrativo esse que será importante para a evolução das tramas que a constituem, sejam elas como na obra literária ou transformadas para a obra audiovisual, da instituição do elemento mágico nos enredos por virem, da elevação de Daenerys Targaryen a uma das possíveis heroínas diante das ameaças geladas que se aproximam (acreditamos que, para além do livro um e da temporada um de Guerra dos Tronos, o enredo da saga será cada vez mais direcionado a uma guerra maior do que aquelas até então perpetradas por humanos na luta pelo Trono de Ferro: trata-se do conflito entre vivos e mortos, esses comandados pelo Rei da Noite e conhecidos como caminhanes brancos, vindos das terras gélidas e desconhecidas ao norte da Muralha, para tomar o reino dos vivos e fazer cair sobre o mundo uma noite sem fim. Nesta pesquisa, no entanto, rejeita-se o elemento mágico da obra seriada como um todo para se avaliar apenas os conflitos genuinamente humanos retratados no primeiro livro e na primeira temporada) e, finalmente, do desfecho das *Crônicas de Gelo e Fogo*, tão aguardado por milhões de fãs em todo o mundo.

Espera-se que esta pesquisa contribua não só para a compreensão dos elementos que dão vida ao universo ficcional de *Guerra dos Tronos*, mas que possa também funcionar como ponto de partida e complementação para a análise das obras ulteriores de Martin e da HBO e, quem sabe, para o desenvolvimento de uma pesquisa futura sobre a transformação do enredo geral dessas obras, de uma narrativa transgressora dos elementos tradicionais da fantasia para um desfecho característico das obras fantásticas tradicionais, baseadas na eterna luta do bem contra o mal.

REFERÊNCIAS

ADALIAN, J. Game of Thrones is now HBO's most watched Show Ever. **Vulture**. 2014. Disponível em: <<http://www.vulture.com/2014/06/game-of-thrones-now-hbos-most-watched-show-ever.html>> Acesso em: 15 jun. 2016.

ANDERSON, C. Producing an Aristocracy of Culture in American Television. In: EDGERTON, G. R.; JONES, J. P. (orgs.). **The Essential HBO Reader**. Lexington: The University Press of Kentucky, 2008.

ARAÚJO, J.; ROSAS, I. O caminho do mestre: o projeto transmídia do seriado televisivo Game of Thrones. **Simpósio em tecnologias digitais e sociabilidade**. 2012.

ARAÚJO, M. A funcionalização e a desfuncionalização da personagem na narrativa. **Revista Ângulo**, 129, abr./jun., 2012, p. 17-22.

BAUMAN, Z. **Vida líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007. 208p.

_____. **A arte da vida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

BERG, M. 'Game Of Thrones' Smashes HBO Ratings Records With Season 7 Premiere. **Forbes Magazine**. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/maddieberg/2017/07/17/game-of-thrones-smashes-hbo-ratings-records-with-season-7-premiere/#349a3ff94ef2>> Acesso em: 18 jul. 2017.

BLACKBURN, S. **Dicionário Oxford de filosofia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

BOLTER, J.; GRUSIN, R. **Remediation: understanding new media**. Cambridge, Massachussets, 2000.

BOURDAA, M. This is not Marketing. This is HBO: Branding HBO with Transmedia Storytelling. Networking Knowledge: **Journal of the MeCCSA Postgraduate Network**, v. 7, n. 1, apr. 2014.

BRAIT, B. **A personagem**. São Paulo: Editora Ática, 1985.

CALDWELL, J. T. **Second-shift media aesthetics: programming, interactivity, and user flows**. New Media: Theories and Practices of Digitextuality. Ed. Anna Everett, John Thornton Caldwell. London: Routledge, 2003.

_____. **Convergence Television: Aggregating Form and Repurposing Content in the Culture of Conglomeration**. Television After TV: Essays on a Medium in Transition. Durham: Duke University Press, 2004.

CAMARANI, A. L. **A Literatura Fantástica: caminhos teóricos**. UNESP - Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências e Letras. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2014.

CAMPOS, F. **Roteiro de cinema e televisão**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

CANCLINI, N. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. 8ª Ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2010.

CÂNDIDO, A. et al. **A personagem de ficção**. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1975.

CARPENTER, C. Game of Thrones as Theory: It's Not as Realist as It Seems -- And That's Good. **Foreign Affairs**. Politics & Society. New York: Council on Foreign Relations, 2012.

CARTMELL, D.; WHELEHAN, I. **Adaptations: From Text to Screen, Screen to Text**. London: Routledge, 1999.

CATTRYSSE, P. Film (adaptation) as translation: some methodological proposals. In: **Target**. Amsterdam, 4:1, p. 53-70, 1992.

CERQUEIRA, R.; LESSA, R. Interfaces entre a experiência de assistir televisão e as interações sociais no Facebook: os casos de Game of Thrones e True Blood. **SIMSOCIAL – Simpósio em tecnologias digitais e sociabilidade**, Salvador, 2013.

CESERANI, R. **O fantástico**. Tradução de Nilton C. Tridapalli. Curitiba: UFPR, 2006.

COMPAGNON, A. **O demônio da teoria**. Literatura e senso comum. Tradução de Cleonice P. B. Mourão. Belo Horizonte: UFMG, 2001.

CORMEAU, N. **Physiologie du Roman**. Bruxelles: La renaissance du livre, 1947.

COSTA, F. et al. Circulação e consumo de Game of Thrones pelo olhar da recepção transmidiática. São Paulo, **COMUNICON**, 2014.

DANTAS, A. K. (monografia) **Tyrior Lannister's sarcasm in a Game of Thrones: a literary analysis**. Universidade Federal do Ceará. 2014.

DEFINO, D. J. **The HBO effect**. New York: Bloomsbury Academic, 2014.

DELLA QUERCIA, J. A Machiavellian Discourse on Game of Thrones. In: PAVLAC, B. **Game of Thrones versus History**. Malden: John Wiley & Sons, 2017.

DERING, R. Questões de literatura de massa e crítica literária. **Revista Litteris**, n. 12, Volume II, 2013. Disponível em: <http://revistaliter.dominiotemporario.com/doc/RL_11Questoes_De_Literatura_De_Massa_E_Critica_Literaria_-_Renato_de_Oliveira_Dering.pdf>. Acesso em: 14 mai. 2016.

DREZNER, D. What can Game of Thrones tell us about our world's politics? **Foreign Policy**. 2011. Disponível em: <<http://foreignpolicy.com/2011/06/23/what-can-game-of-thrones-tell-us-about-our-worlds-politics/>> Acesso em: 18 nov. 2016.

DICK, B. F. **Anatomy of film**. 2ª ed. New York: St. Martin's Press, 1990.

DOWD, M. Bring me my dragons! **The New York Times**, 2014. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2014/04/06/opinion/sunday/dowd-bring-me-my-dragons.html?_r=0> Acesso em: 14 mar. 2017.

DYSON, S. **Otherworldly politics: the international relations of Star Trek, Game of Thrones and Battlestar Galactica.** Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University Press, 2015.

EDGERTON, G. R. A Brief History of HBO. In: EDGERTON, G. R.; JONES, J. P. (orgs.). **The Essential HBO Reader.** Lexington: The University Press of Kentucky, 2013.

EVANS, E. **Transmedia Television: audiences, new media and daily life.** New York: Routledge, 2011.

FECHINE, Y; FIGUEIRÔA, A. Produção ficcional brasileira no ambiente de convergência: experiências sinalizadoras a partir do Núcleo Guel Arraes. In: LOPES, M. I. (Org.). **Ficção televisiva no Brasil: temas e perspectivas.** São Paulo: Globo, 2009.

FELINTO, E. Materialidades da Comunicação: Por um Novo Lugar da Matéria na Teoria da Comunicação. **Revista Ciberlegenda**, nº 5, 2001.

FEUER, J. HBO and the Concept of Quality TV. In: MCCABE, J.; AKASS, Kim (orgs.). **Quality TV: Contemporary American Television and Beyond.** Londres/Nova York: I. B. Tauris, 2007.

FISH, S. **Is there a text in the class? The authority of interpretative communities.** 12 imp. Cambridge: Harvard University Press, 1980.

FIGUEIREDO, V. L. F. de. Canibalismos recíprocos: literatura, cinema e cultura de massa. **Semear**, Rio de Janeiro, n. 9, p. 237-250, 2004.

FINN, K. **Fan Phenomena: Game of Thrones.** Bristol: Intellect Ltd., 2017.

FINNÉ, J. **La littérature fantastique: essai sur l'organisation surnaturelle.** Bruxelles: Université de Bruxelles, 1980.

FISCHER, E. **A necessidade da arte.** Tradução de Leandro Konder. Rio de Janeiro: Zahar, 1977.

FLEMING, M. HBO turns 'fire' into fantasy series. 2007. **Variety.** Disponível em: <<http://variety.com/2007/scene/markets-festivals/hbo-turns-fire-into-fantasy-series-1117957532/>> Acesso em: 15 mai. 2016.

FLETCHER, R. **A History of English Literature.** London: Andrews UK Limited, 2012.

FORSTER, E. **Aspects of the Novel.** Nova York: Harvest-Harcourt, 1985.

FURTADO, F. **A construção do fantástico na narrativa.** Lisboa: Livros Horizonte, 1980.

G1. **'Game of Thrones' bate recorde de audiência com final da 6ª temporada.** Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2016/06/game-thrones-bate-recorde-de-audiencia-com-final-da-6-temporada.html>> Acesso em: 27 jun. 2016.

GAME OF THRONES VIEWERS' GUIDE. **Season 1. Game of Thrones**. HBO. Disponível em: <<http://viewers-guide.hbo.com/game-of-thrones/season-1/episode-1>> Acesso em: 12 mar. 2017.

HASLLER-FOREST, D. Game of Thrones: Quality Television and the Cultural Logic of Gentrification. **TV Series**, vl 6: Écho et reprise dans les séries télévisées (III) : de la métafiction à la transmédialité. 2014. Disponível em: <<https://tvseries.revues.org/323#ftn>> Acesso em: 14 jan. 2017.

HELLER, E. When Fantasy Becomes a Real Issue: On Local and Global Aspects of Literary Translation/ Adaptation, Subtitling and Dubbing Films for the Young. In: ABEND-DAVID, D. **Media and Translation: An Interdisciplinary Approach**. London: Bloomsbury Publishing, 2014.

HOLLAND, T. 'Game of Thrones is more brutally realistic than most historical novels'. **The Guardian**. 2013. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2013/mar/24/game-of-thrones-realistic-history>> Acesso em: 02 jan. 2017.

HIBBERD, J. HBO renews 'Game of Thrones' for second season! 2011. **Entertainment Weekly**. Disponível em: <<http://www.ew.com/article/2011/04/19/game-of-thrones-renewed>> Acesso em: 24 mai. 2016.

HUNTER, I. Q. Post-classical fantasy cinema: The Lord of the Rings. In: CARTMELL, D.; WHELEHAN, I. (Ed.) **The Cambridge Companion to Literature On Screen**. New York: Cambridge University Press, 2007.

HUTCHEON, L. From Page to Stage to Screen: The Age of Adaptation. In: GOLDBERG, M. (Org.). **Great Minds at the University of Toronto: The University Professor Lecture Series 2002-2003**. Toronto: U of Toronto P, 2003.

IPOBE MW. **PNT Completo – Dados de domicílios com Pay TV**, 2015.

JAKOBSON, R. Aspectos lingüísticos da tradução. In: **Lingüística e comunicação**. Trad. Izidoro Blikstein e Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 1991.

JAMES, G. A. 2011. **HBO: Brand Management and Subscriber Aggregation: 1972-2007**. PhD Thesis. University of Exeter. Disponível em: <https://www.academia.edu/13056258/HBO_Brand_Management_and_Subscriber_Aggregation_1972-2007> Acesso em: 15 mai. 2016.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. Trad. Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. **Transmedia Storytelling 101**. 22 Mar. In: Confessions of an Aca-Fan. The official weblog of Henry Jenkins. 2007. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html> Acesso em: 12. mai. 2016.

JESUS, K. 2015. **A caminho de Westeros: Game of Thrones – A complexidade narrativa na série televisiva e seu desenvolvimento nas demais mídias**. Dissertação de mestrado. Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2015.

JOHNSON, C. Tele-branding in TVIII: the network as brand and the programme as brand. **New Review of Film and Television Studies**, 2007.

JOST, F. A televisão entre a “grande arte” e a arte pop. In: **Revista Comunicação Midiática: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação**. Universidade Estadual Paulista. n. 5. Bauru (SP), ago. 2006.

KNOX, S. Muito boa qualidade, de fato: Shooting the Past e o caso das séries dramáticas de qualidade da televisão britânica na era da televisão de qualidade americana. In: BORGES, G.; REIA-BAPTISTA, V. **Discursos e práticas de qualidade na televisão**. Lisboa: Livros Horizonte, 2008.

KON, N. Confluências: psicanálise e superação do fantástico. In: KON, N. Psicanálise e Literatura: ambiguidades e confluências. In: PASSOS, C.; ROSENBAUM, Y. (Org.) **Escritas do desejo**. Crítica Literária e Psicanálise. Cotia: Ateliê Editorial, 2011.

KOTHE, F. **A narrativa trivial**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1994.

LEFEVERE, A.; BASSNET, S. Proust’s Grandmother and the Thousand and One Nights. The —Cultural Turn in Translation Studies. In: BASSNETT, S.; LEFEVERE, A. (Eds.) **Translation, History and Culture**. London: Pinter, 1990. p. 1-13.

MACHADO, A. **A televisão levada a sério**. São Paulo: SENAC, 2000.

MARÇAL, M. A tensão entre o fantástico e o maravilhoso. **Fronteiraz**, 2009, n. 0. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/fronteiraz/article/view/12541/9111>> Acesso em: 20 jun. 2016.

MARTIN, G. R. R. **A Game of Thrones**. London: Harper Voyager, 2011.

_____. **A Guerra dos Tronos**. Tradução de Jorge Candeias. São Paulo: Leya, 2010.

_____. **A Fúria dos Reis**. Tradução de Jorge Candeias. São Paulo: Leya, 2011.

_____. **A Tormenta de Espadas**. Tradução de Jorge Candeias. São Paulo: Leya, 2011.

_____. **O Festim de Corvos**. Tradução de Jorge Candeias. São Paulo: Leya, 2012.

_____. **A Dança dos Dragões**. Tradução de Márcia Blasques. São Paulo: Leya, 2012.

_____. Prefácio: Das páginas para a tela. In: COGMAN, B. **Por dentro da série da HBO Game of Thrones**. São Paulo: Leya, 2013.

MCCABE, J; AKASS, K. Sex, Swearing and Respectability: Courting Controversy, HBO’s Original Programming and Producing Quality TV. In: MCCABE, J.; AKASS, Kim (orgs). **Quality TV: Contemporary American Television and Beyond**. Londres/Nova York: I. B. Tauris, 2007.

MCFARLANE, B. Backgrounds, issues and a new agenda. In: **Novel to film: an introduction to the Theory of adaptation**. Oxford: Clarendon Press, 1996.

MITTEL, J. To Spread or to Drill? **Just TV**, 2009. Disponível em: <<http://justtv.wordpress.com/2009/02/25/to-spread-or-to-drill/>>. Acesso em: 17 de jan. 2016.
_____. Narrative Complexity in Contemporary American Television. University of Texas Press, **The Velvet Light Trap**, Number 58, 2006.

MOREIRA, L. A narrativa seriada televisiva: O seriado Mandrake produzido para a TV a cabo HBO. **Ciberlegenda**, out/2007. Disponível em: <<http://www.uff.br/ciberlegenda/artigolilianfinal.pdf>> Acesso em: 02 Mai. 2016.

NODIER, C. Du fantastique en littérature. In: JUIN, H. **Charles Nodier**. Paris: Seghers, 1970.

OBSERVATÓRIO DA IMPRENSA. Filmes de Baixo Orçamento. Empresa Brasil de Comunicação – EBC. **TV Brasil**. 2014. Disponível em: <<http://tvbrasil.ebc.com.br/observatorio/episodio/filmes-de-baixo-orcamento>> Acesso em: 14 mai. 2017.

OLIVEIRA, I. **Game of Thrones e a narrativa televisiva: Quality TV e Cultura de Série**. 2015. Centro Universitário de Brasília – UniCEUB. Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas – FATECS. Brasília, 2015.

PAZ, J. Mais cara da TV, Game of Thrones custa três vezes Os Dez Mandamentos. **UOL – Notícias da TV**, 2016. Disponível em: <<http://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/series/mais-cara-da-tv-game-of-thrones-custa-tres-vezes-dez-mandamentos-10992>> Acesso em: 10 mai. 2016.

PEPPER, S. Beyond Netflix and TiVo: Rethinking HBO Through the Archive. **Flow TV**, Volume 11.14 – Special Issue: The Archive, 2010. Disponível em: <<http://flowtv.org/2010/05/beyond-netflix-and-tivo-rethinking-hbo-through-the-archive-shaynepepper-north-carolina-state-university/>>. Acesso em: 16 mai. 2016.

PIERINI, F. Fantástico e alegoria em A mão perdida na caixa de correio, de Ignácio de Loyola Brandão. Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. **Revista Organon**. V. 19, n. 38-39, 2005. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/organon/article/viewFile/30069/18654>> Acesso em: 12 jan. 2016.

PLAZA, J. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

POLACK, G. Setting up Westeros. The Medieval-esque World of Game of Thrones. In: PAVLAC, B. **Game of Thrones versus History**. Malden: John Wiley & Sons, 2017.

PROPP, V. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

RICHARDSON, B. Transtextual Characters. In: JANNIDIS, F. et al. **Characters in fictional worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media**. Berlin/New York: Walter de Gruyter GmbH & Co, 2010.

ROAS, D. **Tras los limites de lo real: una definición de lo fantastico**. Madrid: Páginas de Espuma, 2011.

ROCHA, E. Mídia, cultura e comunicação. **COMCIENCIA** - Revista Eletrônica de Jornalismo Científico. 2008. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/comciencia/handler.php?section=8&edicao=36&id=427>>. Acesso em: 10 mai. 2016.

RODRIGUES, C. **Tradução e diferença**. São Paulo: Editora UNESP, 2000.

ROGERS, M. C.; EPSTEIN, M.; REEVES, J. L. The Sopranos as HBO Brand Equity: The Art of Commerce in the Age of Digital Reproduction. In: LAVERY, D. (ed.). **This thing of ours: investigating The Sopranos**. London: Columbia University Press, Wallflower Press, 2002, p. 42-57.

ROSE, F. And the Final Lesson from Game of Thrones Is: Always Support the Bottom”. Deep Media: how the internet is changing storytelling, 2012. **Deep Media**. Disponível em: <<http://www.deepmediaonline.com/deepmedia/2012/01/and-the-final-lesson-from-game-of-thrones-is-always-support-the-bottom.html>>. Acesso em: 02 de jan 2016.

ROSENBERG, A. 'Game of Thrones': HBO Shows the Ugly Edge of Fantasy. **The Atlantic**, 2011a. Disponível em: <<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/04/game-of-thrones-hbo-shows-the-ugly-edge-of-fantasy/237033/>> Acesso em: 10 jun. 2017.

_____. Realpolitik in a Fantasy World. How George R.R. Martin's A Song of Ice and Fire novels explain our foreign policy. **Foreign Policies**. 2011b. Disponível em: <<http://foreignpolicy.com/2011/07/18/realpolitik-in-a-fantasy-world/>> Acesso em: 10 mar. 2017.

SANCHEZ, W. Game of Thrones and State Behavior. **E-International Relations**. 2013. Disponível em: < <http://www.e-ir.info/2013/01/28/game-of-thrones-and-state-behavior/>> Acesso em: 03 jan. 2017.

SANTAELLA, L. Cultura midiática. In: **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, J. **O que é cultura**. Coleção Primeiros Passos. São Paulo: Brasiliense, 2003.

SANTOS, M. B. 2011. **‘Não é TV’ – estratégias comunicacionais da HBO no contexto das redes digitais**. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Santa Maria. 151 p. 2011.

SEGOLIN, F. **Personagem e Anti-personagem**. São Paulo: Olho D’água, 1978.

SERWER, A. A Liberal's Guide to Middle Earth: HBO's new show Game of Thrones goes beyond the black and white of good versus evil and delves into the gray. **The American Prospect**, 2011. Disponível em: <<http://prospect.org/article/liberals-guide-middle-earth>> Acesso em: 24 mar. 2017.

STARLING, C. **Em Tempo Real: Lost, 24 Horas, Sex and the City e o impacto das novas séries de TV**. São Paulo: Alameda, 2006a.

_____. O próximo capítulo. **Revista Bravo**. Ano 9, julho de 2006b, p. 44-51.

STATISTA. **Number of HBO subscribers worldwide from 2010 to 2016 (in millions)**. 2017. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/329277/number-hbo-subscribers/>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

SUPER INTERESSANTE. Redação Super. 2013. **5 números incríveis sobre Game of Thrones**. 2013. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/blogs/superlistas/5-numeros-incriveis-sobre-game-of-thrones/>> Acesso em: 22 mai. 2016.

THAROOR, I. How Game of Thrones drew on the Wars of the Roses. 2015. **The Guardian**. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/books/2015/may/29/game-of-thrones-war-of-roses-hbo>> Acesso em: 10 jan. 2017.

THOMPSON, R. J. **Television's Second Golden Age**. Nova York: Syracuse University Press, 1997.

TODOROV, T. **Introdução à Literatura Fantástica**. Tradução de Maria Clara C. Castello. São Paulo: Perspectiva, 1975.

_____. **As estruturas narrativas**. Tradução de Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 2006.

TOLKIEN, J. R. R. **Sobre contos de fadas**. In: *Árvore e Folha*. Tradução de Ronald Eduard Kyrmse. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.

TRENTO, F.; CORREIA, G. Narrativa ou Marketing Transmídia? Complexificação da Narrativa Seriada em “Game of Thrones”. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. **Anais...** XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Fortaleza, CE, 2012.

TRITTER, V. **Le fantastique**. Paris: Ellipses, 2001.

TV BY THE NUMBERS. Game of Thrones ratings. **TV By the Numbers**. Disponível em: <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/>> Acesso em: 11 mai. 2016.

WOLTON, D. **E depois da Internet?** Portugal: DIFEL-Difusão Editorial, 1999.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

ADAMSON, A. et al. **As crônicas de Nárnia**. The Walt Disney Pictures, 2005-2010.

COLUMBUS, C. et al. **Harry Potter**. Warner Bros. Pictures, 2001-2011.

CHAPPELLE, J. et al. **The Wire**. Home Box Office, 2002-2008.

JACKSON, P. **O Senhor dos Anéis (trilogia)**. New Line Cinema, 2001-2003.

_____. **O Hobbit**. New Line Cinema, 2012-2014.

KING, M. et al. **Sex and the City**. Home Box Office, 1998-2004.

LEHMAN, M. et al. **True Blood**. Home Box Office, 2008-2014.

LUCAS, G. et al. **Star Wars**. Lucasfilm, 1977-2016.

TAYLOR, A. et al. **Game of Thrones**. Home Box Office, 2011-.

SPIELBERG, S. **Contatos imediatos do terceiro grau**. Herbert Richers, 1977.

SORKIN, A. **The West Wing**. Home Box Office, 1999-2006.

VAN PATTEN, T. et al. **The Sopranos**. Home Box Office, 1999-2007.

_____. **Boardwalk Empire**. Home Box Office, 2010-2014.