

06

O FANTÁSTICO MUNDO POSSÍVEL DO ESPAÇO MATERIAL: ALGUNS DESDOBRAMENTOS ENTRE A LITERATURA E A SÉRIE *GOT*

Patrícia Azambuja

Leonardo Mota

Recebido em 30 jan 2021.

Aprovado em 25 abr 2021.

Patrícia Azambuja

Doutora em Psicologia Social pela UERJ e Professora Associada do DCS/UFMA.

Coordenadora do projeto de pesquisa *Mise-en-scène plástico: culturalmente construído ou pela imaginação subvertido?* (financiados pela FAPEMA).

Doutora Pesquisadora vincula ao OBEEC/ CNPq/ UFMA e NUPPI/ UFMA.

<http://lattes.cnpq.br/3336806286084085>

patricia.azambuja@ufma.br

<http://orcid.org/0000-0002-4092-3868>

Leonardo Mota

Graduando do Curso de Rádio e Televisão da UFMA.

<https://orcid.org/0000-0002-1668-2216>

Resumo: Os mundos imaginados da fantasia, em certas conjunturas, são efeitos decorrentes das visualidades fixadas a partir de referências concretas, história, memórias visuais assim convertidas em atmosfera fílmica, ou seja, percepções acerca dos comportamentos, personalidades, caracterizações formais e espaciais das representações narrativas. Com base no argumento central da série televisiva

Game of Thrones - a rivalidade como protagonista - este ensaio elabora um quadro exploratório na busca por analisar os principais recursos técnicos utilizados para equacionar dimensões da atmosfera fílmica concreta (GIL, 2005) dos espaços construídos para a série, assim como alguns efeitos psicológicos decorrentes das estratégias articuladas no texto literário original. De natureza qualitativa e eixo descritivo, utiliza a análise fílmica (VANOYE e GOLLIOT-LÉTÉ, 1994) para decompor e comentar algumas relações entre aspectos formal-material e psicológico, respectivamente.

Palavras-chave: Fantasia. Narrativa Ficcional. Direção de Arte. Materialidades.

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

Keywords: Fantasy; Fictional Narrative; Production design; Materialities.

Este trabalho tem como objetivo analisar aspectos da estrutura narrativa da série televisiva da HBO, *Game of Thrones* – GOT (2011), buscando depreender por meio dos meandros envolvidos nos processos de adaptação literária¹ alguns aspectos influenciadores na criação de atmosferas audiovisuais, sendo de particular interesse para este estudo alguns influxos na construção do universo conceitual e plástico da narrativa ficcional em particular.

Parte-se da premissa inicial que o produto televisivo em questão é caracterizado pelo hibridismo dos seus procedimentos, ao envolver sistemáticas operacionais da televisão combinadas ao olhar da captação cinematográfica. Baseado nisto, acata-se, como ponto de partida e como diretriz plástica para a multiplicidade sugerida pelo objeto-filme-híbrido, um conjunto complexo códigos. Francis Vanoye e Anne Golliot-Lété afirmam que “análise fílmica só consegue transpor, transcodificar o que pertence ao visual (descrição de objetos filmados, cores, movimento, luz etc.), do fílmico (montagem das imagens), do som [...] e do audiovisual (relação entre imagens e sons)” (2012, p. 10).

Há no entendimento de espaço fílmico limites já compreendidos - do quadro delimitado pelo fotograma à imagem na tela – o que para Jacques Aumont significa dizer que reagimos à imagem limitada dentro dessa “porção de espaço imaginário que está contida dentro do quadro que chamamos de *campo*” (1995, p. 21). Em relação a este espaço imaginado - “impressão

1 O início da saga *As Crônicas de Gelo e Fogo* aconteceu com a publicação do primeiro livro, em 6 de agosto de 1996, nos EUA e no Reino Unido. No Brasil, a primeira publicação ocorreu em setembro de 2010 com o título: *A Guerra dos Tronos*. Até agora são cinco títulos lançados e mais dois ainda por vir, que são: *A Game of Thrones* (1996); *A Clash of Kings* (1998); *A Storm of Swords* (2000); *A Feast for Crows* (2005); *A Dance with Dragons* (2011); *The Winds of Winter* (no prelo); *A Dream of Spring* (no prelo).

de analogia com o espaço real [...] e da noção de diegese” (AUMONT, 1995, p. 24-25) –, são observadas questões inerentes à cena fílmica estabelecida dentro de condições materiais da gramática do cinema e seu caráter narrativo e representativo, isto é, a imagem técnica conformada a partir de diferentes superfícies dos enquadramentos, da profundidade fictícia do campo e da justaposição de quadros – resultando algo qualitativamente diferente do elemento isolado (EISENSTEIN, 2002, p. 16).

À gramática que institui o espaço fílmico soma-se a ideia de atmosfera fílmica, proposta do Inês Gil (2005), o que inclui ao regime de visualidades do cinema a combinação intangível de um sistema de forças sensíveis e afetivas que organiza as relações do humano com o meio. Para Gil, a atmosfera cinematográfica se divide em fílmica e espetatorial, sendo a primeira correspondente à gramática técnica envolvida na integração entre os elementos visuais e sonoros, e a segunda, aos efeitos gerados na conformação entre filme e espectador. “A ideia de uma possível atmosfera espetatorial baseia-se, em parte, na filmologia que propôs analisar os fenômenos psíquicos e psicológicos que acontecem entre o espectador e o filme projectado e estende-se até ao olhar escópico” (GIL, 2005, p. 142).

Julia Kratje utiliza a noção *Stimmung* e noções derivadas (atmosfera, tonalidade, afetos e estado ânimo), assim, propõe uma via para a representação mediada pela realidade extralinguística: “capacidade dos textos de conectar-se a outra coisa [e] colocar a atenção na dimensão textual das formas que nos cercam corporalmente, como uma realidade física” (2018,

p. 31, tradução nossa)². Da ideia de atmosfera adere-se essa dimensão física dos fenômenos envolvidos com a imagem, tornando possível a capacidade de apreensão de sensações predominantes, à luz de situações ligadas à memória, à cultura ou ao contexto histórico circunscrito.

De uma concepção próxima à perspectiva warburgiana, cada atmosfera, com seus ecos do passado harmônicos, possui a singularidade de um fenômeno material que não pode ser definido em termos absolutos ou circunscrito por conceitos [...] Como indica Margrit Tröhler, a atmosfera é a primeira coisa que notamos ao entrarmos em uma sala, mesmo que não totalmente consciente: luz, cor, ar, temperatura, sons, objetos, assuntos [...] Uma dimensão formal-material ou espiritual-sensível, circunscrita no lugar de passagem entre experiência e linguagem. (KRATJE, 2018, p.31, tradução nossa)³

No cinema, de acordo com India Mara Martins, “a atmosfera é o que dá o tom à representação [...] o que a caracteriza atribuindo-lhe propriedades, qualidades e intensidade” (2010, p. 3), e cita o conceito de *atmosfera cineplástica*, do diretor de fotografia francês Henry Alekan, para explicar a tensão psicológica que emerge da interação que acontece entre os elementos plásticos - ativos

2 capacidad de los textos de conectarse con alguna otra cosa [e] colocar la atención sobre la dimensión textual de las formas que nos envuelven corporalmente como una realidad física.

3 Desde una concepción cercana a la perspectiva warburgiana cada atmósfera, con sus armónicos y ecos del pasado, posee la singularidad de un fenómeno material que no puede ser definido en términos absolutos ni circunscrito por conceptos [...] Como indica Margrit Tröhler, la atmósfera es lo primero que advertimos al ingresar a un cuarto, aunque no sea de forma plenamente conciente: luz, color, aire, temperatura, sonidos, objetos, sujetos [...] Dimensión formal-material o espiritual-sensible, su lugar es el pasaje entre vivencia y lenguaje.

(personagens e objetos) e passivos (lugar e cenário). Integração esta responsável por rememorar nossas experiências vividas e convertê-las em efeitos psíquicos de desconforto, tristeza, medo, felicidade ou euforia. “A atmosfera manifesta-se sempre no exterior, mesmo quando se trata de um espaço-estado interior, como a alegria ou a morbidez, por exemplo. O espaço interior manifesta-se sempre através de uma relação particular ao mundo exterior” (GIL, 2005, p. 142). Dessa forma, Inês Gil divide esse campo em diferentes perspectivas - plástica, dramática, abstrata e concreta - e deste modo propõe-se considerar esta última como foco para a análise decorrente: a atmosfera concreta é “material ou criada pela técnica para criar efeitos estilísticos ou dramáticos óbvios” (2005, p. 143). Cita como exemplo a areia e o vento, em *O Vento* (1928), como os verdadeiros protagonistas, ou como essa atmosfera exterior que provoca e conforma a brutalidade da história.

Ainda para India Mara Martins, essa estrutura concreta corresponde à etapa de produção responsável pelos parâmetros materiais da visualidade fílmica, transformada *a posteriori* em imagem fotográfica. Acontece para além da ideia de composição visual, pois “é algo intangível, que resulta de uma série de combinações bem sucedidas que começam na direção de arte, se transformam em imagens com a direção de fotografia e se concretizam durante a *mise-en-scène*” (MARTINS, 2010, p. 2). Logo, o trabalho aqui proposto está situado nesse ínterim, um campo que considera as estratégias de concepção ligadas ao *production designer*, termo norte-americano para o profissional responsável por conceber a visualidade plástica-concreta do filme, desde a definição da paleta de cores às características dos períodos

históricos arquitetônicos. Suas tarefas em potencial, segundo Lucy Fisher, são: “direção de arte, cenografia, pintura, *storyboard*, decoração, construção e orçamento, desenho técnico, pesquisa de locações, design de cores e efeitos especiais” (2015, p. 2, tradução nossa)⁴, sendo também responsável pela manutenção do conceito nestas etapas de produção, assim como, pela caracterização dos personagens e coordenação de equipes - figurinistas, maquiadores, cenotécnicos e contra-regras.

Determinar o conceito geral para o visual de uma obra é a primeira tarefa do *production designer* e tem relação direta com a narrativa do filme. Corenblith, por exemplo, afirma: ‘Tento encontrar uma chave imagética que desbloqueie a história; Procuo um padrão visual atraente e um pouco diferente, assim como, procuro definir referências visuais que reforcem a história dramaticamente’. (FISCHER, 2015, p. 12, tradução nossa)⁵

Vínculos entre efeitos formal-material e psicológico passam invariavelmente pelo trabalho de corresponder referências reconhecíveis às estratégias diegético-narrativas - da relação do corpo no mundo, das texturas possíveis, cores, tensões entre espaços, civilizações e culturas. Para Gil (2005), são de natureza subjetiva e possível através dos componentes afetivos que os indivíduos projetam na sua relação com os espaços. Em entrevista à Vera Hamburger, Hélio Eichbauer afirma: “O espaço para o cinema é de 360 graus. É circular, esférico. Para mim, o cinema é uma

4 art direction, set design, painting, storyboarding, decoration, construction and budgeting, technical drawing, location hunting, color design and special effects.

5 Determining the overall concept for the visual of a work is the production designer's first task and one the relates to the film's narrative. Corenblith, for instance, states: 'I try to find a visual key that unlocks the story; I look for a compelling and slightly offbeat visual take and try to create relationships that buttress the story dramatically'.

esfera. Tenho que trabalhar tudo: os detalhes e todos os ângulos, embora muito vezes o cineasta não filme tudo” (HAMBURGER, 2014, p. 32). Hamburger, que utiliza a terminologia em português *direção de arte*, diz trata-se de uma área diretamente ligada ao campo da visualidade plástica e tem como objetivo primordial a “construção de um universo físico visual coerente com a abordagem original do filme” (2014, p. 19); estabelecendo conflitos imagéticos psicologicamente instigantes, ao “ponto de envolver o espectador naquilo que vê, fazendo-o acreditar na autenticidade do mundo ficcional que lhe é apresentado” (2014, p. 19).

Algumas ponderações estéticas permeiam as análises, não necessariamente buscando retomar reflexões já estabelecidas por Andre Bazin sobre os que acreditam na imagem ou em sua subordinação “mais fiel possível de uma suposta verdade, ou de uma essência, do real” (AUMONT, 1995, p. 46), mas como um atravessamento pontual na relação entre a série e suas decorrentes influências da adaptação literária, neste caso, com foco nas “matérias da direção de arte” (HAMBURGER, 2014, p. 32). Partimos de fatores correspondentes entre o texto original e a produção televisiva adaptada - a partir dos quais George Raymond Richard Martin⁶ cria um universo complexo de fantasia medieval, quase atemporal, combinando efeitos verossímeis ao compor histórias de monstros zumbis, dragões e reinos distantes com batalhas pelo poder e fragmentos de referências a fatos e personagens históricos. A adaptação para TV, mesmo estabelecida em meio às restrições específicas do seu *modus operandi*,

6 Mais conhecido como George R. R. Martin (GRRM), é um roteirista e escritor de ficção científica, terror e fantasia americano. Mais informações pelo site: <https://georgerrmartin.com/about-george/>.

promoveu em termos conceituais um trabalho consonante com impressões produzidas pelos livros.

Por esta razão, a metodologia *a priori*, de eixo teórico (TODOROV, 1992; ECO, 2006; BULHÕES, 2009), investiga algumas bases fundamentais da literatura fantástica, em especial, sua faceta que corresponde a elaboração de mundos reconhecíveis. Observa-se na literatura original o esforço em construir universos plausíveis, através de estratégias que estabelecem parâmetros de verossimilhança, entre eles: referências indiretas a fatos historicamente situados, comportamentos, códigos de ética, paisagens, entre outros. A história imaginada é firmada na construção de um mundo crível, habitado por reinos de fantasia, mas perfeitamente aceito como canal de compartilhamento de experiências comuns entre escritores e leitores.

A segunda orientação metodológica, de eixos descritivo e analítico, considera o que Vanoye e Golliot-Lété (1994) chamam de obstáculos de ordem material e de ordem psicológica. No intuito de perceber nas estruturas da narrativa seriada alguns meandros e correlações entre elementos da literatura original e do audiovisual, utilizam-se as ferramentas de decomposição e descrição do espaço concreto concebido pelo *production design* como estratégia de visualização dessas correspondências, assim como, dos efeitos psicológicos decorrentes. Nesta fase, o texto busca articular o levantamento bibliográfico com as entrevistas concedidas pelo escritor, pelos produtores, roteiristas, diretores de arte, ou mesmo, artigos sobre a série e comentários ou fragmentos de alguns episódios, extraídos de blogs de fãs.

Para fins deste trabalho, o espaço fílmico é demarcado por essa instância onde a cena efetivamente acontece, capaz de produzir efeitos complementares ao da gramática fotográfica, isto porque, para o espectador, “além da capacidade perceptiva, entram em jogo o saber, os afetos, as crenças, que, por sua vez, são muito modelados pela vinculação a uma região da história (a uma classe social, a uma época, a uma cultura)” (AUMONT, 1993, p. 77). A imagem incorpora um valor de representação que é informativo, isto é, reafirma ou rememora nossa relação com o mundo; igualmente, combina este a uma função ligada à apreensão direta do visível, de base sensorial. Aumont faz diferenciação entre as instâncias de visão *óptica* e *háptica*, sendo uma ligada à “visão de longe” (1993, p. 109) e a outra ao tato, isto é, à visão próxima das superfícies. E completa: “a noção de *constância perceptiva*, que está na base de nossa apreensão do mundo visual, [nos permite] atribuir qualidades constantes aos objetos e ao espaço, [e] está também no fundamento de nossa percepção das imagens” (AUMONT, 1993, p. 81).

Ao decompor as referências documentais – os fragmentos extraídos das entrevistas e dos sites especializados –, cumpre-se a função de analisar como a estrutura narrativa e os elementos materiais da cena estabelecem percepções em torno da história desenvolvida em GOT, isto é, busca-se compreender os efeitos sugeridos por esta estrutura produzida.

Os eventos da saga são guiados por três argumentos principais: 1) uma guerra civil pelo controle dos Sete Reinos, travada entre sete famílias em diferentes regiões de Westeros, continente onde se passa boa parte da história; 2) a trajetória de Daenerys Targaryen

para reconquistar o seu lugar de legítima herdeira do Trono de Ferro, após assassinato do seu pai e exílio para além do Mar Estreito; 3) ameaça sobrenatural conhecida como caminhanter brancos que vivem além da Muralha de Gelo - construída ao extremo norte do continente. A história central de disputa pelo trono de ferro conta com um conjunto amplo de elementos fantásticos - dragões, magia e zumbis gigantes -, por outro lado, o seu caráter sobrenatural está diluído na coerência estrutural da narrativa.

Esse mundo de fantasia possível tem suas bases estabelecidas no primeiro livro da saga *A Guerra dos Tronos* (MARTIN, 2010) que, de alguma forma, são transpostas para a primeira temporada de *Game of Thrones* (HBO, 2011) – de onde serão extraídos aspectos da dimensão verossímil original na sua relação com os elementos visuais-formais-concretos e seus efeitos. A visualidade oferecida pela atmosfera fílmica (GIL, 2005) projeta impressões sobre o mundo representado e este trabalho elabora um quadro exploratório com alguns desses recursos técnicos ligados aos dimensionamentos em torno do espaço cênico material.

MITOLOGIAS, DRAGÕES OU ZUMBIS: VEROSSIMILHANÇA NO FANTÁSTICO MUNDO POSSÍVEL

Seja no formato de histórias orais passadas de geração para geração, seja na forma de lendas, mitos ou cantigas, o ser humano sempre teve um gosto pelo mundo inventado como uma forma de refúgio da sua realidade. Essa necessidade de contar histórias por meio da ficção se popularizou com o passar dos anos, tornando as experiências literárias cada vez mais comuns. A literatura fantástica, segundo Tzvetan Todorov, surge como uma forma de explorar cada

vez mais esse imaginário com enredos elaborados e histórias com tramas cada vez mais complexas: “o fantástico é um caso particular da categoria mais geral da ‘visão ambígua’ [...] uma escolha entre vários modos (e níveis) de leitura” (1992, p. 39).

Roland Barthes afirma que tudo em uma narrativa tem sua função e seu grau de importância, mesmo uma pequena citação aparentemente superficial. Como exemplo, temos o trecho do romance de George R. R. Martin: “O pai de Bran sentava-se solenemente sobre o cavalo, com longos cabelos castanhos a ondular ao vento. A barba bem aparada estava salpicada de branco, fazendo-o parecer mais velho que os seus trinta anos” (2010, p. 15). Através da descrição permeada por adornos, o romancista detalha o personagem Eddard Stark (Ned Stark), já oferecendo características físicas para familiarizar o leitor, gerando intimidade e empatia com um dos protagonistas. São unidades naquele instante difusas, mas necessárias para dar sentido à história em momentos posteriores, por ser o patriarca da família Stark o ponto de partida central da trama e dos acontecimentos subsequentes.

Como uma forma de contar histórias, as narrativas podem abordar acontecimentos reais ou imaginários em sua estrutura, sendo a imaginação a base para a ficção, o que de acordo com Marcelo Bulhões é “[...] a ação ou o produto de um fingimento” (2009, p. 17). Logo, pode ser tanto a ação de fantasiar quanto os efeitos gerados a partir disto, enfim, pode usar referências reais para a criação de um universo ficcional ou criar universos absolutamente novos. Muitas das narrativas ficcionais desafiam nosso entendimento sobre o que é imaginado ou o que é real, ao mesmo tempo em que pactuamos com ficções como operações

não necessariamente da ordem do vivido, mas eventualmente aceitas como realidades possíveis. Bulhões afirma que existe um grave engano em pensar a ficção dissociada do mundo; para ele, não existe a ficção absoluta: “nenhuma realização ficcional está, com efeito, totalmente desligada de alguns parâmetros que conhecemos como realidade” (2009, p. 22).

No primeiro livro da saga, George R. R. Martin (2010) disponibiliza para o leitor um número significativo de características, dados sobre comportamentos, clima da região, vestimentas, particularidades físicas dos personagens, entre outros fatores relacionados à construção do espaço e tempo dramáticos. Descrições não necessariamente comuns em qualquer mundo ficcional, como nos contos de fadas, por exemplo. O romance de GRRM trata de conflitos entre famílias que possuem características distintas entre si, então, são estabelecidas discriminações entre cada uma delas; informações necessárias para o entendimento e envolvimento do leitor com o universo narrativo em questão. O romancista não apenas mostra os personagens vivendo seus percalços, mas apresenta a cultura vivida na região em que habitam, o brasão de cada *casa*, seu lema, comportamentos e seus aliados. Uma obra de ficção como *A Guerra dos Tronos* nos apresenta um universo que empresta aspectos de verossimilhança importantes, quando entrega o detalhamento dessas características.

Para Cristina Costa, o apelo à imaginação é possível graças à ambiguidade do texto e ao uso de metáforas que causam o afastamento da realidade. “Há portanto na ficção o apelo à imaginação, do deslocamento da realidade objetiva para a realidade subjetiva, afetiva e significativa” (2002, p. 24). Para o

leitor, por exemplo, não parece um anúncio improvável a existência de animais que soltam fogo ou mortos-vivos, isto porque, ele faz um pacto com o autor e passa a apreender aquele mundo como possível, mesmo tendo consciência de que aquilo não se realize em seu espaço cotidiano; “para transferir de nossa natureza interior um interesse humano e uma aparência de verdade suficiente para reforçar as sombras da imaginação é necessário que aconteça a suspensão voluntária da descrença” (COLERIDGE, 1817/ 2004, cap. IV, s.p, tradução nossa)⁷. A suspensão voluntária da descrença constitui fé poética e condição de credibilidade para narrativa ficcional. “Aceitamos o acordo ficcional e *fingimos* que o que é narrado de fato aconteceu” (ECO, 2006, p. 81).

Janet Murray chama de “criação ativa da crença” (2003, p. 111), isto porque o processo envolve mais que suspensão da faculdade crítica, há faculdade criativa. “Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto *criamos ativamente uma crença*. Por causa de nosso desejo de vivenciar a imersão [...] usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência” (2003, p. 111).

O reforço a este fenômeno cognitivo, a verossimilhança na ficção, isto é, a característica do que possa ser crível, compõe a estrutura da narrativa desde a Grécia Antiga, levando em conta sua ligação com a ilusão da realidade e com as estratégias de convencimento necessárias para efetivação do contrato narrativo. Independente de considerar que certos mundos ficcionais possam ter a liberdade de criar dragões gigantescos, de acordo com Bulhões

7 to transfer from our inward nature a human interest and a semblance of truth sufficient to procure for these shadows of imagination that willing suspension of disbelief for the moment.

(2009), Aristóteles acreditava que mesmo em situações como estas é importante que haja intervenções persuasivas marcadas pela coerência. Por isso, o mundo de fantasia construído por George Martin pode ser plausível dentro daquele conjunto de regras internas, ao propor algumas características estruturais coerentes e livres de contradições. O excesso de detalhes introduzido nos livros, através antecedentes conhecidos, por exemplo, impõe ainda maior aceitação por parte do leitor disposto a compartilhar daquele universo imaginado.

Além disso, o fantasioso também tem a função de fazer o leitor ponderar suposições sobre a realidade, “colocando em dúvida a capacidade de efetivamente captá-la através da percepção dos sentidos” (VOLOBUEF, 2000, p. 110), ao criar um desconforto com aquilo que, para ele, já é familiar. Em outras palavras, o fantástico não trata apenas de um mundo bizarro ou sobrenatural, mas de um meio para problematizar o cotidiano do ambiente em que vivemos. Tzvetan Todorov inicia essa discussão afirmando que um dos pontos principais desse gênero consiste na entrada de um acontecimento que não pode ser explicado por nossa mente, gerando incerteza ou hesitação.

A fantasia é o subgênero dentro do qual *A Guerra dos Tronos* (MARTIN, 2010) se encontra, uma vez que a narrativa é permeada por acontecimentos mágicos e sobrenaturais, isto é, elementos não reconhecidos no cotidiano comum; em contrapartida são reconstituídos combinando fatos históricos a referências materiais cognoscíveis pelos leitores. Outra citação ainda no prólogo demonstra isto: três patrulheiros da guarda da noite fazem uma ronda em torno da grande muralha; durante

o turno, um deles encontra várias partes de um corpo humano esquartejado num formato estranho. O personagem volta ao encontro dos seus companheiros para contar o que viu e eles não acreditam nas palavras dele, então resolvem ir até onde as partes humanas encontram-se. Ao chegarem lá o local está vazio, como se nada tivesse acontecido, e então concluem que não foi nada e retornam à muralha. No caminho de volta, um ser não identificado mata um dos três patrulheiros, assustados os outros dois fogem, quando mais um é surpreendido, tem sua cabeça cortada e jogada aos pés daquele que encontrou os corpos. Então ele foge até Winterfell, reino que fica ao norte de Westeros e ao sul da Muralha. Ele é interceptado por cavaleiros que o levam ao lorde protetor daquele reino. De acordo com o juramento da Patrulha da Noite, caso um patrulheiro deserte do seu posto, ele é punido com a decapitação. Antes de ser decapitado por Ned Stark, ele diz que viu caminhanes brancos e que tinha consciência da sua deserção. Ned não acredita em suas palavras, alegando que os caminhanes brancos não são vistos há milhares de anos, mas o patrulheiro à beira da morte insiste em dizer que os viu, e tem sua cabeça cortada.

Como tais acontecimentos ocorrem no prólogo do primeiro livro, quando o leitor ainda não tem muitas referências, preserva-se aí um comportamento importante para a narrativa fantástica, acatar a fantasia e postergar sua explicação para os capítulos subsequentes, a chamada suspensão voluntária da descrença. Observa-se no comportamento dos personagens indicação de incerteza em torno do fenômeno sobrenatural, pois o próprio Ned Stark afirma que eles já não são mais vistos há milhares de

anos, deixando a indicação criativa de que um dia existiram. Além disso, há outro elemento de base visual-concreta na narrativa: a enorme muralha construída no extremo norte de Westeros, onde supostamente os seres viveram e que ainda tem o encargo de proteção e resistência. Segundo Todorov (1992), há condições para que sejam completadas as definições do que é o fantástico: o texto tem que induzir o leitor a aceitar aquele universo como um mundo totalmente possível e oscilar entre a explicação natural e a explicação sobrenatural dos acontecimentos. Em seguida, tal oscilação pode ser igualmente experimentada por uma personagem, neste caso, Ned Stark.

Em entrevista, George Martin⁸ afirma que se considera um autor jardineiro, pois suas histórias vão sendo construídas ao longo do processo de escrita, como entidades vivas e nunca pré-fabricadas. De fato, o romancista épico demonstrou profunda influência de memórias históricas ao construir um universo ficcional expandido e habitado por uma população heterogênea em termos de etnia e costumes. Separados pelo Mar Estreito, os continentes de Westeros e de Essos possuem regiões e povos com características e culturas variadas. Enquanto um tem características e várias referências regionais a alguns países da Europa, o outro se assemelha a algumas cidades-estado do Oriente Médio. Além disso, o fator climático, religião, tipo de população, entre outros fatores ajudam a organizar semelhanças internas da localidades.

8 The Architect and the Gardener: George R. R. Martin on Writing Game of Thrones. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EBOafgYJABA&list=LLzX5XqaSFUfpaUeuh6lj8XQ&index=32>. Acesso em: 10 jan. 2021

Essas conexões com a realidade são desenvolvidas pela historiadora canadense Jamie Adair em seu blog⁹, onde reúne teorias sobre possíveis fontes de inspiração para o romancista, organizando vínculos entre a narrativa ficcional e algumas referências indiretas da história cronológica utilizadas por Martin. Um exemplo concreto é exatamente a enorme muralha que separa os Sete Reinos da área conhecida como *Para Lá da Muralha*, localizada no extremo norte de Westeros. Ela foi construída com gelo sólido e é guardada pela Patrulha da Noite. Segundo o próprio Martin (MACLAURIN, 2000), a inspiração veio da *Muralha de Adriano*, cujo objetivo era proteger o império romano de possíveis invasões bárbaras. A muralha teria sido construída pelo imperador Adriano, que governou o império romano de 117 a 138 d.C. A construção levou quatro anos para ser concluída e sua estrutura permeia 120 km da costa da Grã-Bretanha, na fronteira com a Escócia.

As estruturas de ambas se assemelham, enquanto na muralha original há proporcionalmente distribuídas torres de observação e quartéis para as tropas de guarnição, na muralha de Westeros existem, ao longo de sua extensão, seis castelos que servem para guardar provisões e reabastecimento de armas. Para a historiadora, a descrição de Martin dos selvagens também recia a percepção dos romanos em relação aos bretões nativos, como o *outro*, uma estratégia de distanciamento empregada para desumanizar e justificar a brutalidade das batalhas.

9 Blog *History Behind the Game of Thrones*: the real events that inspired the greatest show on earth. Disponível em: <http://history-behind-game-of-thrones.com/>. Acesso em: 10 jan. 2021.

George Martin (MACLAURIN, 2000) declara a sua inspiração como decorrência de uma visita a Escócia, quando tentou imaginar como seria a vida de um soldado romano, enviado da Itália, e que ficaria ali solitário olhando o que poderia emergir da floresta. Para ele, a fantasia é sua matéria-prima e maior que a vida real, por isso sua parede era grandiosa, mais longa e mágica. O romancista cita outras inspirações históricas, entre elas: a Guerra das Rosas (Inglaterra – 1455 e 1485), a Batalha de Canas (Itália – 216 a.C.), o Fogo Grego, ou mesmo, ideais da cavalaria medieval, releituras de monarcas ou monarquias e a loucura como elemento hereditário na realeza.

Atualmente, a saga possui cinco livros publicados e com mais dois ainda a serem lançados. O que se iniciou em formato literário, cresceu para outros formatos e mídias, recebendo adaptações, entre outros, para jogos eletrônicos, quadrinhos e série televisiva.

QUESTÕES SOBRE ADAPTAÇÃO: DA LITERATURA À SÉRIE DE TV *GAME OF THRONES*

Não é de hoje que o cinema e a literatura caminham juntos. Desde que se notou a força dinâmica da imagem para contar histórias, houve maior aproximação do espectador em relação ao espetáculo. Bella Jozef (2010) afirma que George Meliès (1900) decidiu contar uma história através da película cinematográfica diferenciando-a do estilo documental dos irmãos Lumière (1895), inventores do cinematógrafo. Desse modo, o filme *Cinderela* (1899) foi concebido, uma película que representava o conto de fadas como fora escrito nos livros infantis, adaptando-os ao formato audiovisual.

Syd Field afirma que adaptar é escrever um roteiro original. O autor explica que “adaptar um livro para um roteiro significa mudar um [...] e não superpor um ao outro” (2001, p. 174). Field assegura que, ao adaptar um livro ou uma peça de teatro para um roteiro, se está alterando uma forma pela outra, isto porque “há uma mudança necessária de valores significados correspondentes à mudança de significante [...] Assim, um filme pode ser descrito em linguagem verbal, mas não recupera o mesmo sentido nem obtém o mesmo conteúdo” (2001, p. 22), pois tratam-se de linguagens essencialmente diferentes.

Isto posto, passamos a entender que a adaptação tem ganhado autonomia e pode ser tratada como obra particular, uma vez que livro e cinema são coisas distintas, mesmo quando se estruturam sob as mesmas bases originais. George Martin sempre deixou clara a sua posição em relação a essas diferenças explícitas, pois coordenou trabalhos nessas duas frentes. “Em uma palestra sobre roteiro em 2018, Martin disse ao público que Hollywood gosta de diálogos curtos. Uma ou duas linhas [...] Mas assim como os livros de Martin ficam mais digressivos à medida que continuam, seus roteiros para o programa começaram a aumentar com o tempo” (ROBINSON, 2018, s.p, tradução nossa)¹⁰. Este é um aspecto central que caracteriza o trabalho em questão, ao considerar que os produtores de TV tiveram que fazer adaptações significativas. *Game of Thrones* leva o nome do primeiro livro da saga e tem David Benioff e Daniel B. Weiss como produtores-executivos e roteiristas-chefes. Em outras palavras, são os responsáveis por adaptar

10 In a 2018 talk on screenwriting, Martin told the audience that Hollywood likes ‘short dialogue. A line or two [...] But just as Martin’s books famously get more digressive as they continue, his scripts for the show started to balloon over time.

o universo gigantesco criado por George R. R. Martin, dentro das possibilidades oferecidas pela HBO, entre elas, orçamento, linguagem e tempo.

A primeira temporada da série foi lançada em abril de 2011 e contou com 10 episódios sem intervalos, com média de 55 minutos cada. Neste caso, houve o consenso de que seria impossível fazer a transposição integral de um livro para uma série, devido aos vários fatores envolvidos nas diferentes etapas de produção televisiva, inclusive, o fato da utilização de técnicas de captação cinematográficas. Os diretores tinham que ter em mente o universo completo de *As Crônicas de Gelo e Fogo* para conseguir transpor o máximo possível do livro para a série, preservando o seu eixo narrativo fundamental. Além disso, a forma como Martin escrevia seus capítulos, com uma poética rebuscada, descrição milimétrica de figurinos, cenários e ambientes, fez com que o trabalho de adaptação fosse mais complexo – já balizando de forma precípua a função complexa e primordial do *production designer* nesta etapa básica de concepção.

O universo fragmentado de *Game of Thrones*, as escolhas técnicas e de linguagem foram demarcadas por particularidades definidas pelo romancista: os vários personagens, características pessoais e experiências vividas. A série *Game of Thrones* “concatena elementos particulares a tal universo fantástico, como terminologias, seres vivos, locais, climas, desenvolvimento de civilizações, doenças, códigos de conduta moral, moda, arquitetura” (MATTOS, 2016, p. 57). A concepção imagética dessas diferentes características cumpre o objetivo de sugerir plausibilidade, ao ancorar “metáforas visuais, sem que para isso

tenha que empossar conjuntos completos de elementos reais, tal qual uma reconstituição histórica. Deve existir, logo, coerência na escolha de referências para a construção de um código narrativo próprio” (2016, p. 57).

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

Por outro lado, há rapidez na progressão das tramas, incorporando aspectos do que Jason Mittel chamou de narrativa complexa, entre eles, sua ampla disponibilidade online e as práticas introduzidas pelas novas formas de consumo.

Podemos complementar a abordagem cognitiva estudando práticas de visualização do consumo contínuo de séries televisivas, especialmente, para casos que não são facilmente explicáveis por normas

cognitivas, como no caso dos fãs consumindo *spoilers* narrativos ou contribuindo para wikis de fãs. (MITTELL, 2015, p. 8, tradução nossa)¹¹

Aspectos como estes, combinados à trama fragmentada, promovem agitação nos momentos de lançamentos das temporadas: “os conflitos surgem e são solucionados, dando lugar a novos conflitos, o que faz com que a narrativa progrida de forma rápida” (SOUZA; CÂMARA, 2013, p. 10). David Benioff e Daniel B. Weiss afirmam ser este um dos elementos para o sucesso da produção, uma mescla da complexidade psicológica dos heróis não convencionais com as tramas imbricadas e, às vezes, imprevisíveis. Para eles, sem dúvida, o elemento mais controverso foi a disposição em assassinar impiedosamente suas estrelas logo na primeira temporada. “Ned Stark, o centro moral da 1ª temporada, retratado pelo membro mais famoso do elenco da série (Sean Bean, que estrelou O Senhor dos Anéis), é decapitado de forma chocante no penúltimo episódio” (D’ADDARIO, 2017b, s.p, tradução nossa)¹². Movimentação recorrente em quase todas as temporadas. Na terceira, por exemplo, o sangrento *Red Wedding* tira de cena simultaneamente filho herdeiro, nora grávida e esposa de Ned Stark, colocando os fãs e a internet em estado de pânico. Mittell (2015) atenta, neste caso, para a diferença entre os espectadores da série, que alienados em relação aos acontecimentos (nem todos eram leitores dos romances), fizeram até promessas de boicotar o programa de TV.

11 We can complement a cognitive approach by studying actual viewing practices of ongoing serial television consumption, especially for cases that are not easily explicable by cognitive norms, such as fans consuming narrative spoilers or contributing to fan wikis.

12 Ned Stark, the moral center of Season 1, portrayed by the show’s then most famous cast member (Sean Bean, who starred in *The Lord of the Rings*), is shockingly beheaded in the second-to-last episode.

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

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

Na série *Game of Thrones*, o espectador não tem essa visão, mas sim um panorama geral por meio das situações criadas, da interpretação dos atores e do contexto espacial. As histórias e os diálogos têm convergência a partir de um elemento comum, a rivalidade entre as casas, portanto, as diferenças *a priori* apresentadas estão invariavelmente atadas por uma perspectiva comum, a disputa pelo poder. Antagonismo que assume a forma

material e emblemática de um troféu: o trono de ferro. O objeto mais desejado pelos protagonistas foi construído por Aegon I Targaryen, o primeiro rei dos Sete Reinos, utilizando as espadas fundidas (com o fogo do dragão Balerion) dos inimigos mortos que derrotou ao longo da batalha da conquista de Westeros.

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

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

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

O trono imaginado pelo romancista é curvado, como uma besta assustadora, enorme e assimétrica pairando sobre a sala do trono (Figura 1), para ele, o trono da HBO não tem isso, não é tão grande em relação às locações encontradas. Mas como próprio Martin afirma, a versão HBO transformou-se em um objeto irônico para muitas pessoas, entre telespectadores comuns, fãs e celebridades em todo o mundo.

Figura 1 – À esquerda, o trono de ferro pintado por Marc Simonetti; à direita, o trono HBO



Fonte: <http://planetanm.blogspot.com/2014/08/game-of-thrones-o-trono-de-ferro.html>. Acesso em: 05 jan. 2021.

Como ícone, a grandiloquência do assento demarca a conexão entre famílias, por outro lado, a decomposição do quadro geral está instituída nos antagonismos entre personagens, herdeiros diretos e reclamantes desse direito. O núcleo da corte real é composto por Robert Baratheon (atual rei de Westeros), sua esposa Cersei Lannister (a rainha) e seus filhos Joffrey, Myrcella e Tommen. Robert se casa com Cersei para somar prestígio com outra família influente e obter apoio de outras casas na conquista do trono. Entretanto, também teve que assassinar quase toda a família Targaryen, deixando apenas dois membros livres. Daenerys e Viserys III foram exilados do outro lado do Mar Estreito, onde cresceram e nutriram o desejo de retomar o que lhes era de direito. O rei Aerys Targaryen foi morto por Jaime Lannister, irmão gêmeo de Cersei, com quem possui uma relação incestuosa. Outro Lannister, o irmão renegado Tyrion, protagoniza polêmicas e escândalos dentro da realeza.

Uma característica da narrativa complexa, de acordo com Jason Mittell (2015), é a disposição de incluir personagens como pontos focais do processo criativo. A complexidade do enredamento e das personalidades aparece na construção do romance, que traça perfis psicológicos múltiplos que fogem ao estilo convencional de extremos absolutos entre heróis e vilões. Os personagens possuem sentimentos que mudam de acordo com a ocasião e a necessidade, comportamentos esses que fazem com que as pessoas se identifiquem, às vezes, até com seus atos de vilania. Utilizando como exemplo justamente o personagem Tyrion Lannister, que faz parte de uma das famílias mais odiadas da saga, observa-se que, diferente dos outros membros de sua família, ele não possui a frieza em seus atos como principal característica. Possui, ao contrário, inteligência e bom humor que fogem totalmente do perfil dos Lannisters. Tyrion, interpretado pelo ator americano Peter Dinklage, é o favorito de Martin: “é o mais cinza dos cinza. Em todos os sentidos convencionais, ele está do lado errado, mas você tem que concordar com algumas das coisas que ele está fazendo, enquanto detesta outras. Ele é muito inteligente e espirituoso, e isto o torna divertido de escrever” (MACLAURIN, 2000, s.p, tradução nossa)¹³. O romancista criou consideráveis personagens com perfis mais complexos e variados, com o intuito de aproximar as pessoas das experiências vividas por eles.

Dessa maneira, distancia-se do objetivo dessa análise a dicotomia entre as características sobrenaturais dos personagens

13 is the grayest of the gray. In every conventional sense, he is on the wrong side but you have to agree with some of the things he is doing while loathing others. He is very smart and witty, and that makes him fun to write.

ou os aspectos realísticos das disputas políticas. Propomos a concentração em fatores de produção complementares para a construção desses universos e personalidades marcantes - influenciados, neste caso, pelos vínculos traçados no texto literário e demarcados nas escolhas materiais da produção audiovisual, sobretudo pelo trabalho de concepção do *production designer*.

ATMOSFERA FÍLMICA CONCRETA: ELEMENTOS MATERIAIS DA CENA TELEVISIVA EM GOT

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

A realza é simbolizada, portanto, pela posse desse objeto singular, o trono de ferro, que encontra-se instalado em King's Landing. A rivalidade é desencadeada por um acontecimento: a decisão do Rei Joffrey Baratheon (filho de Robert) por sentenciar Ned Stark à morte por decapitação, levando seu filho Robb Stark a declarar guerra contra a coroa. O fato, situado na primeira temporada, provoca de forma sistêmica a disputa pelo controle dos reinos, envolvendo inclusive personagens exilados no passado.

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

George R.R. Martin imaginou um universo complexo de fantasia medieval, quase atemporal, fazendo uma fusão de efeitos verossímeis ao compor histórias atravessadas por monstros zumbis, dragões, reinos distantes e disputa de poder em combinação com fatos e personagens históricos, não necessariamente referentes a um mesmo período ou região. Na série, a quantidade de personagens e de tramas compatibiliza essa complexidade, ao tornar concreto um universo dividido entre diferentes protagonismos; ao mesmo tempo em mantém particularidades internas coesas e marcantes. A homogeneidade na visualidade intrínseca contribui no sentido em que as histórias se entrecruzam, colidem e coincidem em ritmo incomum, mostrando as várias facetas inerentes a cada personalidade.

Após levantamento bibliográfico, documental e descrição de fatores ligados à adaptação, a pesquisa exploratória finaliza com a análise de um dos argumentos centrais para estrutura conceitual da trama: o protagonismo disputado entre duas famílias. Através de análise fílmica (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994), numa abordagem que envolve preferencialmente a atmosfera concreta

(GIL, 2005), busca-se decompor, por intermédio da observação das matérias da cena, os efeitos necessários para delimitações das personalidades dramáticas, articuladas na complexa construção literária e encarnadas em algumas das escolhas materiais da produção audiovisual.

Como já analisado anteriormente, algumas categorias narrativas organizam a gramática dirigida ao ficcional midiático: o foco narrativo ou ponto de vista dá a perspectiva do todo da história; o personagem como centro de interesse “fundamental em torno do qual se desenvolve uma narrativa” (BULHÕES, 2009, p. 98); o tempo e o espaço que dão fluidez, ambientação e significado às situações narrativas. É através do detalhamento desses ambientes significativos, particularidades e contextualizações das experiências de vida de duas famílias protagonistas, que a análise proposta será finalizada.

A instância narradora em *Game of Thrones* se porta compondo um quadro no qual as complexidades das diversas tramas paralelas alinham-se com a disputa por poder. Essa estrutura geral encontra nas operações técnico-formais do audiovisual uma infinidade de instrumentos de representação, em particular, questões imanentes à percepção do corpo no espaço. A atmosfera visual em *Game of Thrones* é trabalhada de forma a demarcar as diferenças já citadas entre personagens, nas diferentes localidades que habitam, com costumes, culturas, climas, objetos de uso, vestimentas, entre outros limites particulares. Há, portanto, relevância em compreender como as camadas psicológicas de alguns protagonistas são conformadas em aspectos da estrutura visual concreta, responsáveis por gerar efeitos de reconhecimento e empatia.

Esta etapa de descrição e análise consiste em estabelecer relações entre as referências estudadas e as matérias da direção de arte. A análise fílmica vai considerar metodologias desenvolvidas por Francis Vanoye e Golliot-Lété (1994), Manuela Penafria (2009), entre outros autores, que destacam os seguintes pontos a serem analisados: a forma como a série é produzida e como a tangibilidade entre cenários, objetos, figurinos e ambientações tem poder de incorporar efeitos à estrutura da linguagem. Penafria (2009) destaca dois métodos fundamentais para qualquer análise audiovisual: decompor, que seria elencar as características principais do filme como imagem e som e, em seguida, interpretar as possíveis relações entre esses elementos. Para ela, ao analisar um filme busca-se entender como ele funciona, para assim propor uma interpretação daquilo que é mostrado.

Vanoye e Golliot-Lété estabelecem que analisar inevitavelmente envolve dois tipos de obstáculos, o material e o psicológico, a partir dos quais observam-se tanto os códigos de produção quanto de recepção. Os obstáculos de ordem material são aqueles que, durante a análise fílmica, pertencem ao campo visual, enquanto os de ordem psicológica lidam mais com os significados da obra, ou seja, questionamentos sobre o propósito da forma em que o produto audiovisual foi concebido. Para Vanoye e Golliot-Lété, a análise fílmica trabalha tanto o filme no contexto de mexer com suas significações e seu impacto quanto recolocá-lo para refletir sobre as suas primeiras impressões e percepções. “Analisar um filme não é mais vê-lo, é revê-lo e, mais ainda, examiná-lo tecnicamente” (1994, p. 12), considerando essas impressões e colocando-se numa atitude analisante,

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

A sintonia entre o visual-concreto e os efeitos psicológicos decorrentes deste passam invariavelmente pelo trabalho do *production designer* que, conforme já analisado, traça essa ligação direta entre campo da visualidade material e os fenômenos mentais relevantes para a narrativa, envolvendo o espectador com aquilo que vê. A britânica Gemma Jackson¹⁴, que ocupou esse cargo até a terceira temporada da série, afirma que o trabalho começa com o entendimento dos conceitos que precisam ser percebidos por meio desses mundos criados, e de uma pesquisa sobre imagens em todas as esferas da vida. A partir daí, passa a articular esses ingredientes juntos, tornando-os instantaneamente reconhecíveis. Para ela, não há nenhuma nova paisagem criada que os departamentos de arte e de efeitos não possam executar, com a tecnologia e o orçamento adequados.

As locações de *Game of Thrones*, distribuídas entre Belfast, Irlanda do Norte, Islândia, Dubrovnik, Marrocos e Espanha, formam paisagens

14 Informações retiradas de depoimentos gravados por Gemma Jackson, entre eles: *Game of Thrones: The Artisans* – Gemma Jackson (HBO). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1QQRBFPODS0>; e *New landscapes on film* | Gemma Jackson | TEDxDublin. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wQHEUoc0d70>. Acesso em: 10 jan. 2021.

cuidadosamente delineadas no sentido de caracterizar especificidades de cada grupo inventado de personagens. Na sua opinião, o trabalho de delimitação e construção de mundos distintos assimilados como formas únicas foi uma das razões para o sucesso da série; que, por maior que fosse a complexidade gerada pela fragmentação das tramas, ainda se preservava a clareza visual na narrativa. O espectador localiza-se com facilidade entre as diversas vertentes dos contos, ao identificar estruturas arquitetônicas, cromáticas ou paisagens específicas. Da poeira e calor das terras a leste de Westeros, onde Khaleesi Daenerys encontra seu futuro marido, ou do porto no vilarejo de Ballintoy adaptado para contextualizar a chegada do personagem Theo Greyjoy de volta às Ilhas de Ferro, à grande dimensão dos penhascos de Downhill Beach, na Irlanda do Norte, na busca por simbolizar a fortaleza imaginada da Pedra do Dragão.

De acordo com Deborah Riley¹⁵, uma boa pesquisa - isto é, o entendimento preciso do contexto histórico, dos objetos que representam cada cultura, das texturas arquitetônicas, da paleta de cores e suas sensações – é fundamental para que tudo em volta possa gerar sentimento de autenticidade. Para a *production designer*, que assumiu a série a partir da quarta temporada, trata-se de um trabalho colaborativo, diferentemente da produção autoral desenvolvida nos romances.

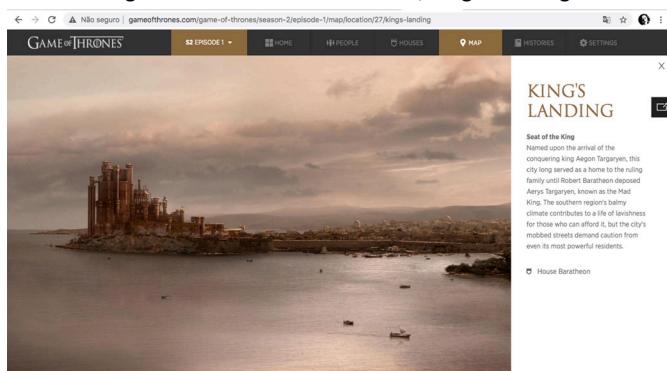
Essencialmente, começa com a descrição de David e Dan e como eles estão imaginando, se há alguma referência histórica que eles desejam que seja utilizada, ou se há alguma imagem que eles acham particularmente forte. É tudo uma questão de pesquisar e encontrar o máximo de imagens que

15 Informações retiradas de depoimentos gravados por Deborah Riley, no link: <https://www.youtube.com/watch?v=JziCWetUF1c>. Acesso em: 05 jan. 2021.

puder para compartilhar com o grupo. (D'ADDARIO, 2017a, s.p, tradução nossa)¹⁶

Em termos de atmosfera construída e fenômenos psíquicos decorrentes, as paisagens de *King's Landing* e do castelo de *Winterfell* definitivamente diferenciam as famílias e simbolizam de forma clara as ideias de rivalidade e disputa¹⁷. *King's Landing* é a capital dos Sete Reinos e está localizada na costa leste de Westeros, de frente à Baía da Água Negra (Figura 2). A cidade murada guarda o Trono de Ferro e a Fortaleza Vermelha, tem clima agradável e temperado, vida luxuosa para os protagonistas da história e favelas destinadas aos pobres ou decadentes. O contraste que há entre a imponência da edificação em relação à superpopulação instalada no entorno das torres reais já denuncia o perigo do poder concentrado e o afluxo de refugiados de guerra que buscam a proteção de suas muralhas.

Figura 2 – Sede dos Sete Reinos, King's Landing



Fonte: <http://www.gameofthrones.com/game-of-thrones/season-2/episode-1/map/location/27/kings-landing>. Acesso em: 05 jan. 2021.

16 Essentially it begins with David and Dan's description to me of how they see something, what they're imagining, if there are any historical references that they want me to use or if there's any images that they think are particularly strong. It's all about research and finding as many images as I can to share with the group.

17 Informações retiradas do site Game of Thrones Wiki. Disponível em: https://gameofthrones.fandom.com/pt-br/wiki/Porto_Real. Acesso em: 10 jan. 2021.

“Crescendo em Winterfell, tudo que eu queria era escapar, para vir aqui, para a capital. Para ver os cavaleiros do sul e suas armaduras coloridas, e Porto Real depois do escurecer”¹⁸. A fala de Sansa Stark, filha de Ned Stark, resume o contraste entre o brilho e o burburinho dos centros de poder e a vida no vasto Reino do Norte¹⁹.

Já Jon Snow, filho bastardo de Ned Stark, ao contrário, reverencia a sua região de origem (Figura 3):

O Norte é, de longe, o maior dos Sete Reinos e é maior que os outros seis juntos. Não que os outros se importem. Frio e úmido, é como os sulistas veem o Norte. Mas sem o frio, um homem não valoriza o fogo em sua lareira. Sem a chuva, um homem não valoriza o teto sobre sua cabeça. Que o sul fique com o seu sol, as flores e afetações. Nós, nortenhos, temos um lar.²⁰

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

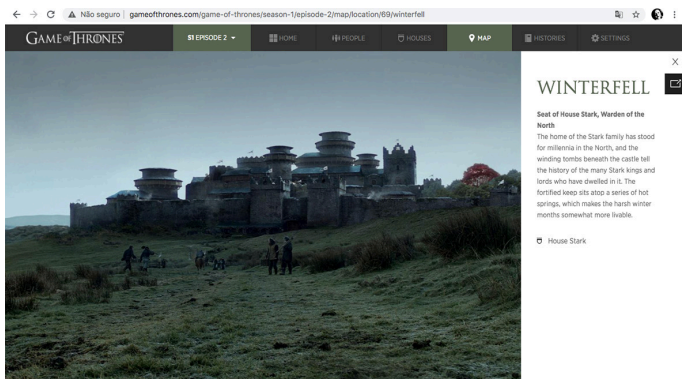
18 Em O Urso e a Bela Donzela (2013) - sétimo episódio da terceira temporada de Game of Thrones. Foi escrito por George R.R. Martin e dirigido por Michelle MacLaren.

19 Informações retiradas do site Game of Thrones Wiki. Disponível em: [https://gameofthrones.fandom.com/pt-br/wiki/O_Norte_\(Hist%C3%B3ria_e_Tradi%C3%A7%C3%A3o\)](https://gameofthrones.fandom.com/pt-br/wiki/O_Norte_(Hist%C3%B3ria_e_Tradi%C3%A7%C3%A3o)). Acesso em: 10 jan. 2021.

20 Em O Norte, que faz parte de História e Tradição: uma série de animações especiais incluídas no Blu-ray da 3ª Temporada de Game of Thrones. É narrado por Kit Harington como Jon Snow.

simbolizadas pela dureza das montanhas, florestas selvagens, longo inverno, moradias firmes, seculares e menos nobres.

Figura 3 – Sede da Casa Stark, sede do Norte



Fonte: <http://www.gameofthrones.com/game-of-thrones/season-1/episode-2/map/location/69/winterfell>. Acesso em: 05 jan. 2021.

A dualidade entre esses dois extremos parece justificar a lógica interna estabelecida no primeiro argumento da série: guerra civil entre famílias em busca do controle de Westeros. Dois extremos inspirados em evento histórico concreto, de acordo com o próprio autor de *Crônicas de Gelo e Fogo*: a *Guerra das Rosas*, uma série de lutas pelo trono da Inglaterra, acontecidas entre 1455 e 1485 e colocando em campos opostos as casas de Lancaster e York, simbolizadas pelas rosas vermelha e branca.

Dois extremos também demarcados materialmente por escolhas cenográficas, de um lado pela construção visual de *King's Landing*, estabelecida na cidade medieval de Dubrovnik, na Croácia (Figura 4); de outro, pela imagem do castelo de *Ward* (Figura 5) e do Parque Nacional da Floresta de *Tollymore*, na Irlanda do Norte, onde foram filmadas muitas das cenas da família Stark e do lar dos lobos gigantes. Enfim, de um lado, uma atmosfera que, apesar

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

Figura 4 – Dubrovnik, cenário de Game of Thrones para King's Landing



Fonte: <https://www.essemundoenosso.com.br/dubrovnik-kings-landing>. Acesso em: 10 jan. 2021.

Figura 5 – Locação de Game of Thrones na Irlanda do Norte Fonte:



<https://www.archdaily.com.br/br/875822/7-cenarios-de-game-of-thrones-que-voce-pode-visitar-na-vida-real>. Acesso em: 10 jan. 2021.

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

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

ARTICULAÇÕES FINAIS ENTRE PROTAGONISMOS, ADAPTAÇÃO E VEROSSIMILHANÇA

Os personagens em *Game of Thrones*, centros de atração na narrativa, são inquestionavelmente oscilantes. A rivalidade bélica, também protagonista, evidencia-se por meio das disputas cíclicas pelo trono de ferro e dos traçados extraídos de eventos

historicamente instituídos, conformando paradoxalmente um panorama atemporal para os acontecimentos – fundados em épocas, regiões e por motivações absolutamente esparsas. Pormenores de verossimilhança adaptados dos romances geram efeitos de empatia com a série e estão demarcados tanto pela fluidez do tempo histórico quanto nas escolhas das condições materiais das existências estabelecidas pela narrativa.

O trono de ferro é um dos grandes enunciadores do discurso, pois prefigura uma entidade concreta que articula as conexões entre a variedade de protagonismos ativos. George Martin²¹ afirma que o ilustrador francês Marc Simonetti foi o único que conseguiu capturar algo próximo à sua imaginação de como seria o trono, pois suas proporções não se encaixavam em nenhum espaço conhecido por ele. Já para Gemma Jackson²², a alternância do poder e as sobreposições ocorridas a partir dos combates pelo trono estão bem representadas na sala em estilo catedral, de pé direito alto, como que evidenciando as diversas camadas históricas encravadas na arquitetura. Sua inspiração original foi a área interna do *Pantheon*, em Roma, o seu requinte e seus grandes pilares. Jackson acrescentou à sala do trono, a exuberância relativa à *Kings Landing* na forma de adornos em alto relevo. A também diretora de arte, Vera Hamburger, afirma que a visualidade tem poder de levar o espectador para além da ambientação dos personagens.

Assim, a entrada da câmara em um igreja gótica traz ao espectador sua verticalidade solene, construída

21 Informação extraída de entrevista. Disponível em: <https://grrm.livejournal.com/327569.html>. Acesso em: 28 mar. 2021.

22 Informações retiradas de depoimentos gravados por Gema Jackson para HBO. Disponível em: <http://gameofthrones.com/game-of-thrones/season-1/episode-3>. Acesso em: 28 mar. 2021.

de pedras encaixadas, úmidas e frias cuja visão é capaz de levar seu espírito aos céus, ao mesmo tempo que pode provocar em sua mente *flashes* das ruas sórdidas das cidades medievais, suas forças, guerra e sacrifícios. Já a visualização de uma igreja barroca, com seu universo onírico, labiríntico e extravagante, pode remeter o público à Vila Rica do século XVIII e à efervescência política e cultural, ao mesmo tempo que faz seus olhos passearem pelas curvas entalhadas, em cada detalhe reluzente de dourado. (HAMBURGER, 2014, p. 34)

O prop – objeto essencial à ação –, por sua vez, faz contraponto à locação: o trono incorpora imponência e medo à cena. O *set decorator* Richard Roberts²³ converte efeitos em formas: espadas enegrecidas, retorcidas, derretidas e marteladas em um assento desconfortável (Figura 1).

Deborah Riley confirma, em diversos depoimentos, que a compreensão sobre arquitetura ajuda a analisar o mundo reconhecível através das referências imagéticas, as diversas memórias visuais armazenadas e os sentimentos ativados por estas imagens situadas. O mesmo se dá através de um processo de transferência dentro das atribuições do diretor de arte. “Um espaço pode realmente fazer você se sentir de uma certa maneira, então eu defino uma cena ajustando ao modo como os personagens devem se sentir quando entram em um determinado espaço” (D’ADDARIO, 2017a, s.p, tradução nossa)²⁴. Sobre a sala do trono, Gemma Jackson fez escolhas no sentido de aderir ao espaço vínculos de nobreza

23 Informações retiradas de depoimentos gravados pelo Richard Roberts para HBO, disponíveis em: <http://gameofthrones.com/game-of-thrones/season-1/episode-3>. Acesso em: 28 mar. 2021.

24 A space can actually make you feel a certain way, and so I break down a scene according to how characters are supposed to be feeling when they walk into a certain space.

próprias dos centros de poder e de solidez da tradição histórica, referência ao norte europeu.

Há, portanto, entre os três eixos narrativos um elemento relevante a ser considerado - os efeitos mentais produzidos pelos elementos que rememoram imagens e são decorrentes das sensações *hápticas* produzidas pela dimensão corpórea da realidade física compartilhada, a envolver memória, cultura e contexto circunscrito. Estão assim conformados tanto nas referências indiretas a fatos históricos (roteiro), cenografias situadas no mundo e demarcadas por suas materialidades particulares (direção de arte) quanto nos próprios seres sobrenaturais que povoam o imaginário coletivo. Nesse sentido, o fantasioso, por meio das estratégias narrativas de *suspensão da descrença* e verossimilhança, passa a ser um elemento para reavaliar suposições sobre o mundo e não apenas ferramenta de sua negação.

REFERÊNCIAS

AUMONT, J. *A imagem*. Campinas: Papirus, 1993.

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

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

COLERIDGE, Samuel Taylor. (1817). *Biographia Literaria*. Project Gutenberg. Produced by Tapio Riiikonen and David Widger. Jul. 2004. [E-book]. Available at: <https://www.gutenberg.org/files/6081/6081-h/6081-h.htm>. Accessed on: 28th Mar. 2021.

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

D'ADDARIO, Daniel. How They Make the Crazy Detailed Sets on Game of Thrones. *Time*. Interview given by Deborah Riley, 2017a. Available at: <https://time.com/4793535/game-of-thrones-deborah-riley/>. Accessed on: 05 Jan. 2021.

D'ADDARIO, Daniel. Game of Thrones: how they make the world's most popular show. *Time*. 2017b. Available at: <https://time.com/game-of-thrones-2017/>. Accessed on: 10 Jan. 2021.

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

EISENSTEIN, S. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Zahar Ed., 2002.

FIELD, Syd. *Manual do roteiro*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FISHER, Lucy (Org.). *Art direction & production design*. New Jersey: Rutgers University Press, 2015.

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

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

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

KRATJE, Julia. Atmósferas generizadas. Sobre algunas apropiaciones teóricas de las nociones de Stimmung e idiorritmia para el estudio del cine. *Caiana*, n. 12, p. 26-39, 2018.

MACLAURIN, Wayne. A Conversation with George R.R. Martin. Entrevista publicada pelo *SFSite*. Nov de 2000. Disponível em: <https://www.sfsite.com/01a/gm95.htm>. Acesso em: 16 de jun. 2019.

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

MARTINS, India. O design visual na criação de atmosferas no filme *Fallen Angels*. *Anais 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2010.

MATTOS, Julia Rothier de. A direção de arte e a construção visual na série televisiva *Game of Thrones*. *Rascunho*, v. 8, n. 13, 2016.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

MITTELL, Jason. *Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling*. New York: NY University Press, 2015.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes-conceitos e metodologia (s). *Anais Eletrônicos do VI Congresso Sopcom*, Lisboa, abril de 2009. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 12 fev. 2020.

ROBINSON, Joanna. Game of Thrones: The Secrets of George R.R. Martin's Final Script. *Vanity Fair online*, Sept. 2018. Available at em: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2018/12/game-of-thrones-george-rr-martin-last-script-the-lion-and-the-rose>. Accessed on: 10th Jan. 2020.

SOUZA, Kélica Andréa Campos de; CÂMARA, Naiá Sadi. A complexidade narrativa em Game of Thrones. *Anais do SILEL*, v. 3, n. 1, p. 1-12, 2013.

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

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Papirus Editora, 2012.

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