

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - RÁDIO E TELEVISÃO**

LEONARDO DAVID PEREIRA MOTA

**A rivalidade em foco na série *Game of Thrones*: convergência entre o texto literário,
atmosfera fílmica e a estrutura narrativa seriada de TV.**

São Luís

2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - RÁDIO E TELEVISÃO

LEONARDO DAVID PEREIRA MOTA

**A rivalidade em foco na série *Game of Thrones*: convergência entre o texto literário,
atmosfera fílmica e a estrutura narrativa seriada de TV.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Banca Examinadora da Universidade Federal do
Maranhão, para obtenção do grau de bacharel em
Comunicação Social - Rádio e Televisão.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Patrícia Azambuja.

São Luís

2021

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Mota, Leonardo David Pereira.
Mota, Leonardo David Pereira. Rivalidade em Game of Thrones:
convergência entre o texto literário, atmosfera filmica e
a estrutura narrativa seriada de TV / Leonardo David
Pereira Mota. - 2021.

72 f.

Orientador(a): Patrícia Kely Azambuja.

Curso de Comunicacao Social - Rádio e Tv, Universidade
Federal do Maranhão, São Luís, 2021.

1. Direção de Arte. 2. Fantasia. 3. Game of Thrones.
4. Narrativa Ficcional. 5. Rivalidade. I. Azambuja,
Patrícia Kely. II. Título.

LEONARDO DAVID PEREIRA MOTA

**A rivalidade em foco na série *Game of Thrones*: convergência entre o texto literário,
atmosfera fílmica e a estrutura narrativa seriada de TV.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Banca Examinadora da Universidade Federal do
Maranhão, para obtenção do grau de bacharel em
Comunicação Social - Rádio e Televisão.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Patrícia Azambuja.

Aprovado em ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Patrícia Azambuja

Avaliador 1

Avaliador 2

AGRADECIMENTOS

Agradeço do fundo do meu coração, coluna e cabeça, que foram danificados durante o processo, às professoras Patrícia Azambuja e Rose Ferreira que me acolheram quando eu estava perdido, sem orientação, correndo o risco de perder o curso e que mesmo com toda a minha irresponsabilidade com os prazos não desistiram de mim e acreditaram que eu iria conseguir concluir o trabalho. Meu mais sincero muito obrigado. Acho que em vida não serei capaz de retribuir o que vocês fizeram por mim.

Agradeço à minha família que me deu apoio mesmo que indiretamente e não me expulsou de casa por demorar tanto a me formar.

Ao Spotify e sua playlist “Binaural focus” que me mantinha focado fazendo esquecer do mundo enquanto escrevia este trabalho.

Aos colegas e amigos que fiz nesta instituição que contribuíram bastante nessa caminhada acadêmica.

E a todos aqueles que perguntavam: “e a monografia?” Muito obrigado por me incentivar, mesmo quando não solicitado.

RESUMO

Os mundos imaginados da fantasia, em certas conjunturas, são efeitos decorrentes das visualidades fixadas a partir de referências concretas, história, memórias visuais assim convertidas em atmosfera fílmica, ou seja, percepções acerca dos comportamentos, personalidades, caracterizações formais e espaciais das representações narrativas. Com base no argumento central da série televisiva *Game of Thrones* - a rivalidade como protagonista - este trabalho elabora um quadro exploratório na busca por analisar os principais recursos técnicos utilizados para equacionar dimensões da atmosfera fílmica concreta (GIL, 2005) dos espaços construídos para a série, assim como alguns efeitos psicológicos decorrentes das estratégias articuladas no texto literário original. De natureza qualitativa e eixo descritivo, utiliza a análise fílmica (VANOYE e GOLLIOT-LÉTÉ, 1994) para decompor e comentar algumas relações entre aspectos formal, material e psicológico, respectivamente.

PALAVRAS CHAVE: Direção de Arte; Fantasia; *Game of Thrones*; Narrativa Ficcional; Rivalidade.

ABSTRACT

The imagined worlds of fantasy, in certain conjunctures, are effects resulting from visualities fixed from concrete references, history, visual memories thus converted into filmic atmosphere, that is, perceptions about behaviors, personalities, formal and spatial characterizations of narrative representations. Based on the central argument of the Game of Thrones television series - the rivalry as a protagonist - this essay elaborates an exploratory framework in the search for analyzing the main technical resources used to equate dimensions of the concrete filmic atmosphere (GIL, 2005) of the spaces built for the series, as well as some psychological effects arising from the strategies articulated in the original literary text. Of a qualitative nature and descriptive axis, it uses filmic analysis (VANOYE and GOLLIOT- LÉTÉ, 1994) to decompose and comment on some relations between formal-material and psychological aspects, respectively.

KEYWORDS: Production Design; Fantasy; Game of Thrones; Fictional Narrative; Rivalry.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

1. Figura 1 – Plano geral de King’s Landing e Winterfell
2. Figura 2 - Evolução visual de Sansa Stark
3. Figura 3 - Evolução visual de Cersei Lannister
4. Figura 4 - Muralha vista do Norte
5. Figura 5 - Pátio do Castelo Negro
6. Figura 6 - A Patrulha da Noite
7. Figura 7 - A Sala do Trono na primeira temporada
8. Figura 8 - A Sala do Trono na segunda temporada
9. Figura 9 – À esquerda o trono de ferro por Marc Simonetti; à direita o Trono da série da HBO.
10. Figura 10 - Evolução de Daenerys Targaryen

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1. A Construção Do Universo Literário Nas Crônicas De Gelo E Fogo	13
1.1 De dragões a zumbis: o gênero narrativo ficcional	13
1.1.1. Narrativa (conteúdo) e Discurso (forma/ estrutura)	14
1.2 O fantástico mundo possível	19
1.3 <i>As Crônicas de Gelo e Fogo</i> : algumas influências de George R. R. Martin	24
CAPÍTULO 2. TRANSPOSIÇÃO DA LITERATURA PARA SÉRIE DE TV GAME OF THRONES	29
2.1 <i>Game of Thrones</i> : adaptação para série HBO	32
2.1 A complexidade narrativa em <i>Game of Thrones</i>	35
CAPÍTULO 3. A ATMOSFERA FÍLMICA COMO ELEMENTO MATERIAL NA APROXIMAÇÃO ENTRE LITERATURA E TV	41
3.1 Análise televisiva: algumas ferramentas metodológicas	44
3.2 Decompondo elementos materiais e psicológicos: principais referências e inspirações utilizadas	47
CONSIDERAÇÕES FINAIS	66
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	68

INTRODUÇÃO

George Raymond Richard Martin, mais conhecido como George R. R. Martin (ou GRRM), nasceu em New Jersey (EUA), em 1948. Iniciou sua carreira em Hollywood como editor das novas temporadas (1986) da série televisiva de ficção e terror *Twilight Zone* (1959), da CBS Television. Apesar da experiência em televisão e cinema, ganhou notabilidade com a série de livros *A Song of Ice and Fire* (Brasil: *As Crônicas de Gelo e Fogo*), iniciada no ano de 1991, com primeira publicação nos EUA em 1996 (Brasil: 2010).

O grande interesse deste trabalho em torno desses romances, que até abril de 2019 já tinham vendido mais de 90 milhões de cópias pelo mundo e traduzidos para 47 idiomas, é compreender a influência da escrita de George Martin na construção desse universo ficcional crível, assim como, a observância do seu estilo inspirado na historicidade como característica relevante para as escolhas técnicas da versão televisiva da obra.

Tendo como objetivo final analisar aspectos da estrutura narrativa seriada de *Game of Thrones* – GOT (HBO - 2011), o trabalho de cunho exploratório, organiza *a priori* uma revisão bibliográfica no sentido de compreender os meandros envolvidos nos processos de estruturação narrativa e de adaptação literária, buscando refletir em torno dos aspectos formais dos romances, bem como, das questões gerais a envolver a literatura de fantasia e a conformação verossímil dos fundamentos materiais da cena televisiva. Observa-se, como hipótese preliminar, a profunda conexão entre os textos literários originais e a criação das atmosferas audiovisuais, sendo de particular interesse para este estudo alguns influxos na construção do universo conceitual e plástico da narrativa ficcional em questão.

O primeiro capítulo, portanto, tem como meta organizar aspectos teóricos específicos envolvidos com o gênero da ficção e suas aplicações nas obras literárias fantásticas, utilizando para isto fundamentos de autores tais como: Roland Barthes (2011), Umberto Eco (2009), Howard P. Lovecraft (1987), Tzvetan Todorov (1992), entre outros.

No capítulo seguinte, há também reflexões teóricas, neste caso, mais afeitas ao contexto de adaptação entre literatura e audiovisual, buscando depreender aspectos importantes na relação entre a escrita dos romances e a construção do universo conceitual, estético e plástico da série televisiva da HBO.

A última parte do trabalho propõe incorporar as premissas postas anteriormente relacionando-as à decomposição e à análise dos elementos materiais da cena audiovisual, sob a

ótica das condições de produção propriamente ditas. Considerando-se como premissa inicial a ideia de que o produto televisivo em questão caracteriza-se pelo hibridismo dos seus procedimentos, ao envolver sistemáticas operacionais da televisão combinadas ao olhar da captação cinematográfica, acata-se como ponto de partida e como diretriz plástica a multiplicidade de códigos sugerida pela narrativa seriada. Há no entendimento de espaço fílmico limites já compreendidos - do quadro delimitado pelo fotograma à imagem na tela - o que para Jacques Aumont (1995) significa dizer que reagimos à imagem circunscrita dentro do campo e por meio da cena fílmica, também estabelecida dentro de condições materiais da gramática do cinema, em seus caracteres narrativo e representativo.

A guerra dos tronos, suas materialidades reconhecíveis e os mundos imaginados da fantasia, em certas conjunturas, são efeitos decorrentes das visualidades deixadas a partir de referências concretas, história e memórias visuais assim convertidas em atmosfera fílmica, ou seja, percepções acerca dos comportamentos, personalidades, caracterizações formais e espaciais das representações narradas.

Com base no argumento central da série *Game of Thrones* - a rivalidade como protagonista - a etapa final do trabalho monográfico elabora um quadro exploratório na busca por analisar os principais recursos técnicos utilizados para equacionar dimensões da atmosfera fílmica concreta dos espaços construídos para a produção televisiva, assim como, alguns efeitos psicológicos decorrentes das estratégias articuladas já no texto literário original. De natureza qualitativa e eixo descritivo, compreender-se o espaço da imagem televisiva a partir da premissa básica envolvida com o conceito de atmosfera fílmica, proposta por Inês Gil (2005), como dimensão física dos fenômenos imagéticos, tornando possível a capacidade de apreensão de sensações predominantes, à luz de situações ligadas à memória, à cultura ou ao contexto histórico circunscrito.

Francis Vanoye e Golliot-Lété (1994), entre outros autores, destacam os seguintes pontos a serem analisados: a forma como a série é trabalhada no quesito direção de arte e como a materialidade dos objetos como cenários, caracterização de personagens e ambientes pode estar configurada na forma como o texto literário foi adaptado para a televisão. É sabido que nos livros o texto é escrito em primeira pessoa, ou seja, do ponto de vista do personagem, então se faz necessário entender como essa visão do personagem foi transportada para a linguagem

audiovisual. A análise fílmica propõe a decomposição de algumas relações entre aspectos formal-material e psicológico, respectivamente.

À gramática que institui o espaço fílmico soma-se a ideia de atmosfera fílmica, proposta por Inês Gil (2005), o que inclui ao regime de visualidades do cinema a combinação intangível de um sistema de forças sensíveis e afetivas que organiza as relações do humano com o meio. Para Gil, a atmosfera cinematográfica se divide em fílmica e espetatorial, sendo a primeira correspondente à gramática técnica envolvida na integração entre os elementos visuais e sonoros, e a segunda, aos efeitos gerados na conformação entre filme e espectador, assim considerados os fenômenos psíquicos e psicológicos que decorrem desta relação. Os mundos imaginados da fantasia, em certas conjunturas, são efeitos decorrentes das visualidades fixadas a partir de referências concretas, história, memórias visuais assim convertidas em atmosfera fílmica, ou seja, percepções acerca dos comportamentos, personalidades, caracterizações formais e espaciais das representações narrativas.

O eixo orientador deste trabalho, a rivalidade como foco e ponto de vista estruturante da narrativa em GOT - é dissolvido (e confirmado) em seu desfecho final, por esta razão, nos atemos aqui a um período específico da história, temporada ou conjunto de personagens, mas em alguns recursos técnicos utilizados para equacionar as dimensões da atmosfera fílmica - espetatorial e concreta (GIL, 2005) - e seus decorrentes efeitos psicológicos.

CAPÍTULO 1. A CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO LITERÁRIO NAS CRÔNICAS DE GELO E FOGO

O primeiro capítulo deste trabalho tem por objetivo compreender aspectos específicos nas narrativas literárias, em especial, sobre a série de livros *As Crônicas de Gelo e Fogo*, escrita por George R.R. Martin, com o seu desenvolvimento iniciado no ano de 1991 e com seu primeiro livro publicado em 1996. Até agora, a saga conta com cinco títulos lançados com mais dois ainda por vir.

Os eventos da saga acontecem nos continentes fictícios de Westeros e Essos e possuem elementos tanto políticos quanto fantásticos, guiados por três enredos principais: 1) uma guerra civil em Westeros pelo controle do continente 2) uma ameaça sobrenatural – os caminhantes brancos que vivem no extremo norte do continente – que pretende acabar com a humanidade e do outro lado do Mar Estreito; 3) a caminhada da reconquista do reino por Daenerys Targaryen, legítima herdeira do trono de ferro, que mesmo sendo um objeto, é um dos personagens centrais da trama.

Em linhas gerais, busca-se entender *a priori* aspectos conceituais relacionados à produção literária, em especial, a construção ficcional como narrativa, para a partir daí, adentrar nas condições de produção do romance propriamente dito, fundamentalmente suas questões narrativas específicas como a literatura fantástica em que aborda temas e histórias que não existem na nossa realidade mas que ao serem contadas de uma forma crível, faz com que as pessoas consigam se sentir imersos no mundo ficcional construído. Além disso, vamos abordar o processo de escrita da obra de George R.R. Martin e suas inspirações para criar esse universo dos livros.

Para isso, antes vamos entender o que é o gênero narrativo ficcional e suas aplicações nas obras literárias para a partir daí começarmos a nos aprofundar nos temas mais específicos.

1.1 De dragões a zumbis: o gênero narrativo ficcional

Roland Barthes (2011, p.19) afirma que são inumeráveis as narrativas do mundo, com diferentes gêneros, linguagem oral ou escrita, fixa ou móvel, enfim, "está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há em parte alguma povo algum sem narrativa". De acordo com esses

autores estruturalistas, para além das diferenças, existe um nível comum entre essas diferentes manifestações: a de que o modo em que os fatos são narrados em uma história está o tempo todo sujeito a estruturas de narração pré-determinadas. Descrever o que há de comum nas narrativas em geral permite “agrupar e situar os problemas, sem estar em desacordo, crê-se, com as análises já realizadas” (BARTHES, 2011, p.27).

Ainda segundo Barthes (2011, p.29), tudo numa narrativa é funcional e tem o seu grau de importância. Mesmo quando é uma pequena coisa que nada vai influir no texto ou na história tem uma significação de absurdo ou de inútil. É o que ele chama de “determinação das unidades”. Temos como exemplo o texto do autor do nosso objeto de estudo, George R. R. Martin, que é altamente descritivo e que costuma descrever os vários personagens que estão na cena. No trecho: “O pai de Bran sentava-se solenemente sobre o cavalo, com longos cabelos castanhos a ondular ao vento. A barba bem aparada estava salpicada de branco, fazendo-o parecer mais velho que os seus trinta anos.” (MARTIN, 2010, p.15) o autor descreve com detalhes, que até mesmo podem ser considerados inúteis (como a barba salpicada de branco), o personagem Ned Stark mesmo sem citar o nome dele, mas dando as características físicas para que o leitor já comece a se familiarizar com o personagem, já que ele tem uma participação grande na história.

a unidade remete então, não a um ato complementar e consequente, mas a um conceito mais ou menos difuso, necessário entretanto ao sentido da história: índices caracteriais concernentes aos personagens, informações relativas à sua identidade, notações das “atmosferas”, etc. (BARTHES, 2011, p.32)

1.1.1. Narrativa (conteúdo) e Discurso (forma/ estrutura)

Como uma forma de contar histórias, as narrativas podem abordar acontecimentos reais e/ou imaginários em sua estrutura, onde a última recebe o nome de ficção, que segundo Bulhões (2009, p.17) é “...a ação ou o produto de um fingimento”. Então pode ser tanto a ação de fantasiar quanto o que é produzido a partir dela.

O termo tanto pode usar referências reais para a criação de um universo ficcional quanto pode criar algo novo a partir do nada, pois não há nada que o prenda a um mundo concreto e à realidade. Muitas das narrativas ficcionais existentes desafiam nosso entendimento do que é real e do que é imaginário, mas ao mesmo tempo concordamos que a história contada não é real e podemos seguir em frente sem grandes preocupações. Bulhões (2009, p.22) afirma que existe um

grave engano quando se diz que o campo da ficção é totalmente sem ligação com o mundo real e que não existe a ficção “pura”. Para o autor, “nenhuma realização ficcional está, com efeito, totalmente desligada de alguns parâmetros que conhecemos como realidade, pois ela não é um invólucro impenetrável, uma cápsula suspensa na imaterialidade” (2009, p.22).

A ficção pode ser entendida como uma das grandes criadoras de mundos desde muito antes de qualquer conceito criado por pesquisadores e não são poucas as obras que fazem essa abordagem entre o mundo real e o faz-de-conta. Para Costa (2002, p.24), o apelo à imaginação causado pela ficção, só é possível graças à ambiguidade do texto e o uso de metáforas que causam o deslocamento da realidade objetiva para a realidade subjetiva. A autora afirma também que a ficção não deve ser tratada como um gênero de discurso e sim como experiências particulares da vida. "Há portanto na ficção o apelo à imaginação, do deslocamento da realidade objetiva para a realidade subjetiva, afetiva e significativa". A autora compreende a ficção como gênese histórica das formas narrativas ancestrais.

Desde as eras mais antigas, o homem convive com histórias e acontecimentos que, segundo as leis da lógica são inexplicáveis. Sejam elas mitos, lendas ou fatos, algumas histórias até hoje criam dúvidas e mexem com a imaginação das pessoas em várias sociedades e culturas, e é claro, há uma necessidade de encontrar respostas para essas coisas que não conseguimos entender. A ficção não deixa de ser uma forma de comunicação onde imaginação e devaneio se entrelaçam e causam um afastamento da realidade, ao mesmo tempo em que, usando referências ligadas a realidade, buscam um entendimento subjetivo. Um grande exemplo é a muito conhecida história da Alice que entra na toca de um coelho, no conto de Lewis Carroll, de gênero literário nonsense publicado em 1865. O que se percebe é que essa Londres criada para a história é tão ficcional quanto o país das maravilhas em que Alice entra ao transpor a toca. Assim como, o mundo ilógico povoado por criaturas oníricas não passa de uma sátira dirigida aos afetos e desafetos do próprio escritor, ou mesmo, como metáfora para representar a própria ordem social vigente daquele período histórico.

Para entendermos o que é um mundo ficcional, talvez seja necessário presumir que ele se refere a uma área física imaginária, ou seja, um conjunto de espaços criados que não possuem correspondente em nosso cotidiano. Ou pode ir além, porque com tudo isso, poderíamos incluir outros elementos como alimentos específicos desse mundo, vestimentas, religiões, comportamento, e a sua história. Umberto Eco (2009, p. 91) fala que leitores precisam entender

várias coisas sobre o mundo real para aceitá-lo como inspiração correta do mundo ficcional. O autor fala também que nas narrativas ficcionais sempre são acrescentadas pessoas, situações, e até mesmo endereços de lugares conhecidos por quem lê (que serve como inspiração para a história), deixando tais lugares maiores do que realmente são, se estendendo infinitamente. Por outro lado, ao ver que a história é contada com poucos personagens e em um tempo e local definidos, podemos encará-la como um mundo menor que o mundo real. Ou seja, enquanto forem acrescentados ingredientes à história, aquele lugar que conhecemos tende a se tornar maior do que a nossa experiência no mundo real.

Segundo o autor, mundos ficcionais são parasitas do mundo real que demarcam o nosso conhecimento de mundo real, fazendo com que o leitor foque num mundo finito, mas ainda assim semelhante ao nosso.

Eco (2009), em seu livro, compara as narrativas ficcionais a um bosque. Ele diz:

“Bosque” é uma metáfora para o texto narrativo, não só para o texto dos contos de fadas, mas para qualquer texto narrativo [...] um bosque é um jardim de caminhos que se bifurcam. Mesmo quando não existem num bosque trilhas bem definidas, todos podem traçar sua própria trilha, decidindo ir para a esquerda ou para a direita de determinada árvore e, a cada árvore que encontrar optando por esta ou aquela direção (ECO, 2009, p. 12).

Com essa comparação, Eco (2009, p.12) mostra três características importantes para definir as narrativas ficcionais: primeiro, existe a criação de um espaço onde a história acontece e para onde somos transportados quando mergulhamos na história. Segundo, quando ele fala “jardim de caminhos que se bifurcam”, nos lembra que a história é um caminho, percurso, uma ação que acontece para que a história possa se desenvolver e criar movimento. Por isso, na maioria das narrativas, a viagem é algo recorrente para que o leitor possa literalmente se envolver com a história. Por último, a metáfora do bosque, proposta por Eco, mostra que a ficção é um terreno cheio de variáveis e dualidades que estimulam os leitores a procurarem seus próprios caminhos na história e que encontrem trilhas para que consigam seguir viajando. Por isso, na ficção, o uso da imaginação é imprescindível. O trânsito entre a narrativa objetiva e a subjetiva ou afetiva só é possível graças à ambiguidade e ao uso da metáfora.

No livro *A Guerra dos Tronos*, George R. R. Martin disponibiliza para o leitor um número enorme de características, dados sobre comportamentos, clima da região, vestimentas, características físicas dos personagens, entre outros fatores relacionados à construção do

espaço/tempo dramático, coisas que não ocorrem em qualquer mundo ficcional como os contos de fadas, por exemplo, considerando neste caso a quantidade de personagens menor, assim como, a não obrigatoriedade na descrição de um conjunto tão simples de construções narrativas. Em *A Guerra dos Tronos*, a história trata de conflitos entre famílias que possuem características distintas entre si, então, se faz necessário estabelecer diferenças detalhadas sobre cada uma delas, pois essas informações são necessárias para o entendimento do leitor sobre o universo narrativo em questão.

Segundo informações retiradas do site Gelo e Fogo¹, George R. R. Martin, autor de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, escritor e roteirista, começou sua carreira entre os anos 70 e 80 como contista, romancista e escrevendo pilotos para TV e filmes. Em quase uma década trabalhando em Hollywood, Martin frequentemente tinha seu trabalho refreado porque seus roteiros ultrapassavam os limites orçamentários de produção, com cortes de cenas, personagens e cenários. O escritor cansou da vida na TV e voltou a escrever livros na década de 90, com a publicação de *A Guerra dos Tronos*, em 1996, primeiro volume de *As Crônicas de Gelo e Fogo*.

Ainda segundo o site, após escrever alguns outros capítulos, Martin percebeu que seu novo livro era uma história de fantasia e começou a desenvolver mapas e genealogias com a ideia de se passassem em um mundo fictício, mas sem os elementos mágicos. Uma amiga de Martin o convenceu a inserir dragões entre outros elementos com temática mágica.

Um fato que é amplamente conhecido pelos leitores de Martin é que ele tem um profundo interesse por fatos históricos. Em *As Crônicas de Gelo e Fogo*, ele procurou aproximar a fantasia da ficção histórica. George aproveitou vários ingredientes do mundo real ao construir seu enorme universo ficcional e sua população enorme de personagens.

A escrita de *A Guerra dos Tronos* foi paralisada por alguns anos quando ele voltou para Hollywood para produzir uma outra série para o canal ABC. Ainda assim, ele não parou de escrever e um ano depois ele já tinha quase 200 páginas de um primeiro volume.

Martin não só mostra os personagens vivendo seus percalços, mas apresenta a cultura vivida na região em que eles moram, o brasão de cada *casa* citada na história, seu lema, seu comportamento e descreve todos aqueles que vivem junto da família. Ao longo do livro conhecemos que o lobo gigante é o símbolo da casa Stark e seu lema é “o inverno está chegando”; o da casa Greyjoy é uma lula gigante e o lema é “nós não semeamos” e durante a

¹ Disponível no link: <https://www.geloefogo.com> (ACESSADO EM 16/06/19).

leitura o apreciador vai conhecendo outras casas e suas histórias e aprendendo a detectar de qual casa faz parte cada personagem. Para auxiliar na leitura, apêndices e mapas são disponibilizados como uma forma de inserir cada vez mais o leitor em seu universo, o situando na história.

Além disso, o autor mostra os pensamentos que permeiam a cabeça dos participantes dos eventos que acontecem naquele momento na trama, mas não só daquele momento, também as opiniões sobre as outras regiões e personagens daquele continente, tudo isso para que a história seja mais rica e detalhista possível, fazendo com que possamos mergulhar com mais profundidade na história.

Uma obra de ficção contém, entre outras características, uma gama enorme de lugares, eventos, indivíduos e *A Guerra dos Tronos* nos mostra um mundo em que ao entregar a riqueza dessas características ao leitor, além de outras informações mais detalhadas para a trama, empresta mais verossimilhança àquele mundo.

Portanto não importa que na obra haja, dragões, zumbis e lobos gigantes, você faz um acordo com o autor de que aquilo é real, mesmo tendo consciência de que aquilo não existe em seu mundo. Isso porque na obra de ficção existe uma norma básica, a chamada *suspensão da descrença*.

O leitor tem de saber que o que está sendo narrado é uma história imaginária, mas nem por isso deve pensar que o escritor está contando mentiras. [...] o autor simplesmente *finje* dizer a verdade. Aceitamos o acordo ficcional e *fingimos* que o que é narrado de fato aconteceu (ECO, 2009, p. 81).

A verossimilhança na ficção já era discutida há muito tempo, desde a época do filósofo grego Aristóteles. Segundo o filósofo, a verossimilhança está intimamente ligada ao convencimento, a uma ilusão da realidade. Por mais que em certos mundos ficcionais existam dragões que cospem fogo, como no caso da obra que está sendo analisada, de acordo com Bulhões (2009, p.31), Aristóteles acreditava que mesmo em uma situação como essa, é possível que haja certo poder de convencimento, desde que seja marcada pela coerência.

Por isso, em *As Crônicas de Gelo e Fogo*, ao querer atingir a verossimilhança, mesmo quebrando algumas leis da lógica - tais como a existência de dragões -, nos mostra um mundo possível. A obra busca que as características do seu universo não se contradigam em si mesmas e procura mostrá-las de modo compatível. O excesso de detalhes proposto pelo livro, através de referências indiretas a fatos históricos conhecidos pelos personagens, impõe no aumento da aceitação que o leitor está disposto a colocar naquele universo criado pelo autor.

No próximo tópico, vamos abordar um pouco sobre o fantástico, gênero que abraça o nosso objeto para entendermos a categoria em que *A Guerra dos Tronos* está inserida.

1.2 O fantástico mundo possível

Seja no formato de histórias orais passadas de geração para geração, seja na forma de lendas, mitos, ou cantigas, o ser humano sempre teve um gosto pelo mundo inventado como uma forma de refúgio da sua realidade.

Essa necessidade de contar histórias por meio da ficção se popularizou com o passar dos anos tornando as experiências literárias cada vez mais comuns. A literatura fantástica surge como uma forma de explorar cada vez mais esse imaginário com enredos bem elaborados e histórias com tramas cada vez mais complexas.

Segundo Howard P. Lovecraft (1987, p.7), o fantástico existe desde a época das tradições orais e também por meio de rituais de conjuração de seres demoníacos que se perpetuou até os povos egípcios e em países semitas onde alcançou o seu auge. Ao longo dos anos, a oralidade foi dando lugar à poesia, entrando de vez no mundo da literatura. O autor ainda afirma que durante os séculos XVII e XVIII os livros de horror e fantasia começaram a ser reproduzidos e também fazerem aumentar o interesse das pessoas pelo tema.

Tais livros abordavam temas como susto e medo de uma forma um tanto quanto brutal. Ao longo dos anos as histórias foram ganhando outras formas, perdendo suas características violenta, macabra e dando lugar a uma narrativa mais complexa, com histórias bem mais elaboradas e aos poucos foi deixando de lado as característica dos acontecimentos repentinos, que causavam apenas espantos, para se inserir no campo nas inquietações humanas decorrentes do desenvolvimento social.

A narrativa fantástica tornou-se receptiva à inquietação perante os avanços científicos e tecnológicos, aos devaneios oníricos ou de faz-de-conta, às angústias existenciais e psicológicas e à sensação de impotência frente à realidade opressiva. O efeito criado por esses textos pode, por conseguinte cobrir um grande leque de reações: incômodo, surpresa, dúvida, estranhamento, mas também encantamento e riso (VOLOBUEF, 2000, p. 109-110).

Ainda assim, existem várias discussões sobre a origem do gênero fantástico. Paes (1985, p.190) aponta que a literatura fantástica teve seu início na França durante o século XVIII, tendo o racionalismo como destaque, onde a fé, superstições, entre tantos outros temas foram

questionados por filósofos na época. Segundo o autor, o fantástico surgiu como uma forma de afrontar o que era racional “(...) fazendo surgir, no seio do próprio cotidiano por ele vigiado e codificado, o inexplicável, o sobrenatural – o irracional, em suma”. Logo, esse questionamento da religião e de seus dogmas que na época tinham o patamar de indiscutíveis, ocasionou no desmonte do racional pelo fantástico, onde o gênero abordava temas que eram de desconhecimento e dúvida.

Volobuef (2000, p.110) afirma que a narrativa fantástica tem uma função muito maior do que apenas causar espanto no leitor. Ela faz com que o leitor reavalie suposições da realidade “colocando em dúvida a capacidade de efetivamente captá-la através da percepção dos sentidos”, criando um desconforto com aquilo que para ele já é familiar. Em outras palavras, o fantástico não se trata apenas de um mundo cheio de criaturas bizarras, mas sim uma forma de mostrar, de maneira problematizadora, o cotidiano do ambiente em que vivemos. Outro bom exemplo é o livro *Frankenstein* (1831), romance de terror gótico escrito por Mary Shelley, entre 1816 e 1817 e, a partir de um enredo que conta a saga de um estudante de medicina que constrói um monstro, aborda questões sobre ética, comportamento humano e relações sociais em seu enredo. Por motivos que transcendem o objetivo deste trabalho, e não cabem serem analisados aqui, nas versões feitas para o cinema o foco do filme é basicamente no monstro perverso e desfigurado, deixando de lado toda a profundidade mostrada no livro.

De acordo com Coalla (1994, p. 111), o fantástico passou por diferentes fases provando que o gênero não é apenas uma fórmula invariável no modo de criar a sensação de insegurança: na transição entre os séculos XVIII e XIX, o fantástico exigia que houvesse a presença de um elemento sobrenatural como, por exemplo, um fantasma ou um monstro; no século XIX o fantástico começa a explorar o âmbito psicológico substituindo o sobrenatural por imagens produzidas pela loucura, alucinações e pesadelos, gerando angústia no interior do sujeito; já no século XX o gênero aborda a falta de coerência em elementos do cotidiano, dentro do qual a angústia é causada pela falta de sentido naquilo que faz parte da realidade do leitor.

Existe um número imenso de obras tratando sobre a literatura fantástica que foram publicados nos últimos tempos, quando o gênero ganhou mais destaque, porém, quando Tzvetan Todorov (1992) publicou o livro *Introdução à Literatura Fantástica*, iniciaram-se as discussões sobre o tema e tem sido usado até hoje como referência em vários trabalhos sobre o assunto. Um

dos pontos principais desse gênero consiste na entrada, em nossa realidade, de um acontecimento que não pode ser explicado pela nossa mente, e diz ainda que

O fantástico ocorre nessa incerteza; ao escolher uma ou outra resposta, deixa-se o fantástico para se entrar num gênero vizinho, o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural (TODOROV, 1992, p. 31).

O fantástico, segundo Todorov (1992), só é aplicado quando existe uma dúvida, uma hesitação para os fatos que estão acontecendo na história. Caso a personagem ou o espectador/leitor consigam encontrar alguma explicação para o que está acontecendo, o efeito do fantástico termina, o que geralmente acontece no final da história. No caso do nosso objeto de estudo existem vários elementos que ainda não mostraram a sua origem, mantendo a característica de fantástico.

O universo de *As Crônicas de Gelo e Fogo* constitui características que fazem parte de um gênero literário que gira em torno de elementos não existentes ou que não são reconhecidos em nossa realidade. O fantástico se divide em vários subgêneros, entre eles a ficção científica, a fantasia e o terror. Esse gênero é bastante usado nas prosas de ficção, pois o universo do gênero narrativo da literatura épica, por mais que o autor tente aproximá-lo do real, ela orbita em linhas gerais em torno do potencial imaginativo dos escritores, leitores e dos mundos inventados.

A fantasia é o subgênero específico dentro do qual *As Crônicas de Gelo e Fogo* se encontra, pois, a história se passa onde existem magia, dragões, aço valiriano e caminhantes brancos, assim como, na história tais elementos são demonstrados de forma naturalizada, combinados aos fatos históricos e espaços geográficos conhecidos pelos leitores. .

Segundo Burlamarque e Barth (2016, p. 12), a obra de George R. R. Martin contém elementos do gênero fantástico “[...] na forma com que elementos medievais mesclam-se com elementos insólitos: regras de cavalaria, de honra e lealdade (...) hibridizam-se com lendas de lobos gigantes, dragões e zumbis”.

Como exemplo marcante dessas características, no prólogo de *A Guerra dos Tronos*, três patrulheiros da guarda da noite vão fazer uma ronda em torno da grande muralha, para verificar alguma movimentação estranha. Durante a ronda, um deles encontra várias partes de um corpo humano esquartejado num formato estranho. O personagem volta ao encontro dos seus companheiros para contar o que viu e eles não acreditam nas palavras dele, então resolvem ir até onde ele achou as partes humanas. Ao chegarem lá o local está vazio, como se nada tivesse

acontecido, e então concluem que não foi nada e resolvem voltar para a muralha. No caminho de volta, um ser estranho surge e mata um dos três patrulheiros, assustados os outros dois fogem para longe dali, quando mais um deles é surpreendido com outro ser estranho que corta fora a cabeça do patrulheiro e joga a cabeça nos pés daquele que encontrou os corpos. Quando então percebe que o ser que os está perseguindo estava entre os corpos que ele encontrara antes mutilados. Nisso ele foge e vai parar em Winterfell, reino que fica ao norte de Westeros e ao sul da Muralha. Ele é interceptado por cavaleiros que protegem o castelo e que o levam ao lorde protetor daquele reino.

De acordo com o juramento da Patrulha da Noite, caso um patrulheiro deserte do seu posto, ele é punido com a decapitação. Antes de ser decapitado por Ned Stark, protetor do norte, ele disse que viu caminhanes brancos e que tinha consciência da sua deserção. Ned, não acredita em suas palavras alegando que os caminhanes brancos não são vistos há milhares de anos, mas o patrulheiro à beira da morte insiste em dizer que os viu, mas nada adianta, Ned termina de cumprir o seu dever e corta fora a cabeça do já então ex-patrulheiro.

Como tais acontecimentos ocorrem no prólogo do primeiro livro, então o leitor ainda não tem muita noção daquilo que está acontecendo, mantendo assim uma das características do fantástico, que é a aceitação e será explicado a frente. Já entre os personagens o comportamento indica que eles sabem que existe, mas preferem não acreditar que existe, pois, como o próprio Ned afirma, eles já não são mais vistos há milhares de anos. A razão dos caminhanes não serem mais vistos está sustentada em um fato legítimo e previsto na narrativa - grande muralha construída no extremo norte de Westeros, onde supostamente os seres vivem.

Segundo Todorov (1992), existem três condições para que sejam completadas as definições do que é o fantástico. Para ele, o texto tem que obrigar o leitor a aceitar aquele universo de personagens como um mundo totalmente possível e oscilar entre a explicação natural e a explicação sobrenatural dos acontecimentos na história. Em seguida, tal oscilação pode ser igualmente experimentada por uma personagem. Em suma, é importante que o leitor tenha certa atitude em relação ao texto, pois ele deve recusar tanto a interpretação alegórica quanto a interpretação poética para que a condição seja satisfeita.

Para o autor, somente a rejeição experimentada pelo personagem pode não ser satisfeita, enquanto as outras têm uma importância necessária, pois são elas que constituem essencialmente o gênero. Todorov (1992) explica que

A primeira condição nos remete ao aspecto *verbal* do texto, mais exatamente, ao que se chama “visões”: o fantástico é um caso particular da categoria mais geral da “visão ambígua”. A segunda condição é mais complexa: ela se prende por um lado ao aspecto *sintático*, na medida em que implica a existência de um tipo formal de unidades que se referem à apreciação feita pelas personagens sobre os acontecimentos da narrativa; estas unidades poderiam se chamar as “reações”, por oposição às ações que formam habitualmente a trama da história. Por outro lado, ela se refere ao aspecto *semântico*, já que se trata de um tema representado, o da percepção e sua notação. Enfim, a terceira condição tem um caráter mais geral e transcende a divisão em aspectos: trata-se de uma escolha entre vários modos (e níveis) de leitura (TODOROV, 1992, p. 39).

Todorov (1992) define que o fantástico “não dura o tempo de uma vacilação” tanto do leitor quanto do personagem, que durante a história, devem escolher se o que estão vendo é real ou não. Caso o personagem não faça essa escolha, cabe ao leitor fazê-la, ocasionando no desaparecimento do fantástico. Em se tratando de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, o trecho do livro citado acima, mostra que os personagens escolheram negar o acontecido, fazendo com que, do ponto de vista deles, o fantástico suma. Do ponto de vista do leitor, a dúvida continua, pois não foi explicado quem são aqueles seres que assassinaram os patrulheiros, só sabemos que eles existem e que não fazem parte de uma realidade reconhecível em nosso mundo, entretanto, de acordo com declaração do personagem Ned Stark, em algum momento no passado, foram seres que habitaram aquela região. Assunto que será mais trabalhado nos próximos livros da saga.

No próximo tópico, iremos nos aprofundar um pouco mais sobre nosso objeto de estudo falando das características dos livros e da produção deles.

1.3 *As Crônicas de Gelo e Fogo*: algumas influências de George R.R. Martin

Cansado das várias restrições impostas a suas produções televisivas, George Martin se sentiu impulsionado a voltar a escrever livros, coisa que ele sempre gostou de fazer, em especial, porque não precisava se preocupar com nenhum tipo de compromisso ou restrição de orçamento. Em entrevista ao site americano SF², Martin disse:

Eu tinha vontade de fazer algo grande. Eu tenho trabalhado na TV por dez anos. Filmes de televisão são muito restritivos; para um show de uma hora, você só tem 46 minutos. Você está sempre cortando, cortando, cortando. Filmes são um pouco maiores, duas horas... cem minutos. Eu queria fazer algo mais expansivo, algo épico, sem ter que me preocupar com o quão grande ele ia ser. Onde eu poderia ter personagens sem economizar no enredo e onde eu poderia ter um elenco de milhares de pessoas. Eu não teria que me preocupar com

² Disponível no link: <https://www.sfsite.com/01a/gm95.htm> (ACESSADO EM 16/06/19).

orçamento. Foi quase uma reação aos meus dez anos na TV (informação verbal).

Desde a infância ele era um grande admirador do escritor J. R. R. Tolkien, admiração essa que lhe deixou com vontade de escrever uma fantasia épica. Enquanto estava em Hollywood, Martin começou a escrever um romance de ficção científica chamado *Avalon*. Nesse romance ele escreveu uma cena em que vários rapazes encontram um lobo gigante morto com um chifre de veado em sua garganta, perto do lobo haviam vários filhotes que eram resgatados pelos jovens. Essa cena futuramente faria parte do primeiro volume de *As Crônicas de Gelo e Fogo*.

Nessa época, George projetou um plano geral para a sua saga de livros. Inicialmente, o projeto era que a saga fosse uma trilogia com três conflitos principais: Starks versus Lannisters, a reconquista de Daenerys Targaryen, e os Outros. Os títulos dos livros seriam: *A Game of Thrones* (Um Jogo de Tronos), *A Dance with Dragons* (Uma Dança com Dragões) e *The Winds of Winter* (Os Ventos do Inverno), cada um deles mais focado em um dos arcos principais. Martin batizou a trilogia com o título de *A Song of Ice and Fire* (Uma Canção de Gelo e Fogo).

O primeiro volume logo ultrapassou o tamanho esperado. O manuscrito chegou a ter 1300 páginas. Com isso, Martin decidiu dividir o livro e por volta de 300 páginas passaram para o segundo volume. A divisão e o fim da escrita do primeiro volume provavelmente aconteceu no fim de 1995 ou no começo de 1996.

A publicação de *A Game of Thrones* aconteceu em 6 de agosto de 1996, nos Estados Unidos e no Reino Unido. No Brasil, a primeira publicação ocorreu em setembro de 2010, pela editora Leya. Nesta edição, diferentemente da lançada em Portugal (que foi publicada em dois volumes), foi lançada em volume único com o título *A Guerra dos Tronos*.

São três argumentos principais que se interligam durante a história: uma guerra civil travada entre sete famílias que possuem cada uma o controle de uma região de Westeros, continente onde se passa boa parte da história, que lutam para conseguir o controle de todos os sete reinos; além do Mar Estreito, vive Daenerys Targaryen, real herdeira do trono, exilada após uma guerra civil em que seu pai foi assassinado e que deseja retornar a Westeros para tomar o seu lugar de direito; e uma ameaça sobrenatural conhecida como caminhanes brancos que vivem além da imensa muralha de gelo construída ao extremo norte do continente que serve para proteger a população não só deles, mas também do povo livre, conhecido como selvagens que

desejam retornar ao sul para fugir de tal ameaça. A história conta ainda com um conjunto amplo de elementos fantásticos como dragões, magia, gigantes etc.

Em entrevista para a revista Rolling Stone³, Martin afirma que é um autor "jardineiro", em oposição ao escritor "arquiteto". Ele entende esse conceito como alguém que tem uma ideia geral sobre a história que quer escrever, mas não tem todos os detalhes pré-planejados. Muito do recheio dos livros nasce justamente durante a escrita.

Outro ponto importante é que George Martin não escreve necessariamente de forma linear, e que ele já faz muito do processo de edição na própria escrita. A ordem final dos capítulos nos livros não é a ordem em que ele escreveu. Ele já declarou que escreve diversos capítulos de um mesmo personagem de uma vez, até que chega a uma "barreira", e aí muda o ponto de vista. Naturalmente, nas versões finais, esses capítulos são espalhados ao longo do livro para não haver repetição consecutiva de um mesmo personagem e haver maior fluidez.

Martin criou mais que um romance, ele criou um mundo completo com história, geografia, suseranos e vassalos, clima, costumes, diferentes povos, com várias referências ao mundo real e ao mesmo tempo sem corresponder a nenhum deles. De fato, o romancista épico demonstrou profunda influência em fatos históricos, pois aproveitou vários ingredientes do mundo reconhecível ao construir um universo ficcional profundamente expandido e habitado por uma população heterogênea em termos de etnia e costumes.

Toda a história da saga se passa em Westeros e Essos. Separados pelo Mar Estreito, ambos continentes possuem regiões e povos com características e culturas variadas. Essos possui maior extensão territorial em relação a Westeros, em contrapartida é bem menos povoado.

A partir do mapa existente nos livros das *Crônicas de Gelo e Fogo*, existem paralelos entre os dois continentes com o mundo real. Westeros tem características e várias referências regionais a alguns países da Europa. Já Essos se assemelha a algumas cidades-estado do Oriente Médio. Além disso, o fator climático, religião, tipo de população, entre outros fatores ajudam a perceber essa semelhança.

Ao norte de Westeros, a Muralha separa os Sete Reinos da área conhecida como Para Lá da Muralha. Ela foi construída com gelo sólido e é guardada pela Patrulha da Noite e protegida por antigos feitiços. A inspiração veio da Muralha de Adriano, cujo objetivo era proteger o império romano de possíveis invasões bárbaras. A muralha foi construída pelo imperador

³ Disponível no link: <https://rollingstone.uol.com.br/edicao/edicao-70/mao-por-tras-do-trono/> (ACESSADO EM 16/06/2019).

Adriano que governou o império romano de 117 a 138 d.C. A construção levou quatro anos para ser concluída e sua estrutura corre de costa a costa da Grã-Bretanha com 120 km de comprimento. As estruturas de ambas se assemelham onde na Muralha de Adriano, a cada distância determinada havia uma torre de observação, e a cada distância maior existiam quartéis para as tropas de guarnição. Já na muralha de Westeros possui ao longo de sua extensão seis castelos que servem para objetivos específicos como guardar provisões e servem também como local de reabastecimento de mantimentos, armas etc. Outra semelhança é que tanto a Patrulha da Noite quanto os soldados de baixa patente que guarneciam a Muralha de Adriano não poderiam se casar. O próprio George Martin declara que se inspirou nela em decorrência de uma visita ao Reino Unido em 1981.

Outra semelhança com o mundo real é a Guerra das Rosas que ocorreu na Inglaterra entre 1455 e 1485. Em resumo, a guerra aconteceu entre duas famílias, os Lancasters que possuíam o brasão da rosa vermelha e os York que tinha o brasão da rosa branca.

A historiadora canadense Jamie Adair, ao ler *As Crônicas de Gelo e Fogo*, percebeu esses pontos em comum entre as histórias e criou o blog *History Behind the Game of Thrones*⁴ onde ela reúne suas teorias que podem ter servido de inspiração para Martin.

Tanto a Guerra das Rosas quanto as *Crônicas de Gelo e Fogo* mostram, além da trama política, as relações humanas com o poder e a dinâmica homem-mulher nesse contexto. Sempre inquieto com os temas que são recorrentes na fantasia, Martin procurou ir além e misturou o que tem de melhor no gênero, com o realismo que existe nas melhores ficções históricas. Gwendoline Christie, atriz que interpreta Brienne de Tarth, fala que a história

(...) transcende o gênero de fantasia normal ao nos dar relacionamentos que são tão humanos quanto fantásticos. Vemos personagens lidando com a morte, o preconceito, a violência, o amor, a política e buscas infalíveis por poder, tudo dentro de um fascinante e “outro” reino. (...) Ficamos completamente tomados por esses temas tão humanos, que são o alicerce de nossa vida, e simultaneamente cativados pela beleza e estranheza de um mundo que inclui anões, gigantes, cavaleiros, rainhas e dragões – todas as coisas que nos encantam quando somos crianças (CHRISTIE *apud* COGMAN, 2013, p. 192).

Atualmente, a saga possui cinco livros lançados e com mais duas publicações ainda a serem lançadas. O que se iniciou em formato literário, cresceu para outros formatos e mídias, recebendo adaptações para séries de TV, jogos eletrônicos, quadrinhos, entre outros.

⁴ Disponível no link: <http://history-behind-game-of-thrones.com/page/49> (ACESSADO EM 21/07/19).

Os livros conquistaram um lugar consistente no topo das listas dos mais vendidos. São a fonte de uma série televisiva na HBO. O nome de Martin pode ser encontrado na relação da revista *Time* das pessoas mais influentes do planeta, ao lado de nomes como o do fundador do Facebook, Mark Zuckerberg, e do presidente dos Estados Unidos, Barack Obama (LOWDER, 2015, p. 15).

Acredita-se que a maior contribuição para o sucesso e a extensão da obra para outros meios, foi que a história que começa em *A Guerra dos Tronos* tenha sido traduzida para diversas linguagens e formas. A mais conhecida delas é a série da HBO criada por David Benioff e D. B. Weiss.

O seriado televisivo ampliou a visibilidade dos livros e foi fundamental para as obras converterem-se em fenômeno de vendas e traduzidos em todo o mundo. Isso explica o fato de *Game of Thrones* só ter sido traduzida e publicada no Brasil catorze anos depois da publicação do original (BARTH, BURLAMAQUE, 2016, p. 07).

No nosso próximo capítulo, iremos abordar mais sobre esse detalhes dos livros no processo de adaptação para a série de TV.

CAPÍTULO 2. TRANSPOSIÇÃO DA LITERATURA PARA SÉRIE DE TV GAME OF THRONES

Não é de hoje que o cinema e a literatura caminham juntos. Desde que se notou a força que o cinema tem para contar histórias de forma mais dinâmica, tanto um quanto o outro tentam aproximar o espectador do espetáculo.

Jozef (2009, p.241) afirma que George Meliès, em 1900, decidiu contar uma história através de um filme, coisa que era muito diferente do que se fazia na época. E foi assim que o filme *Cinderela* foi concebido. A película era a ilustração do conto de fadas, baseado na forma que foi escrito nos livros infantis, a diferença é que o filme “trazia uma grande contribuição para a tela: a incorporação do relato, da história aos elementos filmicos”.

Com base nessa assertiva, esse capítulo tem como objetivo apresentar e analisar elementos importantes para a compreensão da adaptação, categoria que vem ganhando força com o passar dos anos tanto na TV quanto no cinema.

De acordo com Amorim (2012, p. 01), a adaptação de obras literárias para séries de TV e/ou filmes “já é uma prática cultural intrínseca à contemporaneidade” e com isso, acaba-se divulgando involuntariamente a obra literária fazendo com que essa prática aproxime cada vez mais as pessoas para a leitura.

Porém, nem todo mundo vê as adaptações por esse ângulo. Muitos críticos consideram a adaptação como algo inferior, sempre valorizando a obra “original” por causa do fato de haver uma supressão de passagens ou personagens durante a transposição entre uma mídia e outra. Para Stam (2006, p. 20), tais críticas às adaptações podem ser explicadas pelo fato de que simplesmente algumas obras baseadas em livros não são muito bem produzidas e também por causa da ideia de que o texto literário é inegavelmente superior à adaptação já estão fixadas no inconsciente das pessoas. O autor resume tais colocações sobre a inferioridade entre uma mídia e outra com termos como

1) antiguidade (o pressuposto de que as artes antigas são necessariamente artes melhores); 2) pensamento dicotômico (o pressuposto de que o ganho do cinema constitui perdas para a literatura); 3) iconofobia (o preconceito culturalmente enraizado contra as artes visuais, cujas origens remontam não só às proibições judaico-islâmico-protestantes dos ícones, mas também à depreciação platônica e neo-platônica do mundo das aparências dos fenômenos); 4) logofilia (a valorização oposta, típica de culturas enraizadas na “religião do livro”, a qual Bakhtin chama de “palavra sagrada dos textos escritos); 5) anti-corporalidade, um desgosto pela “incorporação” imprópria do texto filmico, [...]; 6) a carga de

parasitismo (adaptações vistas duplamente como ‘menos’: menos do que o romance porque uma cópia, e menos do que um filme por não ser um filme “puro”) (STAM, 2006, p. 21).

Como se trata de mídias diferentes, as maneiras de transmitir a mensagem que contém na obra literária podem não ser em sua totalidade fiel, e esse é um ponto em que não deveria haver certa influência na análise dessas obras. Johnson (2003, p. 40) afirma que o “problema [...] baseia-se numa concepção kantiana, da inviolabilidade da obra literária e da especificidade estética”. Com isso gera certa cobrança de fidelidade da adaptação fílmica para com a obra literária. Johnson (*ibid*) completa que “essa atitude resulta em julgamentos superficiais que frequentemente valorizam a obra literária sobre a adaptação, e o mais das vezes sem uma reflexão mais profunda”.

Atualmente, com o crescimento do acesso à internet, a mudança das formas de criação e da veiculação de textos em linguagens, mídias e plataformas diferentes, é um equívoco afirmar a ideia da superioridade de uma mídia sobre outra.

Field (2001) fez uma análise em seu livro sobre o conceito de adaptação. Para ele, adaptar “é a mesma coisa que escrever um roteiro original”. O autor explica, utilizando vários exemplos, que “adaptar um livro para um roteiro significa mudar um [...] e não superpor um ao outro” (2001, p. 174).

As adaptações sempre são tratadas como cópia, nunca como adaptação propriamente dita. Mas se estamos falando da criação de um roteiro a partir de um livro, a adaptação ainda assim não é um novo produto? Field (2001) afirma em seu livro que ao adaptar um livro ou uma peça de teatro para um roteiro, você apenas está mudando uma forma pela outra. “Em essência, entretanto, você ainda está escrevendo um roteiro original. E você deve abordá-lo da mesma maneira” (FIELD, 2001 p. 174). Assim:

Dizer que uma adaptação é fiel implicaria o princípio de que valores significados existem independentemente do significante expressivo que lhe dá vida. Quando se vai de um sistema a outro, há uma mudança necessária de valores significados correspondentes à mudança de significante. [...] Assim, um filme pode ser descrito em linguagem verbal, mas não recupera o mesmo sentido nem obtém o mesmo conteúdo latente que caracteriza uma imagem fílmica, uma vez que uma linguagem não se assemelha a outra (ARAÚJO, 2011, p. 22).

O debate sobre adaptação, segundo Xavier (2003), sempre vai girar em torno da forma como o cineasta interpreta a obra de origem, ainda por causa da fidelidade na transposição. Por causa da intermedialidade, que é a fusão de duas mídias diferentes, a forma como o cineasta vai

interpretar a obra permite certa liberdade na hora de escrever o roteiro. Com essa liberdade o roteirista pode “inverter determinados efeitos, propor outra forma de entender certas passagens [...] e redefinir o sentido das experiências das personagens” (XAVIER. 2003, p. 61).

De acordo com Guimarães (2003, p. 91) a adaptação é um processo que não acaba quando acontece a transposição de uma obra literária para outro meio, pelo contrário, esse processo acarreta na geração de outros textos que constituem “um fenômeno cultural que envolve processos de transferência, tradução e interpretação de significados e valores histórico-culturais”.

Hutcheon (2013) aponta que adaptar é o mesmo que repetir desde que não haja replicação total do conteúdo adaptado. Em outras palavras, para adaptar, não é necessário que todo o conteúdo original seja utilizado na íntegra em sua transposição. A autora afirma também que existem várias razões escondidas no ato da adaptação, como “o desejo de consumir e apagar a lembrança do texto adaptado, ou de questioná-lo [...]” (2013, p. 28) ou apenas uma forma de querer fazer uma homenagem adaptando o texto.

Ela também explica que a adaptação pode ser entendida a partir de três pontos de vista diferentes, mas que ao mesmo tempo relacionam entre si. O primeiro é quando a adaptação é tida como *uma entidade ou um produto formal* ela se torna uma “transposição anunciada e extensiva” (HUTCHEON, 2013, p. 28) de uma obra, o que pode envolver uma mudança de mídia, de gênero ou até mesmo contar a mesma história através de outro olhar criando uma interpretação diferente da já existente sem perder a linha central da história. O segundo ponto fala do *processo de criação*. A adaptação envolve tanto uma “(re-)interpretação quanto uma (re-)criação” (*ibid*, p.28), ou seja, o adaptador acaba por se apropriar da obra ao recriá-la e também atua como recuperador ao interpretá-la para fazer a adaptação. O terceiro ponto fala do *processo de recepção* que é a forma como as pessoas veem a adaptação (como adaptação). A adaptação vista a partir da recepção é uma forma de intertextualidade, pois, “nós experienciamos as adaptações como palimpsestos por meio da lembrança de outras obras que ressoam através da repetição com variação” (HUTCHEON, 2013, p. 28). Em resumo,

Adaptação pode ser descrita do seguinte modo: uma transposição declarada de uma ou mais obras reconhecíveis; um ato criativo e interpretativo de apropriação/recuperação; um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada (HUTCHEON, 2013, p. 29-30).

Em suma e com base no que foi exposto até aqui, podemos entender que a adaptação tem ganhado autonomia e pode sim ser tratada como obra original uma vez que livro e série são coisas distintas mesmo tendo um enredo que segue os caminhos de uma mesma história. No âmbito da fidelidade, podemos concluir que seguir à risca o que está escrito no livro é impossível, pois ao transpor o conteúdo de uma mídia para outra é necessária a alteração de algumas características, considerando inclusive o fato de que cada meio possui suas próprias singularidades e restrições.

2.1. *Game of Thrones*: adaptação para série HBO

A série *Game of Thrones* é uma adaptação da saga de livros que fazem parte das *Crônicas de Gelo e Fogo*, escrita pelo norte-americano George R. R. Martin. A série leva o nome do primeiro livro da saga. David Benioff e Daniel B. Weiss, produtores-executivos e roteiristas-chefes da série, ficaram encarregados de adaptar o universo grande e complexo criado por Martin dentro das possibilidades oferecidas pela HBO, tais como orçamento, linguagem e tempo. A partir disso a série virou um enorme sucesso e agradou não só os fãs como o próprio escritor da obra original.

A primeira temporada da série foi lançada em abril de 2011 e contou com 10 episódios sem intervalos, com média de 55 minutos cada. As justificativas para a classificação indicativa para maiores de 16 anos são, principalmente, a violência, uso de linguagem imprópria e sexo explícito. Há um consenso de que seria impossível fazer a transposição integral de um livro para um filme ou série devido a vários fatores que exigem um trabalho árduo de toda a equipe de produção da série. Isto porque, os livros nos quais a série foi baseada possuem em média mais de quinhentas páginas, e aí surge a dúvida: como colocar todo esse conteúdo na televisão sem perder a espinha dorsal da história? Alguns autores defendem que uma adaptação é uma obra original, desde que não se mude a essência da história adaptada.

Os diretores tinham que ter em mente o tamanho do universo que consiste *As Crônicas de Gelo e Fogo* para conseguir transpor o máximo possível dos livros para a série. Além disso, a forma como Martin escreve seus capítulos com uma poética rebuscada, descrição milimétrica de figurinos, cenários e ambientes faz com que o trabalho de tradução dessa obra seja muito mais difícil. Em contrapartida, pelo fato de ser um seriado e não um filme, a produção pode explorar muito mais esse vasto universo do livro mantendo a maior parte dele em seus episódios.

George R. R. Martin considerou a HBO por causa do sucesso e pela excelente qualidade de séries, tais como *Os Sopranos*, *Deadwood* e *Roma*. Ele imaginou que seu trabalho iria ser bem produzido pela HBO, embora a emissora nunca tivesse trabalhado com o gênero.

Martin tinha consciência de que seus livros não tinham como ser adaptados para o cinema por causa da história extensa e da enorme quantidade de detalhes e personagens que ela possuía. Apenas uma série de televisão que pudesse contar a história em episódios seria viável. No entanto, como série, possuía uma linguagem forte demais para ser exibida na TV aberta, além de um orçamento muito alto para a produção, por esses motivos George Martin começou a considerar a HBO para possível produtora da série.

A HBO é uma emissora norte-americana, conhecida pelas suas produções de conteúdo adulto e também pelas séries que possuem um alto investimento e qualidade, tudo o que Martin precisava para a adaptação de seus livros.

Sobre escolher a HBO para a produção de *Game of Thrones*, Martin diz: “a televisão era o único caminho, percebi. Não uma série de rede de TV aberta; tal ideia jamais daria certo. O orçamento de uma rede aberta não seria suficiente, e seus censores ficariam chocados com todo o sexo e a violência dos romances [...]” (COGMAN 2013, p. 5).

Enquanto escritor dos livros e também roteirista em alguns episódios da série, George R. R. Martin entendia o tamanho do desafio que os produtores teriam ao produzir uma série a partir de um universo tão grande. O mundo de *Game of Thrones* parecia muito vasto e muito complexo para ser adaptado a uma linguagem e aos orçamentos de uma emissora de televisão, mesmo estabelecida em canal pago. Martin (2013) afirma que é muito perigoso adaptar um livro de grande sucesso de público e crítica numa série de TV ou filme, devido ao fato de que um escritor possui na sua escrita, recursos que, para os roteiristas sempre é complicado transportar para as condições de produção televisivas como, diálogos internos, *flashbacks*, pontos de vista de primeira e terceira pessoa, entre vários outros meios.

Martin, em seus livros, faz com que o leitor entre na mente dos personagens sabendo precisamente os seus pensamentos, ideias, sensações, além de permitir que o leitor veja o mundo pelos olhos de cada personagem. Os recursos videográficos e/ou cinematográficos são utilizados para a transposição de qualquer arte para o cinema, e servem para trazer sentido à narrativa através dos enquadramentos escolhidos, das mudanças de planos, movimentos de câmera, do

ritmo, da edição e da montagem, que são técnicas que precisam ser combinadas para ajudar a traduzir o texto para o vídeo.

Em *A Guerra dos Tronos* as histórias são contadas pelo ponto de vista de cada personagem, não de todos, mas dos principais em que a história se concentra. Durante o capítulo o leitor vê toda a história somente de um ponto de vista, conhecendo como aquele personagem é parte do que está acontecendo e como seus pensamentos influenciam as histórias contadas. Na série *Game of Thrones*, o espectador não tem essa visão, mas sim uma visão geral do que está acontecendo, contando apenas com o texto e a interpretação dos atores, pois

Quando lemos projetamos significados no que vemos e tais significados podem nascer da cultura. Por isso, não podemos exigir do filme fidelidade ou exatidão em relação ao livro, pois, não apenas o diretor lançou um olhar crítico sobre a obra e lhe deu certas interpretações, como nós também, leitores, fazemos isso. Seria impossível fazer um filme exatamente igual à obra, porque ninguém pode dizer o que a obra é (SILVA, 2012 p. 199).

Muitas cenas utilizam planos abertos e situações impecavelmente detalhadas, demonstrando que a HBO fez altos investimentos na adaptação do universo criado por George R. R. Martin. Esse processo de escolha da técnica imagética mais adequada ocorre principalmente devido aos inúmeros detalhes que o romancista descreve - os vários personagens, suas particularidades, as experiências vividas e locais que existem nos livros - somado a intenção de ser o mais próximo possível da ideia que o autor tem, sem esquecer das questões de produção e orçamentária que exigem do roteiro um grande desafio ao transpor todas essas informações para o vídeo sem que haja perda nos detalhes. A série *Game of Thrones*

concatena elementos particulares a tal universo fantástico, como terminologias, seres vivos, locais, climas, desenvolvimento de civilizações, doenças, códigos de conduta moral, moda, arquitetura. A direção de arte cumpre o objetivo de insinuar um universo verossímilante, rico em texturas e metáforas visuais, sem que para isso tenha que empregar conjuntos completos de elementos reais, tal qual uma reconstituição histórica. Deve existir, logo, coerência na escolha de referências para a construção de um código narrativo próprio, particular, dialógico com o conceito de originalidade da HBO (MATTOS, 2014, p. 57).

Segundo Pellegrini (2003 p. 28), os escritores realistas, podem ser vistos como uma espécie de *cameraman*. Eles conseguem nos levar para vários lugares onde vivem os personagens, usando sua quantidade e qualidade da sugestão verbal, que, por meio da leitura, nós traduzimos em imagens mentais. Em contrapartida, uma câmera faz a mesma movimentação, “executando a mesma rapidez do olhar, numa célere e abrupta associação de imagens, que pouco solicita da mente. Tudo está pronto para ser visto, e não imaginado”.

Cineastas encontraram na literatura formas de construir enredos, personagens e técnicas como manipular o tempo e o espaço nos filmes. Isso tudo acontece como uma forma de ficar cada vez mais perto da obra “original”. Tanto na série como no livro, por exemplo, não está implícito que aconteceu uma passagem de tempo. A sucessão de imagens, ganchos do final do episódio/capítulo, e até mesmo o diálogo entre os personagens são os recursos usados para mostrar a passagem de tempo na história, sempre respeitando as individualidades de cada meio.

2.2. A complexidade narrativa em *Game of Thrones*

Quando falamos das mudanças relacionadas à produção e recepção, os seriados tem se modificado quanto ao seu modo de produção, pelo fato das histórias estarem cada vez mais complexas e que fazem com que o espectador reflita sobre a trama, criando teorias e buscando por pistas seja durante o episódio ou ao final dele, discutindo com outros fãs nas redes sociais.

A chamada narrativa complexa tem sido utilizada por inúmeros roteiristas como uma estratégia dramática criada para atrair um público que está acostumado com o ritmo novelístico das séries, embora novela e série possuam estruturas diferentes (a série, ou minissérie é escrita e gravada antes da sua exibição; já a novela é escrita enquanto é exibida), mudando a forma de fidelizar o espectador na tela. Segundo Conceição (2017, p. 5), a narrativa complexa é uma alternativa ao que a televisão exibe convencionalmente em suas narrativas, entretanto, seus aspectos visuais se diferem de forma explícita nas produções exibidas tradicionalmente, como as novelas que possuem protagonista, vilão e um enredo central. Por isso, nas narrativas complexas, as tramas são escritas com “mais pistas encadeadas e tramas ainda mais episódicas”.

Basicamente, uma das características da narrativa complexa, de acordo com Coutinho e Xavier (2018, p. 2) redefine o modelo de episódio serial, que é um “conjunto de técnicas que exploram a série a partir de uma narrativa cumulativa desenvolvida ao longo do tempo”.

O nosso objeto de estudo, a série *Game of Thrones*, possui essa característica. Três histórias centrais que ocorrem paralelamente com diferentes núcleos e inúmeros personagens, em um universo que possui sua própria organização geopolítica e histórica, inundado com inúmeras referências a diferentes acontecimentos históricos do nosso tempo.

Durante a série, nos são apresentadas as famílias pertencentes às casas Stark, Baratheon, Targaryen, Lannister, Martell, Arryn e Greyjoy, além das casas vassalãs e aliadas a elas, além do núcleo da patrulha da noite.

Generalizando um pouco, as casas citadas acima estão em busca de uma coisa em comum: o poder, que é representado pelo *trono de ferro*, construído com as espadas dos guerreiros mortos durante a batalha da conquista de Westeros pela Casa Targaryen. Ao longo da história, novos conflitos vão surgindo e outros objetivos vão se tornando alvo de desejos dos personagens.

O núcleo da corte real é composto por Robert Baratheon que é o atual rei de Westeros, sua esposa Cersei Lannister, a rainha e seus filhos Joffrey, Myrcella e Tommen. Robert se casa com Cersei pelo fato dela pertencer a uma das casas mais ricas e de maior influência em Westeros e isso faria com que ele tivesse o maior apoio de outras casas na conquista do trono.

Para que Robert chegasse ao trono e virasse rei, era preciso que o anterior fosse destronado, então, junto com seus soldados, ele resolveu assassinar quase toda a família Targaryen, deixando apenas que dois membros escaparem. Daenerys e Viserys III Targaryen. Ambos, com ajuda de amigos da família, se exilaram do outro lado do Mar Estreito, onde cresceram com a vontade de retornar para tomar o que lhes era de direito.

O rei Aerys foi assassinado por Jaime Lannister, irmão gêmeo de Cersei, com quem possui uma relação incestuosa.

O núcleo da Casa Stark é formado pelo patriarca da família Eddard Stark que possui o título de Lorde de Winterfell, território norte de Westeros. Ned, como é conhecido por todos, é casado com Catelyn Tully com quem tem cinco filhos Robb, Sansa, Arya, Bran e Rickon e um bastardo, Jon Snow, gerado a partir de uma traição durante a batalha do Tridente, na qual lutava com Robert Baratheon, para a conquista do trono.

Catelyn é irmã de Lysa Arryn que é casada com Jon Arryn, atual Mão do Rei, cargo que tem como objetivo ajudar o rei em várias decisões sobre o reino. Jon serve a Robert por muitos anos até que morre misteriosamente, causando um efeito dominó, responsável pelo desenrolar da história.

Robert vai com a corte real até Winterfell para convidar Ned para substituir Jon no cargo de Mão do Rei e também para confirmar seu filho Joffrey como pretendente de Sansa para um futuro casamento. Apesar de não ter nenhuma vontade de seguir como funcionário do reino, Ned aceita o pedido de Robert e antes que a comitiva deixe Winterfell, seu filho Bran, que tem o costume de escalar paredes, acaba vendo Cersei e Jaime tendo relações numa torre desocupada

do castelo. Por medo de ser entregue pelo garoto, Jaime empurra Bran do alto da torre fazendo com que todos pensem que foi um acidente.

Enquanto está em casa desacordado, Bran sofre outra tentativa de assassinato, deixando Catelyn desconfiada de que o outro irmão da rainha, o anão Tyrion, tenha sido o mandante e faz dele um prisioneiro no castelo da irmã que fugiu após a morte do marido.

Ned, já estabelecido no papel de Mão do Rei, começa a investigar a morte de Jon Arryn, e sem querer descobre o segredo da rainha, em que seus filhos não são de Robert, e sim do seu irmão gêmeo. A essa altura da história, após uma caçada, Robert é ferido por um animal e no seu leito de morte, ele deixa uma carta escrita de seu próprio punho dizendo que até que o filho mais velho completasse dezoito anos, Ned deveria ser o rei. Porém, após uma armação de Cersei e seus aliados, ela toma Ned como um traidor, com o argumento de que ele queria usurpar o trono e proclama seu filho Joffrey como rei.

Em Westeros, traição é considerado crime e por isso Joffrey sentencia Ned a morte por decapitação. Além dele, toda a comitiva que Ned levou de Winterfell foi assassinada. Sua filha Arya consegue fugir e sua irmã Sansa é mantida com os Lannisters como uma espécie de refém, uma vez que seu irmão Robb declarou guerra contra a coroa para vingar a morte do seu pai.

Do outro lado do Mar Estreito vive Daenerys e Viserys Targaryen, exilados após fugirem de Westeros, da fúria de Robert Baratheon que dizimou toda a sua família.

Viserys tem a ambição de tomar o trono de volta, que por direito é seu. Para isso ele está formando um exército e oferece Daenerys para o líder de um povo bárbaro chamado Dothraki. Daenerys, contra a vontade, aceita o acordo e se casa com Drogo que surpreendentemente se apaixona por Daenerys e começa a realizar todas as suas vontades em detrimento de seu povo que não aceita muito bem a esposa. Viserys, completamente sedento por vingança e querendo imediatamente voltar para Westeros, acaba tratando mal sua irmã e por consequência acaba sendo morto por Drogo que promete o trono de ferro para a sua Khaleesi.

Durante uma revolta dos Dothraki contra as atitudes de Drogo, ele acaba se ferindo numa luta e morre. Na tentativa de trazê-lo de volta a vida, Daenerys pede ajuda a uma feiticeira que lança um feitiço contrário e faz com que ela perca o bebê. Daenerys constrói uma pira para que o corpo de Drogo seja queimado e já descontente com a sua vida ela entra na pira junto com três ovos petrificados de dragão que ganhou de presente de casamento.

Depois que as chamas cederam, percebe-se que Daenerys sequer se queimou no fogo e surge com três dragões em seu corpo que nasceram dos ovos petrificados.

Após esse breve resumo da história, é notável que o entrelaçamento entre os núcleos, ainda que se desenvolvam de forma independente, faz com que se as tramas se choquem no desenvolvimento da narrativa.

Fugindo da maioria das narrativas convencionais, em que dificilmente temas paralelos costumam se colidir ao longo da narrativa, *Game of Thrones* opera na contramão disso “na medida em que altera a relação entre as diversas tramas criando histórias que se entrelaçam e normalmente colidem e coincidem” (MITTEL, 2012, p.41). Ainda segundo o autor, essa estrutura de narrativa ocasiona na fidelidade do telespectador oferecendo “uma gama de oportunidades criativas e uma perspectiva de retorno do público que são únicas no meio televisivo” (*ibid*, p. 31).

Game of Thrones segue o conceito de narrativa complexa estabelecido por Mittel em que

Em seu nível mais básico, é uma redefinição de formas episódicas sob a influência da narração em série [...] Recusando a necessidade de fechamento da trama em cada episódio, que caracteriza o formato episódico convencional, a complexidade narrativa privilegia histórias com continuidade e passando por diversos gêneros. (MITTEL, 2012, p. 36).

Além disso, seus personagens possuem um perfil psicológico muito complexo, que fogem ao estilo convencional do mocinho e do vilão. Os personagens possuem sentimentos que mudam de acordo com a ocasião e a necessidade, comportamento esse que faz com que as pessoas se identifiquem ou não com ele.

Podemos usar como exemplo o personagem Tyrion Lannister. Ele faz parte de uma das famílias mais odiadas da saga, porém, diferente dos outros membros da sua família, ele não é como eles que possuem como principal característica a frieza em seus atos. Além disso, possui uma inteligência e bom humor que foge totalmente do perfil dos Lannisters.

Martin criou esses inúmeros personagens com os perfis mais realistas e variados possíveis, com o intuito de aproximar as pessoas dos personagens, pois é certa a identificação com um deles.

Segundo Souza e Câmara (2013), a série possui grande aceitação do público devido a

Rapidez na progressão das tramas, os conflitos surgem e são solucionados, dando lugar a novos conflitos, o que faz com que a narrativa progrida de forma rápida, esse ritmo de desenvolvimento é condizente com a realidade do homem contemporâneo, que a cada dia dispõe de menos tempo para o lazer, então ao

buscar fruição num objeto cultural como as narrativas seriadas, ele optará por aquele em que identifique uma correspondência com a sua realidade (SOUZA e CÂMARA, 2012, p. 10).

Porém, segundo Mittel (2012), a complexificação não pode ser considerada um dos fatores para a audiência do programa. Muitas séries que possuem esse tipo de narrativa, não possuem grande adesão pelo fato de muitos deles terem como público alvo pessoas com maior grau de instrução e que não possuem o costume de ficar na frente da TV.

Outro fator que faz com que *Game of Thrones* seja um grande sucesso de público e crítica, é o cuidado que os produtores têm de levar para as telas a atmosfera criada pelo autor em seus livros. Assunto que vai ser tratado no próximo capítulo deste trabalho.

Em um universo como o de *Game of Thrones*, em que existem vários cenários, com diferentes climas e vestimentas, sem contar o enredo da história, a criação de um conceito visual para acompanhar a trama faz-se necessário para alcançar a sensação desejada no espectador. E para isso o diretor de arte atua como uma figura importante para criar e organizar o espaço fílmico através dos aspectos necessários que a cena precisa, seja através da cenografia ou da composição visual.

CAPÍTULO 3. A ATMOSFERA FÍLMICA COMO ELEMENTO MATERIAL NA APROXIMAÇÃO ENTRE LITERATURA E TV

Nos capítulos anteriores vimos que o universo ficcional já é parte integrante da nossa sociedade que consome produtos audiovisuais, assim como a fantasia que utiliza de referências reais para construir o seu universo como forma de criar um vínculo com quem consome. Assim como as adaptações que estão cada vez mais presentes tanto no cinema como para a televisão, fazendo com que o público indiretamente se interesse pela obra literária que originou a produção.

Neste capítulo iremos analisar a atmosfera fílmica da série através de sua materialidade, para que possamos entender elementos convergentes entre o texto literário e a narrativa seriada.

Há definidas relações de aproximação entre o texto literário original e a produção televisiva adaptada pela HBO. George R.R. Martin, confortável com o gênero narrativo na literatura, criou um universo complexo de fantasia medieval, quase atemporal, fazendo uma fusão de efeito verossímil ao compor história de monstros zumbis, dragões, reinos distantes e disputa por poder, atravessada por fatos e personagens históricos. A adaptação para TV, mesmo estabelecendo restrições específicas ao seu *modus operandi*, promoveu um trabalho reconhecidamente muito próximo às impressões que o livro produziu nos leitores.

O fato é que alguns aspectos na produção da série *Game of Thrones* favoreceram o encontro e a fusão entre o texto literário e a dramaturgia encenada para televisão. Mesmo considerando o que Marcelo Bulhões (2009) afirmou sobre o fato de realização ficcional não estar desligada da realidade, buscamos aqui compreender mais detidamente referências concretas que envolvem a complexidade das narrativas em série na televisão contemporânea, quando algumas têm-se a estabelecer universos narrativo-ficcionais pormenorizados através da construção de mundos familiares, realidades plausíveis, múltiplas narrativas em ritmos cada vez mais frenéticos, assim como, estratégias de empatia e fidelização junto aos seus públicos.

Contemporaneamente, as emissoras de televisão, em especial as narrativas seriadas, têm se adaptado à linguagem utilizada no cinema como uma forma de fugir do modelo já engessado há muito tempo pelos canais de TV. Não somente mudando a sua linguagem visual, mas também a forma narrativa das séries. Porém essa adaptação é muito mais no seu visual do que na sua narrativa. Conceição (2017, p.4) afirma que há atualmente uma “televisão de arte” em que as regras do cinema de arte são utilizadas nas produções televisivas, a exemplo das telenovelas e minisséries exibidas atualmente na TV.

Entre alguns fatores que ajudaram para o aumento da popularidade das séries ao redor do mundo, o autor Marcel Silva (2013, p. 3) elenca três condições centrais: “a sofisticação das formas narrativas, o contexto tecnológico que permite uma ampla circulação digital (on-line ou não) e os novos modos de consumo, participação e crítica textual”. A sofisticação dos roteiros que ultimamente tem fugido do invólucro consagrado por Hollywood em suas produções, tem chamado a atenção do público pelo fato de que muitos dos diretores que construíram sua carreira na indústria cinematográfica têm migrado para a televisão, o que deu as séries um status que antes só o cinema tinha.

Em seu artigo, Marcel (2013, p. 5) aponta que apesar do nome do diretor se destacar, a figura chave de todo o processo é o escritor/ produtor que “garante a unidade de sentido de um programa, seja pela supervisão do processo de escritura dos episódios seja pelo estabelecimento de um padrão de encenação que garante replicação [...] sem repetir clichês”.

Nos últimos anos vários escritores/produtores têm recebido seu devido destaque ao mesmo modo que um diretor consagrado de cinema. A marca autoral que tal função tem, garante não só prestígio, mas também investimento em obras que possuem em seu roteiro uma estrutura mais radical, falando em questões narrativas.

A pauta do desenvolvimento das novas formas narrativas se relaciona com o crescimento no espaço televisivo da qualidade artística, seja visual ou roteirística. Atualmente existem muitas formas de dispersão do espectador dentro do espectro tecnológico como as inúmeras funções das smart tvs e dos smartphones, então faz-se necessário provocar a mente do espectador com um texto mais sofisticado, uma produção mais elaborada para evitar que tal fuga aconteça.

Pela grande quantidade de personagens e de tramas, a série *Game of Thrones* faz parte dessa sofisticação ao criar em seu universo diversas formas de atrair a atenção do espectador com as histórias que se desenrolam em um ritmo incomum, mostrando as várias facetas de um só personagem, na construção dos cenários, nas escolhas das locações e das situações que, através de atmosferas fílmicas dão a sensação de que aquilo faz parte de um mundo real.

Segundo Gil (2005) atmosfera é algo que não é palpável, mas sim sensorial. Com isso as produções audiovisuais conseguem imprimir tais sensações em seus roteiros. Basicamente é um componente no filme que consegue despertar emoções no espectador. Nela, nossas experiências vividas são ativadas pela memória como alegria, medo, tristeza, angústia, felicidade, etc. Um exemplo é de quando numa sala com várias pessoas com um semblante mais sério são

confrontadas por uma pessoa de personalidade mais jovial e alegre, ela se sobrepõe sobre as outras e fica tão forte quanto o clima geral da sala. “A atmosfera assemelha-se a um sistema de forças, sensíveis ou afectivas, resultando de um campo energético, que circula num contexto determinado a partir de um corpo ou de uma situação precisa” (GIL, 2005, p.141).

Em se tratando de atmosfera cinematográfica, Inês Gil (2005) as define em duas categorias: a espectral que se trata do espaço onde o filme é exibido, por exemplo a sala de cinema que é escura e permite ao espectador ter uma sensação de que está em uma outra realidade e a fílmica que é a relação entre os elementos fílmicos audiovisuais que juntos concretizam a realização do filme, tendo como origem conceitos fílmicos como o tempo, a imagem, o som, o enquadramento, etc.

A autora divide o conceito de atmosfera fílmica em quatro “subatmosferas” fundamentais para a sua elaboração. A *atmosfera temporal* se trata de como o tempo é mostrado na tela (indicações de passagens de tempo, flashbacks, etc), aqui se destaca a função da montagem num filme. Um exemplo em *Game of Thrones* de atmosfera temporal é mostrado quando numa cena são encontrados filhotes de lobo que são levados para o castelo em Winterfell e na cena seguinte já mostra os lobos crescidos mostrando que alguns meses se passaram sem que tenha sido dito ou mostrado na tela através de caracteres. A *atmosfera espacial* aborda questões de enquadramentos e movimentos de câmera que servem para mostrar ambientações e espaços onde a cena vai acontecer. A *atmosfera visual* lida com a estética da cena como cenários, figurinos, objetos de cena, entre outros. A atmosfera visual em *Game of Thrones* é bem fácil de ser notada, pois a história se passa em várias localidades com climas e culturas diferentes, com isso, a variação da estética das cenas é enorme. Por fim, a *atmosfera sonora*, que depende dos processos fílmicos relacionados com a parte sonora da produção.

3.1. Análise televisiva: algumas ferramentas metodológicas

Game of Thrones possui em sua narrativa disputas pelo poder em um universo medieval. A obra se destacou devido ao seu enredo com tramas complexas, dualidade de personagens, histórias entrelaçadas, e a rapidez em que a trama se desenrola. Apesar de ser um seriado de TV, as características cinematográficas de cada episódio são visíveis devido ao fato da direção de arte produzir cenários que seguem a linha temática da história seguindo o padrão estético dos personagens e dos cenários descritos na obra literária.

A pesquisa exploratória aqui proposta pretende como objetivo final, através de análise televisiva dos elementos da estrutura narrativa, compreender aspectos do audiovisual proposto a partir das condições de produção da série televisiva *Game of Thrones* (2011) e alguns dos seus principais elementos de aproximação com os livros da saga *As Crônicas de Gelo e Fogo: A Guerra dos Tronos* (1996); assim como, compreender os aspectos materiais das construções narrativo-ficcionais sob os seus efeitos de reconhecimento, empatia (e rivalidade) por meio da atmosfera criada para a produção da HBO.

Barthes (2011, p.14) afirma que uma teoria interpretativa da narrativa deve observar dois componentes principais: "a armadura, elemento invariante, espécie de gramática comum a todas as narrativas-exemplo; e o código, estrutura formal [...], isto é, um componente relativo ao contextos". Onde procurar a estrutura narrativa? Barthes (2011, p.21) mesmo responde: "Nas narrativas, sem dúvida". Para Marcelo Bulhões (2009, p.71), a característica técnica das mídias incorpora atributos originários da ficção e recombina suas base: "a narrativa midiática se torna uma performance que se confunde com a própria ação ficcional", considerando pressupostos de ilusão representativa ou verossimilhança e atentando para as especificidades da narrativa midiática. Bulhões (2009) organiza algumas categorias encontradas na gramática das narrativas dirigidas ao ficcional midiático: focalização, personagem, espaço e tempo. É a partir desses elementos que a análise de série será estabelecida: o foco narrativo ou ponto de vista dá a perspectiva do todo da história; o personagem como centro de interesse "fundamental em torno do qual se desenvolve uma narrativa" (BULHÕES, 2009, p.98); o tempo e o espaço que dão fluidez, ambientação e significado às situações narrativas. É através do detalhamento desses ambientes significativos, particularidades e contextualizações das experiências de vida de duas famílias protagonistas rivais, que a análise proposta está estruturada.

A metodologia, de eixo teórico e descritivo, vem no intuito de perceber, a partir da estrutura da narrativa seriada, seu potencial de experimentação e de tradução dos elementos literários para elementos visuais. Esse tipo de pesquisa proporciona mais proximidade com o problema, e para tanto, utilizaremos o levantamento bibliográfico, o recorte de entrevistas com produtores, diretores de arte, artigos sobre a série e análise de fragmentos de alguns episódios. A etapa de descrição e análise consiste em estabelecer relações entre as referências estudadas e o material audiovisual em questão.

A análise televisiva vai considerar metodologias desenvolvidas por Machado e Vélez (2007), Penafria (2009), Francis Vanoye e Golliot-Lété (1994) entre outros autores que destacam os seguintes pontos a serem analisados: a forma como a série é trabalhada no quesito direção de arte e como a materialidade dos objetos como cenários, figurinos, ambientes pode se fazer presente na forma em que o texto literário foi adaptado para a televisão. Como nos livros o escritor usa do ponto de vista do personagem para contar a história, então faz-se necessário entender como essa visão do personagem foi traduzida para a linguagem audiovisual.

Penafria (2009) destaca dois métodos fundamentais para qualquer análise audiovisual: decompor, que seria elencar as características principais do filme como imagem e som e em seguida interpretar as possíveis relações entre esses elementos. Para ela, ao analisar um filme você busca entender como ele funciona para assim propor uma interpretação daquilo que é mostrado. A autora afirma ainda que ao fazer a análise você separa os elementos para conseguir entender a forma como eles conversam entre si e ao fazer a reconstrução dos mesmos, torna-se possível perceber a forma em que eles foram associados no produto audiovisual.

Ao sugerir a decomposição e remontagem do vídeo como ferramenta metodológica de análise, além da junção de diferentes métodos para cada tipo de programa, Machado e Vélez (2007) afirmam que não existem métodos genéricos convencionais para cada análise, pois a abordagem de cada programa não pode ser tomado como algo já determinado e sim derivar das características do objeto analisado. Em outras palavras, os autores afirmam que para realizar uma análise hoje em dia, se faz necessário entender contextos de produção, veiculação, recepção, rejeição, entre outras características daquele produto. Algumas dessas características não se encontram exclusivamente no texto, mas também em entrevistas com a equipe, produtores, análises de recepção etc.

Machado e Vélez (2007) afirmam que, levando em consideração outros meios de comunicação, existem poucas análises sobre como os produtos televisivos se comunicam e como eles funcionam em se tratando de seus formatos para mostrar como cada programa possui uma particularidade em seu gênero, na maioria das vezes, por causa dos métodos utilizados pelas especialidades que buscaram entendê-la.

Na maioria das vezes, a abordagem da televisão é macroscópica e encara a televisão como uma estrutura abstrata de gerenciamento, financiamento, controle social, promoção do consumo e vinculação com o capital global, mas deixa de lado o exame efetivo do que ela

concretamente produziu nos seus mais de 50 anos de história: os programas (MACHADO & VÉLEZ, 2007, p 03).

Vanoye (1994) estabelece que ao fazer análises, inevitavelmente você irá esbarrar em dois tipos de obstáculos (material e psicológico) onde se faz necessário entendê-los para que seja possível superá-los. Os obstáculos de ordem material são aqueles que durante a análise fílmica pertencem a ordem visual. Enquanto numa análise literária é explicado o escrito pelo escrito, na análise fílmica só é possível captar “o que pertence ao visual (descrição dos objetos filmados, cores, movimentos, luz etc.) do fílmico (montagem das imagens), do sonoro (músicas, ruídos, grãos, tons, tonalidades das vozes) e do audiovisual (relações entre imagens e sons)” (VANOYE, 1994, p. 10). Ao analisar um filme é necessário que ele seja visto e revisto inúmeras vezes tendo que usar dos artifícios técnicos (avançar, parar na imagem, voltar, etc) para que seja feito um trabalho mais minucioso.

Os obstáculos de ordem psicológica lidam mais com os significados da obra, ou seja, questionamentos sobre a forma em que o produto audiovisual foi concebido. Para Vanoye (1994, p. 12) a análise fílmica trabalha tanto o filme no contexto de mexer com suas significações e seu impacto quanto trabalha o analista quando o recoloca a refletir sobre as suas primeiras impressões e percepções e a “reconsiderar suas hipóteses ou suas opções para consolidá-las ou invalidá-las”. Considerando essas impressões, e colocando-se numa atitude analisante,

questões do tipo "como o filme conseguiu produzir em mim este ou aquele efeito?", "como o filme me conduziu a simpatizar com determinado personagem e a achar outro odioso?", "como o filme gerou determinada idéia, determinada emoção, determinada associação em mim?", questões centradas no como e não no por que, conduzem a considerar o filme com maiores detalhes e a integrar, em um ou outro momento, os "primeiros movimentos" do espectador (VANOYE, 1994, p. 13).

A direção de arte é uma área que está intimamente ligada ao campo da visualidade. Seu objetivo é dar vida ao design visual do filme, ou seja, tal profissional da área tem a responsabilidade de transformar em imagens a ideia mostrada no roteiro e que teve seu conceito idealizado pelo diretor. Isso quer dizer que as primeiras ideias imagéticas de um produto audiovisual passam primeiro pelo diretor de arte. Quanto ao recorte da direção de arte usaremos textos e artigos de diretores de arte que expliquem e contextualizem a função da direção de arte na construção dos cenários e atmosferas fílmicas da série.

Segundo Santos (2017, p.24) tudo o que aparece na tela, antes, passou pelo olhar do diretor de arte. É por isso que esse setor cinematográfico é uma parte chave para o diretor de cinema devido ao fato de que se o roteirista, ao produzir o roteiro, cria o caminho da história que vai ser contada, a direção de arte é o que dá vida a mesma história.

Assim, situar os aspectos e as características da representação visual a ser adotada em um filme, é propiciar que este ideal estético buscado pelo cineasta se torne tangível. Portanto, o sentido de tatear a realidade almejada para o filme não seria distante do que o diretor de arte fornece e propõe aos outros subsistemas (SANTOS, 2017, p. 24).

Como centro de interesse aqui, destacam-se os elementos estruturantes do todo narrativo encontrados na primeira temporada, quando são apresentadas as famílias pertencentes às principais casas rivais - Stark, Baratheon, Targaryen, Lannister, Arryn e Greyjoy, além do núcleo da Patrulha da Noite (guardiões da Muralha) e da saga dos irmãos Targaryens. As casas citadas tem demarcadas, nas matérias da direção de arte, suas diferenças culturais e de personalidade.

O foco narrativo da trama é a instância que desvela o mundo ficcional, "narração como procedimento de constituição de uma história" (2009, p.80). No romance *A Guerra dos Tronos*, as histórias são contadas pelas perspectivas dos principais personagens e estão inscritas na narração dos integrantes de cada família, por meio da qual destacam particularidades e características. Essa estratégia permite ao leitor entrar na mente dos personagens sabendo precisamente os seus pensamentos, ideias, sensações, além de permitir a visão de mundos particulares. Durante cada capítulo, o leitor vê toda a história somente de um ponto de vista, conhecendo como aquele personagem pensa e como pode influenciar os acontecimentos subsequentes.

Na série *Game of Thrones*, o espectador não tem essa visão, mas sim um panorama geral por meio das situações criadas, da interpretação dos atores e do contexto espacial. As histórias e os diálogos têm convergência a partir de um elemento comum, a rivalidade entre as casas, portanto, as diferenças *a priori* apresentadas estão invariavelmente atadas por uma perspectiva comum, a disputa pelo poder. Antagonismo que assume a forma material e emblemática de um troféu: o trono de ferro. O objeto mais desejado pelos protagonistas foi construído por Aegon I Targaryen, o primeiro rei dos Sete Reinos, utilizando as espadas fundidas (com o fogo do dragão Balerion) dos inimigos mortos que derrotou ao longo da batalha da conquista de Westeros.

3.2. Decompondo elementos materiais e psicológicos: principais referências e inspirações utilizadas

A concepção visual da série *Game of Thrones* junta elementos que são particulares do universo fantástico como o clima, civilizações, arquitetura, códigos de conduta, seres vivos, etc. A direção de arte entra com o objetivo de tentar simular um universo que seja coerente e que possua metáforas visuais suficientes para que a atmosfera desejada seja retratada para o espectador. Portanto, a escolha de referências plausíveis para a construção da ambientação da série é fundamental para que a verossimilhança seja compreendida.

Cineastas encontraram na literatura formas de construir enredos, personagens e técnicas para manipular espaço e tempo nos filmes. Tanto na série como no livro não está implícita uma passagem de tempo - a sucessão de imagens, ganchos do final do episódio/capítulo e até mesmo o diálogo entre os personagens são os recursos usados para demonstrar transcorrência temporal. Por outro lado, a questão *espacial* é marcante para estruturação narrativa. Para Bulhões, “o espaço, materializado pelo que se vê na imagem, preenche ou corporifica a temporalidade” (2009, p.89). Enfim, sendo este ambiente físico onde se desenrola a história, é “portador de traços semânticos inseparáveis das situações narrativas e dos atributos ou estados vividos pelos personagens” (2009, p.89) - com poder de definir contextos históricos, sociais, psicológicos e existenciais dos personagens, assim como, “construir uma atmosfera plástica de grande poder sugestivo” (2009, p. 89).

Como ponto de continuidade para a problematização aqui colocada, dispõe-se, para fins deste trabalho monográfico em particular, o protagonismo da *Casa Lannister* de Rochedo Casterly, em King's Landing, como sendo uma das famílias mais poderosas dos Sete Reinos, guardiã Suprema das Terras Ocidentais e Protetora do Oeste, em contraponto à outra família tradicional, a *Casa Stark* do castelo de Winterfell, que reivindica uma linhagem estabelecida há oito mil anos e governa o vasto Reino do Norte. Os conceitos de protagonismo e antagonismo não são problemáticas recuperadas neste trabalho, em particular, pela própria complexidade imputada à trama e às características particulares de cada núcleo dramático.

A realeza é simbolizada, portanto, pela posse desse objeto singular, o trono de ferro, que encontra-se instalado em King's Landing. A rivalidade é desencadeada por um acontecimento: a decisão do Rei Joffrey Baratheon (filho de Robert) por sentenciar Ned Stark à morte por decapitação, levando seu filho Robb Stark a declarar guerra contra a coroa. O fato, situado na

primeira temporada, provoca de forma sistêmica a disputa pelo controle dos reinos, envolvendo inclusive personagens exilados no passado.

As aclimações geradas pelas descrições desenvolvidas nos livros e capazes de gerar diferentes efeitos na imaginação dos leitores são desdobradas na série televisiva. Em um universo múltiplo, com particularidades entre núcleos - da realeza requintada de nobres que cometem pelo poder à resistência de uma família afetuosa que promete cuidar um do outro -, climas, geografias, objetos utilitários ou vestimentas são capazes de delimitar conceitos visuais que demarcam antecipadamente as construções mentais sugeridas nos livros.

Um dos trabalhos realizados pelos profissionais da direção de arte é de localizar narrativa e esteticamente as regiões onde as inúmeras tramas se passam. A criação se divide por áreas, já que é um mundo vasto com muitas particularidades, então naturalmente cada núcleo, grupo familiar ou qualquer outra associação de pessoas se individualizam a partir de cores e formas. Os símbolos de cada casa e as escolhas de seus ornamentos refletem o seu alinhamento e denotam temperamentos e estados psicológicos. Tudo isso integrado compõe um universo coeso e verossímil para o espectador.

A cor tem papel fundamental na direção de arte. Em *Game of Thrones*, isso fica destacado na mudança de cores e caracterização dos personagens ao longo das temporadas conforme o clima de guerra iminente vai ficando mais acentuado. Além de indicar verossimilhança, comunica espaço e tempo e determina comportamentos e emoções.

As cores influenciam o ser humano, e seus efeitos, tanto de caráter fisiológico como psicológico, intervêm em nossa vida, criando alegria ou tristeza, exaltação ou depressão, atividade ou passividade (...) As cores podem produzir impressões, sensações e reflexos sensoriais de grande importância, porque cada uma delas tem uma vibração determinada em nossos sentidos e pode atuar como estimulante ou perturbador na emoção, na consciência e em nossos impulsos e desejos (FARINA, PEREZ e BASTOS, 2006. p.2).

Um bom exemplo é *Winterfell*, local onde vive a família *Stark*. De acordo com o livro, o local tem um clima gélido, com uma agricultura quase inexistente e com suas instalações que ficam distantes umas das outras. Segundo Gemma Jackson, designer de produção da série, para criar o castelo da família, era necessário que a locação parecesse um local onde a família viveria, mas que também não fosse igual a todos os castelos que já existem na realidade. *Winterfell* foi criado com base num castelo medieval na Escócia. Foram introduzidos elementos distintos para

que se parecesse com um lugar de verdade, ainda que diferente de algo que já é conhecido. A designer também criou um clima invernal que fosse condizente com o que diz o livro sobre *Winterfell*: clima bastante duro, com uma atmosfera escura e densa como a região nortenha pedida.

Game of Thrones possui um universo muito vasto, por isso, a criação de vários conceitos visuais, culturais e regionais é de suma importância para que haja uma total imersão do espectador ao assistir a série para que ele possa compreender que cada casa possui suas características e individualidades. O episódio *Winter is coming*, primeiro da primeira temporada, já mostra bem isso quando exhibe tanto Winterfell e King's Landing e seus contrastes. Ambos continentes possuem particularidades extremas em seu visual, seja no figurino, nas construções e nas cores escolhidas para representá-los.

O norte possui um clima gelado e com suas construções grandiosas, com uma paisagem inóspita e castelos com muralhas fortes, grossas e pedras enormes inspirados nos castelos do norte da Europa. Por outro lado, o sul tem clima mais de verão, ocasionando uma escolha oposta de cores e tecidos o que já indica uma atmosfera de rivalidade que já é mostrado no primeiro episódio da série. A dualidade entre esses dois extremos parece justificar a lógica interna estabelecida no primeiro argumento da série: guerra civil entre famílias em busca do controle de Westeros. Dois extremos inspirados em um evento histórico concreto, de acordo com o próprio autor de Crônicas de Gelo e Fogo: a Guerra das Rosas, uma série de lutas pelo trono da Inglaterra, acontecidas entre 1455 e 1485 e colocando em campos opostos as casas de Lancaster e York, simbolizadas pelas rosas vermelha e branca.

Dois extremos também demarcados materialmente por escolhas cenográficas, de um lado pela construção visual de King's Landing, estabelecida na cidade medieval de Dubrovnik, na Croácia (à esquerda); de outro, pela imagem do castelo de Ward e do Parque Nacional da Floresta de Tollymore, na Irlanda do Norte, onde foram filmadas muitas das cenas da família Stark e do lar dos lobos gigantes (à direita). (FIGURA 1)

FIGURA 1 – Plano geral de King’s Landing e Winterfell



Fonte: <https://wiki.gelofogo.com>

Enfim, de um lado, uma atmosfera que, apesar dos ares medievais representados pela vasta muralha com grossas paredes de pedra, é mais amena e requintada, por sua localização em uma península acima de um enorme penhasco e cercada pelo azulado Mar Adriático; em contraste com as tradições ancestrais representadas pela aspereza da geologia e das edificações, das florestas corpulentas e materiais em pedra, ferro ou rusticidade.

A esse inventário de imagens estão incorporadas dimensão física, paisagens, arquitetura típica das regiões, repertório de cores, tons ou texturas e, até mesmo, costumes ou história. Para Hamburger (2014), a cenografia tem características particulares e a “composição da poesia do espaço joga com diversos elementos combinados” (p. 32), isto é, um ponto de partida sobre a atmosfera dominante e o desdobramento em paisagens adequadas a cada personagem ou cena. Passa a compreender-se os sujeitos envolvidos na trama através dos aspectos visuais a eles relacionados, responsáveis por acentuar traços de suas experiências vividas, seja posição social, posturas políticas, relações familiares ou estados psíquicos: “a comunicação de dados cognitivos soma-se a provocações de ordem emocional e sensorial ao espectador, além de construir a base estrutural para construção das cenas pelo diretor, fotógrafo e pelos atores” (p.33).

A caracterização final dos espaços é dada pelos objetos que os ocupam, pelos adereços, figurinos, efeitos especiais e oferecem camadas adicionais de significados às cenas e às figuras humanas, particularizando-as e conformando vulto para cada pessoa ou grupo. De todo modo, também partem das mesmas referências conceituais predefinidas nas deliberações iniciais do tom da atmosfera fílmica.

Uma característica da narrativa complexa, de acordo com Jason Mittell (2015), é a disposição de incluir personagens como pontos focais do processo criativo. A complexidade do enredamento e das personalidades aparece na construção do romance, que traça perfis psicológicos múltiplos que fogem ao estilo convencional de extremos absolutos entre heróis e vilões. Os personagens possuem sentimentos que mudam de acordo com a ocasião e a necessidade, comportamentos esses que fazem com que as pessoas se identifiquem, às vezes, até com seus atos de vilania. Utilizando como exemplo justamente o personagem Tyrion Lannister, que faz parte de uma das famílias mais odiadas da saga, observa-se que, diferente dos outros membros de sua família, ele não possui a frieza em seus atos como principal característica. Possui, ao contrário, inteligência e bom humor que fogem totalmente do perfil dos Lannisters. Tyrion, interpretado pelo ator americano Peter Dinklage, é o favorito de Martin: “é o mais cinza dos cinza. Em todos os sentidos convencionais, ele está do lado errado, mas você tem que concordar com algumas das coisas que ele está fazendo, enquanto detesta outras. Ele é muito inteligente e espirituoso, e isto o torna divertido de escrever” (MACLAURIN, 2000, s/p, tradução nossa)⁵. O romancista criou consideráveis personagens com perfis mais complexos e variados, com o intuito de aproximar as pessoas das experiências vividas por eles.

Sendo os personagens recursos usados para demonstrar transcorrência temporal, na série também vão assumir demarcações perceptivas importantes e centros de interesse para a trama, em especial, quando caracterizados em acordo com a atmosfera fílmica concreta. Neste caso, o figurino utilizado teve inspiração na Europa Medieval e uma sutil fusão com as vestimentas japonesas. Michele Clapton (COGMAN, 2013, p.44), figurinista da série, afirma que precisou pensar nas necessidades dos nortenhos, na praticidade e os materiais que eles teriam à disposição. Então se decidiu que não usariam jóias por causa do clima frio, em compensação as roupas femininas contêm muitos bordados e adornos. Para as masculinas, usou-se couro com algumas partes de metal, mas longe da pele por causa do frio. O tom das vestimentas vai de encontro ao clima e o aspecto familiar dos Stark como azul e cinza escuro, porém, dentro da família, existem várias personalidades que acabam refletindo no modo em que se vestem.

Segundo Michelle, é muito importante que os trajes mostrem a jornada de cada personagem. A forma como a história se desenvolve com as conspirações políticas e a mudança de poder sempre iminente, rege o ambiente fílmico de *Game of Thrones*.

⁵ is the grayest of the gray. In every conventional sense, he is on the wrong side but you have to agree with some of

A caracterização dos personagens segue conforme a disputa pelo trono se torna mais brutal e por isso mais escura fica a ambientação, cenografia e as vestimentas. Sansa Stark (FIGURA 2) e Cersei Lannister (FIGURA 3) são bons exemplos dessa transformação. Durante a primeira temporada, Sansa vai com o pai Ned Stark para a capital de Westeros, King's Landing, para assumir, a convite do rei Robert, a posição de Mão do Rei, algo parecido a um conselheiro. A princípio é notável que ela se adapta ao clima do lugar e logo assume traços de Cersei.

Substitui as peças rústicas, bordadas e tradicionais de Winterfell, (que eram feitas por ela mesma), seu reduto de origem, por vestidos de estilo quimono, com tecidos leves, decotes e mangas largas, similares ao da rainha Cersei, até então seu modelo feminino. Após a detenção e posterior execução de seu pai, nos episódios *The Pointy End* e *Baelor*, e da crescente tortura psicológica e física causada por Joffrey, Sansa reaproxima-se de suas origens durante a segunda e a terceira temporadas.

Após a morte de Joffrey, Sansa acaba virando uma das suspeitas e foge para o Vale de Arryn para junto da sua tia. Lá, ela muda totalmente seu figurino passando a usar vestidos pretos que indicam o seu luto após sua mãe e irmão morrerem no massacre do Casamento Vermelho. Isso mostra que Sansa passou de uma menina inocente que sonhava que viveria um conto de fadas casando-se com um príncipe para uma mulher que prioriza a sobrevivência acima de tudo.

FIGURA 2 – Evolução visual de Sansa Stark



Fonte: <https://www.omelete.com.br/game-thrones/especial-game-of-thrones-a-evolucao-dos-irmaos-stark-durante-as-temporadas#25>

Cersei Lannister é a única representante feminina da poderosa família que indiretamente comanda Westeros devido ao seu casamento com o rei Robert Baratheon. Durante as primeiras temporadas, Cersei utilizava de cores claras, bordados delicados e penteados tradicionais da corte. Quando seu filho, Joffrey, assume o trono após a repentina morte de Robert, Cersei muda seus tons leves para um vermelho vivo com detalhes dourados que representa as cores da sua

casa com leões usados em grande parte dos seus figurinos e adereços. Com a perda dos três filhos ao longo das temporadas, as cores vivas são substituídas pelo preto com partes metalizadas indicando uma possível armadura, já que o reino inteiro estava em guerra e no momento ela era a rainha regente.

FIGURA 3 – Evolução visual de Cersei Lannister



Fonte: <https://nointervalo.com/2019/05/19/figurinos-de-game-of-thrones-mostram-transformacao-dos-personagens/>

A atmosfera visual em *Game of Thrones* é trabalhada de forma a demarcar as diferenças entre personagens, nas diferentes localidades que habitam, com costumes, culturas, climas, objetos de uso, vestimentas, entre outros limites particulares. Há, portanto, relevância em compreender como as camadas psicológicas de alguns protagonistas são conformadas em aspectos da estrutura visual concreta, responsáveis por gerar efeitos de reconhecimento e empatia.

A sintonia entre o visual-concreto e os efeitos psicológicos decorrentes deste passam invariavelmente pelo trabalho do *production designer* que traça essa ligação direta entre campo da visualidade material e os fenômenos mentais relevantes para a narrativa, envolvendo o espectador com aquilo que vê. A britânica Gemma Jackson, que ocupou esse cargo até a terceira temporada da série, afirma que o trabalho começa com o entendimento dos conceitos que precisam ser percebidos por meio desses mundos criados, e de uma pesquisa sobre imagens em

todas as esferas da vida. A partir daí, passa a articular esses ingredientes juntos, tornando-os instantaneamente reconhecíveis.

A história e seu aspecto brutal são refletidos através da forma que os materiais são representados, de maneira crua e artesanal. Tudo que pode ser considerado tecnológico são equivalentes ao período medieval com várias descobertas, ainda em estágio de exploração. Cada região está num nível diferente de evolução. Existem as cidades portuárias como as Cidades Livres da costa oeste de Essos e a capital King's Landing. Essas áreas utilizam de movimentação monetária e comercial, logo presume-se que possuem contextos mais evoluídos que o norte e o extremo norte de Westeros onde a cultura é de subsistência.

Com clima frio pouco amistoso, o norte é governado pela Casa Stark e apresenta baixa densidade demográfica, compensada com tradição secular - única região onde os Primeiros Homens foram capazes de resistir à invasão ândala, seis mil anos antes da Guerra dos Cinco Reis. Por esta razão, apresenta composição étnica, cultura, costumes e tradições predominantemente herdadas desse conjunto histórico e de culto aos deuses antigos da floresta. Com códigos de valores associados à Fé dos Sete, honra e resistência, o Reino do Norte tem referências materiais simbolizadas pela dureza das montanhas, florestas selvagens, longo inverno, moradias firmes, seculares e menos nobres.

O extremo norte abriga a gigantesca Muralha de Gelo (FIGURA 4) há milhares de séculos, que serve para proteger o reino não somente dos caminhantes brancos, mas também dos selvagens que vivem em vários povos divididos em clãs. A muralha é guardada pela Patrulha da Noite (FIGURA 6) que é formada por bastardos, foras da lei e até mesmo alguns nobres que renunciam a sua casa e são conhecidos como corvos por causa da vestimenta negra que usam após fazer o juramento.

Adam McIness (COGMAN, 2013, p.22), supervisor de efeitos visuais da primeira temporada, afirma que o objetivo ao criar a muralha era que a estrutura fosse totalmente feita de gelo, mas que ainda houvesse marcas de engenharia humana nela. O desafio foi usar a pedra irlandesa de Magheramore e transformar numa estrutura fortificada para que os patrulheiros pudessem trabalhar e viver nela. Para transformar a pedra numa muralha de duzentos metros de altura, foi usada a digitalização do cenário para compor o conjunto visual a partir da técnica de *matte paintings*, que é uma representação pintada de um cenário, ambiente, ou localização distante que permite aos produtores de filmes criarem uma ilusão de um ambiente a partir da

inserção digital. Boa parte dos cenários e locações da série foram construídas usando essa técnica.

FIGURA 4 – Muralha vista do Norte



Fonte: <https://wiki.geloefogo.com/index.php/Muralha>

Durante a sua pesquisa, Gemma Jackson, utilizou as descrições escritas por Martin nos livros, mas também pesquisou sobre a cultura esquimó e sobre as pessoas que vivem em iglus. A partir disso, começou-se a criar a atmosfera para o Castelo Negro (FIGURA 5), principal ponto de vigilância da Patrulha. Segundo Gemma

O Castelo Negro era um cenário com interiores e exteriores, construído em uma área da parede da pedreira, e tinha de representar o pátio principal de um grande castelo, o restante do qual foi construído com computação gráfica usando arte conceitual como guia. Todos aqueles castelos ao longo da Muralha estão desmoronando, e o Castelo Negro é um dos poucos que ainda funcionam. É um lugar miserável para estar. Então decidimos usar vigas e pedras e materiais brutos para transmitir como devia ser extenuante viver ali. É um mundo monocromático de gelo, madeira e pedra (JACKSON *apud* COGMAN, 2013, p.26).

Sobre o figurino da Patrulha da Noite, Michele Clapton decidiu que os patrulheiros não usariam a mesma cor ou o mesmo tom de negro. O fato da patrulha estar definindo aos poucos, sem verba, contingente diminuindo cada vez mais foram fatores primordiais para que o figurino tivesse que refletir essas circunstâncias. A ideia era mostrar que eles próprios tingiam as suas

vestes o que ocasionava na diferença de tons entre eles. O ambiente frio dispensava o uso do metal e abusava do uso de peles de animais para se aquecer. A equipe de figurinistas escolheu mostrar os recrutas usando as roupas que chegaram no Castelo até que chegasse o momento de fazer o juramento, pois muitos deles vieram direto de prisões e não possuíam nenhum tipo de manto. Por isso, entre eles há uma mistura de tonalidades e tecidos que indicam a sua origem. Samwell Tarly, vindo de uma família nobre de Westeros usava uma roupa com design muito mais elevado. Jon Snow, mesmo vindo de Winterfell, já não tinha a mesma qualidade nas vestimentas pelo fato de ser um bastardo. Por isso ele usa o mesmo traje e só incorpora alguns elementos mais escuros. Durante toda a série, o negro faz parte do seu figurino, mesmo quando deixa a patrulha e volta para Winterfell.

FIGURA 5 – Pátio do Castelo Negro



Fonte: https://gameofthrones.fandom.com/pt-br/wiki/Castelo_Negro

FIGURA 6 – A Patrulha da Noite



Fonte: <https://drunkwookieblog.wordpress.com/2013/01/16/bran-2/comment-page-2/>

A Patrulha da Noite, no auge da sua glória, já foi muito respeitada entre os reinos de Westeros, mas agora já não há mais o mesmo prestígio de antes. A Casa Stark, cujo fundador ajudou a construir a muralha e a criar a Patrulha, juntamente com as suas casas vassalãs, ainda dão suporte e continuam a reconhecer a sua importância na proteção do reino.

As casas que ficam mais ao sul, principalmente King's Landing, não consideram os selvagens uma ameaça tampouco acreditam na existência dos caminantes brancos, o que intensifica ainda mais o conflito Norte-Sul.

Tal desfavorecimento que existe nas áreas nortenhas é contraposto pela energia e efervescência das casas ao sul de Westeros. Na capital, centro do atual poder que destronou a dinastia milenar dos Targaryen, vivem os Baratheon que reinam Westeros, mas que é comandada pelos Lannister que possuem a maior reserva de ouro do continente.

Em King's Landing, fica evidente a influência Lannister pela grande invasão de vermelho no conjunto arquitetônico da cidade e ao longo da disputa política que ocorre com o passar dos capítulos. Tywin Lannister, patriarca da família, possui uma personalidade que condiz com a cor prevaiente na cidade: frio, analítico e com uma moral arrogante.

Para criar o figurino, apostou-se no fato da capital ser uma cidade portuária e ter acesso a vários itens como tecidos, cores entre outras variedades. Pela presença forte dos Lannister, o vermelho é predominante, mas também há muito verde claro e amarelo-açafrão e o uso de muitas joias. Os figurinos da população são baseados na família real, porque, na teoria o povo é influenciado pelos seus líderes, então o quimono muito utilizado por Cersei é visto em muitas mulheres na corte, inclusive nas que trabalham no bordel. A arquitetura da cidade possui um conjunto híbrido com forte influência islâmica e mediterrânea com seus grandes terraços com espaços bem abertos, paredes em gesso ou pedra e piso em terracota. Nas construções é possível notar a presença de muitas torres, janelas em arco e com seus interiores com características islâmicas que mantém a sua grandiosidade na parte interna dos prédios, mas que do lado de fora mantém a sua imponência como forma de demonstrar poder e força. A cidade murada guarda o Trono de Ferro e a Fortaleza Vermelha, tem clima agradável e temperado, vida luxuosa para os protagonistas da história e favelas destinadas aos pobres ou decadentes. O contraste que há entre a imponência da edificação em relação à superpopulação instalada no entorno das torres reais já denuncia o perigo do poder concentrado e o afluxo de refugiados de guerra que buscam a proteção de suas muralhas.

A Fortaleza Vermelha precisava ser um local que tolhesse a arquitetura de Winterfell, uma construção cujo tamanho e desenho evidenciassem elegância, perigo, insensibilidade e intrigas. Uma vez que a estrutura e a cidade eram muito maiores do que qualquer coisa que podíamos esperar construir, os efeitos visuais, na forma de matte paintings e extensões de cenário, foram parte da concepção desde o início (WEISS apud COGMAN, 2013, p. 64).

Um dos grandes diferenciais na construção da atmosfera de *Game of Thrones* é o fato dela não estar presa a nenhum período da história, fazendo com que o processo de criação de cenários e figurinos possam se hibridizar entre os mais variados estilos e referências criando, assim, o seu próprio conjunto estilístico. A diretora de arte, Vera Hamburger (2014), afirma que a visualidade tem poder de levar o espectador para além da ambientação dos personagens.

Assim, a entrada da câmara em um igreja gótica traz ao espectador sua verticalidade solene, construída de pedras encaixadas, úmidas e frias cuja visão é capaz de levar seu espírito aos céus, ao mesmo tempo que pode provocar em sua mente flashes das ruas sórdidas das cidades medievais, suas forças, guerra e sacrifícios. Já a visualização de uma igreja barroca, com seu universo onírico, labiríntico e extravagante,

pode remeter o público à Vila Rica do século XVIII e à efervescência política e cultural, ao mesmo tempo que faz seus olhos passearem pela curvas entalhadas, em cada detalhe reluzente de dourado (HAMBURGER, 2014, p.34).

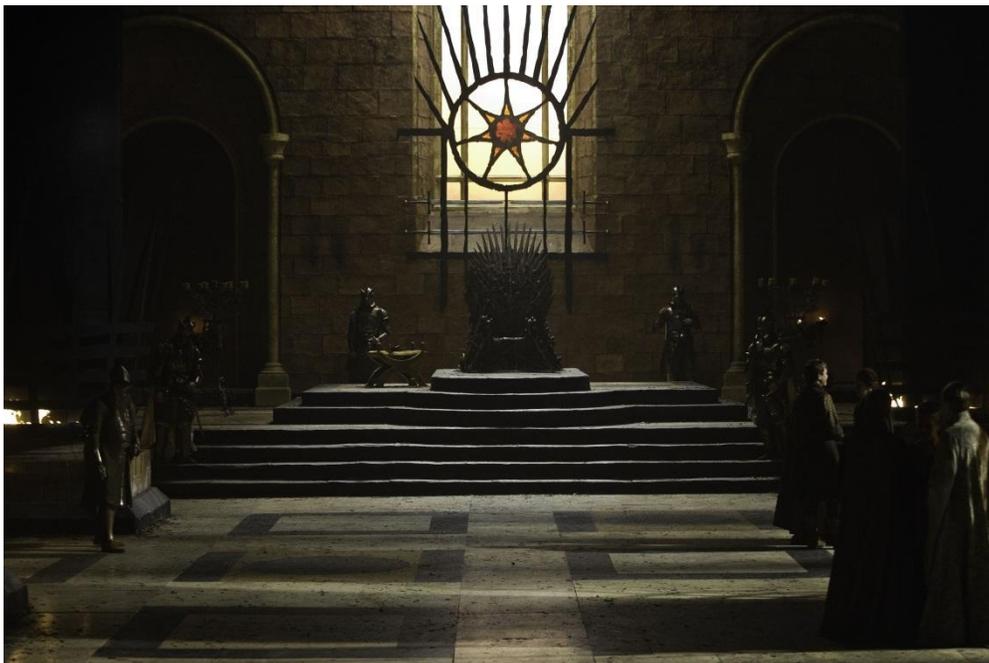
Um dos principais cenários da história é a Sala do Trono, lugar onde acontecem os principais desdobramentos da saga. Ao longo das temporadas ela passa por várias mudanças de acordo com quem estava no poder. Na primeira temporada, no reinado de Robert Baratheon, a sala tinha um ar mais decorativo, com folhagens nos pilares, grandes janelas com vitrais e acabamento em mármore (FIGURA 7). Com sua morte, Joffrey, seu filho mimado com pitadas de psicopatia, assume o trono e muda completamente o cenário, trocando as folhagens nos pilares por braseiros, que quando acesos dão um aspecto intimidador ao ambiente. A iluminação quente dá lugar a uma luz mais fria, assim como a personalidade do atual rei e os vitrais são retirados para as esquadrias de metal puro ficarem no espaço (FIGURA 8).

FIGURA 7 – Sala do Trono na primeira temporada



Fonte: <https://viewers-guide.hbo.com>

FIGURA 8 – Sala do Trono na segunda temporada



Fonte: <https://www.realestate.com.au/news/which-game-of-thrones-home-is-best-in-the-seven-kingdoms/>

Na mesma sala encontra-se o imponente Trono de Ferro. Objeto de desejo de vários personagens da história seja por direito legítimo ou apenas pela ganância pelo poder, foi construído por Aegon, O Conquistador utilizando as espadas fundidas, com o fogo do seu dragão Balerion, O Terrível, dos inimigos mortos durante a conquista de Westeros.

Martin narra as primeiras impressões físicas de Eddard (Ned) Stark que, sentado bem no alto, no que chamou de “imenso e antigo cadeirão de Aegon, o Conquistador, uma monstruosidade trabalhada em ferro” (2010, p.328), relata:

uma cadeira infernalmente desconfortável, e nunca o tinha sido mais do que naquele momento em que sua perna estilhaçada latejava mais penetrantemente a cada minuto [...] *Maldito seja Aegon pela sua arrogância*, pensou Ned, carrancudo, *e maldito seja também Robert e suas caçadas*” (MARTIN, 2010, p.328)

As demarcações sensoriais observadas pelo personagem delimitam o desconforto daquele símbolo das conquistas sangrentas, prefigurado na forma do objeto concreto, de aço coberto de pontas tornando impossível recostar-se. “Um rei nunca deve se sentar à vontade, dissera Aegon, o Conquistador, quando ordenara aos armeiros que forjassem um grande trono” (2010, p.328).

O trono imaginado pelo romancista é curvado, como uma besta assustadora, enorme e assimétrica pairando sobre a sala do trono (FIGURA 9), para ele, o trono da HBO não tem isso, não é tão grande em relação às locações encontradas. Mas como o próprio Martin afirma, a versão HBO transformou-se em um objeto icônico para muitas pessoas, entre telespectadores comuns, fãs e celebridades em todo o mundo.

**Figura 9 – À esquerda o trono de ferro por Marc Simonetti;
à direita o Trono da série da HBO**



Fonte: <http://planetanm.blogspot.com/2014/08/game-of-thrones-o-trono-de-ferro.html>

Como ícone, a grandiloquência do assento demarca a conexão entre as principais famílias rivais, por outro lado, a decomposição do quadro geral, instituída nos antagonismos entre personagens, também corrobora outros protagonismos - personagens reclamantes a deste direito.

Entre os reclamantes está Daenerys Targaryen, herdeira legítima do Trono de Ferro, exilada no continente de Essos, separado de Westeros pelo Mar Estreito e carrega consigo o aspecto exótico na sua atmosfera visual. O local é o ponto de partida da história da personagem que teve sua família quase extinta durante a rebelião de Robert que acontece anos antes do arco narrativo da saga.

Daenerys entra na trama como um ponto de equilíbrio para os extremos de rivalidade, e sua caminhada começa a tomar corpo assim que ela é vendida pelo irmão Viserys a um chefe de uma tribo de bárbaros intitulada Dothraki, Khal Drogo. A união tem como meta juntar um

exército de guerreiros para invadir Westeros e retomar o trono. Entre o primeiro encontro e o casamento dos dois, Daenerys adapta as suas vestimentas de acordo com a sua postura ao longo que vai percebendo a sua importância em todo esse jogo criado pelo seu irmão. Durante a visita de “inspeção” de Drogo, Daenerys usa um vestido especialmente desenhado para que pareça nua e assim desperte o desejo no pretendente. Vestido com tecido fino preso somente com broches de cabeça de dragão, símbolo da sua casa. No dia do casamento, Daenerys usa um vestido feito para parecer um embrulho para quando chegar a hora da noite de núpcias, ele “desembrulhar o presente”. Vestido esse que é queimado no final da temporada indicando o fim da sua história com Drogo.

Após ressurgir literalmente das cinzas, Daenerys entra na sociedade Dothraki e assume as vestes da tribo: substitui os vestidos longos de tecidos finos por botas e calças de couro e vestidos com tecidos mais grosseiros e ásperos. Com isso é possível notar a auto afirmação da personagem ao longo da série que se transforma em nômade e que logo se adapta ao local que chega. Comportamento que mostra ao espectador sua noção de localização e pertencimento.

Figura 10 – Evolução de Daenerys Targaryen



Fonte: <https://ffw.uol.com.br/lifestyle/gente/a-evolucao-de-estilo-da-personagem-daenerys-targaryen-em-game-of-thrones>

A criação das cidades de Essos usou bastante de planícies rústicas e tonalidades amareladas para demonstrar o clima geral do continente. O visual sofisticado chegaria junto com Daenerys e seu povo Dothraki em Qarth, cidade que possui uma aura misteriosa e mística. A cidade é cercada por muralhas com um estilo híbrido de arquitetura italiana, persa a turca, herança arquitetônica da locação escolhida, a cidade de Dubrovnik, na Croácia.

Qarth marca a mudança de temperamento de Daenerys que assume um comportamento mais assertivo após o despertar de seus dragões. Após uma tentativa falha dos lordes da cidade para enganá-la, Daenerys muda de estratégia e resolve se dedicar às cidades livres antes de seguir rumo à conquista de Westeros, sua maior ambição. Ela segue para as cidades de Astapor, Meereen e Yunkai e acaba sozinha com todo o regime escravocrata dos três locais. Ambas cidades

possuem construções piramidais que remetem às pirâmides do Egito. Cada cidade também possui estátuas monumentais que são símbolo de cada uma delas com aspecto egípcio e asteca.

Há, portanto um grande lapso entre a jornada da heroína destinada ao resgate de todo o mal, ao buscar a unificação dos mundos rivais, e seu desfecho final: a loucura. Os personagens em *Game of Thrones*, centros de atração na narrativa, são inquestionavelmente oscilantes, aconteceu com Sansa Stark, Cersei Lannister, e com Daenerys não seria diferente. A rivalidade bélica protagonizada, inclusive em seus momentos finais, apenas corroborou o foco narrativo estruturado por meio das disputas cíclicas pelo Trono de Ferro e dos traços extraídos de eventos historicamente instituídos. Daenerys Targaryen, com sua personalidade renovadora, mística, mas de resgate popular, buscou construir esse equilíbrio entre os extremos, mas sucumbiu por meio do que buscava aniquilar: a sede pelo poder.

Mas esta seria outra história que, devido a sua complexidade e também por não envolver os assuntos tratados aqui, poderá ser abordado e trabalhado melhor em outra oportunidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Game of Thrones ao longo de suas oito temporadas inovou com seu aspecto narrativo acelerado agregado a uma produção milionária que conquistou milhões de fãs ao redor do mundo mesmo com a ascensão do streaming. Não só isso, mas quebrou inúmeros recordes durante esse tempo. Segundo o Screen Rant⁶, a série ocupou o primeiro lugar no ranking de série mais pirateada no mundo entre junho e julho de 2020, recorde mantido por seis anos seguidos até 2017; A série possui o maior número de vitórias no Emmy, o Oscar da televisão, com 47 estatuetas e numa única premiação foi indicada a 32 categorias; o último episódio da série “O Trono de Ferro” bateu recorde de audiência na HBO e teve 13,6 milhões de visualizações. O canal sempre busca manter sua fatia no mercado trazendo produções de alta qualidade com inovação e exclusividade.

O fato de a série ser uma adaptação literária contribuiu para que a produção da série fosse o mais próximo possível do que é mostrado no livro, pois a escrita minuciosa de Martin influenciou e muito na qualidade que a HBO coloca em suas produções, pois “O apuro técnico característico da HBO, sugerido através do seu design de produção, é uma resposta possível para

⁶ <https://screenrant.com/game-thrones-pirated-tv-shows-2017/>

a manutenção de assinaturas, embasado, sobretudo na ousadia criativa e no êxito crítico.” (MATTOS, 2016, p. 74).

Ao analisar os recursos técnicos para entender as dimensões da atmosfera fílmica criada para a ambientação da série, pode-se perceber a utilização de materiais que elaborassem sentimentos que cada personagem queria mostrar com sua personalidade. As cores e os materiais utilizados transmitiam isso ao longo dos acontecimentos da série na forma como cada personagem se mostrava na tela. Entre as personagens Sansa e Cersei é possível notar que a cada perda, os tons em seus figurinos ficavam mais sombrios e pesados em se tratando de adereços e detalhes em suas vestes. Durante a análise foi possível compreender que a influência na escolha dos materiais usados na confecção dos cenários e figurinos, além de ter os livros como referência, sempre era calcado na forma como o personagem se encontrava emocionalmente na trama. Uma compreensão dos sujeitos envolvidos na trama através dos aspectos visuais a eles relacionados, são responsáveis por acentuar traços de suas experiências vividas, seja posição social, posturas políticas, relações familiares ou estado psíquico, influenciando na construção do espaço fílmico.

A enorme relevância que a série construiu ao longo de oito anos foi devido ao seu universo narrativo adaptado de uma coletânea de livros épicos cheio de detalhes, personagens, subtramas e locações que, mesmo antes do tratamento da pós produção, conseguia se aproximar do que era descrito na história.

Observamos que o fato da série não estar inserida em período algum da história, facilitou a criação de espaços reconhecíveis usando referências existentes no nosso mundo sem que perdesse a coerência que a narrativa de aspecto fantástico traz ao utilizar cenários existentes nas locações escolhidas e recriando para trazer ao espectador o sentimento de pertencimento de cada personagem àquele local.

A proposta de analisar a rivalidade entre os personagens através da materialidade de elementos criados para construir a atmosfera fílmica da série mostrou que a caracterização final dos espaços é dada pelos objetos que os ocupam, pelos adereços, figurinos, efeitos especiais e oferecem camadas adicionais de significados às cenas e às figuras humanas, particularizando-as e conformando vulto para cada pessoa ou grupo. De todo modo, também partem das mesmas referências conceituais predefinidas nas deliberações iniciais do tom da atmosfera fílmica. Na construção desses espaços, o foco narrativo se desenvolve juntamente com a forma que a história

dos personagens se desenrola através das situações extremas a que são submetidos pelo clima opressor que a série impõe.”

A direção de arte tem papel fundamental na criação de sentimentos através da imagem criada com a cenografia. Os efeitos causados pela ambientação da história no espectador, são de boa parte ocasionadas pelas escolhas criadas pelo setor de arte da série que em conjunto com o texto contribui para proporcionar uma fusão de sentimentos trazidos pelo enredo denso e complexo proposto pela saga.

É importante lembrar que o trabalho do diretor de arte serve como uma base para a produção audiovisual, mas ele também precisa de outras funções para que consiga o resultado esperado. todo produto audiovisual tem aspecto colaborativo e, por isso, é primordial considerar o ponto de vista da direção e da fotografia no resultado final do produto.

Pormenores de verossimilhança adaptados dos romances geram efeitos de empatia com a série e estão demarcados tanto pela fluidez do tempo histórico quanto nas escolhas das condições materiais das existências estabelecidas pela narrativa.

Este trabalho resulta de um esforço para compreender os processos de transposição de uma narrativa literária para um produto audiovisual com foco em algumas particularidades que os meios impõe para esse processo. Há o reconhecimento que algumas lacunas e outras questões possam ter ficado no processo e que tais questões podem ser trabalhadas numa outra oportunidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, J. et al. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 1995.

AMORIM, Marcel Alvaro de. **A tradução/adaptação de obras literárias para o cinema sob a ótica do dialogismo-intertextual**. *Temática* (João Pessoa. Online), v. 01, p. 1-12, 2012.

BARTH, P. A.; BURLAMAQUE, F. **Experiências literárias com sagas fantásticas: As Crônicas de Gelo e Fogo e a criação de um novo universo**. *Revista Brasileira de Literatura Comparada*: v. 18, n. 29, 2016.

BARTHES, Roland. **Introdução à análise estrutural da narrativa.** in: BARTHES et al. *Análise estrutural da narrativa.* 7.ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

BULHÕES, Marcelo Magalhães. **A ficção nas mídias: um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais** / Marcelo Bulhões. – São Paulo : Ática, 2009

COGMAN, Bryan. **Por dentro da série da HBO: Game of Thrones.** São Paulo: Leya, 2013

CONCEIÇÃO, Juara Castro da; BORGES, Rosana Maria. **COMPLEXIDADE NARRATIVA NA TV BRASILEIRA: uma análise de “Justiça” a partir dos conteúdos de opinião** 1.

COSTA, Cristina. **Ficção, comunicação e mídias.** São Paulo: Editora SENAC, 2002.

COUTINHO, Lúcia Loner; DO CARMO XAVIER, Kellen. **Uma análise da complexidade narrativa em Game of Thrones.** Anais de Resumos Expandidos do Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais, v. 1, n. 2, 2019.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção.** São Paulo: Schwarcz, 2006.

FARINA, M.; PEREZ, C.; BASTOS, D. **Psicodinâmica das cores em comunicação.** São Paulo: Edgard Blücher Ltda, 2006.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico** / Syd Field. - Rio de Janeiro: Objetiva, 2001

GIL, Inês. **A atmosfera como figura fílmica.** Actas do III Sopcom, VI Lusocom e II Ibérico, v. 1, 2005.

GUIMARÃES, Hélio. **O romance do século XIX na televisão: observações sobre a adaptação de Os Maias.** In: PELLEGRINI, Tânia et al. *Literatura, cinema e televisão.* São Paulo: Senac: Instituto Itaú Cultural, 2003. P.91-114

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2014

HUTCHEON, Linda. **A theory of adaptation.** 2ª ed. Routledge: London, 2013.

JOHNSON, Randal. **Literatura e cinema, diálogo e recriação: o caso de Vidas secas.** In: PELLEGRINI, Tânia et al. Literatura, cinema e televisão. São Paulo: Editora Senac/ Instituto Itaú Cultural, 2003.

JOZEF, Bella. **Cinema e literatura: algumas reflexões.** Revista Contexto, Espírito Santo, n. 17, p. 237-251, 2010.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **O horror sobrenatural em literatura.** Trad. Celso M. Paciornik. São Paulo: Iluminuras, 2008.

LOWDER, James (Org.). **Além da Muralha: explorando o universo de As Crônicas de Gelo e Fogo de George R. R. Martin.** Tradução Márcia Blasques. São Paulo: Leya, 2015.

MACLAURIN, Wayne. A Conversation With George R.R. Martin. Entrevista publicada pelo **SFSite**. Novembro de 2000. Disponível no link: <https://www.sfsite.com/01a/gm95.htm>. Acessado em 16 de junho de 2019

MARTIN, George R.R. **A Guerra dos Tronos: As Crônicas de Gelo e Fogo. Livro Um.** São Paulo: Leya, 2010

MATTOS, Julia Rothier de. **A DIREÇÃO DE ARTE E A CONSTRUÇÃO VISUAL NA SÉRIE TELEVISIVA GAME OF THRONES.** Rascunho, v. 8, n. 13, 2016.

MACHADO, Arlindo; VÉLEZ, Marta Lucía. **Questões metodológicas relacionadas com a análise de televisão.** In: E-Compós. 2007.

MITTELL, Jason. **Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea.** Matrizes, v. 5, n. 2, p. 29-52, 2012.

PAES, José Paulo. Introdução. In: _____. (Org.) **Os buracos da máscara: antologia de contos fantásticos.** São Paulo: Brasiliense, 1985.

PELLEGRINI, Tânia. **Narrativa verbal e narrativa visual: possíveis aproximações.** In: PELLEGRINI, Tânia et al. Literatura, cinema e televisão. São Paulo: Editora Senac/ Instituto Itaú Cultural, 2003.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes-conceitos e metodologia (s)**. In: VI Congresso Sopcom. 2009. p. 6-7.

SANTOS, Marcelo Moreira. **A Direção de Arte no Cinema: uma abordagem sistêmica sobre seu processo de criação**. Revista Digital do LAV, v. 10, n. 1, p. 14-30, 2017.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. **CULTURA DAS SÉRIES: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade** TV SERIES CULTURE: form, context and consumption of serial fiction in the contemporary world.

SILVA, Thais Maria Gonçalves da. **Reflexões sobre adaptação cinematográfica de uma obra literária**. Anuário de Literatura, v. 17, n. 2, p. 181-201, 2012.

SOUZA, Kélica Andréa Campos de; CÂMARA, Naiá Sadi. **A COMPLEXIDADE NARRATIVA EM GAME OF THRONES**. Anais do SILEL, v. 3, n. 1, p. 1-12, 2013.

STAM, Robert. **Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade**. Revista Ilha do Desterro, Florianópolis, nº 51, p. 19-53, 2006

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1992.

VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Papyrus Editora, 2006.

VOLOBUEF, Karin. **Uma Leitura do Fantástico: A Invenção de Morel (A.B Casares) e O Processo (F. Kafka)**. Revista Letras, Curitiba, n. 53, p. 109-123. jan./jun. 2000

XAVIER, Ismail. **Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema**. In: PELLEGRINI, Tânia et al. Literatura, cinema e televisão. São Paulo: Editora Senac/ Instituto Itaú Cultural, 2003.