

# ***Game of Thrones*: o impacto cultural de um processo adaptativo em desenvolvimento**

Lúcia Collischonn de Abreu\*  
Elaine Barros Indrusiak\*\*

## **Resumo**

O presente trabalho está inserido em um projeto de pesquisa que tem por objetivo demonstrar a relevância e o impacto de adaptações sobre os polissistemas culturais e literários (Even-Zohar, 2010). Partindo de uma abordagem dos fenômenos adaptativos como essencialmente tradutórios e, nesse sentido, análogos à própria compreensão (Steiner, 1975), a pesquisa destaca a interdependência e interpenetração de textos em diferentes linguagens e sistemas semióticos. Demonstra-se assim, que a natureza dos polissistemas literários é intrinsecamente convergente e transmidiática (Jenkins, 2006). Este subprojeto de pesquisa, em particular, dá seguimento à etapa anterior, realizada no ano passado, onde se buscou fazer um mapeamento geral do fenômeno *Game of Thrones* (HBO) e de sua penetração no sistema cultural brasileiro (após a estreia da série televisiva e da tradução das obras para o português). Na etapa atual, a pesquisa busca, especificamente, analisar o fenômeno cultural e midiático como processo adaptativo intersemiótico, a série literária *A Song of Ice and Fire* (Martin, 1996-) e sua respectiva adaptação televisiva. Esse processo em andamento nos permite identificar diferentes instâncias do processo adaptativo e o potencial de retroalimentação da obra literária, evidenciando a interdependência dos textos audiovisual e literário na constituição desse que se configura como um efetivo texto transmidiático. O presente trabalho, a fim de corroborar esses pressupostos, tem como foco principal e primário uma análise de características narrativas como a focalização e a caracterização de personagens, mas também abarca questões da narrativa e universo audiovisuais, necessárias à compreensão do processo adaptativo intersemiótico e convergente.

**Palavras-chave:** polissistema cultural, *Game of Thrones*, transmídia, cultura de convergência, adaptação intersemiótica

## **Abstract**

This work is part of a research project that aims at demonstrating the relevance and impact of adaptations on the cultural and literary polysystem (EVEN-ZOHAR, 2010). Starting from an approach of adaptive phenomena as essentially translational and, in that sense, analogous to understanding in itself (STEINER, 1975), the research highlights the interdependence and interpenetration of texts in different languages and semiotic systems. This demonstrates that the nature of literary polysystems is inherently convergent and

---

\* Estudante de graduação em Letras – Bacharelado na Universidade Federal do Rio Grande do Sul

\*\*Professora adjunta do Instituto de Letras da UFRGS, coordenadora do projeto de pesquisa O Impacto de Adaptações Cinematográficas em Polissistemas Literários.

transmedia (JENKINS,2006). This research, in particular, follows the previous stage carried out last year, where we seek to make a general mapping of the *Game of Thrones* (HBO) phenomenon and its penetration in the Brazilian cultural system (after the premiere of the television series and the translation of the books into Portuguese). At the current stage, the research seeks to specifically analyze the cultural and media phenomenon as an intersemiotic adaptive process, regarding the literary series *A Song of Ice and Fire* (MARTIN, 1996 - ) and its television adaptation. This ongoing process allows us to identify different instances of the adaptation process and the potential of feedback from the literary work, highlighting the interdependence of visual and literary texts in constituting, thus, an effective transmedia text. The present work, in order to corroborate these assumptions, has as its main and primary focus an analysis of narrative features such as focalization, but also encompasses issues of the narrative and audiovisual universe, necessary for the understanding of the inter-semiotic and convergent adaptive process.

**Keywords:** cultural polysystem, Game of Thrones, transmedia, convergence culture, intersemiotic adaptation

## Introdução

Um dos sentidos-comuns mais conhecidos ao se falar de adaptação no público em geral é a ideia de que a obra literária tem valor estético mais elevado ou prevalência nas relações de influências entre as duas obras. Essa noção, na academia e especificamente em estudos de adaptação parece já ter sido abandonada. É de extrema importância considerar as especificidades de cada texto e o próprio senso de autoria dos adaptadores. Diferentes mídias podem transmitir nuances de diferentes maneiras, e a prevalência histórica não deveria exercer influência na análise dessas obras adaptativas. Nos dias atuais, com o advento da Internet e da criação e veiculação de textos em diferentes linguagens, mídias, suportes e plataformas, parece bastante antiquado se reiterar a ideia de uma prevalência de uma mídia sobre outra. Na história do cinema, as adaptações foram desde sempre extremamente comuns. Devido a isso, instaurou-se uma equivocada noção da dívida histórica que o cinema teria em relação à literatura. Por se basear nas obras já consagradas em forma de livro, a mídia audiovisual passou a ter essa imagem de inferioridade estética e criativa em relação ao seu parente mais antigo, o texto verbal impresso. Nos dias de hoje, porém, em que o cinema exerce grande influência sobre o público em geral, é bastante limitado perceber sua relação com a literatura como uma de via única. O cinema e a televisão estão presentes na vida das gerações mais recentes, e suas próprias maneiras de contar histórias acabam sendo muito mais presentes e reconhecidas também do que a forma clássica em livro. Devido a isso, não somente os livros servem de alimento criativo para obras cinematográficas, mas a cultura audiovisual também exerce grande influência nas práticas de leitura atuais. Dentro do âmbito do projeto de pesquisa O Impacto de Adaptações Cinematográficas no Polissistema Literário, esse trabalho se pretende fazer um mapeamento inicial do fenômeno Game of Thrones no Brasil, e em um contexto mais amplo, com questões relacionadas a mídias, redes sociais, etc. e, para melhor ilustração de questões mais pontuais do fenômeno, uma análise mais específica de instâncias em que a focalização foi adaptada para a tela, além de questões pertinentes ao texto e universo audiovisuais e suas implicações na questão da adaptação dessa obra em específico.

Com esse trabalho tenho como objetivo, primeiramente, verificar a dimensão do fenômeno transmidiático Game of Thrones e de sua penetração no polissistema cultural (EVEN-ZOHAR, 2010) brasileiro, utilizando dados editoriais e a reverberação em redes sociais e em outras plataformas. Na segunda etapa do trabalho, buscou-se fazer uma análise da estrutura narrativa dos romances e da adaptação para a TV a fim de investigar em que medida a narrativa literária pode ter sido desenvolvida com vistas a uma adaptação fílmica, facilitando o fenômeno de convergência midiática (JENKINS, 2006). De forma ainda insipiente, sem a possibilidade de verdadeiramente comprovar as hipóteses, pois esta parte do trabalho envolve um fator da obra ainda em andamento, pretende-se verificar em que medida o processo adaptativo simultâneo à criação da obra literária acarreta redimensionamento de aspectos narrativos do texto fonte por um processo de

retroalimentação. Para isso, na segunda etapa do trabalho, busca-se fazer uma análise da descrição dos personagens na obra literária e como foram representados na série (incluindo a importância da escolha dos atores).

## Referencial Teórico

No presente trabalho, me utilizo de um aporte teórico bastante variado. Primeiramente, fazendo um caminho do geral ao específico, utilizo a ideia de polissistemas literários (EVEN-ZOHAR, 2010) como base desse trabalho e do projeto no qual ele está inserido. Muito importante também para esse trabalho é o uso da ideia de convergência cultural (JENKINS, 2006) quando aplicada a questões transmidiáticas e diferentes plataformas. Dessa forma, é muito difícil pensar na publicação de uma obra literária com perfil para best-seller sem pensar em produtos franquizados, publicações relacionadas, adaptações filmicas, videogames, objetos, etc. A história não fica mais presa a uma só linguagem, e o modo de consumo de conteúdo está mudando, e cada vez mais na mão dos espectadores, devido ao advento da internet.

Ao falar de adaptação, considero a definição de Sanders (2006), que considera que não há a necessidade de conhecimento prévio do texto fonte para se compreender e apreciar uma adaptação. Ela tem significação “orgânica”. Além disso, utilizamos as noções de Steiner (1975) sobre a tradução e compreensão, partindo de uma abordagem dos fenômenos adaptativos como essencialmente tradutórios e, nesse sentido, análogos à própria compreensão.

No âmbito específico desse trabalho, se mostra necessário apresentar uma reflexão sobre a especificidade do texto televisivo, e, mais especificamente, da adaptação para a mídia televisiva. Para isso, levo em consideração a reflexão de Cardwell (2007), que afirma que a televisão propiciaria a forma seriada, facilitando, no caso em questão, a adaptação de narrativas longas e separadas em diversos volumes. Além disso, historicamente, se deu muito mais valor para o aspecto verbal do texto televisivo devido a limitações tecnológicas históricas dessa mídia, considerando que as séries televisivas são muito mais verborrágicas do que os filmes, pois não possuem todas as ferramentas tecnológicas para se representar certos aspectos de formas mais avançadas no quesito tecnologia. Essa chamada verborragia daria mais chances ao adaptador de expandir e explorar detalhes do enredo, tornando uma ferramenta muito mais agradável na hora de se adaptar narrativas longas e complexas. Quanto a questões mais técnicas e de audiência que o texto televisivo engloba, é importante mencionar o fator mais íntimo e cotidiano da mídia televisiva, pois a televisão possui maior penetração no dia a dia das pessoas, contribuindo para uma relação mais íntima entre espectador e produtor de mídia. No contexto brasileiro, a TV a cabo e o cinema são luxos de zonas urbanas, e de determinadas classes sociais, diferentemente do que acontece nos Estados Unidos. Devido a isso, sem o fenômeno da convergência cultural (nesse caso, com a internet) o sucesso da série seria muito limitado no Brasil.

Gerard Mast (1982), postula, entre outras questões levantadas, que a escolha de atores é muito importante para a obra audiovisual. Os atores escolhidos para figurar em um filme ou série já trazem consigo uma carga de significado, proveniente da imagem pessoal

do ator na indústria, e de papéis anteriores. Isso mudaria a maneira de caracterizar e interpretar determinado personagem. Tais questões serão levadas em conta durante a análise. Além disso, utilizo a noção de focalização, derivada de Mieke Bal (2009), mas vista aqui com base em ABBOTT (2008) e LEITE (1985), para análise de personagens com pontos de vista e como esse fator foi adaptado para a obra televisiva.

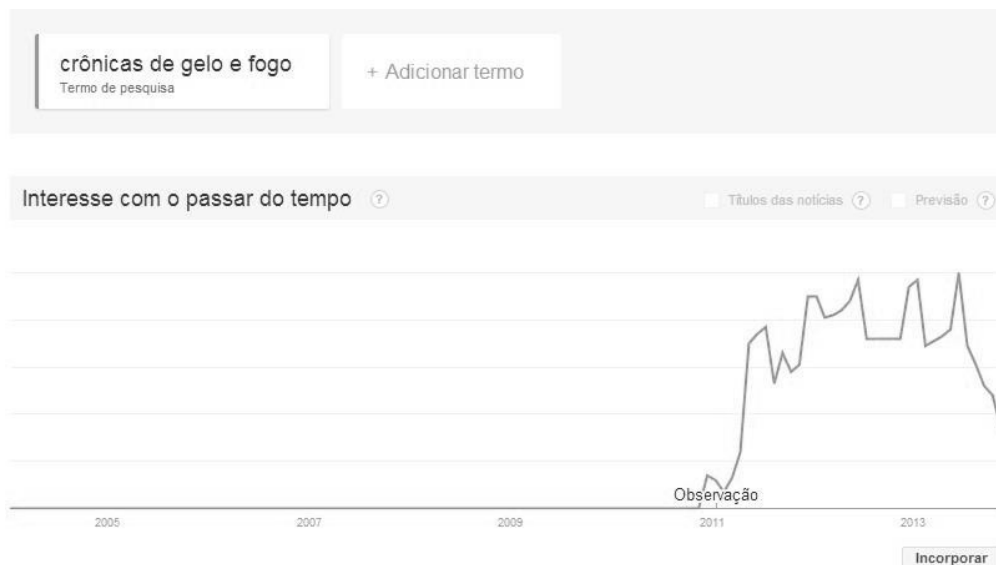
## **Primeira etapa: Mapeamento do fenômeno**

O fenômeno *Game of Thrones* afetou e impactou o polissistema literário e cultural, redimensionando a obra literária em seu contexto original de produção e trazendo a obra para o polissistema brasileiro. Primeiramente, levando-se em consideração as questões extra-linguísticas e transmidiáticas, começo com um exemplo bastante pontual e confiável desse impacto, o de dados editoriais e buscas na internet. O que se destaca mais é o fato de que a primeira publicação da obra traduzida no Brasil data do mesmo ano de lançamento da série, 2011. A obra existe em língua inglesa desde 1996 (data de publicação do primeiro volume da série, *A Game of Thrones*) e traduções para o português em Portugal já existiam antes da publicação no Brasil; isso evidencia que o interesse em traduzir a obra para o português brasileiro e sua subsequente publicação no Brasil surgiram do fato de que a obra televisiva, adaptação da série de romances, estava causando um furor cultural, portanto, tornando a publicação mais viável e o sucesso editorial mais garantido.

Para mapear esse fenômeno, além de questões editoriais e de mercado, é necessário analisar representações culturais, o que é uma tarefa difícil, pois estes fenômenos não são tão facilmente comprováveis empiricamente. Com o advento da Internet, porém, as informações são mais facilmente registradas e existem, portanto, mais ferramentas para a pesquisa desses fenômenos em diversas plataformas. Pode-se ver na Internet o fenômeno quanto à busca de termos na ferramenta Google e a criação de memes com temática do universo da série. Quanto à busca de termos, o Google disponibiliza uma ferramenta, Google Trends, que permite obter dados estatísticos sobre a busca de determinados termos na plataforma de acordo com número de ocorrências, ano, localidade, e até incluindo termos de pesquisa relacionados. Devido ao fato de ser ainda recente, a ferramenta fornece dados somente a partir de 2004. Pode-se notar, entretanto, que as buscas no Brasil tanto pelo termo em inglês e título da série “Game of Thrones” quanto os termos da tradução para o português “Crônicas de Gelo e Fogo”, e termos de pesquisa relacionados ao universo da série, como “Winter is Coming”, não possuíam nenhuma ocorrência de busca antes do ano de 2011, atingindo o pico de buscas no ano de estreia de cada temporada subsequente da série, mais uma vez dando suporte a ideia de que a estratégia e campanha de marketing que precede e circunda a estreia de cada temporada da série renova o interesse pela obra original e pelo universo cultural da série.



**Figura 1 - Ocorrências do termo "game of thrones" no Brasil - Google Trends**



**Figura 2 - Ocorrências do termo "crônicas de gelo e fogo" no Brasil - Google Trends**

No contexto da internet, o conceito de Dawkins (1996) sobre os memes foi adaptado para representar os memes da internet. Os memes seriam equivalentes culturais dos genes. Esses são fenômenos também pouco "controláveis" e catalogáveis, que representam a expansão e disseminação de um conceito, ideia, ou piada, replicando e fazendo referência, além de manter certos traços linguísticos e semióticos para que a mensagem e piada sejam de sucesso e sejam reconhecidas com sua referência. Considerar o fenômeno dos memes se

mostra relevante para mapeamento do fenômeno, pois estes são uma representação sintomática de um código novo, um conteúdo novo que está sendo reconhecido e replicado pelos usuários, fazendo com que *Game of Thrones* entre no repertório cultural de um público muito grande. Os memes, nesse sentido, são pequenos textos apropriados do texto da série da TV que circulam em outras plataformas, de forma que mesmo quem não conhece o texto original acaba por se familiarizar com esses elementos de grande penetração cultural. O fenômeno *Game of Thrones* abarca diversas categorias desses memes, de clássicos, como “Hipster Jon Snow” até a famosa e muito replicada frase “Winter is Coming”, cuja palavra Winter pode ser substituída por uma infinidade de outras opções (como, por exemplo “Summer is coming”, “finals are coming”, etc.), e Brace Yourself, frase utilizada para uma variedade de situações, trazendo em quase todas as suas ocorrências a imagem de Ned Stark junto. Esses fenômenos com memes comprovam, de certa forma, a ideia de que *Game of Thrones* virou um item de referência cultural, onde não é exatamente necessário ter lido os livros ou assistido à série, mas já se sabe que ideias são representadas neles e de que forma suas referências perpassam os textos literário e audiovisual.

De fato, o título da série (que é também o título do primeiro romance) *Game of Thrones*, já adquiriu no contexto atual um significado de algo perigoso, politicamente complexo, entrando no vocabulário referencial do grande público. No geral, diversas instâncias do universo de Game of Thrones se transformaram em referência também fora do universo ficcional.

## **Segunda etapa: GOT como processo adaptativo intersemiótico**

Para uma análise mais aprofundada das instâncias desse processo adaptativo, se mostra necessário levantar algumas informações, não somente do fenômeno Game of Thrones, mas do contexto de produção onde está inserido. Iniciando com o autor dos livros, George R.R. Martin, é importante mencionar a vasta experiência e formação do escritor como roteirista, e seu envolvimento significativo na produção da série de televisão. Martin foi roteirista e co-roteirista de diversos programas de sucesso da televisão norte-americana, além de autor de ficção científica (o que lhe rendeu o prestigiado Hugo Award). Além dessa característica em sua formação como escritor, Martin tem uma relação *sui generis* com os adaptadores de sua obra, pois se mostra bastante envolvido na produção (inclusive sendo roteirista “adaptador” de alguns episódios) e demonstra admiração pelos produtores D.B. Weiss e David Benioff, reconhecendo-os como autores também, uma abordagem nova na relação clássica de reverência e dívida entre autor da obra original e adaptador. Essa reverência e respeito pelos adaptadores como autores é a base para muitas das especificidades adaptativas da série, e é também em parte responsável pela liberdade que os produtores possuem ao adaptar a obra. O contexto da HBO se mostra também um fator de importância ao se definir a especificidade do processo adaptativo de Game of Thrones. O canal é conhecido por produções de ponta, que se destacam em meio às produções em massa de séries de televisão por outros canais, por apresentarem maior cuidado estético, de roteiro, e uma produção e gastos quase equivalentes aos de um filme de Hollywood. De

fato, assim como é o caso da BBC no Reino Unido, parece que ainda falta uma categoria para definir as séries da HBO em oposição a outras produções da televisão norte-americana (como sitcoms) e que também se diferenciam de filmes em si. Nesse contexto, *Game of Thrones* possui vantagem, pois tem não somente qualidade maior na produção e no aspecto estético e de roteiro, mas também porque possui uma liberdade maior na adaptação, em questões de expectativas dos espectadores, maior liberdade em cenas de sexo, nudez, violência, além de um tempo maior para desenvolver as histórias, dado que cada temporada possui 10 episódios de uma hora de duração cada.

Segundo Cogman (2012), um dos desafios adaptativos citados repetidas vezes por produtores, maquiadores, roteiristas, diretores, entre outros, é a questão da focalização nos romances de Martin, e como transpor essa característica para a tela. O caso de *Game of Thrones* é especial, pois diversos personagens possuem capítulos narrados sob seu foco, de diversos núcleos diferentes, com diversas motivações e históricos, o que dificulta uma visão mais maniqueísta dos personagens. *Game of Thrones*, nesse caso, pode ser considerada uma narrativa extremamente complexa, em questão de jogos e artimanhas políticas, e na maneira de ver os personagens. Ao início de cada capítulo, os focalizadores dão nome aos capítulos. Isso, no início, parece funcionar bem. Entretanto, à medida que personagens morrem (fato recorrente na narrativa de Martin), outros vão tomando o seu lugar e contando suas próprias histórias. Isso acarreta maiores dificuldades adaptativas não somente pela quantidade de personagens contando suas versões da mesma história, mas pela maneira com que os personagens focalizadores e os que não possuem voz serão retratados na adaptação. No primeiro romance e na primeira temporada, a narrativa é bastante centrada na família Stark, o que dificulta a percepção de que há fatos que desconhecemos e interpretações diferenciadas dos eventos narrados, contribuindo para uma visão um tanto maniqueísta da trama. À medida que a história avança, personagens que primeiramente não possuíam seu ponto de vista passam a ter voz.

A possibilidade de se explorar diferentes focos narrativos na mídia audiovisual apresenta limitações, mas pode ser transmitida na adaptação fílmica através de trabalho de câmera, cores, diálogos, etc. Além disso, e o que causa mais problematização no contexto desse trabalho, são os casos em que Martin “esconde” o focalizador de dado capítulo quando, por exemplo, utiliza um epíteto para o personagem ou usa outro nome pois o próprio personagem sofreu uma mudança de personalidade (por exemplo, quando, no quarto romance, Arya Stark aparece como focalizadora em capítulos, mas ao início do capítulo se identifica como A Gata dos Canais, e é só mais adiante no capítulo que se pode perceber que se trata de Arya Stark). Devido ao fato de a narrativa audiovisual ser muito centrada na imagem, seria mais complicado “esconder” o ator, a imagem dele, que interpreta dado personagem da mesma forma que se faz no romance original. Uma dessas instâncias, o caso de Theon Greyjoy, já foi adaptado, na terceira temporada, e é nesse exemplo que me basearei aqui para a análise desses casos específicos. Outros exemplos desse tipo de desafio adaptativo ainda estão por vir, na adaptação dos próximos romances, logo, é um processo em andamento do qual ainda não obtivemos respostas. Na tabela abaixo, pode-se ver uma classificação geral dos tipos de focalização e como foram transpostos para a adaptação e, mais especificamente, quais são os desafios decorrentes de dado personagem como foco (ou sem foco) na hora de se adaptar. Essa tabela será aprofundada a seguir.





Tipos	Exemplos	Caracterização	Adaptação
Personagens centrais que não possuem capítulos focalizados	<b>Joffrey, Stannis, Renly, Robert, Khal Drogo, Varys, Littlefinger, Oberyn, Tyrell, etc.</b>	<b>No caso de Robert, escolha de elenco foi crucial, mas esse fator não se mostra tão aparente no caso dos outros. Uma característica básica de todos eles é a de não “dar voz” ao personagem para manter um mistério necessário à trama.</b>	<b>Adaptação confere esse “mistério” na forma de diálogos e cenas criadas especialmente para a narrativa televisiva, de forma a mostrar essas nuances, sem perder a ambiguidade e o mistério a respeito do caráter e motivações desses personagens.</b>
Personagens que adquirem seus capítulos focalizados posteriormente (já adaptados ou não)	<b>Jamie Lannister, Brienne, Melisandre, Victarion, Asha, Samwell Tarly, Cersei Lannister</b>	Para Jamie Lannister, escolha de ator para representar o típico Prince Encantado, bonito e arrogante. Para os outros, nada relevante foi encontrado nesse quesito.	Quando o personagem começa a passar por desafios e possui seus capítulos focalizados, a imagem do personagem na série muda também.
Personagens que não possuem foco e que são somente descritos e vistos através de um personagem altamente parcial (unreliable)	Tywin Lannister, Robb Stark, etc.	Não parece ser relevante.	O personagem é caracterizado por meio de descrição e/ou comentário de outros personagens; conforme a narrativa oferece novas interações entre personagens, altera-se essa caracterização.
Personagens que são os únicos narradores de seus núcleos	Daenerys, Davos Seaworth (até 5º livro), Jon Snow (até 3º livro)	Não parece ser relevante.	Não parece ser relevante

Personagens que possuem capítulos focalizados mas apresentados sob epítetos ou diferentes nomes	Arya Stark (A Gata dos Canais), Sansa Stark (Alayne Stone), Reek (Theon Greyjoy), etc.	A escolha de atores para esses personagens já foi feita. Questão da imagem muito forte na narrativa audiovisual, que causa conflito nesse quesito específico	Caso Theon Greyjoy: o ator não foi “escondido”, mas o mistério por trás de sua história foi mantido através de outros recursos. Quantos aos outros casos, como será feito?
---	--	--	--

Tabela 1 – Tipos de focalização e exemplos

## Estrutura narrativa dos romances: questões levantadas

Iniciamos esta análise com o grupo maior citado na tabela, no caso, o de personagens principais e essenciais para a trama que não possuem capítulos sob seu foco. Um fator de destaque aqui é o fato de que nenhum dos “candidatos” a rei (Stannis, Renly, Robb, Balon, Robert) possui capítulos com seu foco. Esses personagens, portanto, acabam sendo somente vistos através do ponto de vista de outros personagens. Nenhum dos personagens dessa categoria opera como focalizador de capítulos na série literária, o que mantém certa aura de mistério ao redor de alguns personagens aparentemente secundários, como Varys e Littlefinger, cujas maquinações e trapaças, além das motivações deles para suas ações permanecem icógnitas tanto para os outros personagens quanto para os leitores. Estes são, entretanto, algumas exceções. Outros personagens importantes, como Khal Drogo, Oberyn Martell e os membros da família Tyrell também não recebem capítulos com seu foco narrativo, também por funcionarem como peças no jogo dos tronos, no desenrolar da trama. A maneira de se colocar isso na tela, entretanto, não marcou com muita ênfase o fato de tais personagens possuírem ou não capítulos focalizados, excetuando-se algumas cenas de diálogos que inexistem nos livros criadas para mostrar o viés de alguns desses personagens (um exemplo disso ocorre no quinto episódio da primeira temporada, em uma cena quando ocorre uma conversa íntima entre Renly e Loras, escancarando o relacionamento dos dois que nos livros não passa de boatos e insinuações que sabemos através de outros personagens), mantém-se, no geral, uma aura de mistério ao redor desses personagens e de suas motivações, o que funciona muito bem tanto na série quanto nos romances. É interessante se observar, porém, que, apesar de se manter de acordo com os pontos de vista e narradores da obra original, a adaptação televisiva buscou mostrar outras nuances, criando situações e diálogos que enriquecem muito o perfil desses personagens não-focalizadores sendo, portanto, um ganho da adaptação em relação à obra original.

Dentre esses personagens elencados, seleciono dois exemplos para, assim, fazer uma ponte com a próxima categoria de personagens com foco. O personagem do rei Robert Baratheon, por exemplo, não possui capítulos em que ele é o focalizador. No romance, através da visão de Ned Stark e outros personagens, sabemos que Robert já fora um grande guerreiro, cuja presença impunha respeito mas, ao mesmo tempo, com sua decadência física e moral durante seu reinado, foi reduzido a um homem bêbado e obeso, que passava seus dias com prostitutas. Essa imagem mais recente nos romances, no entanto, não apaga a outra imagem de guerreiro imponente e respeitável. Na série, para interpretar o rei Robert,

foi escolhido o ator Mark Addy, que possui uma carga cômica, proveniente de seu histórico na indústria (Filmes como *The Full Monty* e *The Flintstones*, por exemplo). Houve, nesse caso, uma simplificação dessa representação de dualidade do personagem, representando ao espectador da série somente o lado decadente do personagem, ajudando a simplificar mais ainda esse personagem já “sem voz”. Por outro lado, temos personagens como Joffrey Baratheon, que nunca recebe capítulos focalizados, justamente para manter essa imagem negativa já pré-concebida do personagem. Nem Cersei, sua mãe, que posteriormente nos romances receberá capítulos com seu enfoque, tem uma explicação plausível para as motivações e comportamentos de Joffrey. E Joffrey, na série, é mostrado com essa imagem, com adições de cenas de violência e sexualidade inexistentes nos romances originais, o que ajuda a criar uma imagem mais impactante do porquê esse personagem é tão odiado pelos leitores. Personagens como Joffrey parecem nunca ganhar uma redenção, em qualquer uma das obras, tanto a literária quanto a audiovisual.

Existem outros personagens, entretanto, que recebem posteriormente (isto é, não possuem já no primeiro romance da série capítulos com seu ponto de vista) capítulos em que são focalizadores. Um exemplo mais aprofundado aqui é o de Jamie Lannister. Nos dois primeiros romances, principalmente, existe uma predominância de personagens da família Stark focalizadores: dos nove personagens focalizadores no primeiro livro da série, seis são membros da família Stark, excetuando-se somente Tyrion Lannister, Daenerys Targaryen e Will, um membro da patrulha da noite. Devido a isso, a primeira temporada da série reflete essa orientação narrativa a partir da família Stark e de suas posições políticas (na realidade, a série inteira é orientada pela família Stark, mas, aos poucos, é possível ver outros pontos de vista de outras famílias do universo de Westeros). Jamie Lannister, o regicida e membro de uma família rival dos Stark quando se dá início a guerra propriamente dita, não possui capítulos com seu enfoque narrativo no primeiro romance, passando a ser focalizador no segundo volume da série. Isso se reflete na série com a representação e caracterização do personagem fisicamente como o típico príncipe encantado, porém visto negativamente, como vilão, e que é, de certa forma, plano, isto é, é visto somente como mau ou bom. Isso muda, na medida em que o personagem recebe seus capítulos focalizados na obra original, pois então começa a ser possível visualizar o ponto de vista e motivações desse personagem, tornando sua versão audiovisual também mais complexa. Isso se mostra com outros personagens que seguem essa mesma característica, personagens de outras famílias do reino de Westeros, ou de outros locais do universo Game of Thrones, como Brienne de Tarth, Melisandre, Cersei Lannister, entre outros. Isso mostra como a adaptação acaba mantendo certos padrões existentes na obra original, e como a focalização ajuda na construção dos personagens e na complexidade deles na trama. Ainda nessa temática, temos personagens que não possuem capítulos como focalizadores, e que acabam sendo narrados por somente um personagem. Isso acarreta mudanças na maneira de ver os personagens de acordo com seu relacionamento com o personagem responsável por “apresentá-lo”, o que se reflete também na adaptação. Um exemplo desse tipo de personagem é Robb Stark, de quem ouvimos um pouco através do relato de seus irmãos e de Jon Snow, mas que, durante a maior parte de sua participação na trama, pela convivência maior, acaba sendo visto através do foco de sua mãe, Catelyn. No momento em que Robb começa a contrariar a mãe, a tomar decisões políticas que são contrárias às de Catelyn, ou quando ele a aprisiona, ele começa a ser visto na trama com outros olhos. O personagem

começa a ser visto mais negativamente, justamente por sua falta de visão com relação a tais decisões políticas. Isso mostra que a focalização, a falta dela, ou uma visão muito parcial de um determinado personagem também acarretará em uma mudança na maneira de representar tal personagem tanto nos romances quanto na adaptação televisiva.

Além disso, existem personagens, como Daenerys Targaryen, que são os únicos personagens focalizadores em seus núcleos (os diferentes locais em Westeros, as Cidades Livres, e outros continentes do universo *Game of Thrones*). Isso acarreta em uma visão mais parcial de outros personagens importantes em determinado núcleo. No caso de Daenerys, sabemos e vemos os personagens de Essos através do foco de Daenerys, acarretando uma visão um pouco limitada das sociedades e pessoas com as quais ela entra em contato. Além do caso de Daenerys, outros personagens, como Jon Snow e Davos Seaworth são, inicialmente, os últimos personagens focalizadores em seus núcleos, mas, com o desenrolar da trama, acabam se tornando focalizadores juntamente com outros personagens. Como esse processo ainda está em andamento, pois esses núcleos começam a receber esses outros personagens-focalizadores apenas nos romances mais recentes, e ainda não foram adaptados, qualquer coisa que se diga sobre a adaptação dessas características para a obra televisiva será mera suposição.

Por fim, uma das questões e levantados que mais chama a atenção para o processo adaptativo ainda em desenvolvimento é o caso de personagens focalizados que se “escondem” ou mudam de personalidade nos romances posteriores, e como isso foi ou será adaptado futuramente para a série televisiva. Existem outros casos de obras literárias que foram sendo adaptadas antes mesmo de sua conclusão, como a saga *Harry Potter*, e é comum que esse processo influencie grandemente no desenrolar da trama da obra original, pois não somente os produtores e adaptadores da obra exercem pressão sobre o autor, notadamente para garantir prazos de publicação, mas também os fãs e suas expectativas incluem agora não somente a obra original como também a adaptação na hora de receber e interpretar a obra. O caso de Theon Greyjoy é importante de ser destacado aqui, pois ele é o único desses personagens que já foi adaptado, por assim dizer. Theon desaparece por algum tempo na série de romances, sem aparecer por cerca de dois romances inteiros. Na série televisiva, não é tão facilmente aceitável que dado personagem simplesmente não apareça por duas temporadas inteiras, sem uma boa explicação para seu desaparecimento. No livro, ele irá aparecer novamente disfarçado, e só se descobrirá que aquele personagem se trata de Theon Greyjoy mais à frente na narrativa. Isso é importante, pois a nova personalidade que ele adota é fruto de muita tortura física e psicológica exercida sobre ele por outro personagem. Como parece não ser possível esconder esse personagem, ou manter o mesmo teor da obra original nesse quesito, a escolha dos adaptadores foi a de manter a aura de mistério a respeito da identidade do torturador e de suas motivações. O caso de Theon é, entretanto, um dos mais simples de ser solucionado. Existem outros personagens, como Arya Stark, por exemplo, em que a mudança de personalidade ou o fato de estarem escondidos são extremamente relevantes para suas histórias específicas. Resta ainda saber como será feita essa manobra de esconder ou mudar esses personagens.

A questão da imagem dos atores em *Game of Thrones*, por fim, é digna de nota. Além da escolha de atores que acarretam cargas de significado, como é o exemplo de Mark Addy e de Sean Bean, escolhido para o papel de Ned Stark, e famoso por morrer na maioria dos filmes e séries em que trabalhou, temos o fato de que muitos dos atores do elenco da

série são estreantes na indústria, talvez exatamente para fugir dessa carga previamente adquirida. Além disso, a obra de Martin apresenta um fator que se mostra uma dificuldade na hora de adaptar para a televisão, o fato de existirem personagens crianças ou adolescentes que são ativos na trama e possuem seus capítulos focalizados. Diferentemente de outras obras de fantasia, as crianças na obra de Martin são bastante atuantes, em um mundo adulto, com muita violência e sexualidade. Isso se mostra um problema na hora de se adaptar pelas questões de censura da mídia televisiva e/ou de adequação a certos públicos. Devido a isso, muitos dos personagens infantis tiveram de ser envelhecidos; Daenerys Targaryen, por exemplo, tem treze anos quando surge na narrativa literária, enquanto que na série ela é interpretada por Emília Clarke, atriz de vinte e quatro anos na época das filmagens da primeira temporada, devido às cenas de nudez, sexo e estupro bastante fortes. Pela mesma razão, algumas cenas mais fortes dos romances tiveram que ser suprimidas ou amenizadas na adaptação.

## Resultados e conclusões

Nesse trabalho se buscou mostrar, em um âmbito geral, que a adaptação da série de romances *A Song of Ice and Fire*, de George R.R. Martin, para a televisão criou uma nova referência cultural, renovando e redimensionando a obra original no polissistema literário e cultural.

A análise aqui apresentada demonstrou o desafio de se adaptar essa obra, devido a diversas questões, especificamente a dos diversos personagens-focalizadores e das diversas nuances apresentadas nos romances. A adaptação da característica de focalização da obra original, causou, entre outros, uma visão e representação de certos personagens de forma bastante maniqueísta, e demonstrou que a focalização parece estar conectada à complexidade na maneira de retratar o personagem focalizador. Além disso, o ponto de vista ao ser adaptado para a narrativa audiovisual reitera algumas características dos personagens e também os expande, conforme necessário ao texto televisivo.

Além disso, a adaptação da focalização para a narrativa fílmica, bem como os significados extra-textuais acrescentados pelos atores, alteraram significativamente a caracterização de determinadas personagens da série, impactando no desenrolar da trama, o que nos leva - leitores, fãs e espectadores - a projetar os próximos desdobramentos narrativos dessa obra literalmente aberta.

## Referências

ABBOTT, H.P. *The Cambridge Introduction to Narrative*. England: Cambridge University Press, 2008.

BAL, Mieke. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press, 2009

CARDWELL, Susan. *Literature on the small screen: television adaptations*. In: *The Cambridge Companion to Literature on Screen*. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.

COGMAN, Bryan. *Inside HBO's Game of Thrones*. San Francisco: Chronicle Books, 2012.

DAWKINS, Richard. *The Selfish Gene*. New York City: Oxford University Press, 1976

—EVEN-ZOHAR, Itamar. *Papers in Culture Research*. Tel Aviv: Unit of Culture Research, Tel Aviv University, 2010.

—GAME OF THRONES, criado e produzido por D.B. Weiss e David Benioff. Estados Unidos, HBO, 2011- . 30 episódios (1800 min./30 horas)

GOMES, Paulo Emílio Salles. **A personagem cinematográfica**. In: *A personagem de ficção*. CANDIDO, Antonio, ROSENFELD, Anatol , PRADO, Décio de Almeida & GOMES, Paulo Emílio Salles. SÃO PAULO: Editora Perspectiva, 2011

HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006.

JENKINS, H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NY: NYU Press, 2006.

LEITE, Ligia Chiappini Moraes. *O foco narrativo*. São Paulo: Ática, 1985.

MARTIN, G.R.R. *A Song of Ice and Fire (5 volumes)*. NY: Bantam Books/Random House, 1996 – 2011.

MAST, Gerald. *Literature and Film*. In: BARRICELLI , Jean-Pierre & GIBALDI, Joseph (eds). *Interrelations of Literature*. New York: MLA, 1982.

SANDERS, Julie. *Adaptation and Appropriation*. London/NY: Routledge, 2006.

STEINER, George. *After Babel*. England: Oxford University Press, 1975.