



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA**  
**FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

**JOÃO EDUARDO SILVA DE ARAÚJO**

**ALÉM DO MAR ESTREITO:  
A CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO FICCIONAL NO SERIADO  
TELEVISIVO GAME OF THRONES**

Salvador

2012

**JOÃO EDUARDO SILVA DE ARAÚJO**

**ALÉM DO MAR ESTREITO:  
A CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO FICCIONAL NO SERIADO  
TELEVISIVO GAME OF THRONES**

Monografia apresentada ao curso de graduação em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo da Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria Carmem Jacob de Souza

Salvador

2012

Aos deuses de Westeros, os novos e os antigos.

## AGRADECIMENTOS

A meus pais, por me permitirem estudar quando eles mesmos não puderam, e minha sobrinha por – com suas brincadeiras – me impedir de fazê-lo nos dias em que meus prazos pareciam mais apertados; a minha irmã e meu cunhado, pela constante atuação nos bastidores, e sobretudo a meus avós, maiores construtores de mundo que conheço, por todas aquelas histórias de infância que me fizeram apaixonado pela ficcionalidade.

À minha orientadora Maria Carmem Jacob, por acreditar neste projeto antes mesmo dele existir; pelas oportunidades de trabalharmos juntos não só na elaboração desta monografia; por me dedicar algumas de suas manhãs e tardes; pelas indicações bibliográficas, discussões estimulantes, incentivo a escrever e disposição em ler.

A Marcelo, Maycon e Rodrigo, amigos de infância que hoje moram comigo. Ao primeiro, pelas conversas sobre a série e os aspectos teóricos deste trabalho, sem cujos insights ele não seria o mesmo. Ao segundo por me fazer ver, ao longo do último ano, a importância de ocupar minha mente com outras coisas e ao terceiro por, mesmo não mais morando na mesma cidade, me fazer sentir como se estivesse no quarto ao lado.

Ao Petcom, melhor instância de formação (também pessoal) pela qual eu poderia ter passado durante a graduação, e a todas as pessoas que conheci lá dentro.

Aos grupos de pesquisa dos quais participei, pelas leituras e discussões compartilhadas, dentre cujos membros destaco especialmente Rodrigo Lessa, amigo de outras voltas, pela abertura para debater bibliografia, este trabalho e séries da estima de ambos.

A Luís Fernando, por cuja intermediação pude trabalhar mais de perto com Carmem.

A Cristiano, pela disposição em responder e-mails sobre questões práticas da teoria.

A Carol, Cara Colega, Jéssica, Marcelo e Rodrigo, pelas atentas revisões e comentários, ainda que de trechos avulsos, e a Phillip, que mesmo antes de entender português já se dispunha a ler meus rascunhos.

A Mariana, pelos melhores dias que eu poderia ter além do Mar (nada) Estreito que é o Oceano Atlântico, pela ajuda em escolher o objeto e por me apresentar a Game of Thrones.

À mais doce das Bárbaras, que partilha meu entusiasmo pela televisão.

Por fim, a todos os amigos que foram boas companhias em momentos nos quais – sem conseguir me dedicar a algo que não as páginas que seguem – eu mesmo não o era.

## RESUMO

Este trabalho monográfico procura investigar o modo como é construído o mundo onde se desenrola a trama do seriado televisivo Game of Thrones, produzido pelo canal estadunidense HBO. A partir de uma exploração do conceito de universo ficcional e outros que lhe são correlatos e tomando como corpus a primeira temporada deste seriado, nossa hipótese de trabalho é que esta série de televisão dá ao apreciador muito mais informações sobre sua ambientação e personagens do que o meramente necessário para o acompanhamento da trama. Isso torna o seu universo ficcional mais imersivo e possibilita um adensamento da credulidade que a audiência está disposta a depositar naquele mundo. Analisamos não só as estratégias que são postas em jogo para saturar tal mundo de propriedades sem que isso pareça artificial ou didático, como também o modo como fatores extra e intertextuais contribuem para isso.

**Palavras-chave:** universos ficcionais, mundos possíveis, ficção seriada televisiva, Game of Thrones, As Crônicas de Gelo e Fogo.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Lobo dos Stark em alto relevo no escudo de um soldado.....	33
Figura 2 – Plano geral da Muralha.....	39
Figura 3 – Plano geral de Winterfell.....	39
Figura 4 – Plano geral de Porto Real.....	40
Figura 5 – Mapa de Westeros mostrado em cena.....	41
Figura 6 – Salão de jantar dos Stark com tapeçaria de lobo.....	42
Figura 7 – Sala do conselho com painel representando torneio de justa.....	42
Figura 8 – Luz natural entrando por janelas no vale de Arryn.....	43
Figura 9 – “Árvore chorona”, deus antigo.....	44

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
1. UNIVERSOS FICCIONAIS, MUNDOS POSSÍVEIS E NARRATIVA.....	12
1.1. Duas outras noções de mundo possível associadas a uma obra de ficção.....	20
2. DA CONSTITUIÇÃO INTERNA DO MUNDO DE GAME OF THRONES.....	27
2.1. Fábula e enredo.....	29
2.2. Ambientação.....	38
2.3. Personagens.....	45
3. DA CONSTRUÇÃO RELACIONAL DO MUNDO DE GAME OF THRONES.....	50
3.1. Das marcas de gênero.....	51
3.2. Das marcas de autoria.....	59
3.3. Das múltiplas plataformas.....	67
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	77
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	80
APÊNDICE – LISTA DE SERIADOS CITADOS.....	86

## INTRODUÇÃO

A ficção é compreendida figurativamente como construtora de mundos desde muito antes que qualquer teoria, aproveitando-se da potência da metáfora, a revestisse de conceitos, e não são poucas as obras que brincam com as fronteiras entre o que supostamente seria o nosso mundo e os de faz-de-conta: Alice entra na toca de um coelho no romance de Lewis Carrol. Dorothy sapateia com Munchkins nos palcos da Broadway após ser carregada do Kansas para além do arco-íris por um tornado. Coraline descobre uma passagem secreta que a leva a uma versão da sua vizinhança na qual seus habitantes foram substituídos por bonecos falantes de pano na animação de Henry Selick.

O que este artifício de construção de múltiplas realidades esconde é que a Londres de Alice e o Kansas de Dorothy são tão ficcionais quanto o País das Maravilhas e Oz. Qual é, então, a natureza da distinção entre ambos? Para examinar tal diferença, é necessário recorrer à trama de cada uma destas histórias ou só à construção do ambiente? E os personagens, o que dizer sobre eles? A Alice que vai para o País das Maravilhas é a mesma que atravessa o espelho em outro romance de Carrol? Se sim, ela (ou, senão, alguma delas) é a mesma que vemos no desenho da Disney? As mídias onde estas narrativas se plasmam influem em algum aspecto destes universos? E os gêneros que operam na obra?

É numa tentativa de buscar fundamentos teóricos para responder a estas e a outras perguntas que esta monografia é realizada. Nela, buscamos primariamente entender os modos pelos quais a primeira temporada do seriado estadunidense *Game of Thrones*, produzido pelo canal de TV pago HBO, constrói o seu universo ficcional. Secundariamente, tentamos apontar ainda caminhos através dos quais tais universos podem ser examinados na mídia televisiva.

*Game of Thrones* foi veiculado nos Estados Unidos entre 17 de abril e 19 de junho de 2011, simultaneamente à exibição de seriados que conseguiram audiências consideradas boas para a TV a cabo, como *Falling Skies*<sup>1</sup> na TNT e *Law & Order: Criminal Intent* no USA. O próprio *Game of Thrones* teve boa audiência, só duas vezes tendo menos de um milhão de espectadores entre 18 e 49 anos<sup>2</sup>, melhor fatia de mercado do país, e nunca caindo para menos de dois milhões totais. A temporada contou com dez episódios de aproximadamente cinquenta e cinco minutos, que iam ao ar aos domingos às vinte e uma horas, e foram veiculados conforme uma periodicidade fixa, sem semanas em que a exibição foi interrompida (hiatos).

---

<sup>1</sup> Todas as séries de televisão referidas ao longo deste trabalho estão relacionadas no apêndice, juntamente com dados relativos aos períodos, canais e países de exibição originais, aos criadores e à premissa dramática.

<sup>2</sup> Informação disponível em: <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/>>. Acesso em 28 de mai. de 2011.



Nacionalmente, o seriado é exibido pela HBO Brasil, e a primeira temporada teve episódios transmitidos na ordem de um por semana entre 08 de maio e 10 de abril de 2011, com opção de legendas ou dublagem. As falas foram traduzidas para a versão dublada por Dilma Machado, que já realizou o mesmo trabalho com outras séries de sucesso, como *Desperate Housewives*. Em 08 de maio, quando o seriado estreava na TV a cabo brasileira (que manteve o dia e horário de exibição estadunidense, respeitando a posição ocupada originalmente na grade) era exibido o quarto episódio pela HBO no país de origem.

A série foi criada por David Benioff e Daniel B. Weiss, e a fase de produção teve início em janeiro de 2007<sup>3</sup>, quando o canal comprou os direitos de produzir a versão televisiva da saga de livros *A Song of Ice and Fire*<sup>4</sup>, de autoria de George R. R. Martin. Originalmente, cada temporada adaptaria os acontecimentos de um volume, mas algumas cenas que se passam apenas no segundo tomo de Martin, *A Fúria dos Reis*, são apresentados na primeira temporada do seriado, que a princípio abordaria apenas os eventos do livro *Um Jogo de Tronos*. O grande sucesso fez com que dois dias após a exibição do piloto a série já fosse renovada para uma nova temporada<sup>5</sup>.

A equipe coordenada por Benioff e Weiss levou o seriado a concorrer ao Emmy em treze categorias na última edição do evento, e o ator Peter Dinklage foi premiado como Melhor Ator Coadjuvante em Série Dramática pela sua interpretação de Tyrion Lannister. Embora não tenha vencido o prêmio de Melhor Série Dramática, ao qual concorreu na ocasião, *Game of Thrones* ganhou como Melhor Série de TV no *Scream Awards*, que premia quadrinhos, filmes e seriados televisivos de horror, ficção científica e fantasia, sendo considerado o mais importante deste nicho.

A série se passa entre Westeros e as Cidades Livres e desertos para além do Mar Estreito, em um universo de história e geografia inventadas onde as estações do ano podem durar gerações e a opressora promessa do inverno é sempre presente. Westeros, que costumava estar dividida em sete reinos que a certa altura foram unificados, é povoada por tradicionais Casas familiares nobres que contam com um punhado de Casas vassalas e um sem número de criados. Além do Mar Estreito, ricos comerciantes, traficantes de escravos, aldeões rurais e tribos bárbaras estão espalhados pelo território.

---

<sup>3</sup> Informação disponível em: <<http://www.variety.com/article/VR1117957532?refCatId=14>>. Acesso em 25 de out. de 2011.

<sup>4</sup> *As Crônicas de Gelo e Fogo* no Brasil, onde os volumes são lançados pela editora Leya. Até agora, cinco dos sete livros que compõem a saga foram publicados, quatro deles traduzidos para o português brasileiro. A versão em português do quinto livro tem lançamento previsto para junho deste ano.

<sup>5</sup> Informação disponível em: <<http://insidetv.ew.com/2011/04/19/game-of-thrones-renewed/>>. Acesso em 25 de out. de 2011.

Nossa hipótese é que o universo ficcional de Game of Thrones conta com um número enorme de características, um excesso de texturas, muitas sequer necessárias para o acompanhamento da história. Isto não é algo que ocorre em qualquer mundo inventado. Histórias como Cinderela ou Branca de Neve também inventam universos, mas os mundos que criam são dotados de poucas propriedades a mais do que o necessário para fazer a história andar. O universo de Game of Thrones, ao contrário, é gigantesco, e o que estudamos aqui é como se dá este hiperdimensionamento.

Defendemos, assim, que este seriado não se contenta em nos mostrar personagens como Eddard Stark e os seus filhos. Ele nos apresenta à cultura da região de origem deles, o brasão da sua Casa, seu lema, os estereótipos que circulam entre os outros personagens sobre aquela família. Não se contenta em nos oferecer o que os participantes dos eventos que se desenrolam acham dos próprios eventos, mas nos dão a saber opiniões destas figuras dramáticas sobre as regiões e sociedades que povoam a paisagem de Westeros, tudo para torná-la mais rica e colorida. Mais imersível. Para que adensem nossa credulidade nela.

Em termos de organização do trabalho, dedicamos o primeiro capítulo ao esboço do conceito de universo ficcional e de alguns outros que com ele se relacionam, como o de imersão. São colocadas em primeiro plano as características que autores como Umberto Eco, Lubomír Doležel, Marie-Laure Ryan, Ruth Ronen e David Herman atribuíram a eles. É explorada também a noção de mundo possível, originada no campo da lógica modal, e as contribuições que ela pode trazer para os estudos de narrativa.

Nos dois últimos capítulos, optamos por não separar rigidamente os tópicos teóricos daqueles mais analíticos. No segundo, propomos um exame imanente do seriado recorrendo à metodologia da Poética do Filme, desenvolvida por Wilson Gomes (2004a, 2004b) e adaptada por Maria Carmem Jacob de Souza (2004) para estudar o meio televisivo. Ali, tentamos converter nossa hipótese sobre o mundo em uma sobre o que postulamos ser o principal efeito cognitivo da obra: ela satura o espectador de informações sobre seu universo ficcional. Para comprovar esta hipótese, recorreremos a uma análise das estratégias utilizadas na composição da narrativa e do ambiente e na criação dos personagens.

No último capítulo, procedemos a três microanálises distintas entre si: uma que investiga os gêneros ficcionais que se dão na obra, outra que se debruça sobre a autoria e o contexto produtivo e uma última que analisa sua relação com a saga de livros que lhe dá origem e com os produtos a que a própria série deu origem. Assim, este capítulo examina questões mais relacionais de Game of Thrones: como contexto e intertexto influem para a saturação informacional que defendemos ter a obra.

É preciso deixar claro que nosso objetivo não é construir um Atlas ou um livro de História Geral para Westeros. Conquanto este possa ser um exercício interessante, certamente tem muito mais valor para uma comunidade de fãs do que teórico. No início dos dois primeiros subtópicos do segundo capítulo (2.1. Fábula e enredo e 2.2. Ambientação) nos detemos um pouco descrevendo a história e o ambiente antes de partir para a análise propriamente dita, mas nossa exposição é certamente concisa e pouco completa neste sentido.

Isto porque nos interessa mais comprovar uma hipótese e explorar possíveis caminhos para o exame de mundos possíveis em séries de televisão do que dispende esforço fazendo o que comunidades inteiras têm feito colaborativamente com muito mais rigor e minúcia do que jamais poderíamos intentar. Recomendamos iniciativas como a Game of Thrones Wiki<sup>6</sup> para quem quer que tenha interesse em descrições bem cuidadas sobre cada aspecto do universo ficcional ou da produção deste seriado.

Ademais, esta introdução não estaria completa sem que fossem reiterados os agradecimentos à orientadora Maria Carmem Jacob de Souza e ao grupo de pesquisa A-Tevê. Sem a paciência mostrada por Carmem para letrar nos estudos televisivos um estudante de graduação que chega a meados do sétimo semestre com algo que é mais uma ideia difusa do que um projeto, esta monografia certamente apresentaria muito mais falhas do que as que todos os leitores somados desta versão final poderiam identificar. A reestruturação radical de alguns tópicos e o refinamento de outros só foi possível graças à orientação atenciosa e às enriquecedoras discussões no grupo de pesquisa.

---

<sup>6</sup> <[http://gameofthrones.wikia.com/wiki/Game\\_of\\_Thrones\\_Wiki](http://gameofthrones.wikia.com/wiki/Game_of_Thrones_Wiki)>

## 1. UNIVERSOS FICCIONAIS, MUNDOS POSSÍVEIS E NARRATIVA

Uma acepção intuitiva do que é um mundo ficcional<sup>7</sup> talvez presumisse que o conceito se refere a um espaço físico imaginário, um conjunto de lugares criados por uma obra de ficção que não possui correspondente no mundo do nosso cotidiano. Com alguma razoabilidade, esta noção incluiria também elementos antropológicos, como alimentos específicos de cada região deste universo, religiões e culturas que o povoam, classes de seres que o habitam, suas populações, estruturas sociais, tipos de vestuário e indumentária comumente utilizados e eventos que marcaram sua história.

Esta acepção está apenas parcialmente correta. Ela peca por não considerar que versões das cidades que habitamos conforme representadas pelas narrativas da ficção são universos ficcionais. A versão de Londres construída em *Alice no País das Maravilhas* é tão ficcional quanto as regiões que Alice visita dentro da toca do coelho ou as representações que escritores realistas fazem da cidade.

Eco (2006, p. 91) lembra que narrativas ficcionais sempre acrescentam indivíduos, eventos e mesmo ruas ou bairros a cidades que supostamente são os do mundo habitado pelo apreciador, tornando essas versões, por um lado, maiores do que as cidades que habitamos. Por outro lado, elas não englobam as suas contrapartes no nosso mundo inteiras, só fragmentos, sendo a um só tempo também menores que elas.

No audiovisual, mostra-se como uma cidade apenas o que câmeras captam de suas contrapartes no mundo que habitamos e de cidades cenográficas, maquetes, gráficos de computador e locações em estúdio, ou mesmo de outras cidades do mundo empírico onde custos de produção são mais baratos. Nenhuma delas, porém, pode fazer reivindicações de correspondência absoluta à cidade que podemos fisicamente visitar<sup>8</sup>.

Assim, a Nova Iorque de *How to Make It in America* não é a Nova Iorque do mundo habitado por nós, mesmo sendo construída através de imagens dela, e nem é “mais Nova Iorque” do que a de *V*, feita a partir de imagens de Vancouver. Também não é “mais real” do que a Dillon de *Friday Night Lights*, que não tem contraparte no nosso mundo, sendo uma cidade inventada pelos criadores da série. A diferença entre Dillon e essas Nova Iorques não é ontológica. Dá-se apenas no grau de dependência dos conhecimentos resgatados de quadros de referência do apreciador sobre cidades reais (RONEN, 1988, p. 505).

---

<sup>7</sup> Universo e mundo ficcional são usados aqui intercambiavelmente. Evitamos o uso do termo *diegese* porque este não possui um significado unívoco na tradição narratológica (HERMAN, B; VERVAECK, 2005, Cap. 2).

<sup>8</sup> Obviamente, há um espaço fora de campo, não captado pela câmera. O que é subentendido dele, entretanto, é o que implicado pela própria obra (através, por exemplo, da massa sonora) e não sua extensão *ad infinitum*.

Conforme mencionamos anteriormente, muitas vezes uma noção intuitiva do que seria universo ficcional já inclui aspectos antropológicos: as populações que habitam as cidades do mundo, a sua história etc. Esta é uma percepção mais ou menos acurada, mas é justo decorrer que se populações inteiras fazem parte daquele mundo, também o fazem os personagens. Se a cronologia de eventos que sucederam naquele universo é englobada, certamente a história que acompanhamos na obra também o é.

Mundos ficcionais são conjuntos de estados possíveis de coisas (DOLEŽEL, 1988, p. 482). Isto significa que não apenas a existência de uma Terra Média com suas geografias física e urbana e as transformações nelas operadas constitui o mundo de *O Senhor dos Anéis*, mas também os personagens que a habitam, os estados sucessivos deles e das relações que eles mantêm entre si e com aquele espaço. Nas palavras de Eco: “um mundo consiste em um conjunto de indivíduos dotados de propriedades. Visto que algumas dessas propriedades ou predicados são ações, um mundo possível pode ser visto também como um curso de eventos” (2008b, p. 109, grifos do autor). É por conta disso que postulamos a importância de contemplar os aspectos relativos à história e ao enredo de *Game of Thrones* na compreensão de como se estrutura o seu universo ficcional.

Voltando à Terra Média, isso significa que o fato de Frodo ser eleito o guardião do anel, de Gandalf lutar com um Balrog, Boromir morrer ou em certa altura uma Sociedade do Anel ser formada, enfim, todos os eventos da fábula da obra e seu encadeamento estão contidos no mundo. Isto é igualmente válido quando se toma um exemplo de narrativa realista. O mundo de *Brothers & Sisters* não se resume a uma ensolarada Califórnia na qual, em algum lugar na cidade de Pasadena, há um prédio que um dia foi sede de uma empresa chamada Ojai Foods e, em certa rua, uma casa que pertence a uma mulher chamada Norah Walker, cujos filhos e netos sempre frequentam. Todos os personagens, com suas intrigas, (des)afetos e tramas compõem aquele mundo.

Outra característica dos universos ficcionais que uma intuição inicial pode não deixar clara é que eles são necessariamente incompletos, e nenhuma ficção conseguiria construir um mundo que não o fosse (DOLEŽEL, 1988, p. 486). Por mais detalhista que Tolkien seja, não conhecemos a geografia da Terra Média em suas mínimas particularidades, e ainda que conhecêssemos, não saberíamos muito sobre a infância de Frodo. Simplesmente porque tal infância não existe no texto, nunca foi uma preocupação do autor. Conforme exemplo de John Heintz (apud DOLEŽEL, 2009, p. 1), embora seja falso que Emma Bovary teve morte natural e verdadeiro que ela cometeu suicídio, não se pode saber se ela tinha uma marca de nascença no seu ombro direito.

Todavia, é imperativo não tomar as implicações da obra por incompletude. O que a obra deixa implícito, mas permite inferir, é mera lacuna. O apreciador tem um ponto de partida mínimo desde o qual tais lacunas são preenchidas (HERMAN, D., 2009, p. 81), e esse preenchimento se dá com a ficção tomando emprestadas características do mundo habitado por nós. Eco (2006) põe a relação em termos de dependência parasitária, e atesta que se o narrador de uma história afirma que alguém viajava em uma carruagem, o leitor presume que esta era puxada por cavalos, a não ser que se diga explicitamente o contrário. A informação de que carruagens são puxadas por cavalos, e mesmo do que são carruagens, é parasitada do nosso mundo pelo ficcional.

Nenhum mundo narrativo poderia ser totalmente autônomo do mundo real, porque não poderia delinear um estado de coisas maximal e consistente, estipulando-lhe ex nihilo todo o mobiliamento de indivíduos e propriedades. Um mundo possível superpõe-se abundantemente ao mundo “real” da enciclopédia do leitor (ECO, 2008b, p. 111, grifos do autor).

Assim, se o apreciador contempla uma ficção na qual há minotauros, recorre ao que o seu repertório diz a respeito de touros e homens; se contempla um universo bidimensional, o pensa a partir da geometria. Obviamente, embora os mundos ficcionais levem o apreciador empírico a recorrer à sua enciclopédia para compreender a obra, ela diverge da do autor. Por isso falamos aqui da enciclopédia que a obra julga que o apreciador possui. Ou seja, da enciclopédia do Leitor-Modelo, construído idealmente pela obra a partir dos conhecimentos e disposições de interpretação que esta presume de quem a frui (ECO, 2008b, Cap. 3).

Além do parasitismo de características do mundo habitado por nós, estas lacunas também podem ser preenchidas a partir de contratos tácitos de natureza semiótica (WALSH, 2007, p. 16). Eco (2008b, p. 61) fala em hipercodificações, “expressões feitas” a partir das quais se pode preencher muitos vácuos sobre as propriedades que compõem uma obra e deduzir muito sobre o caráter do universo que ela projeta, como “era uma vez”; e em encenações (p. 62), situações hipercodificadas ou gestos hipercodificados em uma situação que permitem o preenchimento intertextual de eventuais lacunas. Por exemplo, convenções de montagem (hipercodificadas) no audiovisual permitem o entendimento de que se antes do desenrolar de uma ação mostrada em planos fechados há um plano-geral “descritivo” que enquadra um espaço, aquela ação se desenvolve naquele espaço.

Tais hipercodificações podem ser de caráter intertextual, abrangendo muitas vezes distintas mídias. Elas podem variar de “motivos”, entendidos como parcelas temáticas indecomponíveis, qual “a morte do herói”, a unidades codificadas em termos de atores, técnicas, instrumentos, fins, situações, enfim, até fábulas pré-fabricadas, como as das narrativas policiais seriadas (p. 64).

Doležel (2009, p. 1), por sua vez, resgata uma perspectiva da fenomenologia estética que se dedica ao preenchimento das lacunas do texto. Ele afirma que, para Iser, o processo de atribuição de significados, isto é, de interpretação textual, a despeito de mobilizar a subjetividade do leitor, não leva a devaneios, mas ao preenchimento de condições estruturadas na obra. Há um dicionário de base a partir do qual sabemos que o vocábulo “princesa” implicita “humano”, “mulher”, “nobre” etc. (ECO, 2008b, p. 60).

Tem-se então que universos ficcionais são sempre incompletos: há aspectos deles que é impossível apreciar, como a infância de Frodo em *O Senhor dos Anéis*. Extrapolar a partir das propriedades que a obra dá a conhecer sobre o mundo e decidir, por exemplo, que Emma Bovary não tem uma marca de nascença no ombro, é sempre superinterpretação (WALSH, 2007, p. 16). Além destes “buracos” no universo, há também lacunas estruturadas na obra, que, conforme argumentamos, a enciclopédia do leitor ou convenções semióticas permitem conhecer. Ronen (1988, p. 497) apresenta a diferença em termos de incompletude ontológica e lacunas epistemológicas, e diz que estas últimas são as únicas possíveis no mundo habitado por nós, uma vez que nele, ao contrário do que ocorre nos mundos ficcionais, o fato de não se conhecer uma propriedade não significa que ela não exista<sup>9</sup>.

Ronen (1988, p. 497) fala ainda em um princípio de suficiência segundo o qual as narrativas clássicas informam tudo o que o apreciador precisa para entender a ação, escondendo sua incompletude ontológica por trás de uma completude semântica. Os autores podem, contudo, marcar a incompletude do universo (p. 498), e na história da literatura, enquanto obras realizadas em períodos de visão de mundo estável tenderam a camuflá-la, as de períodos de transição denunciaram sua existência (DOLEŽEL, 2009, p. 1). Aqui, entramos em outra seara, relativa ao potencial estético da incompletude, visto, por exemplo, na dúvida de Bentinho ao fim de *Dom Casmurro* sobre Capitu ter realmente o traído ou não.

As lacunas também têm potencial estético, e Doležel (2009, p. 3) menciona que as características psicológicas dos personagens em trabalhos dramáticos, por exemplo, são quase sempre lacunares, capturadas a partir da ação. Ele (p. 1) fala ainda no herói romântico, cujos estados mentais pouco detalhados cercados por um ambiente descrito à exaustão são interpretados com base na caracterização deste ambiente. Do mesmo modo, ficções audiovisuais muitas vezes contam com seus recursos, como música ou iluminação, para apresentar a psicologia dos personagens à audiência.

---

<sup>9</sup> Esta, aliás, é a base da diferença entre ficção e não ficção: enquanto a última tem um referencial externo contra o qual pode ser confrontada e verificada e no qual novas informações sempre podem ser adquiridas, na primeira, mesmo quando a narração é pouco fiável, só existe o que a própria obra oferece (BUONANNO, 2008, p. 73-74).

Esta ideia de lacuna é contraposta por Doležel (2009) à de textura. Assim, uma obra de ficção possui necessariamente (além de buracos ontológicos e lacunas que permitem conhecer a partir de inferências) texturas, preenchimentos explícitos, um mobiliário composto por indivíduos, lugares, eventos e propriedades. Nossa hipótese de trabalho é que *Game of Thrones* projeta um mundo que aposta no excesso dessas texturas. Este seriado televisivo não só emprega o princípio de suficiência segundo o qual a narrativa clássica esconde sua incompletude ontológica através de uma completude semântica ao dar ao espectador todas as informações necessárias para compreender a ação, mas vai além, ao saturar o universo que projeta de informações desnecessárias para o drama, tudo para emprestar mais verossimilhança àquele mundo.

É importante notar que o próprio Aristóteles não exclui do domínio da verossimilhança as ações paradoxais, que, pelo contrário, considera as mais capazes de gerar medo e piedade. Para o Estagirista, entre os eventos fortuitos, os que parecem mais maravilhosos são os mais belos, e ele exemplifica com uma tragédia na qual uma estátua despenca sobre o assassino do retratado (1452a). Assim, contra qualquer argumento de que verossimilhança é impossível de atingir em obras cujos universos são povoados por dragões cospidores de fogo, como o *Game of Thrones*, atestamos que já nas suas origens o conceito não diz respeito à obediência às regras do nosso mundo, mas à coerência interna e ao encadeamento lógico da ação (MENDES, 2008, p. 2-3).

Ademais, enquanto narrativas de não ficção permitem (muitas vezes demandam) a manutenção da descrença, nas ficcionais autor e leitor estabelecem um acordo (pacto ficcional) segundo o qual o primeiro finge dizer a verdade, e o segundo finge acreditar (ECO, 2006, p. 81). Não importa que haja na obra bruxas, lobos gigantes ou zumbis de olhos azulados, elementos que mobíliam o universo que *Game of Thrones* projeta.

De acordo com Doležel (1988, p. 484), a maior restrição à verossimilhança diz respeito ao que Leibniz chama de compossibilidade do que forma o mundo. Ou seja, à certeza de que as propriedades do universo, as entidades que o mobíliam e os predicados delas formam um conjunto possível e, com efeito, não se contradizem entre si. Nesta perspectiva, leis da física, por exemplo, são conjuntos de predicados compossíveis com as propriedades de alguns mundos, mas não compossíveis com as de outros, como o de *Pushing Daisies*. Neste seriado, o protagonista é capaz de quebrar as leis da termodinâmica, podendo tirar ou devolver a vida apenas com um toque dos seus dedos. *Game of Thrones* também quebra leis naturais, com suas bruxas, dragões e muralhas de sete quilômetros cobertas de gelo.



Não queremos implicar aqui que obras que projetam mundos pouco dotados de verossimilhança ou que a recusam ativamente não são fruíveis. Certamente muitos dos trabalhos de arte moderna e contemporânea apostam na estratégia de se encher de contradições internas para escancarar seu caráter ficcional e se recusam a fazer com o apreciador um pacto que o peça para suspender sua descrença. Autores como Doležel (1988), Ryan (2001) e Eco (2008b) vão buscar nos trabalhos de lógica modal a distinção entre mundos possíveis e impossíveis para lidar com estes tipos de ficção.

Segundo essa prerrogativa, mundos impossíveis são os que desobedecem princípios lógicos, como o da identidade e o da não contradição. Em *Cidade dos Sonhos* (Mulholland Drive, 2001), as duas atrizes protagonistas trocam de personagem no meio do filme, e uma passa a interpretar o papel que vinha sendo da outra, violando o princípio da identidade. No seriado televisivo cômico de animação *South Park*, o personagem Kenny morre ao fim de cada episódio, aparecendo na emissão seguinte como se nada tivesse acontecido, violando a lei da não contradição.

Estas obras recusam explicitamente a verossimilhança, projetando mundos impossíveis. Também é impossível um mundo no qual um personagem pode ser ele mesmo e seu próprio pai, mas tal impossibilidade pode “irromper” sem explicação neste universo (gerando, por exemplo, uma narrativa do absurdo) ou ser catalisada – mesmo que as leis da lógica via de regra funcionem ali – por um bem definido operador de exceção (ECO, 2008b, p. 128). Operadores de exceção são entes aos quais é dada a prerrogativa da violação contida das leis da lógica, e eles podem gerar situações impossíveis controladas em narrativas clássicas (uma máquina do tempo que permitiu a tal personagem voltar ao passado e ser o próprio pai seria uma espécie de operador de exceção).

Assim, *Game of Thrones*, por buscar verossimilhança e evitar a violação das leis da lógica, projeta um mundo possível. Esta série televisiva procura que as propriedades do seu universo não se contradigam entre si, isto é, procura fazê-las possíveis. Tal possibilidade, aliada ao excesso de textura que mencionamos anteriormente, implicam no adensamento da credulidade que estamos dispostos a depositar em Westeros e nas terras para além do Mar Estreito.

Curiosamente, conforme uma tipologia que Eco (1989, p. 166-172) faz de universos ficcionais não realistas com base na relação que estabelecem com o mundo habitado pelo apreciador empírico, as alotopias, ou seja, mundos que ignoram o planeta Terra e as nossas cidades, possuem a pretensão de que quem frui a obra “se convença de que o mundo fantástico é o único verdadeiramente real” (p. 167).

Esta tipologia tem outros termos. Utopias, por exemplo, são mundos paralelos ao nosso. Supõe-se que eles existem em algum lugar, embora sejam normalmente inacessíveis. O conceito é identificável com o de maravilhoso exótico de Todorov (2004, p. 61), no qual parte-se do pressuposto que o leitor não conheça as regiões onde se desenrolam os acontecimentos, não tendo motivos para colocar em dúvida a veracidade deles. A própria Utopia de Moore se encaixa aqui, assim como muitas outras obras de caráter utópico ou distópico. Também a Avalon do folclore arturiano, o país do Preste João e a ilha de Lost. Quer a utopia esteja na Terra, além do arco-íris ou em uma dimensão paralela, no futuro ou no passado, elas sempre propõem uma relação daquele mundo com o que conhecemos.

Ucronias são universos que propõem fingir que o passado do mundo “real” diferiu em algum ponto e extrapolar a partir daí. No quarto episódio da terceira temporada da série britânica *Misfits*, um velho judeu com o poder de viajar no tempo volta ao passado e tenta matar Hitler. Malsucedido na empresa, acaba derrubando um celular de última geração nos aposentos do ditador antes de viajar de volta para o futuro, para o tempo “presente” do mundo que habita. O celular, encontrado por Hitler e estudado por engenheiros nazistas, muda os rumos da guerra, e o futuro/“presente” que ele encontra é um no qual ela foi vencida pela Alemanha. O mote do episódio é a tentativa dele de fazer outra pessoa, mais especificamente uma das protagonistas, voltar ao passado e impedi-lo de cometer o erro em questão.

Enfim, Metatopias/metacronias são universos que propõem um futuro imaginado para o mundo habitado por nós. A maioria das ficções científicas clássicas de viagens interplanetárias em naves espaciais se colocam aqui, como as ligadas à franquia *Star Trek*, mas existem ficções futuristas deste tipo, ou *space operas*, como são chamadas, que ignoram qualquer referência ao planeta Terra ou mesmo a este sistema solar, sendo alotopias, como o universo da versão mais recente de *Battlestar Galactica*.

*Game of Thrones* projeta uma alotopia. Este seriado televisivo cria um tipo de universo que, segundo Eco, propõe um pacto ficcional que solicita a crença de que ele é o único mundo que existe. Aposta na verossimilhança e, conforme a hipótese que defendemos nos nossos próximos capítulos, se reveste de uma quantidade imensa de propriedades para se fazer tão crível a ponto de conseguir fingir-se independente do mundo habitado pela audiência. É claro que tal independência é em verdade impossível, uma vez que, conforme argumentamos, qualquer mundo ficcional é mobiliado por uma série de características que parasita do mundo habitado pelo apreciador, e torneios de justa e mesmo a figura mitológica do dragão não são inaugurados em *Game of Thrones*.

Se os predicados do mundo são sua mobília, a Westeros criada na série de ficção televisiva da HBO é abarrotada de móveis. Ela é gigantesca, possui uma dimensão enciclopédica. Tenta usar toda essa textura para se fazer mais imersível, e é notável que o conceito de mundo ficcional esteja intimamente ligado ao de imersão (RYAN, 2001).

Ryan (2001, p. 93) repara que, figuradamente, já há muito se fala na leitura como uma “viagem” para o mundo de um livro, no qual o leitor pode perder-se. Certamente, tal viagem não é literal e o acesso físico a mundos ficcionais, da literatura ou de qualquer outra mídia, é impossível, mas eles são acessíveis a nós a partir da mediação operada por canais semióticos (DOLEŽEL, 1988, p. 485), como séries de televisão, filmes, quadrinhos etc. Ademais, David Herman (2009) nota que para “viajar” para dentro de uma obra, ela não necessariamente precisa ser de ficção. Para ele, toda narrativa, mesmo a jornalística, pode ser imersível, pois evoca na mente do apreciador um mundo no qual se desenrola a história (storyworld)<sup>10</sup>, e requer uma acomodação (accomodation) da consciência no espaço onde ela se passa (p. 80).

A diferença entre imergir num mundo ficcional e em uma narrativa de não ficção é que embora as duas requeiram acomodação em um espaço narrativo, só a segunda experiência demanda um recentramento (recentering) da consciência do apreciador, que desloca sua mente para um universo regido por outras propriedades e habitado por indivíduos que não os do mundo que ele habita (RYAN, 2001, p. 103). Indivíduos com os quais apreciadores podem até mesmo se relacionar, e a despeito dessas relações serem parassociais, ou seja, de mão-única e não-dialógicas, não deixam de envolver afeição (BUONANNO, 2008, p. 80-83).

Ao recentrar sua consciência, o público passa a raciocinar segundo as regras daquele mundo, estabelecidas no pacto ficcional. Deve-se, por exemplo, ser capaz de ficar apreensivo com a possibilidade de Clark Kent cair numa armadilha envolvendo kryptonita em Smallville ou de robôs alienígenas matarem os sobreviventes no cenário pós-apocalíptico de Falling Skies. Game of Thrones também solicita o recentramento da consciência em outro universo, um no qual invernos duram anos e dragões não só existem como são usados em guerras.

Esta diferença entre acomodação e recentramento não pode ser entendida como uma divergência entre imergir em um mundo real ou outros que não o são, posto que mundos ficcionais possuem realidade semiótica. Obviamente, o que se postula não é que podemos encontrar em qualquer parte um lobo travestido com uma avó no estômago (Eco, 2008b, p. 103-108), mas apenas que “Utopia é antes de tudo real porque existe no mundo real de um Thomas More que produz Utopia” (ECO, 1989, p. 202).

---

<sup>10</sup> O conceito de *storyworld* engloba o de universo ficcional, uma vez que ele presume um mundo referido pela narrativa, seja ele o que habitamos ou projetado por uma ficção.

Postula-se, então, que os mundos projetados por ficções são constructos textuais (DOLEŽEL, 1988, p. 488) que o apreciador recupera a partir da obra, criando mapas e diagramas mentais com as localidades mencionadas, a cronologia dos eventos, as relações entre os personagens etc. (HERMAN, D., 2009). Em inglês, o problema de afirmar a irrealidade de um universo ficcional pode ser contornado com o uso do termo *actual* ao invés de *real*<sup>11</sup> para se referir ao mundo que habitamos, posto que *actual* é a antítese de *virtual*, *potencial*, *possível*; enquanto *real* se opõe a *irreal*, *imaginário*. O problema de traduzir *actual* como *atual* é que, no inglês, pouco importa se falamos do mundo de hoje ou do pré-histórico, desde que estejamos falando do nosso mundo de referência, aquele que habitamos em nosso cotidiano. Não cabe a esta monografia debater especificamente este problema. Em diante, apenas tentamos contorná-lo com o uso de aspas sempre que usarmos *real* como tradução (ou no sentido) de *actual*<sup>12</sup>.

Para concluir este tópico, é importante explicitar que não só a diferença entre mundos possíveis e impossíveis, mas muito do que se postula sobre universos ficcionais parte de apropriações da lógica modal, seja através da extensão de certas características dos mundos da lógica aos da ficção, como o fato de um mundo ser um conjunto de propriedades, indivíduos e estados possíveis de coisas; ou através da contraposição de certas características de ambos, como o fato dos mundos teorizados na lógica serem axiomáticamente completos e os universos ficcionais marcadamente o oposto. Antes de encerrar o capítulo, cabe explorar melhor o que mundo possível significa mais especificamente em seu contexto de origem lógico, porque ele ajuda a compreender dois outros tipos de mundos que, além do universo ficcional, podem ser associados a uma obra e permitem o enriquecimento da análise proposta.

### **1.1. Duas outras noções de mundo possível associadas a uma obra de ficção**

Na lógica modal, o conceito de mundo possível lida fundamentalmente com universos criados a partir de proposições contrafatuais (ECO, 2008b, p. 150), sendo contrafactual tudo aquilo que não ocorreu/existe, mas poderia ter ocorrido/existido ou vir a ocorrer/existir. Um contrafactual é frequentemente introduzido em conversações cotidianas através do subjuntivo. Um exemplo recorrente é: “e se existissem cisnes azuis?”. Assim, contrafatuais lidam não com estados de coisas “reais”, mas com possíveis não realizados (ECO, 2008b, p. 54).

---

<sup>11</sup> E é o que autores como Ryan (2001) e Doležel fazem (1988).

<sup>12</sup> Pierre Lévy (1996) se dispõe a dar conta mais propriamente desta questão e permite um aprofundamento na distinção entre *real* e *actual* e suas respectivas antíteses, *irreal* e *virtual/possível*. É válido notar ainda que em certos contextos, como o da lógica, o uso em português de *atual* no sentido de *actual* já é bem estabelecido.

Estes possíveis estados, porém, não são estruturais, ou seja, não lidam com a possibilidade de pegar um caminho mais curto ou mais longo para chegar ao mesmo lugar; mas cosmológicos, posto que lidam com o imaginar ter pegado o caminho contrário ao que já se pegou, com a existência ou inexistência de algo/alguém (ECO, 2008b, p. 105). Dito de outro modo, um contrafactual sempre é ligado a índices temporais ou operadores de identidade (ECO, 1989, p. 194-5), se relacionando a futuros ou passados imaginários, à especulação do que seria do mundo que habitamos se ele fosse privado de algumas de suas propriedades, como a existência de um indivíduo ou lugar; ou, inversamente, se ele fosse dotado de outras.

Os melhores exemplos deste tipo de mundo são os universos que criamos nos nossos sonhos, a partir dos desejos que temos e conjecturas e previsões que fazemos (HERMAN, L.; VERVAECK, 2005, p. 151). Assim, quando imaginamos como seriam nossas vidas se tivéssemos feito outras escolhas, como casado com outra pessoa ou decidido por outra profissão, estamos inaugurando mundos possíveis a partir deste ato imaginativo. Alguns destes mundos podem deixar sua contrafactualidade e se tornar fatuais, já que certas previsões se concretizam, encontram a “realidade”. Podemos imaginar como seriam nossas vidas caso conseguíssemos uma promoção no emprego e efetivamente vir a ser agraciados com ela.

As ficções possuem um parentesco com o contrafactual. São, também elas, territórios do modo subjuntivo, do “e se...?” (BUONANNO, 2008, p. 74). Já Aristóteles argumentava que enquanto o historiador trata do que foi, ao poeta cabe tratar do que poderia ser (1451a-b). O conceito de mundo possível, contudo, segue nos estudos de narrativa caminhos diferentes dos que vinha seguindo nos contextos de origem. Embora muitos estudiosos tomem emprestados da lógica modal diversas noções, é consenso que universos ficcionais não são uma classe de mundos da lógica, e várias razões contribuem para isso. A principal delas é, como dissemos, que ao contrário dos mundos ficcionais, os da lógica são axiomaticamente completos, e a partir de uma propriedade, podemos extrapolar diversas outras.

Por exemplo, quando imaginamos o que teria sido das nossas vidas se tivéssemos nos casado com outra pessoa, é possível extrapolar a partir daí, e imaginar que não teríamos tido os mesmos filhos, provavelmente não teríamos conhecido uma série de amigos, vivido um certo conjunto de experiências etc. Igualmente, podemos concluir com alguma segurança que ou teríamos casado com alguém ou permaneceríamos solteiros e daí em diante. O que é superinterpretação em se tratando de universos ficcionais é elemento estruturante dos mundos da lógica. Enquanto para esta última povoamos mundos vazios a partir da imaginação, a ficção só lida com mundos já “grávidos” de indivíduos e propriedades que as obras dão a conhecer (ECO, 2008b, p. 104).

O conceito de mundo possível conforme enunciado pela lógica permite associar, além do universo ficcional, mais dois tipos de mundos a uma obra: os dos sonhos, desejos e conjecturas dos personagens e aqueles que o apreciador cria em sua mente quando, em algum ponto da narrativa, imagina os rumos que ela tomará a seguir (ECO, 2008). Do mesmo modo que algumas de nossas hipóteses podem vir a ser verificadas, sonhos e desejos dos personagens ou conjecturas do apreciador também podem, com efeito, encontrar ou não a realidade da obra, cuja história pode ainda permanecer ambígua.

A fábula de Dom Casmurro não verifica se o mundo possível prefigurado por Bentinho ao imaginar que Capitu o traiu encontra a realidade daquele universo ficcional ou não, mas a de Chapeuzinho Vermelho verifica e descarta o mundo possível configurado pela menina ao imaginar que sua avó, e não um lobo, está na cama, uma vez que a narrativa desmente a hipótese de Chapeuzinho. Outras narrativas verificam e confirmam hipóteses dos personagens e/ou dos apreciadores, e quem assiste *O Mágico de Oz* (*The Wizard of Oz*, 1939) e prevê que ao fim Dorothy e Totó conseguirão voltar para o Kansas vê incorporado na narrativa o mundo possível que prefigurou com sua previsão.

Levar em consideração os mundos imaginados pelos personagens é útil em uma análise como a proposta aqui porque ajuda na satisfação de uma dupla necessidade. A primeira é a de analisar a caracterização dos habitantes ficcionais de um universo, que pode ser bastante enriquecida a partir do momento em que são levados em consideração os mundos possíveis que eles criam; a segunda é relativa ao aumento da compreensão do apreciador sobre a própria obra a partir das narrativas dentro da narrativa. Naquele universo, histórias extraordinárias contadas pelos personagens para assustar crianças são claras mentiras ou o apreciador é levado a crer que elas têm ou podem ter um fundo de verdade? Isso é crucial para determinar o caráter fantástico ou maravilhoso de certas ficções (TODOROV, 2004).

Cabe ainda observar se as conjecturas dos personagens – sejam sobre o futuro, o passado, as causas de uma doença ou o perpetrador de um crime – em geral encontram a realidade daquele mundo. Se sim, é interessante saber que posições ocupam na narrativa personagens capazes de elaborar hipóteses corretas, e como elas são feitas (através de projeção astral, sensibilidade mediúnica e elementos arcanos afins como em *Ghost Whisperer*, extraordinário raciocínio inferencial como em *House, M.D.* ou bom trabalho forense como em *CSI: Crime Scene Investigation*?). Novamente, muito pode ser concluído sobre a natureza de um mundo a partir desta consideração, e universos elaborados por narrativas policiais, por exemplo, geralmente apresentam protagonistas que projetam diversos mundos possíveis nos quais certo suspeito é o assassino, até que um deles encontra a realidade da obra.

É interessante observar ainda como o espectador tem acesso aos mundos dos sonhos, desejos e conjecturas dos personagens, que podem, por exemplo: fazer confidências para a câmera, procedimento em geral usado ou para quebrar a convenção da quarta parede ou para simular que a ficção é um documentário, como em *Modern Family*; fazer confidências para outros personagens, único modo pelo qual se podia ter acesso aos mundos prefigurados pelos habitantes do storyworld de 24, que buscava uma ilusão de “tempo real”; narrar seus pensamentos em voz over, como o protagonista de *Scrubs* ou ter as hipóteses que desenvolvem mostradas pela câmera, como em *CSI: Crime Scene Investigation*<sup>13</sup>.

Em outra frente, Goodman (1995) advoga que o mundo que habitamos é na verdade múltiplo, uma vez que visões de mundo divergentes são apresentadas pelas diferentes experiências individuais e coletivas, distintas obras de arte e várias ciências, ou mesmo paradigmas diversos em uma ciência. Se os personagens e suas propriedades fazem parte dos mundos ficcionais, podemos assumir que certo conjunto de propriedades de muitos deles diz respeito à visão que têm do mundo que habitam. Isto também merece consideração analítica.

A primeira temporada de *Game of Thrones*<sup>14</sup> mostra à audiência sonhos recorrentes de um personagem, Bran Stark, com um corvo de três olhos. A velha ama de leite que serve como uma espécie de babá para Bran conta ao rapaz histórias antigas envolvendo superstições próprias daquele universo. Outra personagem, Daenerys Targaryen, ouve de suas escravas histórias sobre dragões. A natureza destes mundos, o modo como o apreciador tem contato com eles, sua relação com a construção dos personagens e a possibilidade de encontrarem a realidade da fábula são levados em consideração no segundo capítulo com a intenção de investigar se contribuem para comprovar nossa hipótese de trabalho. Igualmente, exploramos ainda as visões pessoais dos personagens sobre o próprio universo ficcional.

É relevante considerar ainda se o espectador sabe tanto quanto os habitantes ficcionais do mundo, e verifica com eles suas hipóteses (criando mentalmente mundos possíveis análogos ou contrários aos das previsões dos personagens, e muitas vezes só descartando ou confirmando suas hipóteses em conjunto com eles, como em *The Killing*); se sabe mais que os personagens (como em *Dexter*, que na quarta temporada apresenta o assassino ao espectador enquanto o protagonista ainda conjectura sobre quem ele é) ou menos (como em *The Walking Dead*, na qual sempre se menciona o início do apocalipse zumbi, que nunca é mostrado)<sup>15</sup>.

---

<sup>13</sup> Procedimentos menos convencionais também podem ser usados, e *Six Feet Under* recorria a diálogos imaginários dos protagonistas com os mortos e números musicais para mostrar estados internos.

<sup>14</sup> Toda referência a esta série, deste ponto em diante, pode ser tomada como uma referência à sua primeira temporada, o *corpus* da análise aqui proposta. Quando não for o caso, explicitaremos o contrário.

<sup>15</sup> No próximo capítulo, associamos esta discussão à que Grauderault e Jost (1995) fazem sobre focalização.

Aqui, os mundos possíveis prefigurados pelos personagens começam a tangenciar os projetados pela audiência. Cabe recorrer ao conceito de disjunção de probabilidade (ECO, 2008b, Cap. 7), segundo a qual quando o apreciador encontra um momento da trama em que se pergunta o que ocorrerá a seguir (Chuck Bass está ou não morto ao fim da terceira temporada de *Gossip Girl*?), ele prefigura mundos possíveis a partir de suas hipóteses (alguns nos quais ele morreu, alguns nos quais não), e nestes mundos os eventos tomam rumos diversos. Novamente, reiteramos que estes mundos podem mais tarde ser verificados (incorporados ou descartados) pela fábula.

O conceito de disjunção de probabilidade implica o entendimento de que à medida que frui um produto ficcional, a audiência coopera para atualizá-lo. Isto decorre do fato de que a obra só se dá no ato apreciativo, ainda que sua produção já tenha sido concluída no momento em que se a frui (GOMES, W., 2004b). Ao público, as partes de uma ficção sempre se apresentam como devir, o que significa que o apreciador atualiza porções sucessivas da trama e, sucessivamente, encontra disjunções de probabilidade (ECO, 2008b, p. 93). Tais disjunções se dão até dentro de uma frase quando, entrando em contato com um verbo transitivo, nos perguntamos qual é o seu objeto, mas tal ordem de disjunções não são, para Eco, relevantes, uma vez que antes de termos chance de nos perguntarmos conscientemente qual o objeto de uma frase, já o sabemos (p. 94).

As disjunções sobre as quais vale a pena dispender um esforço analítico são aquelas que a própria narrativa sublinha através de sinais de suspense (ECO, 2008b, p. 94). Identificamos tais sinais com os ganchos de tensão, que tratam justamente da criação de suspense por conta de interrupções na narrativa momentos antes de respostas a perguntas que devem provocar expectativa no apreciador (PALOTTINI, 1998, Cap. 8), levado a fazer passeios inferências e prever o desenvolvimento da obra até ter conhecimento de qual é de fato o desenrolar da trama (ECO, 2006, p. 50-51).

Embora o gancho possa muitas vezes implicar mero adiamento do prazer quando a narrativa é interrompida num momento no qual a audiência tem certeza do que ocorrerá a seguir – e há inclusive quem teorize que esta é sua principal função (COSTA, 2000, Cap. 5) –, mesmo autores que o entendem assim admitem que os ganchos podem servir à imprevisibilidade; podem aguçar, num momento inusitado da trama, a curiosidade de quem frui a narrativa, desestabilizando o conhecimento do apreciador, criando uma ruptura no previsível, levando ao desejo de saber o desfecho para englobar aquele elemento estranho no seu corpo de dados sobre a narrativa (p. 68).



Se a fruição envolve momentos de tensão e relaxamento, e o gancho impede o relaxamento (COSTA, 2000, p. 63), ele se apresenta como um elemento intimamente ligado à serialização das ficções (p. 68), por induzir no apreciador a vontade de conhecer mais sobre o desenrolar da trama. Se pensamos nos tipos de ficção que, ao longo da história, dependeram estruturalmente do elemento da serialidade<sup>16</sup>, é notável que em todas elas o gancho foi de importância fundamental. Não que numa obra fechada, como um romance ou um filme, não possa haver ganchos entre um capítulo e outro ou uma cena e outra, mas sua força é elevada em potência quando, para ter acesso ao desenvolvimento da trama, é preciso esperar “o dia seguinte” (PALLOTTINI, 1998, p. 121).

Muito do caráter de um produto pode ser compreendido a partir da avaliação de se a obra brinca com ou corresponde às expectativas criadas nos apreciadores. Por isso tudo,

Em adição aos mundos possíveis construídos pelos personagens, uma narratologia das séries de TV também deve considerar os mundos possíveis que os espectadores imaginam, acreditam ou desejam enquanto assistem uma série e que a história ou atualiza ou contraria. Ganchos tipicamente sugerem diferentes caminhos que as histórias podem tomar, assim encorajando espectadores tanto a imaginar como o enredo vai se desenvolver quanto a continuar assistindo a série porque eles querem saber se seus mundos possíveis serão atualizados (ALLRATH; GYMNICH; SURKAMP, 2005, p. 28, tradução nossa)<sup>17</sup>.

Assim, uma análise do universo ficcional de *Game of Thrones* não prescinde de uma observação das disjunções de probabilidade introduzidas na obra pelos ganchos narrativos. A quantidade de mundos possíveis que a série leva o público a configurar e o tempo durante o qual adia a inclusão ou o descarte destes mundos pela própria fábula podem influenciar em algum nível o enciclopedismo que defendemos ter o storyworld da série; bem como, conforme defendemos anteriormente, os próprios mundos possíveis criados pelos personagens, e isto tudo tem peso na análise proposta no próximo capítulo.

Por fim, antes de encerrar esta discussão é preciso deixar claro que o storyworld de uma obra, seja ele um universo ficcional ou o mundo que habitamos, sempre é um só. Isso a despeito da ficção poder representar a criação de mundos possíveis conforme teorizados pela lógica modal<sup>18</sup> e de levar o apreciador a de fato prefigurar mundos possíveis através de seus passeios inferenciais e hipóteses sobre o desenvolvimento da trama.

<sup>16</sup> Arlindo Machado (2000, p. 85-87) elenca a narrativa mítica d’*As mil e uma noites*, os sermões epistolares bíblicos lidos em datas comemorativas específicas, o folhetim, as radionovelas, os seriados para cinema e as séries de televisão. Acrescentamos ainda as séries de quadrinhos.

<sup>17</sup> No original: “In addition to the possible worlds constructed by the characters, a narratology of TV series also has to consider the possible worlds that viewers imagine, believe or wish in the course of watching a series and that the story either actualizes or runs counter to. Cliff-hangers typically suggest different paths a story might take, thus encouraging viewers both to imagine how the plot will develop and to continue watching the series because they want to know if their possible worlds will be actualized”.

<sup>18</sup> Dando acesso, por exemplo, a sonhos, desejos e hipóteses dos personagens.

Mesmo obras como *Alice no País das Maravilhas* ou *O Mágico de Oz* não apresentam dois universos ficcionais diferentes, apenas o que poderia se chamar de um mundo diádico (MAINS, 2008, p. 146), projetado justamente para causar tal ilusão. A ilusão de múltiplos mundos dentro de uma única ficção, aliás, não precisa sequer ser necessariamente diádica. Ela pode funcionar segundo outros modelos, como o de várias realidades paralelas, qual em *Fringe*, ou um que lembre bonecas russas, como em *A Origem* (*Inception*, 2010), que apresenta um mundo no qual se pode entrar em sonhos dentro de sonhos dentro de sonhos.

Em geral, mundos diádicos trazem a ideia de que um personagem ou grupo habita um universo realista e transita para um outro maravilhoso, regido por outras normas; trânsito cuja veracidade é muitas vezes questionada dentro da própria obra, levando o apreciador a padecer o que Todorov (2004, p. 31) reivindica ser o efeito do fantástico: a hesitação. Assim, em *Life on Mars* o protagonista sofre um acidente em 2006 e entra em um coma durante o qual acredita ter sido transportado para o mesmo local em 1973, o que nunca se sabe se de algum modo realmente aconteceu ou é mero delírio do personagem. Mais engenhosamente, mundos diádicos podem trazer realidades maravilhosas bem estabelecidas e apresentar “submundos” realistas como ilusões de seus personagens, que geralmente deliram que estão em hospitais psiquiátricos e questionam sua própria sanidade (MAINS, 2008) como já foi feito em episódios individuais de séries como *Buffy the Vampire Slayer* e *Stargate Atlantis* (p. 145).

Aliás, mesmo quando não há uma separação radical entre dois conjuntos de espaços narrativos, como ocorre nas histórias de *Alice* e *Dorothy*, diversas obras lidam com universos nos quais as regras válidas para algumas de suas classes de entidades não são válidas para outras (DOLEŽEL, 1988, p. 488). Em *American Horror Story*, por exemplo, embora convivam na mesma casa, fantasmas e vivos são sujeitos a predicados diferentes.

Não nos demoraremos nesta discussão, posto que *Game of Thrones* não busca uma ilusão de múltiplos mundos, e encerramos este capítulo com a promessa de passar os dois próximos investigando se uma análise deste seriado comprova ou desautoriza a hipótese de que o *storyworld* de *Game of Thrones* adquire uma dimensão enciclopédica a partir da saturação de suas propriedades. Se ao buscar construir um universo imersível e, como o de toda alotopia, capaz de nos fazer ignorar provisoriamente o mundo que habitamos, ele extrapola o princípio da suficiência e nos dá muito mais informações que o necessário para acompanhar a narrativa. Para auxiliar na empreitada, na análise proposta a seguir recorreremos à apreciação dos mundos possíveis que os habitantes ficcionais daquele universo criam no curso da trama, bem como dos mundos possíveis que o seriado leva o apreciador a configurar.

## 2. DA CONSTITUIÇÃO INTERNA DO MUNDO DE GAME OF THRONES

Neste capítulo, é proposta uma análise imanente que preste especial atenção a como a linguagem audiovisual televisiva se articula para dar corpo aos predicados que compõem o universo de Game of Thrones. Observamos a fábula (história) do seriado e o modo como ela é apresentada (enredo ou trama), incluindo suas disjunções de probabilidade; a ambientação em Westeros e nas terras além do Mar Estreito e os seus personagens e os mundos possíveis que estes constroem.

Anteriormente, exploramos características dos universos ficcionais que são generalizáveis o suficiente para se aplicar a obras de múltiplas mídias. Não importa se o mundo em questão é projetado por uma série de quadrinhos, um livro, uma narrativa oral ou um videogame; ele é sempre incompleto e em maior ou menor grau imersível. A fábula invariavelmente é englobada por ele. Todavia, é praticamente consenso entre os autores aqui discutidos que as mídias possuem especificidades no seu construir universos, e diversos trabalhos se debruçam sobre estes aspectos particulares. Deste modo, é inegável a importância de considerar aspectos próprios de uma mídia ao analisar um universo projetado por ela.

Boa parte dos storyworlds projetados por séries de televisão, por exemplo, (e por obras audiovisuais como um todo) tem imagens e sons captados tecnicamente do nosso mundo como principal matéria-prima (TESCHE, 2001, p. 3). Na ficção seriada televisiva, nota-se ainda que fatores extratextuais relativos à resposta da audiência podem influenciar não só no remanejamento de equipes, mas mesmo em propriedades do mundo projetado pela obra (p. 11).

A facilidade com que permite imersão descontínua também já foi apontada relativamente à televisão, e nenhuma outra mídia, além talvez do rádio, permite ao apreciador mergulhar em e emergir de um universo ficcional de modo tão interrompido (BUONANNO, 2008, p. 77). Buonanno aponta que fenômenos como o zapping e a própria displicência cotidiana com que se pode ver televisão entre afazeres domésticos fazem com que o processo gerativo de obras de ficção televisiva leve em conta reiterações e elipses que permitam a imersão em um storyworld observando fragmentos descontínuos de um teledrama.

Obviamente, a descontinuidade da imersão posta por Buonanno é possível, mas não é necessária. Hammond (2005) nota que há uma audiência cada vez mais atenta a programas específicos, e não apenas fruindo distraidamente um “fluxo” de imagens. Audiência cujas tecnologias de gravação (VCR e DVR) – às quais podemos acrescentar serviços de exibição por demanda, vendas de temporadas em DVD e Blu Ray e downloads legais e ilegais – ampliam e tornam capaz de sequer precisar ver os intervalos comerciais.

É nesta busca de levar em conta na análise aspectos da linguagem do meio que resgatamos a Poética do Filme, desenvolvida por Wilson Gomes. A metodologia tira seu nome do tratado do filósofo grego, embora ela não se trate de mera transposição anacrônica para o cinema do que Aristóteles escreveu no seu tratado de 24 séculos atrás (GOMES, W., 2004a). O autor resgata a noção aristotélica de que uma obra se define pelos efeitos que lhe são próprios e que suscita no apreciador, e a metodologia consiste na identificação de como os recursos fílmicos são estrategicamente articulados para que suscitem tais efeitos.

o filme pode ser entendido corretamente se é visto como um conjunto de dispositivos e estratégias destinadas à produção de efeitos sobre seu espectador. Tais dispositivos e estratégias podem ser **identificados, isolados e relacionados** com a família de efeitos procurados pelo realizador. A perspectiva metodológica que se deriva disto indica um procedimento analítico cuja destinação consistiria em assinalar os recursos e meios **estrategicamente** postos no filme. A poética estaria, então, orientada para a identificação e tematização dos artifícios que, na película, solicitam esta ou outra reação, este ou aquele efeito no ânimo do espectador. Neste sentido, estaria capacitada a ajudar a entender porque e como pode levar-se o apreciador a reagir desta ou daquela maneira frente a um filme (2004a, p. 90, tradução nossa, grifos do autor)<sup>19</sup>.

Tais recursos podem ser classificados de muitas formas, e Wilson Gomes aponta a divisão em visuais (como escala de planos, angulação, movimento de câmera, fotografia, iluminação e edição), sonoros (música, som e diálogos), cênicos (como atuações, cenários e figurinos) e narrativos (como fábula, enredo e focalização) (GOMES, W., 2004a). Os efeitos também podem ser classificados de modos diferentes, e eles podem ser cognitivos (relativos ao que a obra dá a conhecer), sensoriais (relativos às sensações que ela suscita) e afetivos ou poéticos (relativos às emoções que convoca) (GOMES, W., 2004b). Tais efeitos se sobrepõem em uma obra, que sempre conjuga aspectos cognitivos, sensoriais e sentimentais<sup>20</sup>.

No grupo de pesquisa do qual emerge este trabalho já foi proposta a utilização desta metodologia para estudar o meio televisivo (SOUZA, 2004, p. 36-40), e é o que realizamos aqui ao prestar especial atenção às estratégias conforme as quais os recursos audiovisuais televisivos são articulados na saturação das propriedades do mundo projetado pela obra. Nossa hipótese sobre o universo ficcional pode assim ser convertida numa hipótese sobre o seriado. Mais especificamente, sobre o que cremos ser principal efeito cognitivo de *Game of Thrones*: esta série satura espectador de informações sobre seu universo ficcional.

<sup>19</sup> No original: “el filme puede ser entendido correctamente si es visto como un conjunto de dispositivos y estrategias destinadas a la producción de efectos sobre su espectador. Tales dispositivos y estrategias pueden ser **identificados, aislados y relacionados con** la familia de efectos procurados por el realizador. La perspectiva metodológica que se deriva de esto indica un procedimiento analítico cuya destinación consistiría en señalar los recursos y medios **estrategicamente** puestos en el filme. La poética estaría, entonces, orientada para la identificación y tematización de los artificios que, en la película, solicitan ésta u otra reacción, éste o aquel efecto en el ánimo del espectador”.

<sup>20</sup> Wilson Gomes (2004a; 2004b) propõe que se pense os gêneros que operam nas obras a partir dos efeitos que suscitam no apreciador. Esta e outras acepções de gênero são melhor consideradas no próximo capítulo.

Convertida nossa hipótese sobre o mundo numa hipótese sobre a obra, convém ainda antes de iniciar a análise apontar que, como universo ficcional é uma categoria fundamentalmente narratológica, os recursos narrativos tomam precedência na organização dos tópicos, mas não são os únicos levados em consideração. Nosso esforço analítico começa, assim, por levar em conta já num primeiro momento a história de Game of Thrones e o modo como ela é enredada (a organização do enredo ou tessitura da trama), antes de partir para a análise da ambientação e da construção de personagens, na qual levamos em conta mais densamente recursos visuais, sonoros e cênicos.

## **2.1. Fábula e enredo**

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

A trama é desencadeada pela morte de Jon Arryn, que ocupava o cargo de Mão do Rei, a quem realmente cabe administrar os sete reinos de Westeros, enquanto aquele que ostenta a coroa goza uma vida de hedonismo. As circunstâncias da morte são misteriosas, e levam o rei Robert Baratheon (Mark Eddy) a empreender uma viagem a Winterfell, a norte do continente, para pedir ao seu amigo Eddard “Ned” Stark (Sean Bean) que assuma o cargo. Acompanham-no a esposa Cersei Lannister (Lena Headey) e uma comitiva que conta com a presença dos irmãos da rainha, Jaime (Nikolaj Coster-Waldau) e Tyrion (Peter Dinklage) Lannister, e dos supostos filhos do casal real, incluindo o herdeiro do trono, Joffrey Baratheon (Jack Gleeson).

Logo o espectador é posto a par de que a rainha e o irmão Jaime planejaram o homicídio de Jon Arryn após ele descobrir seu secreto caso de incesto, e no sexto episódio, do fato de que Jon também havia descoberto que a progênie da rainha é procedente da relação com o irmão, e não com o marido. Não é na família real que a narrativa se ancora, contudo, mas sobretudo na família Stark. Nesta temporada, o motor do principal arco narrativo é a investigação de Eddard sobre as circunstâncias da morte do homem que o antecedeu no cargo.

Quando Eddard é o escolhido por Robert para substituir Jon, é mais por honra que por vontade que ele aceita a proposta do rei. Proposta que exige que ele se mude para Porto Real, capital dos sete reinos, mais ao sul do continente. Já no primeiro episódio a esposa de Ned, Catelyn Tully (Michelle Fairley), recebe uma carta da irmã Lysa Tully (Kate Dickie), viúva de Jon Arryn, informando que desconfia que o marido foi assassinado pelos Lannister. Isto impulsiona a investigação que Eddard empreende logo que chega à capital.

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

Sabemos mais tarde que Aerys foi assassinado por Jaime Lannister, irmão/amante da rainha, e que tal assassinato levou Robert ao trono e Jaime a ser conhecido nos sete reinos como o Regicida. Ao descobrir que os filhos da rainha são bastardos do irmão dela, Eddard a informa deste conhecimento, para que ela tenha tempo de fugir com os filhos. Ele a avisa que contará o que sabe ao rei quando este retornar de uma caçada. Robert, entretanto, retorna gravemente ferido e morre não muito tempo depois, antes que Ned lhe diga qualquer coisa.

Ciente de que com o rei morto a rainha indicaria seu próprio filho ao trono, Eddard pede ajuda a Petyr Baelish, que comanda a guarda da cidade, para que o herdeiro legítimo, Stannis Baratheon, irmão mais velho de Robert, a quem não vemos nesta temporada, assuma a coroa. Petyr finge ajuda-lo, mas é em grande parte responsável pela execução de Ned ao fim do nono episódio, sob a denúncia de traição. Pouco antes de ser executado, Eddard se despe de sua honra e aceita confessar o crime não cometido, temendo pela segurança de suas filhas, que foram com ele à capital, mas mesmo assim é morto por ordens de Joffrey.

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

A galeria de personagens e tramas não acaba por aí, mas é ampla demais para ser descrita em detalhes. É necessário dizer, contudo, que também são centrais os filhos de Ned: Robb (Richard Madden), que após o pai ser acusado resolve marchar para Porto Real e resgatar as irmãs, sendo proclamado Rei do Norte pelos vassallos dos Stark no caminho; Sansa (Sophie Turner), que tem o sonho de se casar com seu pretendente, o príncipe Joffrey; Arya (Maisie Williams), que quer aprender a lutar espadas e ser senhora do próprio destino, impensável para uma mulher naquela sociedade; Bran (Isaac Hempstead Wright), que começa a sonhar com corvos após perder os movimentos das pernas e parte da memória ao ser atirado de uma janela pelo irmão da rainha quando vê o casal cometer incesto no primeiro episódio; o pequeno Rickon (Art Parkinson) e o bastardo Jon Snow (Kit Harington), que a certa altura vai servir na Patrulha da Noite, responsável por guardar a muralha que separa o norte do continente conhecido das tribos selvagens e seres fantásticos que habitam para além dali.

Tem-se que cada uma das pequenas histórias que compõem qualquer narrativa gira em torno de sete elementos: um personagem; um incidente que o tira de equilíbrio inicial (complicação geradora do conflito); o objetivo deste personagem, na busca do qual ele pode ser assistido por outros; o obstáculo que ele enfrenta, que muitas vezes pode vir na forma de um antagonista; uma crise (a decisão mais importante do personagem para superar o obstáculo e atingir seu objetivo); o clímax (que se segue à crise) e a resolução (LETWIN, D.; LETWIN, J.; STOCKDALE, 2008, p. 1-2). A narrativa como um todo, aliás, pode ser dividida em exposição (apresentação de personagens, do tempo, do espaço etc.); complicação (desenvolvimento ou apresentação do conflito ou dos conflitos); clímax (ápice do conflito) e desenlace (resolução) (GANCHO, 2004, Cap. 2).

Vários esquemas já foram propostos para estudar tais tramas e seus agentes. Balogh (2000, p. 58), por exemplo, sugere que um estudo dos actantes de uma narrativa ficcional na televisão siga o modelo atuacional proposto por Greimas. Este modelo é composto por seis atuantes divididos em três pares: sujeito e objeto (investimentos do querer), destinador e destinatário (investimentos do saber) e ajudante e oponente (investimentos do poder). Assim, numa narrativa, um sujeito busca um objeto incitado pelo destinador, e quem se beneficia da busca do sujeito é o destinatário. Ele tem na sua busca apoio do ajudante e antagonismo do oponente. É importante notar ainda que os actantes do modelo de Greimas são estruturas, e não tipos de personagens. Isto implica que um mesmo personagem pode ocupar mais de um destes papéis e vários deles podem ocupar um único (HERMAN, L.; VERVAECK, 2005, p. 53). Neste esquema, a manipulação do sujeito pelo destinador e sua consequente busca de conjugação com o objeto é chamada de programa narrativo (BALOGH, 2000, p. 58-65).

Uma tentativa de contemplar os programas narrativos e as diferentes estruturas actanciais postas em jogo em *Game of Thrones* se mostrou demasiado ampla e infrutífera para a compreensão das estratégias que ajudariam na verificação da nossa hipótese de trabalho, e portanto não merece maior espaço aqui. Esta tentativa, contudo, demonstrou-nos que a dimensão da narrativa é tal que mesmo para atingir o princípio de suficiência e informar o que o apreciador precisa saber para acompanhar o desenvolvimento da trama, *Game of Thrones* necessita de um número gigantesco de propriedades. Nosso objetivo, porém, é o de demonstrar que este seriado ultrapassa este princípio, e para isso é necessário recorrer a uma metodologia que classifique os tipos de informação fornecidos pela obra.

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

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

Vemos os Lannister quase sempre de vermelho, exceto pelo patriarca, que aparece muito pouco nesta temporada e por Jaime, mostrado invariavelmente na sua armadura dourada. Os Stark frequentemente usam capas com peles grossas de animais e os escudos dos seus soldados possuem o lobo da família em alto relevo (Figura 1). Certos tipos de indumentária, cor de cabelos, brasões e bandeiras passam a funcionar como índices das facções que participam dos jogos políticos daquele universo.





Figura 1 – Lobo dos Stark em alto relevo no escudo de um soldado.

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

Sabemos que no norte, quando alguém é condenado a morrer, o homem que dá a sentença deve brandir a espada, enquanto no sul usa-se carrascos. Quando Eddard vai executar um rapaz que desertou do seu dever como membro da Patrulha da Noite, a sentença é proferida com solenidade. Ned afirma que ele, senhor de Winterfell e guardião do Norte, a profere em nome de Robert da Casa Baratheon, o primeiro de seu nome, rei dos Ândalos e dos Primeiros Homens, Senhor dos sete reinos e protetor do Reinado. A execução é silenciosa, e os poucos que a assistem o fazem com pesar, diferente da execução em praça pública à qual o próprio Eddard é submetido no nono episódio. Isto serve como índice dos costumes de uma região de Westeros e do valor que um personagem dá à honra, mesmo ao executar um traidor.

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

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

Contribui para isso o fato da série ser exibida sem intervalos comerciais, como todas da HBO<sup>21</sup>. *Game of Thrones* não precisa construir um microclímax a cada doze ou quinze minutos para manter a audiência interessada em ver os desdobramentos que virão depois dos intervalos comerciais. Como não possui tais intervalos, a série pode se demorar mais na exposição, tornar a ação mais lenta e reservar eventos climáticos para o fim do episódio. Além disso, cada uma de suas emissões tem entre 55 minutos e uma hora, ao contrário do padrão de 45 minutos, o que também facilita na quebra da mínima exposição.

É importante notar ainda que a ordem em que os eventos ocorrem na história não necessariamente coincide com aquela na qual eles nos são apresentados. A distinção introduzida pelos formalistas russos entre fábula e enredo postula que a fábula é a história, uma sequência cronológica de eventos, ações e estados de coisas. É um conjunto de macroproposições que recontam a narrativa cronologicamente. O enredo, por sua vez, é como esta história é apresentada, com seus saltos temporais e elipses (ECO, 2008b, p. 85).

No enredo, os eventos podem diferir da história na sua duração, ordem e frequência (HERMAN, L.; VERVAECK, 2005, p. 59-60). Assim, em termos de duração, algo que se passa na história pode não nos ser mostrado na obra (elipse); ser acelerado no relato, o que ocorre através de sumário na literatura e sobretudo de recursos de montagem no cinema; ter a mesma duração na história e na mostraçã (cena); ser desacelerado no relato (como com o uso da câmera lenta) ou uma ação que ocorre na história pode ser mesmo pausada na mostraçã (com o uso de planos descritivos, por exemplo, ou de mudança de cena para depois retomar a anterior do mesmo lugar) (GAUDREAULT; JOST, 1995, 126-130). Na ficção televisiva, enredo e história podem ser interrompidos ainda por intervalos ou pelo fim do episódio.

---

<sup>21</sup> Questões relativas às implicações do contexto produtivo para a saturação das propriedades do universo ficcional projetado por *Game of Thrones* são abordadas em maior profundidade no capítulo seguinte.

Em termos de ordem, podem haver analepses e prolepses, quando os eventos que são mostrados ocorreram num momento anterior ou posterior da história. Na literatura, quer os narre um personagem, quer o narrador, o recurso à linguagem verbal dá unidade ao fenômeno (HERMAN, L.; VERVAECK, 2005, p. 64-65). No audiovisual, analepse e prolepse são usados para narrações dos personagens, seja em voz over ou em diálogos. Flashback e flashforward são mais comumente utilizados quando a câmera mostra ao espectador aquilo que ocorreu no passado ou ocorrerá num futuro (GAUDREULT; JOST, 1995, p. 116-119).

Por fim, a frequência diz respeito a quantas vezes o evento ocorreu e quantas ele foi apresentado. Se um evento é mostrado tantas vezes quanto ocorre ele é singulativo, simples se ocorreu e foi mostrado uma única vez, plural se várias. Se ele ocorre várias vezes e temos notícia dele uma vez, ele é iterativo. Se ocorre uma vez e temos notícia dele várias, é repetitivo. No canal auditivo do audiovisual, a frequência é representada de modo semelhante a na literatura. Assim, se um personagem diz que se deita cedo todos os dias, o que foi dito uma vez vale para o que ocorre várias. No imagético, representar frequência é mais difícil, e em narrativas clássicas predomina o singulativo (GAUDREULT; JOST, 1995, p. 131-133).

Game of Thrones é narrada de modo clássico. Ela possui várias analepses, porque os personagens se referem muito ao seu passado, mas nenhum flashback. Ou seja, tal passado nunca nos é mostrado pelas imagens. A trilha visual deste seriado segue sempre um curso mais ou menos linear, conquanto alterne diversos ambientes e núcleos dramáticos. Igualmente, a frequência da trilha visual é sempre singulativa, e ela não procura usar recursos muito elaborados para tentar mostrar imageticamente iterações ou repetições. É pela trilha auditiva (através dos diálogos), assim, que conhecemos muito do passado dos personagens e dos seus hábitos e, em consequência, das propriedades do universo ficcional.

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

Os fins dos episódios, por sua vez, quase sempre são ligados a disjunções de probabilidade. Conforme argumentamos no primeiro capítulo, tais disjunções podem ser associadas aos ganchos de tensão, com os quais a narrativa seriada possui conexão íntima. Sobretudo as de maior nível de continuidade, como a de *Game of Thrones*.

Os modelos de ficção seriada que sobrevivem hoje na televisão têm origem na literatura do século XIX. Um deles, nas séries de histórias de um só personagem, como a de Sherlock Holmes, que traziam histórias diferentes a cada volume e o outro nos romances de folhetim, que apresentavam maior nível de continuidade (BUONANNO, 2008, Cap. 8). *Game of Thrones* é herdeira deste segundo padrão, que a partir dos anos 1980 deixa de ser exclusivo da programação diurna na ficção televisiva estadunidense e ganha espaço no horário nobre (FEUER, 1992, p. 115). Hoje, na paisagem televisiva do país, os diferentes modelos e combinações intermediárias convivem sem que um tome primazia (NDALIANIS, 2005)<sup>22</sup>.

Ao analisar *Dallas*, um seriado de alto grau de continuidade, Calabrese (1999, p. 57-60) menciona que este tipo de ficção tem tramas de quatro tipos: as que se concluem em um episódio, alguns episódios (que chamaremos aqui arcos curtos), muitos episódios (arcos longos) e no tempo de toda a série. Em *Game of Thrones*, é impossível sabermos que tramas se estenderão por toda a série, posto que analisamos aqui uma única temporada, mas é possível notar que pouquíssimo se resolve numa mesma emissão, e o nível do episódio quase desaparece. Em toda a temporada, a investigação sobre as reais circunstâncias da morte de Jon Arryn é levada a cabo pelo protagonista e o espectador o acompanha de perto, mesmo já sabendo quem são os assassinos. Este é talvez o arco narrativo mais longo do nosso corpus.

Mesmo em arcos curtos, em *Game of Thrones*, raramente uma disjunção lançada num episódio é concluída no seguinte, e a verificação pela fábula dos mundos possíveis projetados pelo apreciador é sempre adiada. No piloto, Bran é arremessado por Jaime de uma janela no alto do castelo de Winterfell. Se já ao final do segundo episódio o menino é visto acordar, apenas no terceiro o apreciador descobre que ele perdeu o movimento das pernas e não lembra o que lhe aconteceu. Ainda no segundo episódio, antes que ele acorde, um atentado é feito contra a sua vida, o que leva Catelyn a ir a Porto Real, onde Petyr lhe diz que o punhal que ela carrega (a arma usada no atentado) o pertencia, mas que o perdeu para Tyrion Lannister numa aposta. No quarto episódio, Catelyn toma Tyrion como prisioneiro, e no quinto ele a escapa.

---

<sup>22</sup> No inglês, chama-se *series* aquelas ficções televisivas baseadas num baixo nível de continuidade, como os *sitcoms*, e *serials* as narrativas de estrutura mais folhetinesca. No Brasil, os significados são invertidos e chama-se seriado as narrativas pouco continuadas, como a de *A Grande Família*, e série aquelas com maior nível de continuidade. Neste trabalho, usamos seriados e séries intercambiavelmente, e explicitamos o nível de continuidade do produto a que nos referimos quando necessário.

Além disso, o único episódio que recapitula os acontecimentos do anterior, procedimento padrão nos seriados estadunidenses de alto nível de continuidade, é o sétimo. A quase total falta de recapitulação dos eventos passados nos episódios anteriores, conjugada com as numerosas disjunções e o adiamento da verificação das hipóteses que o apreciador pode fazer sobre como se desenvolverá o enredo, leva *Game of Thrones* a exigir um grande esforço da audiência para em primeiro lugar manter em mente uma galeria imensa de personagens, eventos e dados sobre o universo e em segundo lugar projetar e manter por muito tempo mundos possíveis a partir de suas hipóteses de como um evento ou informação implicará na trama. Se a falta de recapitulação, esta ênfase em levar os espectadores a fazer muitas previsões acerca de como o enredo irá se desenvolver e a demora em dar respostas não aumentam o número de propriedades do mundo, ao menos exigem um alto investimento semântico do apreciador. Isto é, o acúmulo de muitas informações sobre o storyworld.

*Game of Thrones* pode ainda ser classificada como uma saga, ou seja, um seriado que apresenta uma sucessão de eventos novos e com alta continuidade, acompanhando um conjunto de personagens, incluindo gerações diversas de uma mesma família (ECO, 1989, p. 125). Segundo Lorenzo Vilches (1984, p. 64), sagas televisivas sempre implicam uma noção de causalidade entre os acontecimentos, fazendo com que diferentes personagens assumam funções diversas a depender do momento. Vilches ainda as classifica em lineares, cujas variáveis se mantêm em um plano horizontal de evolução de uma época ou família e em árvore, quando são desenvolvidos eixos verticais simultâneos relacionados por diferentes laços familiares, econômicos etc., caso de *Game of Thrones*. As sagas necessariamente trazem muita informação de contexto. Nelas, o conhecimento de detalhes sobre as famílias e pessoas envolvidas, mesmo que inúteis para a trama, importa tanto quanto o desenrolar da história.

Ao fim do quarto episódio, depois de ter sido levada por Baelish a crer que Tyrion Lannister tinha algo a ver com a tentativa de assassinar seu filho Bran, Catelyn volta de Porto Real a Winterfell e, no caminho, se hospeda em uma pousada. Tyrion, que volta da Muralha em direção à capital, a reconhece. É aí que, conforme mencionamos, ela o faz prisioneiro. Para levá-lo sob custódia, ela diz aos presentes que aquele homem foi à sua casa como um convidado e conspirou para matar seu filho, um menino de dez anos, e pede ajuda aos cavaleiros ali hospedados. A sua fala, porém, é longa. Antes de pedir ajuda, ela conversa com eles. A um, pergunta se é o morcego negro de Harenhall que vê no seu casaco, e se Lady Whent é uma verdadeira amiga do seu pai, senhor Hoster Tully de Correrio. A outro, diz que o seu pai conta Jonas Bracken, seu senhor, entre seus mais leais homens, e assim por diante, dando ao espectador informações sobre laços familiares que não vão ser úteis mais tarde.

Em resumo, a abundância de índices barthesianos e a longa exposição confluem para dar àquele universo uma dimensão enciclopédica. O recurso a disjunções que demoram a ter resolução leva o apreciador a fazer passeios inferenciais prevendo o desenvolvimento da trama e construir mundos possíveis que custam a ser verificados pela fábula, solidificando seus conhecimentos sobre aquele universo a partir de seus atos imaginativos. A falta de recapitulações dos episódios anteriores também é crucial para que a audiência retenha muitas informações sobre o universo na sua mente. Por fim, a estrutura de saga em árvore necessariamente exige continuidade absoluta e alto investimento em informações de contexto, às quais *Game of Thrones* certamente fornece em muito maior número do que aquilo que seria o meramente necessário para acompanhar a narrativa. Por fim, a linearidade do enredo, conquanto não influa no número de propriedades, também empresta veracidade ao relato.

Além da história e do enredo, é preciso levar em conta na análise um terceiro nível. O do discurso (ECO, 2006, Cap. 2). A articulação significativa de recursos visuais, sonoros e cênicos irrepitível em outra obra. Ele é posto em primeiro plano no próximo tópico, que se dedica primariamente a entender aspectos da criação do ambiente, especificamente o modo como Westeros e as terras para além do Mar Estreito são construídos em *Game of Thrones*.

## **2.2. Ambientação**

A ambientação articula o espaço narrado, o período histórico em que se passa a narrativa e certos aspectos antropológicos, como um clima cultural, intelectual e religioso (GANCHO, 2004, Cap. 2). Ela pode fornecer índices para o desenvolvimento do enredo ou refletir estados internos dos personagens. Se na literatura pode ser descrita anteriormente, durante ou uma vez encerrada a ação, no audiovisual a ação não existe sem a presença do espaço, que é o principal elemento do ambiente (GAUDREULT; JOST, 1995, p. 88).

Isto porque o espaço audiovisual é um percepto (BALOGH, 2000, p. 71). Ou seja, nós o vemos, diversamente do que ocorre ao lermos um livro, quando só podemos imaginá-lo. Por conta deste caráter eminentemente visual da imagem em movimento, pode-se até mesmo usar recursos como abertura da escala de planos ou divisão da tela para mostrar simultaneamente ações distintas (GAUDREULT; JOST, 1995, p. 90).

Em *Game of Thrones*, os espaços são bastante variados, embora três ambientes principais se façam mais notáveis em Westeros: a Muralha (Figuras 2), Winterfell (Figura 3) e Porto Real (Figura 4). É importante dizer que a despeito destes grandes ambientes serem importantes para a ação, são locais específicos contidos neles que servem propriamente a ela.

Na Muralha, o pátio do Castelo Negro, fortaleza da Patrulha da Noite encarregada de vigiá-la, é o mais recorrente. Em Winterfell, também o pátio é importante, embora o quarto de Bran Stark, o bosque adjacente ao castelo, a cripta onde estão os corpos dos Stark mortos e nos primeiros episódios o salão de jantar também sejam recursivos. Em Porto Real, a sala do trono e a sala do conselho, ambos dentro da Fortaleza Vermelha, residência real e sede da administração do reinado, aparecem constantemente. Fora da Fortaleza, é recorrente ainda um dos bordéis administrados Petyr Baelish.

Outros espaços são mostrados, como a Estrada do Rei; o Ninho da Águia, castelo onde vivem Lysa Tully e seu filho; e o acampamento de Tywin Lannister e suas tropas, depois que Robb Stark resolve marchar para o sul. Estes, porém, aparecem apenas em episódios específicos.



Figura 2 – Plano geral da Muralha



Figura 3 – Plano geral de Winterfell



Figura 4 – Plano geral de Porto Real.

Além do Mar Estreito, o ambiente mais recorrente é o acampamento dothraki. Embora ele seja mostrado de modo mais ou menos parecido nos distintos momentos em que aparece, dentro do universo ficcional ele é um espaço que “se move”, uma vez que Daenerys e o irmão estão marchando com Drogo (Jason Momoa), o líder (khal) de uma tribo dothraki para quem Viserys vendeu a irmã em troca de um exército e por quem ela acaba se apaixonando. Também são mostradas cidades e vilas por onde os personagens passam e sua peregrinação, e em outras cenas eles são vistos andando a cavalo, com os diálogos ocorrendo enquanto os personagens estão em movimento.

De acordo com Gauderault e Jost (1995, p. 96-97), há dois modos de articular o espaço em campo com o fora de campo: movimentos de câmera e montagem, e enquanto o primeiro permite fazer dialogar um “aqui” e um “ali”, o segundo possibilita também a conexão de um “aqui” com um “mais longe”. Esta perspectiva implica compreender que a montagem não age exclusivamente sobre a dimensão temporal e rítmica da obra, mas que ela é mormente um modo de construir espacialidades (SADAO NAKAGAWA, 2008).

Encerrada a descrição, cabe dizer que todos os espaços anteriormente descritos são construídos sem ambiguidades. Pelo contrário, eles são bem marcados. Na maioria das vezes, tal marcação se dá por planos gerais que mostram onde a ação se desenrola antes que vejamos planos médios e próximos através dos quais entramos em contato propriamente com ela.

Para Balogh (2000, p. 72), o espaço audiovisual pode ser caracterizado através da contraposição de distintos pares dicotômicos, como interior/exterior, natural/artificial, urbano/rural, grande/pequeno, vazio/cheio, acessível/inacessível, definido/indefinido etc. Ela ainda inclui dentre eles pares relativos não ao espaço em si, mas ao modo de filmá-lo, como em campo/fora de campo.



Dos pares dicotômicos propostos por Balogh, é interessante notar que *Game of Thrones* engloba revezadamente os dois termos de quase todos: as locações são quase sempre grandes, mas as externas e internas se alternam, bem como as urbanas e rurais, naturais e artificiais, cheias e vazias, acessíveis e inacessíveis. Diferentes conjuntos de características podem ser predominantes em um ambiente ou em outro, é verdade, e os dothraki são quase sempre vistos em espaços externos, naturais e rurais, enquanto a sala do trono na Fortaleza Vermelha em Porto Real é interior, artificial e urbana. Mas o seriado como um todo aposta na constância não de poucos espaços, mas na alternância de uma diversidade deles. Diversidade que auxilia no excesso de textura do seu universo ficcional.

A única constante, mencionada anteriormente, é que todos são bem definidos e marcados. É curioso que os três planos das figuras acima sejam do primeiro episódio, prova de que já no início há uma intenção de descrever os principais espaços narrativos da série. Este também é o único episódio em que alguns planos trazem legendas indicando que local é aquele. Em diante, espera-se que apenas pelos planos gerais a audiência possa identificar a locação, e a partir do quarto episódio, muitas vezes mesmo estes são abandonados e já se corta diretamente para planos médios de locais explorados anteriormente e nos quais uma nova ação vai se desenrolar, como a sala do trono ou o quarto de Bran.

O fato de ambientar a ação em pontos distantes do continente de Westeros e mesmo em terras para além do Mar Estreito também ajuda na sensação de que aquele é um universo enorme, de paisagens diversas e assinalado por culturas muito peculiares. Isto é reforçado até mesmo por artifícios como o uso de mapas do continente em cena (Figura 5), como quando Mestre Luwin (Donald Sumpter) ensina Bran sobre as diferentes Casas nobres, seus costumes, lemas, símbolos e regiões de origem.



Figura 5 – Mapa de Westeros mostrado em cena.

Verifica-se ainda que as locações internas transbordam em minúcias. Em quase todas as salas de Winterfell e da Fortaleza Vermelha em Porto Real podem ser vistos em segundo ou terceiro planos painéis ilustrando aspectos do mundo, seja o lobo dos Stark no salão de jantar de Winterfell (Figura 6) ou um torneio de justa na sala do conselho do rei na Fortaleza Vermelha em Porto Real (Figura 7).



Figura 6 – Salão de jantar dos Stark com tapeçaria de lobo.



Figura 7 – Sala do conselho com painel representando torneio de justa.

Bordwell (2006, 56-62) nota que esta estratégia de encher de minúcias os cenários e sobrecarregar o espectador de informações visuais a respeito deles é cada vez mais frequente em obras cuja preocupação com a construção de um universo denso é primária. Certamente, isto vale para *Game of Thrones*, cujo cuidado com a direção de arte é característico. Tipos diferentes de artigos de mobiliário, iluminação e decoração são encontrados a depender do ambiente no qual a ação se passa.

A paleta de cores é sempre reduzida. Ela fica praticamente no preto e num branco azulado na Muralha; possui alguns matizes a mais em Winterfell e tons terra e alaranjados em Porto Real e além do Mar Estreito, embora em Porto Real as cores dos figurinos e adereços de cenário quebrem um pouco esta predominância. Isto é válido mesmo para espaços internos incorporados a estes ambientes.

Em Game of Thrones, tanto a paleta de cores quanto a montagem, que quase sempre parte de planos mais abertos para outros mais fechados, visam a criação de identidades espaciais a um só tempo diversas entre si muito bem definidas, para que a audiência logo se localize. A tentativa de dar realismo a estes espaços também auxilia no espessamento da credulidade que o espectador está disposto a depositar naquele universo, bem como na sua imersibilidade. Esta tentativa igualmente leva à busca de uma iluminação que jamais desrealiza a imagem e ao recurso repetido à luz natural, mesmo em locais fechados (Figura 8).



Figura 8 – Luz natural entrando por janelas no vale de Arryn.

Se aspectos antropológicos também fazem parte da ambientação, é necessário esclarecer que a exploração das distintas culturas de Westeros é elemento sempre presente no seriado. Os personagens que habitam o continente falam com frequência em sete deuses e sete infernos, embora apenas um deles, a Mãe, seja mencionado nominalmente nesta temporada. Eles contrapõem estas divindades, a que chamam novas, a outras, os deuses antigos, representados por árvores nas quais são esculpidas olhos, narizes, bocas e lágrimas vermelhas (Figura 9). Juntando fragmentos de diferentes diálogos, é possível saber que os deuses antigos são adorados no norte, de Winterfell à região a norte da Muralha, enquanto cultos aos novos são mais comuns ao sul.



Figura 9 – “Árvore chorona”, deus antigo.

Há ainda a religião dothraki, que adora o Grande Garanhão. A cultura dothraki, aliás, é uma das que são densamente exploradas. Colando na personagem Daenerys, que também é alheia aos costumes daquele povo, somos apresentados aos seus rituais matrimoniais, o modo como suas profecias são feitas e sua ligação com os cavalos. Colando em Jon Snow, que é um novo recruta na Muralha, somos informados como funciona o cotidiano dos homens da Patrulha da Noite. Colando em Eddard e suas filhas, conhecemos os costumes de Porto Real.

Como se pode ver, a estratégia de usar a ignorância de um personagem e fazer outros explicarem-no algum aspecto cultural daquele universo, elucidando tal aspecto em consequência ao espectador, é bastante usada para atribuir ainda mais propriedades àquele mundo. Este é um artifício que pretende mascarar sua própria artificialidade, posto que seria estranho ver personagens explicando um ao outro coisas que ambos já conhecem.

Assim, *Game of Thrones* usa uma montagem que parte dos planos mais abertos para os mais fechados associada a imagens cujas paletas de cores são reduzidas e distintas para cada ambiente, de modo a tornar as espacialidades bem definidas e facilmente reconhecíveis. Isto permite ao espectador identificar claramente regiões diversas daquele mundo. A série aposta ainda no realismo dos ambientes para fazê-los mais críveis. A isso aliam-se a grande variedade de espaços distantes entre si na geografia daquele storyworld e as minúcias que são emprestadas aos cenários, aspectos de suma importância para a saturação das propriedades de *Game of Thrones*. Tal saturação também é auxiliada pelo fato do seriado sempre colar o espectador em personagens que são novos em algum local ou circunstância, o que possibilita que um sem número de explicações sobre os ambientes seja dado à audiência através de esclarecimentos que os outros personagens prestam a eles. Aqui, começamos já a tangenciar os personagens, tema abordado em maior profundidade no tópico seguinte.

### 2.3. Personagens

Segundo Renata Pallotini (1989, p. 64), nas artes dramáticas o personagem se apresenta primeiramente em seu aspecto físico, visual, entrando em cena através do ator, embora já possamos ter alguns dados sobre ele antes mesmo que apareça. Dados recolhidos em diálogos de outros e que são confirmados ou contraditos quando o personagem finalmente é mostrado na frente da câmera.

Ela afirma que quando ele é visualmente apresentado, geralmente podemos identificar seu sexo, idade, aparência (altura, compleição), cor, raça, defeitos físicos (se existirem), conformação especial (peculiaridades da aparência), modo de se vestir, adereços distintivos que possa usar, maquiagem ou máscara, modo de se mover, gestos peculiares, voz, modo de falar e sotaque (p. 65), e que estas características físicas e vocais muitas vezes implicam ou contradizem as caracterizações sociais e psicológicas que em seguida passamos a conhecer.

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

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

A caracterização social também é proeminente na construção dos personagens de *Game of Thrones*, o que em contrapartida implica também uma caracterização da sociedade através dos personagens. É saliente que muitos deles existam mormente para explicar o funcionamento social de Westeros. A septã Mordane (Susan Brown) e o Mestre Luwin, por exemplo, são figuras que sempre acompanham a família Stark. Ela é responsável pela educação das moças, ele atua como uma espécie de conselheiro da família, educa os rapazes, cuida da correspondência etc. Eles, sobretudo a septã, chegam quase a ser meros figurantes. O seu papel é de fato mais colorir o universo ficcional do que fazer andar a história.

Além da caracterização, outro aspecto que se costuma olhar nos personagens é o quão eles parecem ou deixam de parecer pessoas autênticas. Assim, fala-se em personagens chapados ou tridimensionais. A tridimensionalidade de um personagem geralmente é avaliada com base em três fatores: a quantidade de características que ele tem, incluindo o quanto sabemos sobre seu passado; se algo em seu modo de agir/pensar muda ao longo da história e se a ficção explora apenas suas ações ou também sua psicologia (HERMAN, L.; VERVAECK, 2005, p. 56). Um personagem pode ser completamente individualizado se estes três requisitos são preenchidos ou se reduzir a um estereótipo se nenhum deles o é.

É interessante notar que personagens como Luwin e a septã, bem como as escravas de Daenerys, são mais unidimensionais do que o a maioria dos outros. Os protagonistas de *Game of Thrones*, ao contrário, quase sempre estão sempre falando do passado, têm a psicologia bem explorada e possuem uma boa quantidade de características. Somos informados o tempo todo de fatos que se deram na juventude dos personagens mais velhos, sobretudo em momentos que marcaram a história daquele mundo, como a rebelião dos Greyjoy contra o reinado ou as batalhas que os Baratheon e os Stark travaram contra os Targaryen.

A despeito disso, muitos personagens de maior destaque não deixam de se prestar à caracterização dos matizes sociais daquele mundo. O espectador é dado a conhecer como o incesto, os anões, os filhos bastardos, os enucos e os deficientes são malvistas em Westeros através de personagens que são importantes o suficiente para a trama ou ao menos intrigantes o bastante para passar de meros figurantes. Percebe-se ainda que estas informações relativas à organização social do storyworld estão quase sempre em pedaços. São espalhadas por diálogos diversos, muitos dos quais em episódios distintos, e o esforço de juntar estes diferentes bocados de informação cabe ao apreciador. Deste modo, as propriedades do universo ficcional não são entregues de modo didático, mas quase como um quebra-cabeças.

Ao fim do tópico anterior, mencionamos que em certos pontos a ambientação começa a se imbricar com a construção dos próprios personagens. Na verdade, em *Game of Thrones* muitos lugares jamais são mostrados. O conjunto de penínsulas conhecido como “os dedos” não aparece em cena, mas sabemos que foi ali que Baelish nasceu porque ele conta isso a Arya. Explica que seu apelido é Mindinho porque ele vem desta região e, quando criança, era muito pequeno. Catelyn Stark nasceu em Correrio, e a infância dela também é comentada por Baelish, mas o lugar onde ela cresceu é apenas implicado verbalmente. De modo semelhante, quando Samwell Tarly conta a Jon Snow porque se tornou membro da Patrulha da Noite, menciona que cresceu na Colina do Chifre; e Cersei ou Jaime tecem vez por outra algum comentário sobre Rochedo Casterly e Lanisporto, lugares que igualmente jamais são filmados.

Assim, muitas das regiões daquele storyworld são apenas implicadas nas conversas entre os personagens, e a estratégia de colorir os diálogos com informações geográficas e históricas é usada à exaustão em *Game of Thrones*. Obviamente, como a ficção é seriada, muitos destes ambientes podem vir a ser construídos em temporadas subsequentes, mas eles são trazidos à tona primeiro pelas falas, numa estratégia que tenta implicar que aquele mundo é muito maior do que aquilo que dele vemos. Desnecessário dizer, embora alguns personagens inspirem pouca confiança nas histórias que contam, o espectador nunca é levado a descrer na existência de qualquer desses lugares, posto que os interlocutores nunca a questionam.

Faz-se claro também que grande parte da caracterização em *Game of Thrones* é relativa à opinião dos personagens sobre o próprio mundo que habitam. Sansa Stark o enxerga inicialmente como um universo onde príncipes e princesas vivem felizes para sempre através do matrimônio. Ela é obcecada pela ideia de casar-se com Joffrey e um dia tornar-se a rainha de Westeros. O espectador, porém, não é levado a partilhar de suas ilusões e inocência, que eventualmente são quebrados pela cadeia de eventos que se sucede a sua família. Esta visão de mundo nos informa não só sobre a personagem como, por contraste, sobre o caráter do próprio universo.

A irmã de Sansa, Arya, acredita que aquele não é um mundo no qual as mulheres precisam pensar apenas em casar e submeter-se aos seus maridos. Apesar do contraste entre as irmãs, a visão de Arya tampouco é muito realista na sociedade de Westeros, de estrutura marcadamente patriarcal. A aceitação de normas sociais por uma e, ao contrário, o enfrentamento destas pela outra, ao mesmo tempo em que caracteriza as duas irmãs, ajuda a imbuir aquele mundo de valores e ideologias, tornando-o mais denso e mais crível. Mais do que de ambientes e indivíduos, o universo passa a ser dotado de um conjunto de ideologias das quais o seriado faz sua audiência consciente.

Outro aspecto do funcionamento simbólico do storyworld pode ser observado a partir de algo que pontuamos no primeiro capítulo: os mundos possíveis que os personagens criam. Em *Game of Thrones*, as hipóteses dos personagens não são muito importantes. Mesmo acompanhando a investigação realizada por Eddard Stark a respeito da morte de Jon Arryn, não chegamos a ter muito contato com suas conjecturas acerca do que realmente ocorreu, apenas com o processo e os resultados da investigação. A única exceção são as hipóteses de Catelyn acerca dos Lannister terem algo a ver com a queda de Bran e com a tentativa de assassinato que o rapaz sofreu, as quais a audiência vem a conhecer a partir de diálogos dela com outros personagens. Mesmo assim, neste quesito o espectador está sempre um passo à frente, posto que viu Jaime atirar o rapaz da janela.

Em outra direção, o quarto episódio se inicia mostrando o sonho de Bran com um corvo que voa até a cripta onde estão os corpos dos antepassados dos Stark em Winterfell, cripta que já vimos no primeiro episódio. O rapaz, que anda no sonho embora já tenha perdido o movimento das pernas naquele ponto da narrativa, o segue. O corvo tem três olhos. No último episódio, o sonho de Bran nos é mostrado mais uma vez, e ele comenta que a ave o avisou que o pai estava morto. No fim do episódio anterior, a audiência já havia visto a execução de Eddard, então sabe que o sonho de Bran, que ainda não recebera a notícia, tem algo de mediúnico. É interessante que o animal com que sonha o rapaz seja um corvo, posto que Game of Thrones os corvos são usados como mensageiros, como os pombos correio o foram no nosso mundo. É peculiar também que este seja o único mundo possível criado por um personagem de Game of Thrones que é mostrado ao apreciador. Com todos os outros, a audiência entra em contato através dos diálogos.

No mesmo episódio em que Bran tem este sonho pela primeira vez, ouvimos uma história que a velha ama de leite conta ao rapaz. Ela fala de caminhantes brancos movendo-se pelas florestas montados em cavalos mortos e acompanhados de aranhas pálidas milhares de anos antes, numa noite que durou uma geração. Também ouvimos uma escrava narrar a Daenerys uma lenda sobre a origem dos dragões, e Robb falar a Bran que um dia a velha ama o inventou que o céu era azul porque eles estavam dentro do olho de um gigante de olhos azulados chamado Macomber.

Os mundos possíveis criados por personagens que ganham mais destaque, assim, não são aqueles construídos a partir de hipóteses que eles fazem sobre o desenrolar da trama, mas os mais envoltos em misticismo, dimencionando um outro aspecto daquele mundo: seus elementos mágicos e lendas. Embora cheguemos a ver certas criaturas fantásticas, é sobretudo através de mundos possíveis construídos pelos personagens que temos acesso aos elementos mais fantasiosos daquele universo.

Muitos destes mundos possíveis envoltos em misticismo, contudo, possuem grande probabilidade de encontrar a fábula. A audiência não vê caminhantes brancos, mas já na primeira cena, uma espécie de prólogo, tem contato com os zumbis de olhos azulados que supostamente são criados por eles. Nos diálogos, ouvimos falar ainda em gamequins e Snarks, criaturas sobre as quais não são apresentados dados mais concretos. Mesmo podendo ver alguns seres fantásticos, contudo, o ceticismo dos próprios habitantes do storyworld com relação àquelas criaturas faz o espectador duvidar da existência das que não chegou a ver em cena, colocando-o numa posição muito semelhante à dos personagens, o que certamente facilita a imersão.



No primeiro capítulo, mencionamos também que cabia abordar se a audiência sabe tanto quanto, mais que ou menos que os protagonistas. Este tema, o da focalização ou ponto de vista, já é clássico nos estudos narrativos (GAUDERAULT; JOST, 1995, p. 140). Em *Game of Thrones*, logo de início, antes de Ned Stark descobri-lo, a audiência já sabe do caso incestuoso de Cersei com o irmão Jaime. É junto com Eddard, porém, que ela descobre que os filhos da rainha são produtos deste incesto. Em outro momento, quando uma bruxa escravizada pelos dothraki demanda a Daenerys a vida do filho que está em sua barriga em troca da vida do marido gravemente ferido, não imaginamos que tal bruxa trairá a confiança da moça, que acaba por perder ambos.

A focalização em *Game of Thrones*, então, alterna aproximação cognitiva com os protagonistas em alguns momentos com, em outros, a entrega à audiência de mais informações do que aquelas que os personagens têm. Entretanto, nunca sabemos menos que os protagonistas, e o espectador parece ter um ponto de vista privilegiado para observar os acontecimentos que se desenrolam. Do mesmo modo que ocorre com a construção do espaço, em termos de focalização, mais uma vez, a ambiguidade é evitada ao máximo e o privilégio é dado à acurácia e à quantidade das informações passadas, o que as empresta autenticidade.

Caracterizações que valem para famílias inteiras; ênfase em aspectos sociais; espalhamento, por diálogos distintos, de pedaços de informação sobre um único evento histórico e mistura do passado dos personagens com a própria História do universo ficcional; apresentação das ideologias dos personagens e de mundos possíveis criados por eles que dão a conhecer mais uma camada daquele universo: seus mitos, são todos elementos que ajudam a abarrotar o universo ficcional de *Game of Thrones* de móveis. Uma focalização que privilegia a apresentação de informações ao espectador e a tridimensionalidade dos personagens, por sua vez, ajudam a dar credibilidade àquilo que é mostrado ao espectador.

Somados estes elementos aos que indicamos nos tópicos anteriores<sup>23</sup>, cremos ter demonstrado satisfatoriamente que a constituição interna do storyworld deste seriado busca fazer daquele um mundo crível, imersível e sobretudo preenchido por muitas texturas. Muitas mais do que o necessário para acompanhar a narrativa, ainda que se leve em conta as diversas tramas secundárias que a série solicita que a audiência acompanhe. Resta saber ainda que fatores externos à própria obra, sejam intertextuais ou contextuais, influem nesta saturação dos predicados do universo ficcional, e é este o tema do nosso próximo e último capítulo.

---

<sup>23</sup> Forte indicialidade; ênfase na exposição; recurso a disjunções que demoram a ser verificadas; falta de recapitulação dos eventos anteriores; estrutura de saga; criação de espaços variados, facilmente identificáveis e cheios de minúcias e aproveitamento da ignorância de um personagem para dar explicações ao espectador.

### 3. DA CONSTRUÇÃO RELACIONAL DO MUNDO DE GAME OF THRONES

Antes de dar nossa discussão por encerrada, cabe por em relevo três elementos distintos entre si, mas agrupados na nossa análise por conta de possuírem a característica central comum de extrapolarem o texto singular. Estes elementos são: 1) gêneros ficcionais, 2) autoria e 3) apropriações intra e intersemióticas; e a cada um deles dedicamos um dos tópicos que se seguem. Todavia, ao contrário dos eixos analíticos do capítulo anterior, os deste são menos organicamente conectados e possuem um maior nível de fragmentação.

Em verdade, o que se propõe agora são três microanálises distintas, uma que considera como os gêneros ficcionais que confluem em *Game of Thrones* influenciam para que o *storyworld* deste seriado seja saturado de propriedades, outra que busca desvendar como tal influência é realizada pelo contexto produtivo e uma última que almeja compreender como os livros que originaram a série emprestam propriedades a ela e como o seriado, por sua vez, empresta as suas próprias aos produtos que ele mesmo origina.

A opção por incluir este capítulo no nosso trabalho se deve a uma razão simples: nos estudos de ficção televisiva, a ênfase na intertextualidade e no contexto produtivo, bem como na influência destes no estabelecimento de convenções semióticas, não é nova nem secundária. Horace Newcomb (2005, p. 24), por exemplo, diz que seu livro seminal *TV: The Most Popular Art*, um dos primeiros a estudar a sério a televisão, lida fundamentalmente com duas questões que até hoje estão até hoje entre as mais cruciais para esta mídia: como ela conta suas histórias e como se relaciona com a sociedade. No primeiro caso, são relevantes sobretudo os estudos de gêneros ou fórmulas que se repetem em produtos variados (p. 22-23). No segundo, pesam questões de autoria (p. 23), e este e outros aspectos do funcionamento da indústria são tão relevantes para compreender a mídia quanto outras abordagens sociológicas (p. 26). Já o tema do último tópico, os modos pelos quais um produto ficcional pode migrar por múltiplas plataformas, está entre os que mais têm ganhado importância na última década.

Além de analisar o modo como se dá a construção do mundo de *Game of Thrones*, uma segunda preocupação deste projeto passa aqui a ser a compreensão de como fatores que relacionam o universo deste seriado a outros mundos ficcionais contribuem para estabelecer as propriedades que o compõem. Partimos da premissa de que os gêneros que operam em uma obra, questões de autoria e prerrogativas advindas das origens ou dos desdobramentos de um universo ficcional em plataformas diversas contribuem substancialmente para que um *storyworld* projetado por uma série de televisão ganhe corpo.

Esta seção da monografia ganha especial relevância à luz do entendimento de que os mundos ficcionais parasitam do “real” e de outras diversas propriedades, um dos argumentos que apresentamos no primeiro capítulo. Ali tínhamos abordado, por exemplo, a noção de que há um ponto de partida mínimo desde o qual lacunas do universo ficcional são preenchidas com matéria prima originada em convenções semióticas ou na enciclopédia do apreciador a respeito do mundo que ele mesmo habita. Gêneros ficcionais, por sua vez, estabelecem justamente este tipo de convenção, e é sobre eles que nos debruçamos a seguir.

### **3.1. Das marcas de gênero**

A discussão mais antiga sobre um gênero ficcional à qual temos acesso ainda hoje é a Poética de Aristóteles, escrita por volta do século IV a.C. Na Poética, o Estagirista descreve as principais características da tragédia grega, inclusive fazendo aproximações com o épico, um gênero vizinho. O tratado do filósofo se debruça sobre diferentes atributos da tragédia: o efeito que lhe é próprio, as partes que a compõem, o seu modo de apresentação, alguns elementos que lhe são recorrentes, o tipo de ação que imita, os protagonistas que lhe servem melhor, o modo como combina linguagem, ritmo e harmonia etc.

O estudo de Aristóteles é prescritivo, ou seja, ele buscava dar indicações do que deveria ser uma boa tragédia, ensinava aos tragediógrafos como fazer sua arte. Seguindo este caminho, os tratados sobre os gêneros ficcionais passaram a tomar a forma de poéticas normativas cada vez mais rígidas que apresentavam regras segundo as quais obras deveriam ser compostas e julgadas. Foi esse tipo de abordagem que levou estruturalistas e pós-modernos a postularem que a afirmação da individualidade da obra passava pelo abandono do conceito de gênero (MACHADO, 2000, p. 67) e Todorov (2004, p. 12) a indicar que na sua perspectiva eles “não correspondem mais às noções legadas pelas teorias literárias do passado”. Isto primeiro porque Todorov não é prescritivo, mas analítico; segundo, porque busca definições amplas o suficiente para que sirvam à classificação, mas não a juízos.

O autor aponta ainda que uma obra não precisa encarnar fielmente o seu gênero (p. 26), ao que podemos acrescentar que vários deles podem confluir num único produto e que eles têm o potencial para se transformar a cada trabalho importante que os incorpora (MACHADO, 2000, p. 68-70). Essa historicização do conceito, essa percepção de que os gêneros se transformam, de que há uma tragédia grega, depois uma latina e bem mais tarde uma tragédia clássica francesa, leva Todorov (2004, Cap. 1) a falar em gêneros históricos e diferenciá-los dos teóricos, estes últimos por sua vez divisíveis em elementares e complexos.

Gêneros teóricos elementares são aqueles que criam diferentes categorias baseadas em um único parâmetro. Assim, por exemplo, o sistema classificatório de François Jost (2009), que divide os gêneros televisivos de acordo com a relação que propõem com a realidade, é um sistema elementar. Para Jost, os gêneros nesta mídia dizem respeito à referência ao: 1) mundo “real”, como fazem telejornais e documentários; 2) ficcional, como fazem séries, minisséries e novelas ou 3) lúdico, quando propõem uma realidade estritamente televisiva, construída pela e para a televisão, como em game shows e reality shows. Duarte (2004) se apropria das categorias criadas por Jost e as apura, trocando “real”, “ficcional” e “lúdico” por meta-realidade, supra-realidade e para-realidade.

Também são gêneros elementares os que se baseiam no efeito que a obra busca provocar na audiência. Aristóteles postula que a tragédia tem por objetivo provocar medo e piedade (1449b). Mais tarde, esta noção de efeito é apropriada para pensar o teatro e as artes dramáticas como um todo (LETWIN; STOCKDALE, J.; STOCKDALE, R., 2008, p. 94). Na sua metodologia de análise que empregamos no segundo capítulo, Wilson Gomes (2004b) refina esta acepção, dividindo os efeitos em cognitivos, ou que dão a conhecer sentidos; sensoriais, ligados às sensações e sentimentais ou mais propriamente poéticos, como os que Aristóteles propõe para a tragédia. Como mencionamos anteriormente, no grupo de pesquisa do qual emerge este trabalho já foi proposta uma adaptação da metodologia de Gomes para estudar estratégias de composição de gêneros de efeitos na ficção televisiva.

No campo de estudos mais próprio de Todorov, a literatura, um exemplo de classificação elementar é aquela proposto por Northrop Frye (2000) ao falar em gêneros retóricos, que se dividem de acordo com seu radical de apresentação, ou seja, épico (narração oral), dramático (encenação), lírico (confidência, revelação íntima, prece etc.) e ficcional ou contínuo (prosa escrita). Fehine (2001) tenta aplicar um critério semelhante ao de Frye à televisão, mas busca compreender as estruturas culturais fundantes – e não os radicais de apresentação – mobilizados na formatação de programas, e fala em formatos fundados no diálogo (como certos talk shows), no folhetim (séries, novelas), no filme (telefilmes e documentários), na performance (programas musicais, shows de variedades), no jogo (game shows), no apelo pedagógico (educativos), na propaganda/publicidade (o tipo de formato que é conhecido nos Estados Unidos como infomercial), na paródia (certos humorísticos), no jornalismo (telejornais), na transmissão ao vivo (como emissões esportivas), nas histórias em quadrinhos (desenhos animados) e no voyeurismo (reality shows, pegadinhas que fazem uso de câmeras escondidas).

Os gêneros teóricos complexos de que fala Todorov, por sua vez, são aqueles que são definidos por mais de um parâmetro. As categorias que organizaram a produção hollywoodiana na era do studio system e depois geraram filhos na televisão, como o western, por exemplo, são gêneros complexos. Eles supõem certas encenações típicas, no sentido dado por Eco à palavra e que exploramos no primeiro capítulo deste trabalho, que podem chegar a ser tão hipercodificadas a ponto de serem fábulas pré-fabricadas, aquilo a que Newcomb (2005) diz ter chamado durante tanto tempo de “fórmulas”. Supõem também certo tipo de ambientação, figurino e música, muitas vezes até mesmo certos efeitos desejados.

Poderíamos então classificar o estudo que Aristóteles faz da tragédia como o estudo de um gênero complexo, já que, como dissemos, o filósofo estabelece seus efeitos, radical de apresentação, as partes que a compõem e mesmo alguns elementos recorrentes, como a peripécia e o reconhecimento. Aliás, muitos dos gêneros elementares propostos por diferentes trabalhos são tipologias que enfatizam um ou outro aspecto que Aristóteles associou à tragédia. O tratado do filósofo também poderia ser classificado como o estudo de um gênero histórico, já que o seu estudo aborda a forma que a tragédia assumia num período específico. Isto de modo algum é um contrassenso. Para Todorov (2004, p. 19, 25) os gêneros históricos são uma subcategoria dos teóricos complexos.

Assim, embora os gêneros teóricos elementares formem unidades de análise mais universais e ahistóricas<sup>24</sup>, os complexos históricos permitem compreender a evolução de convenções, a dinâmica segundo a qual as obras encarnam certas características de uma (ou ao mesmo tempo mais de uma) tradição, ignoram outras e introduzem novas. Se torna útil aqui a noção de território de ficcionalidade, que Borelli (2001) busca em Calvino:

Os territórios de ficcionalidade são compreendidos não apenas como modelos literários, mas como matrizes, fatos culturais presentes em inúmeras manifestações da cultura popular de massa; são fluidos, dinâmicos, entrelaçam-se e encontram-se em permanente processo de redefinição e hibridização; ou seja, uma mesma narrativa pode conter traços de variadas matrizes: o melodrama, que se mistura à comicidade e esta, por sua vez, que dialoga com a narrativa fantástica, e assim sucessivamente (p. 35).

Essa historicidade dos gêneros é consenso entre quase todos os autores de que falamos. Bakhtin (1986) vai além, aliás, ao notar que os próprios gêneros de fala mais primários, como o diálogo excessivamente fático do cotidiano e as epístolas, evoluem e se mesclam em gêneros secundários complexos, como o discurso literário ou científico; e há autores que propõem que os estudos de gêneros televisivos enfatizem justamente seu processo histórico de formação.

---

<sup>24</sup> posto o que o mais importante para eles é a coerência interna do próprio sistema teórico-metodológico que os cria (TODOROV, 2004, Cap. 1).

Jane Feuer (1992) rejeita, por exemplo, aproximações mais ligadas à estética clássica, que condena a noção de gênero como destruidora da individualidade da obra; mais ligadas à semiótica, que visam o estudo das convenções e sua assimilação por comunidades interpretativas e as mais ligadas à crítica ideológica, que veem o gênero como um “ladrão” do poder hermenêutico dos espectadores. Para Feuer, importa é entender o processo histórico pelos quais as convenções se formam e modificam. Na mesma direção, Mittel (2004) vai um passo adiante e propõe que se estudem as diferentes definições que estão em jogo em torno de um gênero, dadas pela indústria, pela crítica jornalística e acadêmica, pelas políticas regulatórias dos governos, pelas audiências, a sociedade civil organizada etc.

A ênfase maior no processo histórico de formação dos gêneros do que nas suas convenções, o destaque em todo o processo comunicativo, incluindo produção e recepção além do próprio texto, o entendimento das estratégias de mediação que o gênero opera entre o produto e os consumidores e, mormente, sua relação com comunicação, cultura e política, são bastante caros a uma abordagem dos estudos culturais (GOMES, I., 2001) e não são de especial interesse aqui, mas a ideia de que as convenções evoluem historicamente nos é útil.

A partir de agora, defenderemos que a tragédia, o épico e o maravilhoso (sobretudo na vertente da história de fadas) são os principais gêneros que operam em *Game of Thrones*. Gêneros aqui compreendidos como territórios de ficcionalidade que podem ser mobilizados do contexto de origem e historicizados. Assim, ao defender que em *Game of Thrones* se enxerga elementos do épico, não implicamos que ele encarna rigidamente este gênero<sup>25</sup>, mas que incorpora certas características que lhe foram associadas, sejam temas, efeitos ou elementos formais. O que nos interessa especialmente é como esses gêneros influenciam nas propriedades<sup>26</sup> do mundo e na saturação de suas texturas, na sua dimensão enciclopédica.

O primeiro gênero que defendemos operar em *Game of Thrones* é o maravilhoso. Ele é definido por Todorov (2004) em contraste com o fantástico e o estranho. Os três são marcados por acontecimentos bizarros, aparentemente inexplicáveis. Quando para eles é dada uma explicação racional, estamos diante do estranho. Se há hesitação e não é possível saber se há uma explicação natural ou não para o fenômeno, estamos diante do fantástico. O maravilhoso é definido pela explicação inconforme com o “real”. Os mundos que as ficções maravilhosas projetam, então, são regidos por outras leis, que não as que regem o nosso universo (p. 48).

---

<sup>25</sup> Aliás, Steinberg (2005, Cap. 1, nota 8) repara que se fossemos considerar com rigidez todas as convenções que já foram associadas ao épico chegaríamos à conclusão de que nem Homero os escreveu.

<sup>26</sup> E os efeitos programados merecem aqui um lugar porque, conforme Goodman (1995, p. 72), uma obra de arte que exprime melancolia é (metaforicamente) melancólica. No capítulo no qual faz esta observação, Goodman discute *O estatuto do estilo* na construção de mundos. Assim, podemos assumir ainda que o humor da obra pode, por vezes, indicar o “humor” do mundo que ela projeta.

No mundo de *Game of Thrones* não há uma explicação para os elementos sobrenaturais que encontramos. No primeiro episódio, a primeira cena é uma espécie de prólogo que mostra ao espectador zumbis de olhos azulados matando dois homens da Patrulha da Noite e fazendo um terceiro fugir amedrontado, mesmo sabendo que aquilo o levaria a ser considerado um desertor e condenado à morte. De modo semelhante, a última cena da temporada, uma espécie de epílogo e gancho para a seguinte, nos mostra dragões.

Não há uma explicação racional para a existência destes zumbis e dragões. Eles não são produtos da imaginação de alguém. Estão realmente lá. O espectador não é mantido em hesitação nenhum minuto e já no prólogo é apresentado a criaturas sobrenaturais. *Game of Thrones* não se localiza no gênero vizinho do fantástico-maravilhoso, marcado pela hesitação durante toda a obra e por no fim um apelo para uma explicação sobrenatural (TODOROV, 2004, p. 58). Ele também não se localiza no maravilhoso hiperbólico, em que os acontecimentos sobrenaturais podem se explicar por mera licença poética para o exagero (p. 60-61), nem no maravilhoso exótico<sup>27</sup>, que pretende descrever alguma região pouco conhecida da Terra e apresentar os acontecimentos sobrenaturais como possíveis em certas regiões que desconhecemos (p. 61-62). Não está no maravilhoso instrumental ou científico, em que engenhos da técnica e ciência humana explicam as maravilhas (p. 62-63). Ele está no maravilhoso puro, marcado pela existência do sobrenatural sem explicação científica. Um gênero definido pela própria natureza dos acontecimentos, não pelas reações que provoca nos personagens ou nos apreciadores (p. 53).

É interessante notar, aliás, que mesmo que não tivesse dragões ou zumbis, o próprio fato de *Game of Thrones* ser uma alotopia, de propor ignorar o nosso mundo e pensar num outro lugar, com outra geografia e história, já localiza a obra no gênero maravilhoso e, mais especificamente, na história de fadas. Todorov (2004, p. 60) lembra que no conto de fadas o sobrenatural não provoca espanto. Não nos espantamos com a existência destas criaturas em Westeros.

Aqui, é interessante resgatar o ensaio de Tolkien Sobre histórias de fadas (2006). O autor observa que elas não são sempre histórias maravilhosas para crianças nem tampouco sempre histórias sobre fadas, ou mesmo elfos, anões, bruxas, trolls, gigates e dragões; mas histórias sobre o Belo Reino (Faërie). Ele repara que a maioria das boas histórias do gênero são sobre aventuras de humanos no Reino Perigoso e que, assim, histórias de fadas são definidas pelo seu mundo, não pela presença de pixies ou gnomos.

---

<sup>27</sup> Que coincide com a utopia da classificação de Eco apresentada no primeiro capítulo.

Tolkien exclui da sua definição as histórias de viajantes, os contos cujos elementos mágicos se justificam por sonho e as fábulas de animais (que Todorov define como maravilhoso exótico, fantástico e alegoria, respectivamente). O seu ensaio esboça de modo intuitivo algumas noções que as teorias sobre universos ficcionais viriam destrinchar:

[o criador da narrativa] concebe um Mundo Secundário no qual nossa mente pode entrar. Dentro dele, o que ele relata é “verdade”: está de acordo com as leis daquele mundo. Portanto, acreditamos enquanto estamos, por assim dizer, do lado de dentro. No momento em que surge a incredulidade, o encanto se rompe; a magia, ou melhor a arte, fracassou” (TOLKIEN, 2006, p. 44).

Westeros é parte de um mundo secundário, regido por suas próprias leis. Lá, acompanhamos a aventura de humanos em lugares perigosos. Mesmo que não houvesse dragões, haveria ainda assim invernos intermináveis, uma gigantesca muralha coberta de gelo que separa o continente conhecido dos confins do mundo e idiomas alienígenas aos povos que realmente povoam ou povoaram o nosso mundo.

Para Tolkien, o criador do universo deve se esforçar para torná-lo crível, enchê-lo de colorido, povoá-lo com atenção aos mínimos detalhes. Lin Carter (2003, p. 98) observa que, segundo a teoria do seu próprio criador, *O Senhor dos Anéis* é um conto de fadas anormalmente longo. Segundo Carter, para Tolkien o mais importante no conto de fadas é a habilidade do escritor em tornar seu mundo completo e coerente consigo mesmo (p. 99-100).

Então, o excesso de textura de *Game of Thrones*, a estipulação de mais propriedades do que o necessário para acompanhar a narrativa e o preenchimento detalhado daquele mundo são uma herança das histórias maravilhosas, sobretudo aquelas que criam mundos secundários ricamente mobiliados. Ao nosso ver, o efeito que tais histórias pretendem de certo modo é o deslumbre, o maravilhamento em si mesmo, e Tolkien parece concordar. O seu encanto específico é o próprio encanto. Ao entrar em contato com tais histórias, é impossível não ter a ideia de que uma passagem secreta se abre. O universo de *Game of Thrones* é um “mundo encantado”, para usar o slogan da Disney, e conhecer tal lugar nos deslumbra e deleita.

Todorov (2004) propõe ainda certos temas que são próprios do fantástico<sup>28</sup>, dentre os quais o erotismo, a crueldade e a morte, todos elementos que marcam presença forte em *Game of Thrones*, e os exploramos no tópico subsequente. Um outro tema é o pandeterminismo, ou seja, a noção de que tudo está determinado, de que nada é aleatório. Aqui, é interessante notar que no primeiro episódio da série, Eddard executa um homem que fugiu das suas obrigações com a Patrulha da Noite. O homem alega ter fugido por conta dos zumbis de olhos azulados, e sabemos que sua versão é verdadeira por conta da primeira cena.

---

<sup>28</sup> Para ele, em termos temáticos ou semânticos, fantástico, estranho e maravilhoso não se diferenciam.



Na volta, Ned e seus acompanhantes encontram uma loba gigante morta ao lado de um veado, também morto, cujo chifre está enterrado na garganta da loba. Tal espécie de lobo é o brasão da família Stark e o veado é o da família Baratheon, à qual pertence o rei de Westeros. Ao lado da loba, seis filhotes, um deles albino. Eddard tem seis filhos, um dos quais bastardo. Os lobos são presenteados a cada um deles, o albino ao ilegítimo.

Mais tarde, conforme já pontuamos, Ned recebe a visita do rei, que o convida para ir ao sul consigo e aceitar o cargo de Mão. Sob os protestos da mulher e uma sensação de que algo terrível aconteceria caso aceitasse a proposta do rei, por honra e desejo de investigar a morte de Jon Arryn, Eddard vai para o sul. Vários episódios depois, o protagonista descobre o caso de Cersei com o irmão e que todos os filhos da rainha eram frutos do incesto, descoberta que levou seu antecessor à morte. Ned dá a ela a chance de fugir antes que ele conte ao rei Robert o que descobriu. Isso leva à sua própria execução no fim do nono episódio. Ele, um personagem que presava a honra acima de tudo, morre em desgraça, pois ainda desmente sua descoberta para tentar evitar a sentença de morte garantir a segurança das filhas.

A ideia de que a loba e o veado mortos eram um presságio de que o envolvimento de Eddard com o rei levaria à morte de ambos é indicada explicitamente no livro que dá origem ao seriado, e de modo mais sutil na própria obra audiovisual. O tema de um destino inevitável do qual o herói tenta (mas não pode) fugir também é caro a outro gênero cuja influência opera em *Game of Thrones*, a tragédia<sup>29</sup>. Várias outras características que já Aristóteles atribui ao gênero também operam ali. Há peripécia (mudança na sorte do herói da fortuna para o infortúnio) e reconhecimento (a descoberta de que os filhos de Cersei não são filhos do rei), busca-se causar terror e piedade<sup>30</sup> e uma falha do próprio herói contribui para seu infortúnio.

A falha trágica de Eddard é sua própria virtude, a rigidez do seu código moral. É essa rigidez que o impele a executar o rapaz que foge da Patrulha da Noite e, mais tarde, a matar a loba da filha Sansa por demanda da rainha. É ela que o impele a sair do norte para servir seu rei, deixando a mulher e o filho recém-paraplégico; a investigar a morte de Jon Arryn e, enfim, a revelar à rainha que contará ao rei, na ocasião do seu retorno de uma caçada, que os filhos dela não são herdeiros legítimos. Ele a revela isso para tentar dar-lhe uma chance de fugir. É por conta deste erro, cometido em nome de sua honra, que ele enfim é executado.

<sup>29</sup> Embora Eudoro de Souza (2003, p. 174) note que fora o suicídio de Ajax no drama homônimo e a morte de Evadne nas *Suplicantes* de Eurípides, mortes em cena eram raras no teatro grego. Salientamos ainda que a tragédia marca a trama central desta temporada, enquanto épico e maravilhoso persistem além dela.

<sup>30</sup> David Letwin e Joe e Robert Stockdale (2008, p. 101) notam que ao contrário dos dramas modernos, as tragédias não buscam exatamente causar o efeito trágico fazendo a audiência chorar, mas sim levando-a ao silêncio, ao espanto e a um senso de perda. É curioso notar que a cena da morte de Eddard não é composta segundo convenções melodramáticas. O discurso antes da sua morte é de conteúdo sobretudo político e a execução é rápida e desacompanhada de música, com o episódio chegando a um fim imediatamente a seguir.

Honra, já observamos, da qual abre mão momentos antes de morrer, quando declara-se um traidor que desejava usurpar o trono. *Game of Thrones* nos dá a entender que aquela morte, aquela história, não é apenas a história dos protagonistas, mas do mundo no qual habitam. As causas e os resultados dos eventos ali desenrolados não são domésticas. Ao contrário, envolvem povos inteiros. Os personagens são reis e nobres, e toda uma guerra civil é desencadeada. É curioso observar que era uma característica das tragédias a ênfase no fato de que os destinos dos heróis têm impacto coletivo (ROMILLY, 1998, p. 143).

Crítica ao código de honra do herói, aliás, é um dos temas recorrentes na literatura épica (TOOHEY, 1992, p. 11), bem como a ênfase na importância social dos eventos da trama, no fato de que aquela é a história de um povo (p. 8). Steinberg (2005) chega a afirmar que o atributo definidor do épico é a abordagem de uma série de ocorrências de grande influência na história de uma civilização. No caso de *Game of Thrones*, sem dúvida pode-se dizer que os eventos que ali se desenrolam são de grande impacto para a história senão de uma civilização, de um mundo inventado. É interessante que esta noção parece influente no pensamento de Frye (2000, p. 315-325) quando ele encaixa os épicos clássicos junto a obras como a Bíblia cristã e a Divina Comédia como formas enciclopédicas de ficção.

Se os épicos clássicos poderiam ser as enciclopédias da civilização grega e a Bíblia a da civilização cristã, *Game of Thrones* é de algum modo a enciclopédia de Westeros. Do mesmo modo que a *Ilíada* tem episódios que discutem imagens cravadas num escudo ou enumeram navios, *Game of Thrones* nos apresenta a geografia, história e culturas de Westeros e das terras para além do Mar Estreito. Outros temas do épico, como a relação pai/filho, a religião, a nostálgica glorificação do passado e o orgulho excessivo de alguns personagens (TOOHEY, 1992, p. 8) também aparecem ali<sup>31</sup>.

Aristóteles faz vários paralelos entre tragédias e épicos, e uma das diferenças que enxerga entre os dois é em relação ao número de episódios. Enquanto ele estipula que nas tragédias eles devem ser contidos em sua quantidade, o filósofo nota que os épicos se prestam melhor à sua multiplicação (1455b). *Game of Thrones* tem essa pretensão de ser a enciclopédia de um mundo, além de ter uma galeria de episódios (entendidos como eventos, não capítulos do seriado) e personagens bastante elevada, mesmo para uma série de televisão.

<sup>31</sup> É válido pontuar, novamente, que *Game of Thrones* não encarna todas as características da tragédia ou dos épicos clássicos, mas conta com as características desses gêneros que sobreviveram ao desaparecimento das suas formas tradicionais, que permaneceram ao longo da história. A série não tem um coro como a tragédia grega, nem é narrada por um poeta que invoca as musas como nos épicos clássicos. Nota-se, ainda assim, que mesmo os épicos latinos já não eram narrados, mas escritos (TOOHEY, 1992, p. 1) e que diversos dos seus temas ecoaram na canção de gesta e mais tarde nos romances em verso e então em prosa (CARTER, 2003). Algumas de suas características sobrevivem mesmo em romances pós Segunda Guerra (STEINBERG, 2005) e, porque não, em filmes e seriados televisivos.

Elementos de outros gêneros que, se não necessariamente operam em *Game of Thrones*, exercem sobre este seriado alguma influência, como a narrativa policial<sup>32</sup> e o melodrama, sobretudo na vertente do drama histórico, também podem ser observados. Dentre as características notáveis do melodrama histórico que ecoam nesta série estão a ênfase no exótico e no pitoresco (HUPPES, 2000, p. 43) e o gosto por cenários elaborados e por um rico estilo de direção de arte, bem como por representar dramaticamente ao invés de simplesmente narrar as ocorrências mais terríveis (LETWIN; STOCKDALE, J.; STOCKDALE, R., p. 105-108). Já a narrativa policial de suspense via de regra transborda indiciabilidade, posto que qualquer informação é uma pista potencial para resolver o crime.

Por fim, esperamos ter demonstrado satisfatoriamente que a ênfase da história de fadas em deslumbrar o apreciador com um mundo secundário rico em detalhes e a dimensão<sup>33</sup> enciclopédica do épico ajudam no excessivo dimensionamento do universo ficcional projetado por *Game of Thrones*. A trágica morte do protagonista ao fim da temporada possibilita que nas seguintes a ênfase épica na história de uma civilização seja ainda maior. Além disso, aspectos de gêneros que se não propriamente operam na obra, a influenciam, também merecem destaque. Bons exemplos são o gosto por mostrar culturas exóticas e por riqueza na direção de arte do melodrama e o excesso de indiciabilidade das histórias policiais. Os gêneros, porém, não são os únicos responsáveis pelo grosso mobiliamento daquele universo ficcional. Fora da própria obra existe todo um contexto, que sobretudo em mídias de ritmo produtivo quase fabril, como a televisão, se faz pesar, e questões de ligação mais íntima com autoria e contexto abalizam o próximo tópico.

### **3.2. Das marcas de autoria**

Nelson Goodman (1995, Cap. 2) advoga a necessidade de observar como marcas de estilo influenciam a construção de mundos. Para ele, cujo interesse é investigar justamente os modos através dos quais mundos novos são feitos a partir de velhos, estilo não deve ser compreendido como mero modo de compor. Ele não deve ser observado em uma única obra, mas em diferentes produtos que projetam mundos diversos construídos por um mesmo autor, período histórico, região geográfica ou escola artística (p. 75). Doležel (1988, p. 485), por sua vez, aponta que a experiência autoral muitas vezes fornece modelos para a estrutura dos mundos. Isto torna o polo da autoria privilegiado para o estudo dos universos ficcionais.

---

<sup>32</sup> Deve-se lembrar que a investigação da morte de Jon Arryn move o principal arco narrativo da temporada.

<sup>33</sup> Não só no sentido de tamanho.

O problema de investigá-la no campo da produção ficcional televisiva, que envolve uma gama tão diversa de profissionais na elaboração e circulação de uma obra, porém, começa já na identificação de uma figura que possa assumir o título de autor. Bourdieu (1967, p. 153-155) argumenta que mesmo no campo literário, no qual esta posição é bem estabelecida, não se pode ignorar os lugares ocupados por outros agentes, como o editor, cujo poder de decisão sobre o que é e o que não é publicado é inegável. O sociólogo francês nota que assim como escritores querem ser reconhecidos como vanguardistas ou clássicos, do mesmo modo o querem editores e casas editoriais.

A situação se complica em campos mais jovens e cuja articulação envolve uma gama de profissionais maior. Prova disso é que os diversos sistemas nacionais de produção ficcional televisiva tendem a identificar diferentes figuras como o principal responsável pela obra. Na França, a televisão herdou da política dos autores do cinema a ideia de que este responsável é o diretor; na Inglaterra, a tradição teatral levou a um maior reconhecimento dos roteiristas (BOYD-BOWMAN, 1990, p. 51) e o Brasil, cujo principal produto ficcional televisivo são as telenovelas, também costuma reconhecer nesta posição o roteirista-titular, embora o diretor venha ganhando destaque desde os anos 90, tornando visível para o público o caráter compartilhado da autoria nesta mídia (SOUZA, 2004).

Já nos Estados Unidos, onde as indústrias criativas possuem forte modelo gerencial<sup>34</sup>, o maior controle na produção televisiva tende a ser do produtor executivo, que quase sempre atua como roteirista e com menor frequência também como diretor (TOUS-ROVIROSA, 2009, p. 123). Isso nomeadamente na produção de conteúdo para o horário nobre (prime time), cujos produtos ficcionais tendem a ter não menos que seis e não mais que vinte e quatro episódios por temporada<sup>35</sup>.

Na programação ficcional diurna, mais especificamente nas soap operas, produtos emitidos diariamente cinco ou seis dias na semana e que podem perdurar anos no ar, é curioso perceber que o maior controle criativo fica na mão de um roteirista titular que não atua como produtor executivo (SANDEEN; COMPESI, 1990), do mesmo modo que na criação de telenovelas brasileiras, sugerindo que os constrangimentos de tempo numa ficção seriada televisiva com muitos episódios implicam uma maior dependência do texto.

---

<sup>34</sup> Palavras como show business e entertainment e a opção por falar em direitos de cópia (copyright) ao invés de direitos autorais são indicativos da predominância, nas culturas anglo-saxãs e mais especificamente na estadunidense, de uma visão econômica sobre os produtos estéticos (TOUS-ROVIROSA, 2009, p. 122).

<sup>35</sup> Dos dez episódios da primeira temporada de *Game of Thrones*, oito foram roteirizados pelos produtores executivos, um deles em parceria com Jane Espenson. Dos outros dois, um foi dirigido por Bryan Cogman e o outro por George R. R. Martin, escritor d'*As Crônicas de Gelo e Fogo*, série de livros que deu origem a *Game of Thrones*.

Esta identificação do produtor executivo como figura autoral na produção televisiva estadunidense do horário nobre é reconhecida nas instâncias de criação, consagração e recepção, uma vez que aqueles que propõem as séries para as emissoras geralmente ocupam exatamente este cargo; que são eles que recebem as aclamações e prêmios ou as censuras feitas ao programa; e que geralmente são os produtores executivos, e não outros diretores e roteiristas, que comparecem a eventos criados para o público, como o Comic Con<sup>36</sup>, para falar das séries. Quando um produtor executivo deixa um programa, muitas vezes este é cancelado ou sofre pressão da audiência para que o seja. Depois que Aaron Sorkin deixou *The West Wing*, por exemplo, muitos fãs fizeram campanha para que a série terminasse.

Uma vez identificada a figura que ocupa a posição do autor, é necessário explicitar que embora o principal objetivo de uma abordagem de questões de autoria neste trabalho seja entender como marcas autorais influenciam propriedades do mundo, e mais especificamente, como pesam no excessivo mobiliamento do universo de *Game of Thrones*, um estudo meramente textual de autoria, que ignore o contexto produtivo, não se sustenta (SOUZA, 2004, p. 14). Assim, é necessário contemplar, além das marcas autorais, 1) a trajetória dos criadores, 2) o real controle que se pode exercer sobre um produto nesta mídia e 3) a colaboração entre os agentes do campo (CAMPBELL; REEVES, 1990, p. 5).

O caráter colaborativo da produção televisiva, aliás, leva a uma concepção generalizada de que tentar aplicar acepções mais românticas do conceito de autoria ao meio é, no mínimo, anacrônico (ALLRATH; GYMNICH; SURKAMP, 2005, p. 6-7). Isto gerou pesquisas que focam um número maior de membros da equipe criativa, mais preocupadas com a cadeia de decisões do que em estabelecer uma figura central no processo (SANDEEN; COMPESI, 1990). Alguns analistas levam isso um passo adiante, e identificam a autoria no próprio estúdio ou canal, instância que engloba os profissionais envolvidos na produção, aos quais concede maior ou menor controle criativo, e tem sua própria trajetória e estilo<sup>37</sup>.

Assim, abordamos nas próximas páginas as marcas deixadas por Daniel B. Weiss e David Benioff em *Game of Thrones*, série da qual são produtores executivos, bem como pela própria HBO, canal que produz e distribui o seriado. Embora nossa maior preocupação seja estilística, entendendo que temas e seus tratamentos também são questões de estilo (GOODMAN, 1995, p. 63), não deixamos de dar atenção à trajetória de D. B. Weiss, Benioff e da própria emissora, e de ter em mente o caráter colaborativo deste tipo de produção.

---

<sup>36</sup> Conferência que ocorre todo verão durante quatro dias no *San Diego Convention Center* em San Diego, Califórnia. Ele serve como um encontro de fãs e curiosos com membros das indústrias criativas do país.

<sup>37</sup> Uma das quatro partes que organizam o livro *Making Television* (THOMPSON; BURNS, 1990), que reúne artigos sobre a autoria na televisão escritos por estudiosos de renome, é dedicado ao estúdio como autor.

Isso posto, a primeira coisa que se nota sobre os produtores executivos de *Game of Thrones* é que eles são recém-chegados ao campo televisivo, e esta é a primeira série que qualquer um dos dois produz. Contudo, ambos já haviam realizado outros trabalhos criativos. Weiss publicou um único livro, *Lucky Wander Boy*, mas já escreveu alguns roteiros de filmes que não foram realizados, como o da adaptação cinematográfica da série de videogames *Halo*, da desenvolvedora Bungie, e a do livro *Ender's Game*<sup>38</sup>, do renomado escritor de ficção científica Orson Scott Card. Atualmente, ele também trabalha numa prequela do filme *Eu Sou a Lenda* (*I am Legend*, 2007), um thriller pós-apocalíptico envolvendo zumbis.

A despeito de não ser possível o acesso às obras que Weiss roteirizou para o cinema, nota-se que são todas adaptações de outras mídias e ambientadas em mundos maravilhosos. *Lucky Wander Boy*, seu romance, trata de um jovem chamado Adam Pennyman, obcecado em escrever um livro chamado *The Catalogue of Obsolete Entertainments*, cuja pretensão era a de catalogar videogames clássicos. *Lucky Wander Boy* é o nome de um jogo japonês fictício inventado pelo próprio autor, que cita também uma quantidade gigantesca de jogos reais. Aqui, é possível reparar um certo “prazer enciclopédico” catalográfico em Weiss.

Benioff, por sua vez, já possuía uma carreira mais sólida antes da série. Sua estreia também foi na literatura, e seu primeiro livro, *The 25th Hour*, foi publicado em 2001 e um ano depois adaptado para o cinema por Spike Lee<sup>39</sup>. O próprio Benioff foi responsável pela conformação do roteiro, e foi aí que ele iniciou seu trabalho com cinema. Ele ainda publicou os livros *When the Nines Roll Over (and Other Stories)*, em 2004, e *City of Thieves*, em 2008. O primeiro é uma coletânea de contos diversos, o segundo é uma coleção de memórias ficcionais de um imigrante russo na Flórida, e envolve prisões, encontros com canibais, escravos sexuais de nazistas e outra sorte de personagens exóticos<sup>40</sup>.

O único roteiro original de Benioff foi *A Passagem* (*Stay*, 2005), dirigido por Marc Forster. Ademais, ele foi roteirista de *Tróia* (*Troy*, 2004), baseado na *Ilíada*; *O Caçador de Pipas* (*The Kite Runner*, 2007), inspirado no livro homônimo; *X-Men Origens: Wolverine* (*X-Men Origins: Wolverine*, 2009), criado em cima de diferentes histórias em quadrinhos da Marvel Comics e *Entre Irmãos* (*Brothers*, 2009), baseado no filme alemão *Brødre*<sup>41</sup>, de 2004. O único destes roteiros escrito em parceria foi o de *X-Men Origens: Wolverine*<sup>42</sup>.

<sup>38</sup> Publicado no Brasil como *O Jogo do Exterminador*, inicialmente na extinta edição nacional da *Isaac Asimov Magazine*. Relançado em 2006 pela editora Devir com tradução de Carlos Angelo.

<sup>39</sup> *A Última Noite* (*The 25th Hour*, 2002).

<sup>40</sup> As informações sobre os livros de Weiss e Benioff foram retiradas dos verbetes sobre seus respectivos títulos na Wikipedia. Os filmes roteirizados por Benioff foram submetidos a apreciação para este trabalho.

<sup>41</sup> Sem título em português.

<sup>42</sup> Cujos créditos Benioff divide com Skip Woods.

Quanto aos diretores, Marc Forster foi o único com quem Benioff trabalhou mais de uma vez, tendo repetido em *O Caçador de Pipas* a parceria iniciada em *A Passagem*. *Tróia* foi dirigido por Wolfgang Petersen, *X-Men Origens: Wolverine* por Gavin Hood e *Entre Irmãos* por Jim Sheridan. Em termos de relações aproximativas com *Game of Thrones*, a ambiguidade de caráter dos protagonistas que marca a série é um traço que se verifica em todos os filmes que roteirizou. O grande destaque para as experiências e visões de múltiplos personagens também é claro em *A Última Noite*, *Tróia* e *A Passagem*. Estes três filmes, seus três primeiros, igualmente anunciam ao princípio um acontecimento terrível prestes a ocorrer, seja a prisão de Monty em *A Última Hora*, a morte de Aquiles (prevista pela sua mãe) em *Tróia* ou o suicídio com horário marcado de Henry Letham (Ryan Gosling) em *A Passagem*<sup>43</sup>.

O fato do número de trabalhos anteriores de Weiss ser muito escasso e de só um deles estar atualmente disponível e dos filmes (também não tão numerosos) de Benioff serem bastante diversos entre si, porém, faz com que quaisquer tentativas de conclusões mais sérias relativas às marcas de autoria dos produtores de *Game of Thrones* peque por falta de rigor. É observável que ambos têm uma história com adaptações e que começaram suas carreiras na literatura<sup>44</sup> e migraram para o cinema antes de ir para a televisão, mas é difícil associar isso a marcas específicas do universo ficcional<sup>45</sup>.

Ao observar a produção da HBO, entretanto, o resultado parece mais frutífero<sup>46</sup>. O canal surgiu quando o empresário Charles Doolan ganhou a licitação para levar a televisão a cabo para a cidade baixa de Manhattan em 1965, criando a Sterling Manhattan Cable. A Time Life Inc., com um problema de sinais bloqueados na televisão aberta devido à altura dos prédios de Nova Iorque, comprou 20% da companhia de Doolan, que lançou a ideia de um novo canal, o Green Channel. Com o apoio da Time Life, foi criado o canal, rebatizado Home Box e, mais tarde, Home Box Office (HBO). Com a tecnologia de satélite ainda longe de atingir toda a sua potência, as transmissões iniciais da emissora usavam micro-ondas.

<sup>43</sup> Embora o seu único projeto que tenta construir isso de forma mais afim à tragédia seja *Game of Thrones*.

<sup>44</sup> Área na qual se situa também a formação dos dois. Benioff já foi professor de inglês de ensino médio e Weiss é mestre em Filosofia na Literatura Irlandesa pelo Trinity College de Dublin, onde eles se conheceram.

<sup>45</sup> George Martin, autor da série de livros que deu origem ao seriado televisivo, recusou várias propostas antes da de Weiss e Benioff, sobretudo para transformar seus títulos em filmes, o que ele não achava possível sem que a obra perdesse grande parte dos seus personagens e eventos e, com eles, do seu significado. Martin, que já tinha trabalhado em televisão, via esta mídia como ideal para uma adaptação audiovisual da sua obra. Benioff e Weiss tomaram a decisão de adaptar os livros e negociaram os direitos com o escritor, que aceitou trabalhar com eles exatamente por também terem atuado com literatura. Foi então que em 2007 eles levaram o projeto para a HBO. Essas são sem dúvida questões relevantes para um estudo de autoria, mas não ajudam muito a cumprir nossos objetivos. As informações apresentadas nesta nota foram retiradas de uma entrevista com George Martin, disponível em <<http://youtu.be/qUOhGXcnCXU>>. Acesso em 01 de mai. de 2012.

<sup>46</sup> A maioria dos dados historiográficos desta exploração foram retirados de artigos diversos do livro *It's not TV: watching HBO in the post-television era*, organizado por Leverette, L. Ott e Buckley (2007). Quando as informações forem mais que historiográficas ou provirem de outras fontes, pontuaremos o artigo específico.

Em 1975, a HBO se tornou o primeiro canal a transmitir via satélite, e sua primeira emissão através desta tecnologia foi a histórica luta entre Muhammad Ali e Joe Frasier conhecida como Thrilla in Manilla. As coberturas de partidas de boxe estão até hoje entre as transmissões de maior audiência da emissora. Nestes primeiros tempos, o principal componente da programação eram filmes hollywoodianos, mas o advento de tecnologias como o videocassete levaram o canal a se aventurar na criação de conteúdo próprio.

Além das transmissões esportivas, a HBO passou a produzir e veicular documentários e séries documentais, muitos com cenas de nudez e temas relativos à sexualidade; e especiais de comédia stand-up sem censuras em relação ao vocabulário. Como grande parte da sua programação anterior vinha da produção cinematográfica, ela também começou a produzir telefilmes, nomeadamente os biográficos, centrando-se fundamentalmente em figuras importantes de grupos marginalizados, especialmente negros, mulheres e vítimas de HIV. A despeito disso, não caía numa visão heroica e mitificante, prezando pelo realismo.

Por conta do conteúdo sexual e do vocabulário explícitos, a HBO enfrentou uma série de processos nos anos oitenta e ganhou a todos, derrubando diversas políticas regulatórias do governo federal estadunidense. O argumento era sempre o mesmo: como o canal era premium, não sendo aberto nem sequer estando nos pacotes de cabo básico, mas tendo que ser ativamente comprado pelos seus assinantes, sua liberdade de veiculação de conteúdos deveria ser tão protegida pela primeira emenda da constituição do país quanto a de um jornal impresso ou filme, e não sujeita às mesmas políticas que os canais abertos (CASCAJOSA, 2006, p. 28).

A HBO também é conhecida pelas suas inovações tecnológicas. Além de ter sido o primeiro canal a ter transmitido via satélite, foi a primeira emissora a cabo a criptografar digitalmente seu sinal, impedindo que não pagantes assistissem ilegalmente, e o primeiro a ser disponibilizado gratuitamente por um período de testes. Hoje, ela é famosa pelas suas inovadoras campanhas de marketing e pelo bom uso de plataformas narrativas diversas.

Enquanto empresa, ela é famosa nos Estados Unidos como uma das emissoras que mantém por mais tempo os ocupantes dos cargos de chefia de programação, permitindo que eles tenham mais tempo para apostar em produtos novos e não precisem apresentar sucessos imediatos sob o risco de perda do emprego. Quanto ao modelo de negócios, como seus espectadores são pagantes e o canal não exhibe intervalos comerciais, ao invés de vender os números de audiência aos anunciantes, a HBO precisa vender a si mesma para os assinantes, razão pela qual engaja constantemente em estratégias de diferenciação: ela precisa convencer seu público de que ele não encontrará o mesmo tipo de conteúdo em outras emissoras. De que vale a pena ter uma conta de televisão a cabo mais cara para ter HBO.



A partir das informações esboçadas acima, é possível chegar a conclusões mais contundentes sobre certas características de *Game of Thrones* coincidirem com marcas estilísticas da emissora<sup>47</sup>. Por exemplo, o seriado é assinalado por um vocabulário profano, conteúdo sexual explícito e violência gráfica. A primeira experimentação mais séria da HBO com o formato serializado, *Oz*, já apresentava este tipo de conteúdo. É interessante notar que a violência gráfica já estava presente no canal com as partidas de boxe, o tratamento aberto da sexualidade com os documentários e a falta de restrições em relação ao vocabulário com os especiais de comédia stand-up (LEVERETTE, 2008), o que pode indicar que, com *Oz*, ao mesmo tempo que ela ousava, tentava dialogar com o público de assinantes que já tinha.

A ênfase em tipos marginalizados que marca muitos dos telefilmes da HBO também veio depois a caracterizar diversas das séries da emissora, mas ele não tem o mesmo protagonismo em *Game of Thrones*. Ainda assim, o seriado traz alguns personagens que são abjetos naquele universo, como anões, eunucos e filhos bastardos. Apesar de atualmente essa liberdade em relação ao vocabulário, à violência e ao conteúdo sexual ser a cartilha de qualquer canal premium, foi a HBO que levou essas questões para os tribunais, e foi em busca do sucesso das suas séries que outros canais seguiram esta linha (KELSO, 2008, p. 54).

O fato da HBO ter baseado sua programação durante muito tempo na exibição de filmes e mais tarde de telefilmes faz com que ela traga essa experiência para a sua produção de séries. Experiência que se manifesta, por exemplo, na ênfase na fotografia e na direção de arte. Em *Deadwood*, a equipe usou tons sépia e excesso de névoa para lembrar a fotografia do século XIX e o produtor executivo de *Six Feet Under* buscava ativamente uma iluminação natural, cores dessaturadas e pouco movimento de câmera (MCCABE; AKASS, 2008, p. 88). Suas séries chegam ter o dobro do orçamento das de canais abertos (AUSTER, 2005, p. 227).

Esse esmero da HBO na produção é crucial para que *Game of Thrones* possa por tanta ênfase na direção de arte. Os figurinos, bandeiras com os brasões das Casas, tudo é construído nos mínimos detalhes. O coreógrafo de luta criou um estilo diferente para cada família nobre de Westeros<sup>48</sup> e um linguista foi contratado para desenvolver o idioma dos dothraki, um povo que existe no universo da série<sup>49</sup>, o que envolve custos bastante altos. Além disso, o fato dos executivos do canal terem mais estabilidade nos seus cargos permite que estes, por sua vez, sintam-se mais seguros para investir altos valores em propostas mais ousadas e de mais risco.

---

<sup>47</sup> Não é a toa que Benioff definiu a série como *The Sopranos* na Terra Média, implicando que ela não só traz características de outras produções da HBO a um mundo maravilhoso, como também que se compara à ficção mais aclamada da história do canal, considerada marco do seu amadurecimento, *The Sopranos*. Informação obtida em <<http://nymag.com/arts/books/features/47040/>>. Acesso em 01 de maio de 2012.

<sup>48</sup> Informação obtida em <<http://youtu.be/up71npdwc-Q>>. Acesso em 01 de maio de 2012.

<sup>49</sup> Informação obtida em <<http://www.mentalfloss.com/blogs/archives/111607>>. Acesso em 01 de maio de 2012.

Obviamente, a HBO não inventou a inovação. Ela está presente desde o surgimento do meio. *I Love Lucy*, por exemplo, inovou no uso de três câmeras filmando ao mesmo tempo e ao contrariar a prerrogativa de que programas de comédia deviam ser transmitidos ao vivo desde Nova Iorque e propor uma gravação em estúdio na frente de uma audiência cujos risos seriam incorporados na própria edição (SCHATZ, 1990). Mais tarde, o sitcom, que tem a sua origem em *I Love Lucy*, é criticado como um dos gêneros mais formulaicos e engessados.

Ainda assim, o surgimento das produtoras MTM, com séries como *The Mary Tyler Moore Show* e *Tandem Productions*, com outras como *All in the Family*, provam nos anos 70 que o gênero ainda comportava produtos inovadores, e enquanto a primeira produtora arriscou ao trazer tramas continuadas, a segunda incorporou críticas sociais, quebrando a convenção do ambiente doméstico perfeito no estilo “papai sabe tudo” (FEUER, 1992, p. 114-115).

Aliás, embora a HBO trabalhe sua imagem de modo a distinguir sua produção de tudo o mais que é feito na mídia televisiva, a ponto de ter usado durante muitos anos um slogan que declarava que ela não fazia TV<sup>50</sup>, ela deriva muito de sua programação do diálogo com a produção das emissoras abertas e a cabo (SANTO, 2008). Um bom número de suas inovações são na verdade feitas dentro de gêneros bem estabelecidos (AUSTER, 2005). Nota-se que *Dallas* já tinha levado para o horário nobre a continuidade, antes elemento exclusivo das soap operas diurnas, e *Hill Street Blues* já tinha experimentado com modos de narrar inovadores<sup>51</sup>.

Do mesmo modo, Catherine Johnson (2005) repara que *The X-Files* e mais tarde séries como *Lost* e *Desperate Housewives* experimentaram mesclar esses modos de narrar inovadores com elementos que até então tinham sido associados a séries cult, o que a HBO consegue quase sem querer desde *The Sopranos* e busca mais conscientemente em trabalhos como *True Blood* e *Game of Thrones*.

Dentre os elementos das séries cult, Johnson menciona: 1) um intenso apelo a fãs e audiências de nicho, especialmente jovens, o que poderia ser subestimado quando as redes abertas dominavam, mas é crucial numa paisagem marcada por uma quantidade enorme de canais a cabo; 2) o que Matt Hills chamou de hermenêutica perpetuada, ou adiamento infundável da conclusão de certas tramas e 3) o que Hills chamou de hiperdiegese, ou seja, a construção de um mundo cuja mitologia completa é quase inapreensível. Eco (2008a, p. 462) define como principal característica do cult justamente a criação de um universo densamente mobiliado cujos elementos numerosos os fãs podem deslocar e citar como se fizessem parte do seu próprio mundo sectário.

<sup>50</sup> O mote “It’s not TV, it’s HBO” foi usado pelo canal por mais de uma década entre 1996 e 2009.

<sup>51</sup> A continuidade absoluta e modos de narrar pouco convencionais também são tidos como marcas da HBO.

Assim, embora certamente não se possa afirmar com clareza que a dimensão enciclopédica de *Game of Thrones* deva algo a *Lucky Wander Boy* de Weiss nem seus personagens ambíguos aos filmes de Benioff, esperamos ter argumentado o suficiente que muitas das propriedades do storyworld deste seriado ele deve à HBO, como a abertura quanto ao vocabulário, ao sexo e à violência. Dentre estas dívidas, influenciam na dimensão enciclopédica daquele universo mormente os altos investimentos que o canal dispende na direção de arte e em produzir séries cult.

Resta ainda investigar se os produtos que giram mais próximos da própria obra pesam de algum modo no hiperdimensionamento do universo ficcional de *Game of Thrones*. Se a própria saga literária que deu origem ao seriado já comporta este abarrotamento de propriedades e, caso sim, de que modo isto influencia no excesso de texturas do próprio seriado televisivo. Este é o tema da última das microanálises a que se propõe este capítulo, iniciada a seguir.

### 3.3. Das múltiplas plataformas

Suspeita-se que as obras mais velhas que conhecemos, os épicos antigos, já tenham eles mesmos uma forte marca de intertextualidade, sendo compilações de uma tradição oral anterior. Hoje, sobretudo quando nos referimos a mídias massivas relativamente jovens na história da cultura, como a televisão, é impossível negar o caráter intertextual de quaisquer produtos ficcionais. Uma obra sempre dialoga com outras, e tais diálogos podem ser com produtos da mesma mídia ou não. Quando o dialogismo é mais forte e claro, se ele se dá entre obras de uma mesma mídia, falamos em apropriações intrasemióticas (a exemplo de remakes e spin-offs<sup>52</sup>), se entre obras de mídias distintas, intersemióticas (como adaptações e narrativas transmídia<sup>53</sup>) (DUARTE, 2004, p. 70-71).

Uma questão razoavelmente polêmica nos estudos sobre universos ficcionais é relativa a se uma obra matriz e outra que ela origina a partir de uma adaptação, fenômeno que Jakobson prefere chamar de tradução intersemiótica (2003, p. 65 e 73), lidam com o mesmo mundo. Polêmica semelhante recai sobre remakes. Todavia, é menos discutível e mais bem aceito que narrativas transmídia e spin-offs lidam com o mesmo universo (ALLRATH; GYMNICH; SURKAMP, 2005, p. 36).

---

<sup>52</sup> Seriado cujos eventos se inserem na mesma cronologia de um anterior. Muitas vezes seus protagonistas surgem como coadjuvantes nas séries de origem, cujos próprios protagonistas podem fazer “pontas” no *spin-off* em episódios específicos.

<sup>53</sup> Conceito melhor explorado logo mais.

Isso porque obras diferentes capazes de fazer-nos crer que os eventos de uma e de outra se sucederam às mesmas entidades em momentos distintos lidam sempre com o mesmo mundo (RICHARDSON, 2010, p. 530), e desde que se obedeça a regras de consistência e autorização<sup>54</sup>, os personagens que transitam entre uma série e seu spin-off podem ser considerados os mesmos nas duas obras.

É justamente por conta deste entendimento de que spin-offs lidam com o mesmo mundo que se pode afirmar que o universo partilhado por Dallas e Knots Landing entrou para a história como tendo desafiado a lógica espaço-temporal à qual uma realidade narrativa compartilhada precisa aderir (NDALIANIS, 2005, p. 99). Na temporada de 1984-5, o personagem Bobby Ewing havia sido assassinado na série Dallas, com a temporada de 1985-6 continuando sem ele, uma vez que o ator que o interpretava, Patrick Duffy, havia deixado o projeto. Na última cena do último episódio desta temporada, porém, Pam Ewing (Victoria Principal), a esposa dele, é mostrada acordando, e ele no banho. Na temporada seguinte de Dallas, revelou-se de que todos os eventos da anterior haviam sido sonhados por Pam.

Acontece, porém, que desde 1979, o universo de Dallas havia sido estendido para o spin-off Knots Landing, e muitos eventos passados em uma série tinham forte impacto sobre a trama da outra. Na temporada na qual em Dallas Bobby morreu, mesmo os personagens do spin-off que não conheciam Pam e com os quais, portanto, ela não poderia ter sonhado, reagiram ao óbito como se fosse real, tornando aquele um mundo impossível no qual um personagem está morto e não-morto ao mesmo tempo.

Por sua vez, a narrativa transmídia diz respeito à dispersão em múltiplas plataformas de conteúdo ligado a uma franquia. Assim, uma história que é introduzida, por exemplo, num filme, pode ser continuada – e não apenas traduzida – em televisão, livros, quadrinhos e videogames (JENKINS, 2009a, p. 138). Ela pode ser compreendida como uma espécie de spin-off em uma mídia diferente daquela na qual o produto original surgiu, do mesmo modo que remakes e adaptações são ambas formas de recriação de uma obra matriz. Enquanto os dois últimos presumem que se conte mais ou menos a mesma história de modo diferente, os dois primeiros demandam tramas inéditas com personagens familiares ou ao menos num ambiente conhecido. O fenômeno da narrativa transmídia merece nossa consideração porque

---

<sup>54</sup> Richardson (2010) usa “autorização” quase em referência à propriedade intelectual. Apesar do critério ser extratextual, ele faz sentido, posto que não se costuma entender que as atualizações não-autorizadas de uma obra – como as feitas por paródias e fan fictions (contos feitos por fãs envolvendo os personagens) – atualizam o universo ficcional e os personagens da obra matriz, mas sim que partam deles para criar versões. Assim, costumamos aceitar que apenas os livros de Conan Doyle com Sherlock Holmes tratem de um único universo. A instância autorizadora, porém, nem sempre é um indivíduo. No caso do cinema e da televisão, empresas produtoras costumam ocupar este papel, determinando que apropriações são autorizadas.

Na maioria das vezes, histórias transmídia são baseadas não em personagens individuais ou enredos específicos, mas sim em complexos mundos ficcionais que podem sustentar múltiplos personagens inter-relacionados e suas histórias. Este processo de construção de mundo [world-building] encoraja um impulso enciclopédico tanto em leitores quanto em roteiristas. Nós somos atraídos a dominar o que pode ser sabido sobre um mundo que sempre se expande além da nossa compreensão. Este é um prazer muito diferente do que o que associamos com o fechamento encontrado na maioria das narrativas construídas classicamente, onde nós esperamos deixar o cinema sabendo tudo o que é requerido para dar sentido a uma história particular (JENKINS, 2007, tradução nossa)<sup>55</sup>.

*Game of Thrones* não é um remake e não gerou spin-offs, mas a obra viu crescer em seu entorno um ambicioso projeto transmídia, e ela é a tradução para o meio televisivo de uma série de livros conhecida como *As Crônicas de Gelo e Fogo*, cujos eventos do primeiro volume (e alguns episódios do segundo) são reconstruídos na temporada de estreia do seriado da HBO. Explicados alguns conceitos, cabe retomar a polêmica de se as adaptações também lidam com o mesmo universo ficcional.

Ao se falar em uma tradução intersemiótica, é preciso ter em mente que a história e o enredo quase sempre são traduzíveis entre diferentes sistemas sígnicos, mas o discurso não o é (ECO, 2006, p. 39-41). Quem quer que ambicione encontrar um equivalente literário exato de determinada articulação de recursos visuais, sonoros e cênicos de uma obra audiovisual não pode ser levado a sério, e o mesmo é válido para as tentativas inversas de traduzir exatamente descrições de um livro em imagens. Assim, como já defenderam outros trabalhos realizados no grupo de pesquisa do qual emerge esta monografia, séries de televisão baseadas em livros não operam uma mera transposição de conteúdo, mas trabalham na recriação da obra (PINTO, 2007; SANTOS, 2010). Isso é válido mesmo para a mais fiel adaptação, tornando problemáticos os discursos puristas que exigem de traduções uma fidelidade às obras matriz.

Tem-se que discrepâncias entre o livro *A Guerra dos Tronos* e a primeira temporada da série *Game of Thrones*<sup>56</sup> são já a priori inevitáveis. E se além dos discursos das diferentes mídias leva-se em consideração também a diversidade das suas ecologias produtivas, é possível entender mesmo mudanças de enredo. Constrangimentos de orçamento, de tempo e relativos a uma audiência mais expandida do que a da literatura impedem que numa série de televisão se reconstrua sem modificações não só o discurso, mas mesmo o enredo de um livro.

---

<sup>55</sup> No original: Most often, transmedia stories are based not on individual characters or specific plots but rather complex fictional worlds which can sustain multiple interrelated characters and their stories. This process of world-building encourages an encyclopedic impulse in both readers and writers. We are drawn to master what can be known about a world which always expands beyond our grasp. This is a very different pleasure than we associate with the closure found in most classically constructed narratives, where we expect to leave the theatre knowing everything that is required to make sense of a particular story.

<sup>56</sup> Uma lista meticulosa dessas diferenças pode ser encontrada no *Game of Thrones Wiki*. Disponível em: <[http://gameofthrones.wikia.com/wiki/Differences\\_between\\_books\\_and\\_TV\\_series\\_-\\_Season\\_1](http://gameofthrones.wikia.com/wiki/Differences_between_books_and_TV_series_-_Season_1)>. Acesso em 02 de mai. 2012.

Ainda que todos esses constrangimentos fossem inexistentes, Jakobson (2003, p. 72) nota que trabalhos poéticos exigem uma tradução criativa. Diretores de cinema e produtores de televisão possuem seus próprios projetos criadores, não são meros operários. É legítimo que busquem ativamente por algo de si no trabalho que realizam<sup>57</sup>. Eles podem até mesmo ironizar a obra matriz, fazer dela uma leitura declaradamente enviesada. É por isso que a despeito das traduções serem independentes, elas sempre permitem que se descubra algo novo sobre o original, que se o veja por outro ângulo (JENKINS, 2009c).

As leis da lógica, ao contrário, são muito mais rígidas. No nono episódio de *Game of Thrones*, Khal Drogo é desafiado para um duelo por outro personagem, de nome Mago. Drogo corta a garganta do desafiante, que morre. Nos livros, Mago permanece vivo. Argumentamos no primeiro capítulo que um universo no qual um personagem está morto e não morto ao mesmo tempo é um mundo impossível. Todavia, dizer por conta disso que *As Crônicas de Gelo e Fogo* e *Game of Thrones* constroem um mundo impossível é buscar fora de uma ou outra obra, mas na interseção das duas, as razões para tal impossibilidade.

Portanto, defendemos que se traduções de um produto estão livres de amarras fiéis em relação à obra matriz, também os seus mundos são independentes entre si. Discordamos, então, da assertiva de autores como Richardson (2010, p. 535-536) de que os personagens de adaptações são os mesmos das obras originárias a não ser que as recriações sejam mal realizadas, justamente por presumir que as “bem realizadas” sejam as que são fiéis.

Isso deixa o problema de entender sob que termos as propriedades da *Westeros* de Martin se vinculam às do mundo de *Game of Thrones*, e como seu próprio excesso de textura influencia no do universo da série televisiva. Eco ajuda a elucidar essa questão. Ele diz que se dois indivíduos de mundos diferentes divergem apenas em propriedades acidentais, um deles é variante potencial do outro, e há entre eles uma identidade transmundo (2008b, p. 121-122).

A despeito de Eco se estender explicando o que se caracteriza, na lógica, como propriedades acidentais, em ficções o termo é aplicado de modo mais lasso, e mesmo mundos tão distintos como o do *Gênesis* e o da narrativa darwiniana se identificam em algum nível: ambas as narrativas contam a história do primeiro homem (p. 124). Doležel (1988, p. 482) fala na identidade transmundo como um conceito útil para averiguar, por exemplo, o que possuem em comum os diferentes Napoleões da ficção. Para ele, as recorrências, e não o Napoleão “real”, devem ser um parâmetro orientador em tal empresa.

---

<sup>57</sup> Por isso, partilhamos de uma noção de que o critério de fidelidade também não é válido para *remakes*, ou haveria no fim das contas praticamente o mesmo produto feito novamente. Não nos demoraremos no assunto dos *remakes*, porém, posto que ele não é de grande contribuição para a nossa análise.

A Westeros do livro *A Guerra dos Tronos* também é enciclopédica. O volume possui um apêndice com as descrições das famílias nobres do continente, trazendo suas respectivas árvores genealógicas, os animais que as simbolizam, os seus lemas e os nomes das Casas menores que lhes são aliadas. A primeira e a última página contêm mapas do continente. O mundo de *Game of Thrones* não estava fadado necessariamente a ter tanta identidade transmundo com o universo de Martin, mas seus criadores optaram por fazer o universo da série de televisão herdar do mundo da saga de livros tantas propriedades que ele acaba por herdar o próprio excesso de textura do storyworld da obra matriz, embora o universo do seriado televisivo não seja construído de modo tão didático, já que um produto para televisão não tem apêndices e anexos no sentido tradicional. Ao invés, a Westeros de *Game of Thrones* nos apresenta suas texturas em cena. As informações sobre o storyworld são mostradas ao invés de narradas, ou entram sorrateiramente nos diálogos entre os personagens. Até a vinheta de abertura, que percorre um mapa estilizado do continente e das terras além do Mar Estreito, ajuda a estipular propriedades daquele mundo e imbui-lo de um senso de vastidão.

Prova de que o caráter enciclopédico existe já no universo do livro é que ele articulou em torno de si não só a série da HBO e uma adaptação para quadrinhos, mas toda uma gama de produtos transmídia, incluindo três romances cujas tramas se passam noventa anos antes do início da saga, um artbook, dois livros de receitas, um jogo de cartas colecionáveis, um jogo de tabuleiro, dois videogames já lançados e dois em desenvolvimento e duas linhas de livros de regras para jogos de interpretação de personagem (RPGs), além de bonecos.

É notável que grande parte desses produtos sejam jogos. Punday (2005) observa como os livros de RPGs enfatizam a mobília do mundo, dando destaque maior aos objetos que o povoam e mesmo a estatísticas que permitem compará-los entre si do que a enredos, do mesmo modo que jogos de cartas colecionáveis e de batalha em tabuleiro. Tavinor (2009, p. 79-80), por sua vez, mostra como através do controle do personagem o jogador de videogames tem acesso ao mundo ficcional, o qual pode explorar de dentro.

Jenkins (2009b) repara que assim como há modos imersivos de se apropriar de um universo, há formas de transmídia (como livros de receitas) que extraem objetos da mitologia de mundos ficcionais para que o fã possa usá-los no seu cotidiano. Fica claro, então, como já os livros que originaram *Game of Thrones* projetam um mundo com textura o suficiente para gerar produtos que de certo modo ignoram o enredo da obra e focam nos objetos do mundo. As *Crônicas de Gelo e Fogo*, contudo, não são nosso corpus, e cabe uma exploração dos produtos transmídia que surgiram a partir de *Game of Thrones*, o que por sua vez requer aprofundamentos na noção de narrativa transmídia.

O conceito se associa ao de convergência midiática, que se refere “ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam” (JENKINS, 2009a, p. 29). Para Jenkins, a transformação não é tanto tecnológica quanto cultural, uma vez que consumidores são incitados a buscar informações e conectar conteúdos (p. 29-30).

A noção de convergência é associada ainda à de cultura participativa, que envolve o engajamento ativo dos consumidores midiáticos e o recurso à inteligência coletiva, isto é, a valorização das habilidades individuais e conhecimentos de diferentes sujeitos empregados de modo colaborativo (p. 30). O fenômeno ocorre tanto de cima para baixo, implicando que é corporativo e diz respeito a estratégias empresariais de conglomerados com braços em diversas indústrias de entretenimento querendo explorar as suas propriedades intelectuais; quanto de baixo para cima, implicando que é alternativo e permite apropriações pelo público.

É óbvio que não é qualquer consumidor midiático que se insere nesta cultura, que exige a priori uma espécie de multiletramento (multiliteracy), ou seja, a habilidade de interpretar discursos de múltiplos meios e linguagens (SCOLARI, 2009, p. 5), mais comum às gerações de consumidores recentes, que cresceram fruindo múltiplas histórias em diferentes plataformas e com a internet, e dentre eles, apenas os que esse multiletramento tornou “coletores” de informação de fontes diversas (p. 3), certamente uma pequena parcela.

Muitos dos autores trabalhados neste tópico insistem que, de algum modo, o fenômeno da transmídia não é novo, e apontam que já os épicos homéricos deram origem a uma série de tragédias que ampliava suas histórias ou as mostrava do ponto de vista de personagens secundários. O que diferencia as experiências atuais dessas antigas é que 1) elas são imbuídas de autorização, o que implica muitas vezes um mesmo autor; 2) se preocupam em não contrariar a consistência narrativa (ou seja, em manter os produtos no mesmo universo) e 3) são criados conforme uma agenda projetada de lançamentos (EVANS, 2011).

Este caráter planejado implica que elas são pensadas, inclusive, junto a estratégias de marketing que nem são narrativas. São fruto de um projeto transmídia (FECHINE; FIGUERÔA, 2011). Tipo de projeto que, para Jenkins (2009b; 2009d), é guiado por sete princípios. Já falamos de um deles, imersão em um mundo ou, inversamente, extratibilidade dos objetos que o compõem. Um segundo é o de que os produtos transmídia devem ser espalháveis e/ou perfuráveis. Eles devem permitir compartilhamento horizontal por parte dos fãs e/ou aprofundamento vertical do conhecimento que o consumidor tem do mundo ficcional.



O terceiro princípio é que podem ser contínuos ou múltiplos, isto é, se inserir no corpo de obras autorizadas daquela franquia ou apresentar versões alternativas de personagens e do universo. O quarto é a serialidade, embora Jenkins admita que as obras precisem ser autônomas o bastante para permitir fruição independente, sobretudo a narrativa “principal” ou nave mãe (*mothership*), quando há uma. Portanto, se minisodas<sup>58</sup> ou revistas em quadrinhos associadas a uma franquia cujo principal produto é um seriado televisivo introduzem um personagem novo, este não pode aparecer na televisão sem ser propriamente introduzido, partindo da presunção de que a audiência já o conhece. Os dois princípios restantes são subjetividade, ou foco nas experiências dos personagens, em especial secundários ou que nem existem na obra principal; e justamente construção de mundo.

O projeto transmídia de *Game of Thrones*<sup>59</sup> foi desenvolvido pela empresa estadunidense Campfire, sob supervisão de Steve Coulson. O grupo já organizou outras experiências famosas, como o pioneiro experimento para o filme *A Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, 1999) envolvendo a criação de um site supostamente real apresentando documentação (que se reivindicava autêntica) provando a existência de bruxas, a maior parte da qual não foi usada no filme.

Já do ponto de vista da emissora, o pesado investimento da HBO em campanhas de marketing e transmídia não é novo. Em 1999, ela contratou a famosa fotógrafa estadunidense Annie Leibovitz para fotografar o elenco de *The Sopranos* para a revista *Vanity Fair*, imagem que custou sessenta mil dólares e rendeu o *Alfred Eisenstaedt Awards*, que premia fotografias de revistas (MCCABE; AKASS, 2008, p. 85). A imagem parodiava a Santa Ceia, com o protagonista Tony Soprano (James Gandolfini) no centro.

Experiências mais propriamente transmídia do canal, como a de *True Blood*, envolvem desde a criação de sites falsos em conformidade com aspectos da mitologia da série que se passam por verdadeiros a *mobisodas* e quadrinhos ampliando a narrativa. *Game of Thrones*, contudo, não segue exatamente este curso. O idealizador da campanha, Coulson, inicialmente havia pensado em explorar as Casas nobres de Westeros e sua disputa pelo Trono de Ferro e título de monarca dos sete reinos unificados do continente, mas por fim decidiu criar uma experiência imersiva no universo ficcional que engajassem os cinco sentidos (ROSE, 2012), focando-se fundamentalmente nos princípios da imersão e da construção de mundos anunciados por Jenkins, o que torna o corpus privilegiado para nosso objeto de estudo.

---

<sup>58</sup> Mini-episódios, que podem ser lançados para dispositivos móveis (*mobisodas*), internet (*webisodas*) ou passar na própria televisão.

<sup>59</sup> Focaremos apenas as estratégias da primeira temporada, nosso *corpus* de análise.

A iniciativa começou pelo olfato, com o envio de caixas com essências e instruções para combiná-las às residências de “influenciadores”, como blogueiros, repórteres e fãs reconhecidos da saga literária. A ideia é que a combinação de essências permitiria àqueles que receberam o estojo acesso às fragrâncias produzidas em diferentes regiões de Westeros. As caixas eram construídas em madeira, o papel com as instruções era envelhecido e as essências estavam em frascos cuja aparência lembrava instrumentos alquímicos, tudo para fazer parecer que aquele objeto havia de fato saído daquele universo. Mais tarde, foi revelado que aquela era a primeira etapa de uma estratégia maior, e a HBO divulgou o link para um site<sup>60</sup> interativo gratuito com cinco enigmas que os usuários deveriam resolver, um deles a ser liberado a cada semana.

Uma outra característica atribuída por Jenkins às narrativas transmídia, a serialidade, foi aproveitada pelo Campfire que, conforme com a noção de Evans de que as iniciativas transmídia contemporâneas possuem uma agenda planejada de lançamento de produtos, enviou as caixas com essências na semana que incluía os últimos dias de fevereiro e primeiros de março de 2011, e liberou semana a semana cada um dos outros quatro enigmas, numa agenda que tornava a experiência temporalmente muito próxima da data de estreia da série na HBO em 17 de abril do mesmo ano.

O site é intitulado *The maester's path*, em referência a uma classe de indivíduos daquele universo, a Ordem dos mestres, da qual fazem parte personagens que mencionamos no segundo capítulo, como Luwin ou Pycelle. Ele propõe um jogo que põe o usuário no papel de um mestre em treinamento na Cidadela, local onde aquela classe de indivíduos é formalmente educada. É tradição que os membros da Ordem forjem correntes, das quais cada elo representa um ramo de estudos que ele empreendeu no seu tempo na Cidadela. O site deixava claro de pronto que cada experiência sensorial proposta pela Campfire apoiaria um desafio, e cada desafio resolvido concederia um elo para o jogador forjar metaforicamente sua corrente e por fim se graduar.

Apesar da população geral não ter tido acesso às fragrâncias, a ideia era justamente que o primeiro desafio fosse solucionado a partir de pistas deixadas não pelos produtores da iniciativa, mas espalhadas na rede pelos próprios jornalistas, comentaristas e fãs que receberam as caixas em suas casas. Quando os desafios eram finalmente completados, além dos elos, os jogadores ganhavam também acesso a cenas exclusivas e adesivos personalizados com elementos icônicos da mitologia da série, como os símbolos das Casas nobres.

---

<sup>60</sup> <http://www.themaesterspath.com/>

O objetivo da Campfire era familiarizar a audiência da HBO com Westeros, o que era particularmente difícil porque a experiência mais próxima a *Game of Thrones* que o canal havia realizado foi *Rome*. Coulson apostou na estratégia estimular o entusiasmo dos fãs de Martin, para que eles gerassem burburinho nas redes sociais<sup>61</sup>, e ao optar por fazer isso confiando num experimento que inserisse a audiência no universo ficcional da série, contemplou dois aspectos que compõem um dos princípios de Jenkins: espalhabilidade e perfurabilidade. Além disso, ao engajar os fãs do livro na divulgação do seriado, a Campfire tentou de modo inteligente fazer confluír a convergência corporativa e a alternativa.

Na segunda semana, foi lançado no próprio site um ambiente sonoro interativo gravado com tecnologia avançada para simular a quem ouvia com fones de ouvido ou som surround a experiência de tridimensionalidade do som que temos no cotidiano. O ambiente era uma versão digital da Taverna na Encruzilhada, local que aparece nos livros e mais tarde na série de televisão. As fofocas ouvidas na taverna serviam para solucionar o desafio proposto. Já a experiência visual foi transmitida por um jogo em 3D que permitia percorrer a Muralha, a qual o usuário podia conhecer controlando um membro da Patrulha da Noite. Espalhados pelo cenário estavam outros membros da Patrulha, com quem o jogador podia interagir através do personagem e que forneciam pistas para solucionar o enigma da semana.

A responsabilidade de imprimir a experiência tátil recaiu sobre um aplicativo de iPhone de previsão do tempo, que associava o clima da cidade onde o usuário estava, e ao qual ele estava submetido, ao de algum lugar em Westeros. Por fim, o paladar foi o último sentido explorado pela campanha. Na série de livros, Martin se detém bastante descrevendo refeições<sup>62</sup>, o que deu aos idealizadores da Campfire a ideia de fazer alguns daqueles pratos, para o que eles convidaram o famoso chef Tom Colicchio. De 28 de março a 04 de abril em Nova Iorque e Los Angeles, carrinhos de comida serviam diariamente a trezentas pessoas.

O cardápio variava, e cada dia eram servidos pratos de regiões diferentes de Westeros. De manhã, um vídeo com os pratos do dia era postado no Facebook<sup>63</sup> e no Twitter<sup>64</sup> oficiais da série, junto com dicas de onde os carrinhos apareceriam mais tarde no mesmo dia. Uma vez que eles estivessem estacionados no local, os detalhes da localização eram postados nos sites de redes sociais, e até os guardanapos eram personalizados, com estampas dos emblemas das Casas de Westeros. Novamente, nos pratos estava a solução para um desafio do site.

---

<sup>61</sup> Informação disponível em: <<http://vimeo.com/23182073>>. Acesso em: 01 de maio de 2012.

<sup>62</sup> Segundo reportagem do *The Atlantic*, os primeiros quatro livros da saga descrevem mais de cento e sessenta pratos diferentes. Informação disponível em: <<http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/06/food-in-fiction-how-cooking-brings-you-closer-to-the-characters/240777/>>. Acesso em 02 de maio de 2012.

<sup>63</sup> <http://www.facebook.com/GameOfThrones>

<sup>64</sup> <https://twitter.com/#!/gameofthrones>

A HBO lançou ainda a Iron Throne campaign, que consistiu em colocar em diversas cidades um simulacro do trono de ferro feito de espadas fundidas do monarca que governa o principal continente do storyworld. Quem quisesse, poderia sentar-se e tirar fotos, e o Twitter oficial da série incentivava a postagem delas, mais uma vez tentando aproveitar o engajamento dos fãs para circular online material relacionado ao seu produto.

Durante o período de exibição, foram lançados ainda um aplicativo para dispositivos móveis, o Game of Thrones Companion App<sup>65</sup>, com mapas, biografias de personagens e curiosidades sobre o universo. A HBO-Go, iniciativa online do canal, veiculou em seu site episódios com comentários exclusivos e storyboards<sup>66</sup>. No guia online da audiência<sup>67</sup>, a emissora disponibilizou um mapa interativo de Westeros construído no estilo do Google Maps, além de dados sobre as casas e árvores genealógicas dos personagens, com fotos dos respectivos atores que os interpretavam. A HBO pagou ainda tatuagens grátis para fãs que quisessem gravar seus corpos com os símbolos das Casas nobres, e Nicole e Michael Colovos, da marca Helmut Lang, antiga propriedade da Prada vendida ao grupo japonês Link Theory em 2006, fizeram a coleção de outono/inverno de 2012 inspirada na série<sup>68</sup>.

Em algumas dessas iniciativas é difícil precisar onde acaba a imersão no universo, a ênfase narrativa, e começa o marketing e o branding. De qualquer modo, fica claro que além de dever parte do seu excesso de textura aos livros de Martin, a obra da HBO, através das suas próprias campanhas de transmídia e marketing, enfatizaram o enciclopedismo daquele mundo. Dotaram-no não só de imagem e som, mas de cheiro, sabor e sensação. Criaram mapas interativos, maximizaram o quanto podiam o universo ficcional, contribuíram para ampliar a sua dimensão para além da tela.

Do mesmo modo, buscamos defender, contribuíram com o fato do mundo projetado pela série ter muito mais mobiliamento do que o necessário para a história a confluência nela dos gêneros maravilhoso e épico, bem como as heranças que recebe do melodrama e das narrativas policiais. Igualmente, é vital o cuidado da HBO com a direção de arte e sua aproximação cada vez mais consciente com um modo cult de fazer séries. Destarte, acabada a terceira das microanálises que propõe este último capítulo, cabe nas próximas páginas algumas palavras de encerramento recapitulando toda a discussão realizada nesta monografia e avaliando se a nossa hipótese de trabalho foi ou não satisfatoriamente comprovada através deste esforço analítico.

---

<sup>65</sup> <http://itunes.apple.com/ca/app/game-of-thrones-companion/id400598887?mt=8>

<sup>66</sup> Trailer: <http://youtu.be/jY9yLqwEt2M>.

<sup>67</sup> <http://viewers-guide.hbo.com/game-of-thrones/season1/>

<sup>68</sup> Para não mencionar canecas, chaveiros, camisetas e baralhos disponíveis na loja online da emissora.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A intuição inicial que orientou a formulação da hipótese de trabalho se comprova ao fim do esforço analítico realizado nesta monografia: *Game of Thrones* constrói um mundo gigantesco, enciclopédico, rico em texturas. Um universo ficcional densamente mobiliado, que vai “além do Mar Estreito” e ultrapassa qualquer princípio de completude semântica segundo o qual precisaria informar ao apreciador o que é necessário para compreender a trama, atingindo o que poderia ser melhor descrito como uma saturação informacional.

Conforme mencionamos no primeiro capítulo, este investimento apenas mascara sua incompletude, mas não é capaz de tornar aquele um mundo completo, posto que nenhum universo ficcional pode sê-lo. O que não quer dizer que o esforço seja inútil ou vão. Auxiliado pelo de tornar todas estas propriedades possíveis, ou seja, livres de contradições internas, tal esforço nos permite adensar a credulidade que estamos dispostos a depositar naquele universo. Ele torna a suspensão da descrença e a imersão mais fáceis, e ajuda *Game of Thrones* a cumprir o objetivo de toda a utopia de propor aquele como um mundo mais crível que o “real”.

Para comprovar como isso foi feito no seriado, optamos pelo recurso à metodologia da Poética do Filme, desenvolvida por Wilson Gomes. Postulamos que esta saturação semântica é o principal efeito cognitivo da série. Este movimento foi de categórica importância para evitar um descritivismo excessivo. Se é verdade que começamos os dois primeiros subtópicos do segundo capítulo respectivamente com a recapitulação da fábula e a descrição dos ambientes, também é verdadeiro que o exame a que procedemos procurou se concentrar pouco em descrições e mais nas estratégias de articulação dos recursos expressivos.

Na verdade, o principal objetivo daquele capítulo foi justamente o de argumentar que o excesso de propriedades de *Game of Thrones* se deve a uma gama de estratégias, como: a ênfase na exposição, a forte indicialidade, o uso de caracterizações que valem para famílias inteiras, os cenários minuciosos, o espalhamento de informações geográficas e históricas nos diálogos e a mescla do passado dos personagens com a História do mundo. Verificamos ainda outras estratégias que ajudam a adensar a credibilidade do relato e conseqüentemente do universo que ele projeta ao torná-lo pouco ambíguo através, por exemplo, da opção por um enredo que não inverte a ordem dos eventos, do uso de uma focalização que se pretende neutra ou ao menos colada em personagens diversos, de uma iluminação que não desrealiza a imagem, de uma montagem e paleta de cores que tornam os espaços bem definidos e da tridimensionalidade dos protagonistas.

Notamos também que as visões de mundo apresentadas pelos personagens ajudam a dotar aquele universo de ideologias que lhe são próprias, e que os mundos possíveis criados por eles ajudam a povoá-lo também de mitos, lendas e elementos arcanos que lhe são particulares. Ademais, o arcabouço social que estrutura aqueles grupos de indivíduos e as relações econômicas e familiares entre os personagens são abordadas com algum cuidado, como em toda série televisiva altamente continuada que tem uma estrutura de saga.

Além de povoar bastante o universo que projeta, *Game of Thrones* não costuma recapitular eventos de episódios anteriores, a despeito de deixar muitas pontas soltas cujos desdobramentos cabe ao espectador imaginar antes de serem verificados pela fábula. Isto parece indicar que não só este seriado possui um mobiliamento excessivo, como também que de certa forma exige do espectador que mantenha em mente muitas dessas propriedades, como se a própria obtenção de informações sobre aquele universo consistisse um prazer.

No terceiro capítulo, verificamos que este acúmulo de conhecimentos sobre um mundo inventado e o deslumbramento que tal acúmulo provoca são na verdade o prazer próprio do gênero maravilhoso, sobretudo em sua vertente de histórias de fadas, que enfatizam a construção de um mundo secundário, qual ocorre com *Game of Thrones*. Apontamos ainda que outro gênero que atravessa a obra, o épico, é caracterizado por narrativas que funcionam como uma espécie de enciclopédia de uma civilização, e que o seriado certamente funciona como uma enciclopédia de Westeros, mostrando locais estratégicos da geografia daquele mundo e eventos de crucial importância para a sua História, fazendo ainda os personagens conversarem sobre tantos outros momentos decisivos no passado daquele universo.

Claramente, isto tudo é favorecido por um contexto de produção muito específico. O cuidado com a direção de arte, a liberdade criativa e a ênfase em universos densamente mobiliados que apelam para culturas de fãs são visivelmente marcas que *Game of Thrones* traz de outras séries da HBO, bem como o vocabulário profano, a nudez explícita e a violência gráfica. É igualmente por conta do investimento da HBO em narrativas transmídia que este seriado ganhou propriedades que recorrem a outros sentidos além de visão e audição, adquirindo também cheiros, sensações e sabores próprios.

Enfim, não se pode esquecer que muitas destas propriedades estão no próprio livro de George Martin, com o qual o seriado tem uma grande identidade transmundo. Foi justamente por conta da proposta de adaptação ter sido para o meio televisivo (que estende suas ficções por muito mais horas do que um filme por conta da serialidade), e não cinematográfico, que Martin aceitou vender os direitos para a HBO, uma vez que assim garantiria que todos os protagonistas e ambientes que tinha criado com tanto afincio permaneceriam na obra.

É válido mencionar que se este trabalho toca aspectos muito numerosos e diversos é porque a própria hipótese e decisões metodológicas ao longo do caminho assim o exigiram. No projeto inicial, a proposta de título para esta monografia era “O Inverno está chegando”, mas devido à impossibilidade de abordar a fundo no espaço de um trabalho de conclusão de curso o lugar de cada minúcia do funcionamento daquele universo, a exemplo do papel que as estações do ano exercem na cultura de Westeros, aquele título foi abandonado. Neste sentido, é com pesar que encerramos este trabalho também sem um estudo de caracterização que aborde individualmente os protagonistas, por exemplo.

Assim, aqui é realmente válido o lugar comum de que este trabalho mais aponta caminhos de análise do que propriamente os desenvolve. Mais uma vez, deixamos clara, na hora de selecionar o que manter e o que excluir, nossa opção de evitar o descritivismo de uma análise impressionista. Isto porque acreditamos que grupos de fãs, como os que contribuem com o Game of Thrones Wiki, tem muito mais capacidade para criar um guia histórico e geográfico daquele universo do que qualquer esforço individual permitiria. Deste modo, nos centramos em cada tópico apenas no que poderia de algum modo contribuir à comprovação da nossa hipótese de trabalho, e esperamos que esta tenha sido a decisão mais acertada.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução, prefácio, introdução, comentário e apêndices de Eudoro de Sousa, 7ª ed. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2003.

AUSTER, Al. HBO's approach to generic transformation. In: EDGERTON, Gary R.; BRIAN, G. Rose (Org.). **Thinking outside the box: a contemporary television genre reader**. Lexington: University Press of Kentucky, 2005, p. 226-246.

BAKHTIN, Mikhail. The problem of speech genres. In: \_\_\_\_\_. **Speech genres and other late essays**. Austin: University of Texas Press, 1986, p. 60-102.

BALOGH, Anna Maria. **O discurso ficcional da TV: sedução e sonho em doses homeopáticas**. São Paulo: EDUSP, 2000.

BORDWELL, David. **The Way Hollywood Tells It: Story and style in modern movies**. Berkeley: University of California Press, 2006.

BORELLI, Silvia Helena Simões. Telenovelas brasileiras: balanço e perspectivas. **São Paulo em perspectiva**, São Paulo, v. 15, n. 3, p. 29-36, jul./set., 2001. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/spp/v15n3/a05v15n3.pdf>>. Acesso em: 24 de fev. 2012.

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: \_\_\_\_\_ (Org.). **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis: Vozes, 1976, p. 19-60.

BOURDIEU, Pierre. Campo intelectual y proyecto creador. In: \_\_\_\_\_. **Problemas del estructuralismo**. México: Siglo XXI, 1967, p. 135-182.

BOYD-BOWMAN, Susan. Television authorship in France: Le Réalisateur. In: THOMPSON, Robert; BURNS, Gary (Org.). **Making Television: authorship and the production process**. New York: Praeger Publishers, 1990, p. 51-63.

BUONANNO, Milly. **The age of television: Experience and theories**. Intellect: Bristol, 2008.

CALABRESE, Omar. Ritmo y repetición. In: \_\_\_\_\_. **La era neobarroca**. Madrid: Cátedra, 1999, p. 44-63.

CAMPBELL, Richard; REEVES, Jimmie L. Television authors: the case of Hugh Wilson. In: THOMPSON, Robert; BURNS, Gary (Org.). **Making Television: authorship and the production process**. New York: Praeger Publishers, 1990, p. 3-18.

CARTER, Lin. **O senhor do senhor dos anéis**. Rio de Janeiro: Record, 2003.

CASCAJOSA, C. C. Virino. No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO. **Zer**, Bilbao, v. 11, n. 21, p. 23-33, nov.,



2006. Disponível em: <<http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer21-02-cascajosa.pdf>>. Acesso em: 23 de mar. 2012.

COSTA, Maria Cristina Castilho. **A milésima segunda noite**: da narrativa mítica à telenovela, análise estética e sociológica. São Paulo: Annablume, 2000.

DOLEŽEL, Lubomír. Mimesis and possible worlds. **Poetics Today**, Durham (North Carolina), v. 9, n. 3, p. 475-495, 1988.

\_\_\_\_\_. **Fictional worlds**: density, gaps, and inference. [s.l.]: Find Articles, 2009. Disponível em: <[http://findarticles.com/p/articles/mi\\_m2342/is\\_n2\\_v29/ai\\_17842021/](http://findarticles.com/p/articles/mi_m2342/is_n2_v29/ai_17842021/)>. Acesso em: 27 de nov. 2011.

DUARTE, E. B. Entre gêneros/subgêneros e formatos. In: \_\_\_\_\_. **Televisão**: ensaios metodológicos. Porto Alegre: Sulina, 2004, p. 65-88.

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

\_\_\_\_\_. Casablanca: cult movies and intertextual collage. In: LODGE, D.; WOOD, N. (Org.). **Modern Criticism and Theory**. 3rd ed. Harlow: Pearson/Longman, 2008a, p. 462-470.

\_\_\_\_\_. **Lector in Fabula**: a cooperação interpretativa nos textos narrativos. São Paulo: Perspectiva, 2008b.

\_\_\_\_\_. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

EVANS, Elizabeth. Transmedia texts: defining transmedia storytelling. In: \_\_\_\_\_. **Transmedia Television**: audiences, new media and daily life. New York: Routledge, 2011, p. 19-39.

FECHINE, Yvana. Gêneros televisuais: a dinâmica dos formatos. **Symposium**, Recife, ano 5, n. 1, p. 14-26, jan./jun., 2001. Disponível em: <[http://www.escolaheitor.net/planejamento/cecilia/ARTIGO%20DO%20CURSO/Artigo-G%EAnerosTelevisuais\\_Fechine.pdf](http://www.escolaheitor.net/planejamento/cecilia/ARTIGO%20DO%20CURSO/Artigo-G%EAnerosTelevisuais_Fechine.pdf)>. Acesso em: 24 de fev. 2012.

FECHINE, Yvana; FIGUERÔA, Alexandre. Transmídiação: exploração de conceitos a partir da telenovela brasileira. In: VASSALLO DE LOPES, M. I. **Ficção televisiva transmidiática no Brasil**: plataformas, convergência, comunidades virtuais. Porto Alegre: Sulina, 2011, p. 17-59.

FRYE, Northrop. Rhetorical Criticism: Theory of Genres. In: \_\_\_\_\_. **Anatomy of Criticism**: Four Essays. Princeton: Princeton University Press, 2000, p. 243-337.

FEUER, Jane. Genre studies and television. In: ALLEN, Robert C. (Org.). **Channels of discourse, reassembled**: Television and contemporary criticism. 2nd ed. New York: Routledge, 1992.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2004.

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

GOMES, Itania. Gênero televisivo como categoria cultural: um lugar no centro do mapa das mediações de Jesús Martín-Barbero. **Famecos**, Porto Alegre, v. 8, n. 1, p. 111-130, jan./abr., 2001. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/8801/6165>>. Acesso em: 10 de mar. 2012.

GOMES, W. S. La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico. **Significação**, Curitiba, v. 21, n. 1, p. 85-106, 2004a.

\_\_\_\_\_. Princípios de poética: com ênfase na poética do cinema. In: PEREIRA, M.; GOMES, R.; FIGUEIREDO, V. (Org.). **Comunicação, representação e práticas sociais**. Rio de Janeiro: EdPUC-Rio, 2004b, p. 93-125.

GOODMAN, Nelson. **Modos de fazer mundos**. Porto: Asa, 1995.

HAMMOND, Michael. Introduction: The Series/Serial Form. In: HAMMOND, Michael; MAZDON, Lucy (Org.). **The Contemporary Television Series**. Edimburgh: Edimburgh University Press, 2005, p. 75-82.

HERMAN, David. Narrative ways of worldmaking. In: HEINEN, Sandra; SOMMER, Roy (Org.). **Narratology in the age of cross-disciplinary narrative research**. Berlin: De Gruyter, 2009, p. 71-87.

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

HUPPES, Ivete. **Melodrama: O gênero e sua permanência**. Cotia: Ateliê Editorial, 2000.

JAKOBSON, Roman. Aspectos linguísticos da tradução. In: \_\_\_\_\_. **Linguística e Comunicação**. São Paulo: Cultrix, 2003, p. 63-72.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009a.

\_\_\_\_\_. **Revenge of the origami unicorn: the remaining four principles**. [s.l.]: Confessions of an Aca-Fan, 2009b. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html)>. Acesso em: 27 de mar. 2012.

\_\_\_\_\_. **The aesthetics of transmedia: in response to David Bordwell (Part One)**. [s.l.]: Confessions of an Aca-Fan, 2009c. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/2009/09/the\\_aesthetics\\_of\\_transmedia\\_i.html](http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html)>. Acesso em: 27 de mar. 2012.

\_\_\_\_\_. **Transmedia Storytelling 101**. [s.l.]: Confessions of an Aca-Fan, 2007. Disponível em: <[http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)>. Acesso em: 09 de mar. 2012.

\_\_\_\_\_. **The revenge of the origami unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)**. [s.l.]: Confessions of an Aca-Fan,

2009d. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)>. Acesso em: 27 de mar. 2012.

JOHNSON, Catherine. Quality/Cult Television: The X-Files and television history. In: HAMMOND, Michael; MAZDON, Lucy (Org.). **The Contemporary Television Series**. Edimburgh: Edimburgh University Press, 2005, p. 57-71.

JOST, François. O que significa falar de “realidade” para a televisão? In: GOMES, Itania (Org.). **Televisão e Realidade**. Salvador: EDUFBA, 2009, p. 13-30. Disponível em: <[http://www.poscom.ufba.br/arquivos/livro\\_Televisao\\_e\\_Realidade\\_ItaniaGomes.pdf](http://www.poscom.ufba.br/arquivos/livro_Televisao_e_Realidade_ItaniaGomes.pdf)>. Acesso em: 24 de fev. 2012.

KELSO, Tony. And now no word from our sponsor: how HBO puts the risk back into television. In: LEVERETTE, Marc; BRIAN, L. Ott; BUCLKEY, Cara Louise (Org.). **It's not TV: watching HBO in the post-television era**. Routledge: New York, 2008, p. 46-64.

LETWIN, David; STOCKDALE, Joe; STOCKDALE, Robin. **The Architecture of Drama: Plot, Character, Theme, Genre and Style**. Lanham (Maryland): The Scarecrow Press, 2008.

LEVERETTE, Marc; L. OTT, Brian; BUCLKEY, Cara Louise (Org.). **It's not TV: watching HBO in the post-television era**. Routledge: New York, 2008.

LEVERETTE, Marc. “Cocksucker, Motherfucker, Tits”. In: LEVERETTE, Marc; BRIAN, L. Ott; BUCLKEY, Cara Louise (Org.). **It's not TV: watching HBO in the post-television era**. Routledge: New York, 2008, p. 123-151.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

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

MAINS, Christine. “Dreams teach”: (im)possible worlds in science fiction television. In: TELOTTE, J. P. (Org.). **The essential science fiction television reader**. Lexington: University Press of Kentucky, 2008, p. 143-158.

MARTIN, George R. R. **A Guerra dos Tronos**. São Paulo: Leya, 2010.

MCCABE, Janet; AKASS, Kim. It's not TV, it's HBO's original programming: producing quality TV. In: LEVERETTE, Marc; BRIAN, L. Ott; BUCLKEY, Cara Louise (Org.). **It's not TV: watching HBO in the post-television era**. Routledge: New York, 2008, p. 83-93.

MENDES, Cleise Furtado. **A gargalhada de Ulisses: a catarse na comédia**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

MITTEL, Jason. **Genre and Television: From cop shows to cartoons in american culture**. New York: Routledge, 2004.

NDALIANIS, Angela. Television and the neo-baroque. In: HAMMOND, Michael; MAZDON, Lucy (Org.). **The Contemporary Television Series**. Edimburgh: Edimburgh University Press, 2005, p. 83-101.

NEWCOMB, Horace. Reflections on TV: the most popular art. In: EDGERTON, Gary R.; BRIAN, G. Rose (Org.). **Thinking outside the box: a contemporary television genre reader**. Lexington: University Press of Kentucky, 2005, p. 17-36.

PALLOTINI, Renata. A caracterização do personagem. In: \_\_\_\_\_. **Dramaturgia: a construção do personagem**. São Paulo: Ática, 1989, 62-76.

PALLOTINI, Renata. **Dramaturgia de Televisão**. São Paulo: Moderna, 1998.

PINTO, R. C. R. **Contos na tela: uma análise das adaptações dos contos de Rubem Fonseca para a teledramaturgia**, 2007, 146 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2007. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/1150/1/Rafaela%20Karina.pdf>>. Acesso em: 01 de mai. 2012.

PUNDAY, Daniel. Creative accounting: roleplaying games, possible-world theory and the agency of imagination. **Poetics Today**, Durham (North Carolina), v. 26, n. 1, p. 113-139, 2005.

RICHARDSON, Brian. Transtextual Characters. In: EDER, Jens; JANNIDIS, Fotis; SCHNEIDER, Ralf (Org.). **Characters in Fictional Worlds: Understanding imaginary beings in literature, film and other media**. Berlin: De Gruyter, 2010, p. 527-541.

RONEN, Ruth. Completing the incompleteness of fictional entities. **Poetics Today**, Durham (North Carolina), v. 9, n. 3, p. 497-514, 1988.

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

RYAN, Marie-Laure. The text as a world: theories of immersion. In: \_\_\_\_\_. **Narrative as Virtual Reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media**. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2001, p. 89-114.

SADAO NAKAGAWA, Fábio. **As espacialidades em montagem no cinema e na televisão**. 2008, 211 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2008. Disponível em: <[http://www.sapientia.pucsp.br/tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=6883](http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=6883)>. Acesso em: 02 de mai. 2012.

SANDEEN, Cathy A.; COMPESI, Ronald J. Television production as collective action. In: THOMPSON, Robert; BURNS, Gary (Org.). **Making Television: authorship and the production process**. New York: Praeger Publishers, 1990, p. 161-174.

SANTO, Avi. Para-television and discourses of distinction: the culture of production at HBO. In: LEVERETTE, Marc; BRIAN, L. Ott; BUCLKEY, Cara Louise (Org.). **It's not TV: watching HBO in the post-television era**. Routledge: New York, 2008, p. 19-45.

SANTOS, R. L. C. **Eles saíram do caixão... E do livro!:** o processo de recriação do romance *Morto até o Anoitecer* para o seriado televisivo *True Blood*, 2010, 97 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) – Faculdade de Comunicação, Universidade

Federal da Bahia. Salvador, 2010. Disponível em: < <http://www.facom.ufba.br/portal/wp-content/uploads/2012/02/Monografia-Rodrigo-Lessa.pdf>>. Acesso em: 01 de mai. 2012.

SCOLARI, Carlos Alberto. Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. **International Journal of Communication**, [s.l.], v. 3, 2009, p. 586-606. Disponível em: <<http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/article/view/477/336>>. Acesso em: 24 de fev. 2012.

SCHATZ, Thomas. Desilu, I Love Lucy, and the rise of network TV. In: THOMPSON, Robert; BURNS, Gary (Org.). **Making Television: authorship and the production process**. New York: Praeger Publishers, 1990, p. 117-135.

SOUZA, M. C. Jacob de. Analisando a autoria das telenovelas. In: SOUZA, M. C. Jacob de (Org.). **Analisando telenovelas**. Rio de Janeiro: E-papers, 2004, p. 11-52.

STEINBERG, Theodore L. **Twentieth century epic novels**. Newark (Delaware): University of Delaware Press, 2005.

TAVINOR, Grant. Stepping into Fictional Worlds. In: \_\_\_\_\_. **The Art of Videogames**. Malden (Massachusetts): Wiley-Blackwell, 2009, p. 61-85.

TESCHE, Adayr M. Ficção seriada televisiva como instrumento de mediação do cotidiano. In: CONGRESSO BRASILEIRO DA COMUNICAÇÃO, 24., 2001, Campo Grande. **Anais eletrônicos...** Campo Grande: UNIDERP, UCDB e UFMS, 2001. Disponível em: <[http://www.unirevista.unisinos.br/\\_pdf/UNIrev\\_Tesche.PDF](http://www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev_Tesche.PDF)>. Acesso em: 12 de mar. 2012.

THOMPSON, Robert; BURNS, Gary (Org.). **Making Television: authorship and the production process**. New York: Praeger Publishers, 1990

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

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

TOOHEY, Peter. Epic: the genre, it's characteristics. In: \_\_\_\_\_. **Reading epic: an introduction to the ancient narratives**. London: Routledge, 1992, p. 1-19.

TOUS-ROVIROSA, Ana. El concepto de autor en las series norteamericanas de calidad. In: SERAFIM, José Francisco (Org.). **Autor e autoria no cinema e na televisão**. Salvador: EDUFBA, 2009, p. 121-170.

VILCHES, Lorenzo. "Play it again, Sam". **Anàlisi**, Barcelona, n. 9, p. 57-70, 1984. Disponível em: <<http://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/view/41268/88272>>. Acesso em: 24 de fev. 2012.

WALSH, Richard. **The Rhetoric of Fictionality: Narrative theory and the idea of fiction**. Columbus: Ohio State University Press, 2007. Disponível em: <<https://ohiostatepress.org/Books/Book%20PDFs/Walsh%20Rhetoric.pdf>>. Acesso em: 24 de fev. 2012.

## APÊNDICE – LISTA DE SERIADOS CITADOS<sup>69</sup>

24 (24 horas) → 2001-2010, Fox, EUA. Criado por Joel Surnow e Robert Cochran. A série trazia a cada temporada um dia (um episódio por hora) na vida do protagonista Jack Bauer, membro de uma agência contraterrorista ficcional do governo dos Estados Unidos.

A Grande Família → 2001-presente, Rede Globo, Brasil. Criada pelo núcleo Guel Arraes. A série apresenta de modo cômico o cotidiano dos Silva, uma família de classe média brasileira que habita a Zona Norte do Rio de Janeiro.

All in the Family (Tudo em Família) → 1971-1979, CBS, EUA. Criada por Norman Lear. O sitcom quebrou convenções do gênero ao tocar em temas sérios que eram tabu nas comédias estadunidenses de então, como aborto, racismo e homossexualidade.

American Horror Story → 2011-presente, FX, EUA. Criada por Ryan Murphy e Brad Falchuk. A primeira temporada se centrou na família Harmon, que se muda de Boston para uma mansão antiga e assombrada em Los Angeles.

Battlestar Galactica → 2004-2009, Sci Fi, EUA. Desenvolvida por Ronald D. Moore. É na verdade um remake da série original dos anos 70. A história se centra nos sobreviventes de uma guerra entre humanos e robôs com inteligência artificial chamados de Cylons.

Brothers & Sisters → 2006-2011, ABC, EUA. Criada por Jon Robin Baitz. A série acompanhava a família Walker, que vive na cidade de Pasadena, Califórnia. Casamentos, brigas de irmãos e segredos de família movimentavam a trama.

Buffy the Vampire Slayer (Buffy, a Caça Vampiros) → 1997-2003, The WB (97-2001)/UPN (2001-2003), EUA. Criada por Joss Whedon. A narrativa seguia a jovem Buffy na sua transição para a vida adulta e em sua atividade de caça de vampiros e outros seres fantásticos.

CSI: Crime Scene Investigation (CSI: Investigação Criminal) → 2000-presente, CBS, EUA. Criada por Anthony E. Zuiker. Também conhecida como CSI: Las Vegas, é a primeira série de uma franquia. Ela acompanha a perícia de um caso de investigação criminal por episódio.

Dallas → 1978-1991, CBS, EUA. Criada por David Jacobs. A narrativa misturava características de soap opera e séries do horário nobre e acompanhava a família Ewing, rica no ramo de petróleo no Texas.

Deadwood → 2004-2006, HBO, EUA. Criada por David Milch. O seriado era um western ambientado na cidade cujo nome lhe empresta o título, na Carolina do Sul, na década de sessenta do século XIX.

Desperate Housewives → 2004-2012, ABC, EUA. Criada por Marc Cherry. O seriado acompanhava com humor e algum suspense as nada comuns vidas de quatro donas de casa residentes na rua Wisteria Lane, na cidade ficcional de Fairview.

---

<sup>69</sup> A lista está em ordem alfabética de título no idioma de origem. Além dele, ao lado se encontra o título em português (nas ocasiões em que diverge do original), o período, o canal e o país de exibição originais, além dos criadores e da premissa dramática de cada uma. Por razões óbvias, *Game of Thrones*, nosso objeto de análise, não está incluso na lista.

Dexter → 2006-presente, Showtime, EUA. Criada por James Manos Jr. A narrativa permeada de monólogos do protagonista acompanha o serial killer Dexter, que trabalha na polícia de Miami como perito de análise em padrões de respingo de sangue em crimes.

Falling Skies → 2011-presente, TNT, EUA. Criada por Robert Rodat. O seriado narra, numa Terra pós-apocalíptica povoada por robôs alienígenas, a luta pela sobrevivência do grupo conhecido como segundo regimento da milícia de Massachussetts.

Friday Night Lights → 2006-2011, NBC, EUA. Criada por Peter Berg. A série aborda os eventos ligados a um time escolar de futebol americano de uma cidade ficcional chamada Dillon, no Texas.

Fringe (Fronteiras) → 2008-presente, Fox, EUA. Criada por J. J. Abrams, Alex Kurtzman e Roberto Orci. A série se foca nas investigações de uma divisão secreta do FBI criada para lidar com casos que desafiam a realidade consensual.

Ghost Whisperer → 2005-2010, CBS, EUA. Criada por John Gray. A narrativa acompanhava Melinda Gordon, uma jovem residente na cidade ficcional de Grandview, no estado de Nova Iorque, que é capaz de se comunicar com os mortos.

Gossip Girl (A Garota do Blog) → 2007-presente, The CW, EUA. Criada por Josh Schwartz e Stephanie Savage. A narrativa acompanha as vidas dos jovens mais ricos do Upper East Side Manhattan, na cidade de Nova Iorque.

Hill Street Blues (Chumbo Grosso) → 1981-1987, NBC, EUA. Criada por Steven Bochco e Michael Kozoll. A série abordava o cotidiano de um departamento de polícia numa cidade estadunidense sem nome e suas inovações de produção foram de grande impacto.

House, M.D. → 2004-2012, Fox, EUA. Criada por David Shore. A narrativa acompanhava o médico hipocondríaco e neurótico Gregory House enquanto ele fazia diagnósticos de doenças pouco comuns.

How to Make it in America → 2010-2011, HBO, EUA. Criada por Ian Eldman. Ambientada em Nova Iorque, a série acompanhava dois jovens amigos, o judeu Bem Epstein e Cam Calderon enquanto tentavam lançar uma marca de camisetas customizadas.

I Love Lucy (Eu Amo a Lucy) → 1951-1957, CBS, EUA. Criada por Jess Oppenheimer, Madelyn Davis e Bob Carroll Jr. Baseado em uma série de rádio, foi o primeiro sitcom a jamais existir na televisão. I Love Lucy acompanhava a vida doméstica de um casal.

Knots Landing → 1979-1993, CBS, EUA. Criada por David Jacobs. O seriado era um spin-off de Dallas e combinava elementos de séries do horário nobre com soap operas. Ambientada num subúrbio ficcional da costa de Los Angeles, acompanhava as vidas de quatro casais ricos.

Law & Order: Criminal Intent (Lei & Ordem: Crimes Premeditados) → 2001-2011, NBC (2001-2007)/USA (2007-2011). Desenvolvida por René Balcer. Ambientada em Nova Iorque, a série focava investigações de policiais e advogados sobre crimes premeditados na cidade.

Life on Mars → 2006-2007, BBC One/BBC Four (dois episódios), Reino Unido. Criada por Matthew Graham, Tony Jordan e Ashley Pharoah. Na série, protagonista sofre um acidente em 2006 e volta no tempo até 1973.

Lost → 2004-2010, ABC, EUA. Criada por Jeffrey Lieber, J. J. Abrams e Damon Lindelof. A série acompanha um grupo de sobreviventes da queda do voo 815 da empresa aérea fictícia Oceanic em uma misteriosa ilha.

Misfits (Desajustados) → 2009-presente, E4, Reino Unido. Criada por Howard Overman. Neste seriado, depois de uma estranha tempestade elétrica, um grupo de jovens contraventores prestando serviço comunitário se vê com super poderes.

Modern Family (Família Moderna) → 2009-presente, ABC, EUA. Criada por Christopher Lloyd e Steven Levitan. A série mistura convenções de sitcom e documentário, e acompanha três famílias ligadas por um patriarca.

Oz → 1997-2003, HBO, EUA. Criada por Tom Fontana. A série narra o cotidiano de uma penitenciária ficcional de segurança máxima nos Estados Unidos. Foi a primeira da HBO a experimentar com vocabulário profano, violência gráfica e nudez explícita

Pushing Daisies (Um Toque de Vida) → 2007-2009, ABC, EUA. Criada por Brian Fuller. Com um estilo visual que lembra o das fotografias de La Chapelle, o seriado tinha como protagonista Ned, um fabricante de tortas capaz de devolver e roubar vidas com um toque.

Rome (Roma) → 2005-2007, HBO, EUA/BBC, Reino Unido/RAI, Itália. Criada por Bruno Heller, John Milius e William J. MacDonald. A série se passa durante a transição de Roma de uma república para um império, e envolvia custos de produção bastante altos.

Scrubs → 2001-2010, NBC (2001-2008)/ABC (2009-2010), EUA. Criada por Bill Lawrence. O sitcom acompanhava um grupo de médicos, inicialmente recém-formados. É marcado pela narração desde um ponto de vista bem colado no protagonista.

Six Feet Under (A Sete Palmos) → 2001-2005, HBO, EUA. Criada por Alan Ball. A série acompanha a família Fisher, que administra uma casa funerária em Los Angeles. No piloto morre o patriarca, e os protagonistas são sua esposa, a filha caçula e dois filhos mais velhos.

Smallville (Smallville: As Aventuras do Superboy) → 2001-2011, The WB (2001-2006)/The CW (2006-2011). Desenvolvido por Alfred Gough e Miles Millar. O seriado tinha nas primeiras temporadas o propósito de contar histórias do Super Homem quando jovem.

South Park → 1997-presente, Comedy Central, EUA. Criada por Trey Parker e Matt Stone. O sitcom animado com piadas adultas segue as vidas de quatro garotos na cidade ficcional de South Park, Colorado.

Stargate Atlantis → 2004-2009, Sci Fi, EUA. Criada por Brad Wright e Robert C. Cooper. Spin-off da série Stargate, este seriado tinha por protagonistas uma equipe militar que descobria na Antártida um portal para Atlântida criado por uma raça alienígena.



Star Trek (franquia) → 1963-presente, EUA. A série original foi criada por Gene Roddenbery. Uma das mais famosas franquias a lidar com viagens interplanetárias, desde a série original diversos outros produtos relacionados a ela foram lançados.

The Killing → 2011-presente, AMC, EUA. Desenvolvida por Veena Sud. Baseada numa série holandesa homônima, acompanha a investigação da morte de uma garota por dois policiais em Seattle.

The Mary Tyler Moore Show → 1970-1977, CBS, EUA. Criada por James L. Brooks e Allan Burns. O sitcom, que trazia tramas continuadas, foi o primeiro a ter como protagonista uma mulher independente e solteira.

The Sopranos (Família Soprano) → 1999-2007, HBO, EUA. Criada por David Chase. Considerada até hoje uma das melhores séries de todos os tempos, acompanhava o mafioso Tony Soprano, sua família, seus negócios e suas idas secretas a um consultório psiquiátrico.

The Walking Dead → 2010-presente, AMC, EUA. Desenvolvida por Frank Darabont. Baseado numa série de quadrinhos homônima, o seriado é ambientado num cenário pós-apocalíptico povoado por zumbis.

The X-Files (Arquivo X) → 1993-2002, Fox, EUA. Criada por Chris Carter. A série acompanhava as investigações de uma divisão secreta do FBI responsável por investigar acontecimentos aparentemente paranormais e sobrenaturais.

True Blood → 2008-presente, HBO, EUA. Desenvolvida por Alan Ball. Baseada numa série de livros, ela segue a garçonete telepata Sookie numa cidade ficcional na Louisiana em um mundo no qual os vampiros “saíram do caixão” e assumiram publicamente sua existência.

V → 2009-2011, ABC, EUA. Desenvolvida por Scott Peters. Remake de uma série homônima, ela apresenta um universo ficcional em que alienígenas que conspiram para exterminar a humanidade são combatidos pelos poucos que conhecem suas reais intenções.