

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS (MESTRADO)**

MURILO FILGUEIRAS CORREA

**JOGANDO O JOGO DOS TRONOS:
RUPTURA E INOVAÇÃO NA OBRA DE GEORGE R.R. MARTIN**

**MARINGÁ – PR
2015**

MURILO FILGUEIRAS CORREA

**JOGANDO O JOGO DOS TRONOS:
RUPTURA E INOVAÇÃO NA OBRA DE GEORGE R.R. MARTIN**

Dissertação apresentada à Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para a obtenção do grau título de Mestre em Letras, área de concentração: Estudos Literários.

Orientadora: Prof^a Dr^a Vera Helena Gomes
Wielewicki

MARINGÁ – PR
2015

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Biblioteca Central - UEM, Maringá, PR, Brasil)

C824j Correa, Murilo Filgueiras
 Jogando o Jogo dos Tronos : ruptura e inovação na obra de George R. R. Martin / Murilo Filgueiras Correa. -- Maringá, 2015.
 103 f.

 Orientadora: Prof.^a Dr.^a Vera Helena Gomes Wielewicki.
 Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Programa de Pós-Graduação em Letras, 2015.

 1. Estética da recepção - Leitura - Obras artísticas multimodais. 2. Martin, George R. R., 1944-, - A game of thrones. 3. Martin, George R. R., 1944-, - A clash of kings. 4. Game of Thrones - Adaptação televisiva. I. Wielewicki, Vera Helena Gomes, orient. II. Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Programa de Pós-Graduação em Letras. III. Título.

CDD 18.ed. 813.54

AMMA-002962

MURILO FILGUEIRAS CORREA

**JOGANDO O JOGO DOS TRONOS:
RUPTURA E INOVAÇÃO NA OBRA DE GEORGE R.R. MARTIN**

Dissertação apresentada à Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para a obtenção do grau título de Mestre em Letras

BANCA EXAMINADORA

Professora Doutora Vera Helena Gomes Wielewicki
Universidade Estadual de Maringá

Professor Doutor Márcio Roberto do Prado
Universidade Estadual de Maringá

Professora Doutora Eliane Segati Rios Registro
Universidade Estadual do Norte do Paraná – Campus de Cornélio Procópio

Dedico este trabalho...

a minha mãe, que mesmo em meus piores momentos fez questão de presentear-me com abraços,
sorrisos e palavras de motivação.

AGRADECIMENTOS

Agradeço...

primeiramente a minha família: Alice Maria, a mamãe, Dona Ana, a vovó, Mariana e Nilton, os irmãos. Sem o amor, apoio e compreensão de vocês nada disto seria possível...

a minha noiva, Camila, por oxigenar e renovar meu espírito e pensamento cada vez que me mostrava as direções quando eu já não sabia mais por onde caminhar, sempre certa...

aos amigos inesquecíveis de Maringá, Felipe, Ricardo, Fernanda, Aline, Maiara, Adriele, Larissa, Sóstenes, Sebastião, Thiago, Luciana e todos os demais pelos debates ricos e desafiadores....

a velhos amigos de Presidente Prudente, especialmente ao Josué, que cedeu-me seus aposentos inúmeras vezes para longos dias de silêncio e leituras intermináveis...

a meus queridos amigos e professores da Universidade Estadual do Norte do Paraná, Campus de Cornélio Procopio, onde foram ensaiados meus primeiros passos literários...

aos professores da Universidade Estadual de Maringá, Clarice, Alba, Márcio, Alice, Mirian e Vera, pelas disciplinas magistralmente ministradas, pelos preciosos conhecimentos construídos e pela inquestionável competência...

a minha orientadora Professora Doutora Vera Helena Gomes Wielewicksi, por ter acreditado em mim desde o dia das entrevistas, ainda no processo seletivo. Sob sua orientação eu pude conhecer melhor a mim mesmo como professor e pesquisador. Espero ansiosamente poder repetir essa parceria em estudos futuros.

*“Se você quer justiça, veio ao lugar errado”
Tyrion Lannister*

RESUMO

O objetivo do estudo é ponderar sobre os processos de leitura, recepção e adaptação dos dois primeiros volumes da série literária *As Crônicas de Gelo e Fogo*, *A Guerra dos Tronos* (2010) e *A Fúria dos Reis* (2011), do estadunidense George R.R. Martin, bem como das duas primeiras temporadas do seriado televisivo produzido pelo canal HBO, *Game of Thrones*, exibidas nos anos de 2011 e 2012. Para tanto foi necessário analisar a construção e caracterização das personagens, especialmente nas representações de figuras arquetípicas como herói e vilão, e também a reação de uma parte do público ao testemunhar as mortes, de certa forma, inesperadas de algumas personagens. Martin constrói suas personagens carregadas de caracterizações já canonizadas em determinados estilos de narrativa, o que gera, portanto, expectativas, em geral, específicas naquele que lê ou assiste ao seriado; a ruptura dessas expectativas gera o enorme debate sobre quais seriam as reais temáticas que as obras expõem, coloca em xeque conceitos éticos e morais, e acaba por desestabilizar os horizontes de expectativa do público, obrigando-o a reestruturá-lo preenchendo os novos vazios criados pelo questionamento e desconstrução de instâncias semânticas e recepcionais há muito já estabelecidas. Os participantes do estudo foram selecionados em redes sociais virtuais e participaram voluntariamente da pesquisa, compartilhando suas reações e debatendo as polêmicas erguidas pelas obras. A fim de analisar as entrevistas, bem como fundamentar as ponderações sobre a escrita de George R.R. Martin, o aporte teórico do estudo valeu-se das concepções sobre a Estética da Recepção propostas por Hans Robert Jauss (1994), dos conceitos sobre leitura e leitor de Wolfgang Iser (1996, 1999), de especificações técnicas e suas projeções semânticas apontadas por Umberto Eco (1994) e Yves Reuter (2011); tal como os conceitos sobre adaptação entre mídias de Linda Hutcheon (2011), sobre a cultura da convergência por meio dos textos de Henry Jenkins (2009). Os resultados indicaram que a recepção das obras por parte do grupo de entrevistados foi composta por um misto de surpresas, decepções, desestruturação e restabelecimento de convenções e horizontes de expectativa. Os participantes efetivamente demonstraram a incorporação de novas maneiras de reagir e interagir com uma história, proporcionadas pela leitura e pelo seriado, e como estes novos efeitos estéticos podem vir a influenciar suas próximas leituras. A partir do presente estudo, a possibilidade de revisão e novos debates acerca de representações arquetípicas de herói e vilão, bem como de suas trajetórias dentro da narrativa dramática, mostra-se plausível para o estabelecimento de novas questões e futuras ponderações, uma vez que um dos grandes trunfos de Martin entre seus leitores e espectadores é justamente as surpresas, ditas, desagradáveis enquanto adversas a convenções narrativas há muito estabelecidas.

PALAVRAS-CHAVE: Estética da Recepção. Adaptação. George R.R. Martin. *Game of Thrones*.

ABSTRACT

The objective of this study is to ponder on the processes of reading, reception and adaptation of the two first literary works of the series *A Song of Ice and Fire*, *A Game of Thrones* (2010) and *A Clash of Kings* (2011) by George RR Martin, as well as the first and second seasons of the television series produced by HBO, *Game of Thrones*, broadcasted between 2011 and 2012. Therefore it was necessary to analyze its construction and characterization, especially in representations of archetypal figures as hero and villain, and also the public's reaction on witnessing deaths, in a way, of some unexpected characters. Martin builds his loaded characterizations already canonized in certain narrative styles, which therefore generate expectations, in general, very specific about reading or watching a tv show. These expectations generates a huge debate about what are the real issues that the works actually expose are, raises questions about ethical and moral concepts, and ultimately destabilizes the public's horizons of expectations, forcing them to restructure it by filling the newly created voids through questioning and deconstructing receptional and semantic instances long established. The study participants were selected in virtual social networks and participated voluntarily in the study, sharing their reactions and discussing the controversies raised by the works. In order to analyze the interviews, as well as support the ponders on George RR Martin's, the theoretical framework of the study took advantage of views on the Aesthetics of Reception proposed by Hans Robert Jauss (1994), the concepts of reading and the reader by Wolfgang Iser (1996, 1999), technical specifications and their semantic projections pointed out by Umberto Eco (1994) and Yves Reuter (2011); as well as the concepts of adaptation between medias brought by Linda Hutcheon (2011), and about the culture of convergence through Henry Jenkins's texts (2009). The results indicated that the reception of the works by the group of volunteers was composed by a mix of surprises, disappointments, disintegration and re-establishment of conventions and horizons of expectation. Participants effectively demonstrated the incorporation of new ways to react and interact with a story, provided by both literary and television works, and how these new aesthetic effects are likely to influence their next readings. From ahead the present study, the possibility of review and further discussions about archetypal representations of hero and villain, as well as their trajectories within the dramatic narrative shows plausible for the establishment of new issues and future considerations, since one of the greatest Martin's trump among its readers and spectators is precisely the surprises, said, unpleasant while adverse to long-established narrative conventions.

KEYWORDS: Aesthetics of Reception. Adaptation. George R.R. Martin. *Game of Thrones*.

Sumário

1 INTRODUÇÃO.....	13
2 METODOLOGIA.....	16
3 REVISÃO DA LITERATURA.....	18
Literatura para quem?.....	22
Os vazios.....	27
O segundo dilúvio.....	32
Os novos consumidores.....	36
Agência.....	40
Uma era televisiva?.....	41
Adaptação.....	43
Indigenização.....	48
Criação coletiva.....	49
De volta ao público.....	50
4 ASCENSÃO ARTÍSTICA DE GEORGE R.R. MARTIN.....	52
As Crônicas – Um universo particular.....	53
Eddard.....	55
Daenerys.....	57
<i>A Fúria dos Reis</i> e a universalidade das incertezas.....	59
A importância da vastidão.....	60
Quebrando o contrato.....	63
Westeros na cibercultura.....	64
5 O QUÊ E POR QUE PERGUNTAR.....	66
Questão 1: Qual a impressão que a história do livro <i>A Guerra dos Tronos</i> lhe causou na primeira leitura?.....	66
Questões 2 e 3.....	68
Questão 4: Tal impressão mudou ou continua a mesma? Se mudou, que tipo de mudança ocorreu?.....	71
Questões 5, 6 e 7.....	73
Questão 8: O que você acha da característica de George R.R. Martin em criar personagens carismáticos e com potenciais heroicos para depois matá-los?.....	76
Questão 9: Como você lida com as surpresas inesperadas (especialmente as mortes) nas tramas de George R.R. Martin? Tais surpresas influenciam seu modo de leitura e interpretação? Suas leituras posteriores podem ficar, digamos, “desconfiadas”?.....	78
Questão 10: Qual personagem você acha que mais se modificou no decorrer da primeira e da segunda temporada?.....	81
Questões 11 e 12.....	82
Questão 13: Qual foi seu primeiro contato com a obra? Livros ou seriado?.....	85
Questões 14 e 15.....	86
Questão 16: Acredita que as cenas de sexo presentes tanto nos livros quanto no seriado são apelativas ou partes relevantes da história?.....	90
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	94
REFERÊNCIAS.....	98
APÊNDICE.....	101

1 INTRODUÇÃO

Qual definição melhor convém à palavra convenção? A resposta provavelmente está na própria pergunta – afirmar que algo convém a isto ou àquilo significa que há encaixe, concordância, compreensão e determinação. Uma convenção delimita as tênues linhas separatistas entre um conceito e outro, uma ideia e outra, já que aquilo que convém a isso não convém àquilo, e daí nascem as formas de representação. Trazendo tal pensamento para os estudos literários, a maneira como um texto se apresenta carrega consigo suas convenções, sejam elas de gênero, trama, forma (prosa ou verso) – uma convenção literária apresenta os ditames formais esperados de determinados tipos de produções e, inevitavelmente, exclui as possibilidades que não convêm à forma de apresentação.

Prosseguindo no raciocínio formalista, as convenções dão ao leitor as expectativas já conhecidas e esperadas, como numa obra folhetinesca que possui as práxis já conhecidas de desenvolvimento diegético: vilões são desmascarados e punidos no fim, heróis e heroínas sofrem durante toda a trama para terem o tão aguardado final feliz. São compósitos de sequências estabelecidas e seguidas rigidamente com a intenção de atingir o efeito esperado no público leitor. Vladimir Propp (1928) teceu um sistema com 31 funções básicas que devem constar da intriga de uma narrativa dramática em sua *Morfologia do Conto*. Posteriormente, tais funções foram reduzidas a um sistema quinário mais sintético, composto de uma ordem definida em cinco passos: estado inicial, complicação, dinâmica, resolução e estado final (REUTER, 2011, p. 36). Tal ordem dita o que pode e, de certa forma, o que não pode (ou deve) ser esperado deste ou daquele tipo de produção.

A recepção das obras, bem como das técnicas narrativas, do escritor estadunidense George R.R. Martin são o tema deste estudo. Veremos que ele, aparentemente de forma proposital, faz uso de convenções, já há muito definidas, justamente para ter o poder de destruir expectativas construídas pela forma, causando uma espécie de “frustração” ou desconforto nos leitores, como se estivesse “pegando-os de surpresa”, desconstruindo e reconstruindo horizontes de expectativas, destituindo o narrador de confiabilidade e conferindo ao texto novos ares preenchidos de desconfiança, curiosidade e surpresa. O escritor cria, assim, uma narrativa que desperta interesse não pela adequação a convenções esperadas em obras *best-sellers*, mas sim, e justamente, pela desconstrução de tais convenções.

Corroborando com a afirmação de Wolfgang Iser (1996) de que “(...) o sentido não é mais algo a ser explicado, mas sim um efeito a ser experimentado” (ISER, 1996, p. 34), serão realizadas reflexões acerca dos movimentos na trama das obras *A Guerra dos Tronos* e *A Fúria dos Reis* de George R.R. Martin (GRRM), paralelamente às duas primeiras temporadas do seriado televisivo

Game of Thrones, a fim de identificar tais marcas narrativas trazidas pelo escritor e pela adaptação, e se elas se mostram, de fato, inovadoras e capazes de produzir novas experiências com o efeito estético. As quebras de expectativa propositais de GRRM serão analisadas sob considerações teóricas de Wolfgang Iser (1996, 1999), Yves Reuter (2011) e Umberto Eco (1994), no que concerne à leitura, ao leitor, aos lugares vazios, e à quebra e reconstrução do horizonte de expectativas.

No dia 23 de outubro de 2014 foi realizada uma pesquisa no Banco de Teses da Capes¹ com os seguintes termos: “george rr martin”, “game of thrones” e “crônicas de gelo e fogo”, nenhuma das três entradas retornou qualquer resultado. Na mesma data, o mecanismo de pesquisa *Google Acadêmico*² mostrou diversas entradas, cuja mais antiga fora publicada em 2011, para os termos pesquisados, porém nem todas representavam, de fato, análises das ou sobre as obras escritas ou televisivas. Dos resultados que efetivamente tratavam do universo em questão constavam, em sua maioria, publicações em anais de eventos e em periódicos impressos e digitais. Diante de tais fatos a presente proposta de estudo mostra-se relevante e justificada à linha de pesquisa “Campo Literário e Formação de Leitores”, visto que pretende analisar a recepção da obra em meios virtuais e apontar possíveis ponderações futuras acerca das temáticas tratadas.

Para corroborar e sustentar as hipóteses levantadas no estudo, será apresentada uma análise de entrevistas realizadas com usuários de redes sociais virtuais, mais especificamente com membros de comunidades de *fandom*³ no *Facebook* relacionadas ao universo de GRRM.

A presente dissertação está organizada em cinco capítulos, como será detalhado a seguir. Na *Metodologia* são expostos os caminhos e as ferramentas utilizadas na construção deste trabalho, entremeadas por uma sustentação teórica que foi mais profundamente exposta na parte subsequente. O capítulo *Revisão da Literatura* apresenta os suportes teóricos e críticos que fundamentaram as proposições e a argumentação do estudo. A saber, trata de definições sobre estética da recepção, leitura, leitor, cultura da convergência, mídias e comunidades virtuais, cinema, TV e adaptação com citações de Hans Robert Jauss (1994), Wolfgang Iser (1996, 1999), Henry Jenkins (2009), Janet Murray (2003), Flávio de Campos (2007) e Linda Hutcheon (2011).

1 <http://bancodeteses.capes.gov.br/>

2 <http://scholar.google.com.br/>

3 Termo referente a comunidades compostas por fãs de uma determinada obra ou produto cultural. Numa tradução livre: “domínio do fã”, onde os consumidores compartilham e geram vasto conteúdo acerca da obra ou produto cultuado.

O capítulo seguinte apresenta uma breve biografia do escritor George R.R. Martin e um de resumo de algumas tramas das obras com vistas à argumentação sobre progressão narrativa.

A análise das entrevistas acontece no capítulo *O Quê e Por Que Perguntar*. As dezesseis perguntas da entrevista, anexa, procuraram extrair informações pertinentes às ponderações suscitadas no trabalho com a leitura das obras e apreciação do seriado, investigando como se deu a recepção no público de leitores/espectadores e se, de fato, é possível identificar inovações e/ou rupturas nos campos da representação artística, sejam nas obras escritas ou nas adaptadas.

Desta maneira, o objetivo principal desta dissertação é analisar a recepção, tanto das obras escritas quanto das televisivas, por parte de um grupo selecionado de leitores/espectadores. O estudo demandou desdobramentos secundários e que foram divididos em duas etapas, onde a primeira foi discorrer sobre os movimentos narrativos apresentados nas obras de GRRM e, num segundo momento, investigar como uma determinada fatia do público brasileiro, que usa ativamente a Internet e as redes sociais virtuais, recebeu os produtos estudados, observando suas reações a sintaxes narrativas supostamente inesperadas e sua repercussão por meio das interações dentro do *fandom*.

2 METODOLOGIA

Por apresentar-se como um método e uma forma singular de se ver um dado específico, a perspectiva adotada para o estudo foi a fenomenológica, admitindo que por meio dela, e de sua inevitável redução factual, é possível estabelecer o fenômeno puro e essencial a ser observado (TRIVIÑOS, 1987, p. 42).

O filósofo e crítico literário britânico Terry Eagleton (2006, p. 83-4) apresenta um panorama de como a ciência, a filosofia e a arte encontravam-se míopes e deslocadas na Europa após as grandes guerras da primeira metade do século XX. Cientistas estavam possuídos por uma obsessão em categorizar fatos, filósofos dividiam-se em pólos extremos entre positivistas e subjetivistas, fazendo emergir uma predominância de formas relativistas e irracionais, e os artistas encarregavam-se de representar essa espantosa falta de referências. Inserido nesse contexto, o filósofo alemão Edmund Husserl publicou diversas obras no início do século XX com o intuito de formular um método filosófico a fim de proporcionar algumas certezas a uma civilização que se desintegrava.

A ciência dos fenômenos puros, conhecida como fenomenologia, “(...) ao contrário de outras ciências, não indagava sobre esta ou aquela forma particular de conhecimento, mas sobre as condições que tornavam possível qualquer tipo de conhecimento, em primeiro lugar” (EAGLETON, 2006, p. 84). Os fenomenologistas defendiam que o entendimento do indivíduo “(...) é construído com base em acepções interpretadas não como pressupostos universais, mas como culturalmente relativas (WIELEWICKI, 2001, p. 31).

A fenomenologia, dentre outros fatores, influenciou filósofos das décadas seguintes no desenvolvimento da etnografia, uma ciência que procura descrever a cultura de um grupo específico de pessoas, interessada no ponto de vista dos sujeitos participantes de uma determinada pesquisa (WIELEWICKI, 2001, p. 28).

Com base nos pressupostos teóricos até aqui expostos, foi elaborado um projeto de pesquisa com entrevistas para ser enviado ao Comitê Permanente de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos (COPEP) da Universidade Estadual de Maringá (UEM). Tal documento, juntamente com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, que consta no apêndice desta dissertação, foram avaliados pelo Comitê, obtendo deste o deferimento e autorização para realização do trabalho.

Dessa forma, a presente pesquisa etnográfica teve início com um levantamento, dentro de redes sociais virtuais, sobre as principais comunidades de interesse relacionado à

obra de George R.R. Martin. Foram observadas comunidades virtuais de interesse sobre GRRM e sua obra em redes sociais como *Facebook*, *Twitter*, *Skoob* e *Goodreads*; por uma questão de quantidade de usuários e frequência de interações, foram escolhidos membros de duas comunidades da rede social *Facebook*: *Game of Thrones da Depressão* (mais de 44.000 integrantes) e *Beyond the Wall – Game of Thrones Brazil Chapter* (cerca de 4.600 integrantes), os usuários foram convidados a participar de forma voluntária da pesquisa.

Após responder ao convite feito no grupo, os participantes receberam um email com o termo de consentimento livre e esclarecido para participação. Com o retorno dos mais de 50 termos preenchidos, foram enviados os questionários. Até então a disposição em participar era grande por parte dos usuários. Todavia, após o recebimento dos questionários, o número de participantes que responderam foi de 36.

Dos 36 participantes que responderam ao questionário, 16 apresentaram respostas muito curtas, utilizando apenas uma linha e, por vezes, até mesmo uma única palavra, e também houve casos de perguntas deixadas sem respostas; de modo que 20 participantes foram selecionados para integrarem a pesquisa visto que estes proporcionaram informações suficientes para sustentar as análises dos termos propostos. Os participantes foram avisados, antes de responderem ao questionário, de que seus nomes seriam trocados para que suas identidades fossem preservadas, os nomes fictícios serão citados em itálico no decorrer do texto; a idade dos participantes, contudo, é verdadeira. As respostas tiveram a ortografia readequada à norma padrão da Língua Portuguesa.

Sobre o uso de entrevistas em pesquisas etnográficas destaca-se a fala de Triviños:

Podemos entender por *entrevista semi-estruturada*, em geral, aquela que parte de certos questionamentos básicos, apoiados em teorias e hipóteses, que interessam à pesquisa, e que, em seguida, oferecem amplo campo de interrogativas, fruto de novas hipóteses que vão surgindo à medida que se recebem as respostas do informante. Desta maneira, o informante, seguindo espontaneamente a linha de seu pensamento e de suas experiências dentro do foco principal colocado pelo investigador, começa a participar na elaboração do conteúdo da pesquisa. (TRIVIÑOS, 1987, p. 146)

Assumindo a pesquisa etnográfica como construção discursiva que encontra sua própria verdade no contexto em que se desenvolve (WIELEWICKI, 2001, p. 32), o trabalho com entrevistas adquire suma importância para o estabelecimento e observação dos processos de leitura e recepção de uma determinada obra dentro de um determinado grupo de interesse específico, como os *fandoms* de *As Crônicas de Gelo e Fogo*.

3 REVISÃO DA LITERATURA

Tentar definir o que é literatura já se tornou uma espécie de clichê. Lugares-comuns como a famigerada “inconstância” de sua significação, de seu uso, de sua utilidade e, especialmente, as eternas discussões sobre as instâncias de legitimação, canônicas ou populares, que implicam em julgamentos de valor e das formas de representação, bem como no embate entre ficção e realidade são tópicos exaustivamente visitados por críticos e teóricos ao longo da história.

Antoine Compagnon (1999, p. 29-30) postula que, apesar dos estudos literários falarem da literatura de formas ímpares, é comum a todo estudo o acordo de que a primeira questão a ser colocada é a da definição de seu objeto, ou seja, do texto literário. O autor lança, então, uma série de questionamentos possíveis, como o que torna um estudo literário ou não, como são definidas as qualidades literárias de um texto, qual seria o campo exato de atuação e ponderação da figura do autor, a categoria, o objeto, a diferença específica na linguagem, sua função, natureza, extensão, compreensão, enfim, Compagnon depreende uma extensa análise do conceito de literatura, abordando-o a partir de cada um dos pontos de vista acima citados.

Ezra Pound (1977), no clássico *ABC da Literatura*, oferece definições apaixonadas do objeto – “Literatura é linguagem carregada de significado. Grande literatura é simplesmente linguagem carregada de significado até o máximo grau possível” (POUND, 1977, p. 32), e também afirma que “Literatura é novidade que permanece novidade” (POUND, 1977, p. 33). Pound toma como fundamentais os preceitos de conotação da linguagem, bem como da sobriedade e fluidez prosaica, postulando que o bom escritor é aquele cuja obra mantém uma linguagem eficiente e resistente à passagem do tempo (POUND, 1977, p. 36).

Terry Eagleton (2006) caracteriza o problema ao afirmar que a determinação da literatura poderia ser “(...) como a escrita 'imaginativa', no sentido de ficção – escrita esta que literalmente não é verídica. Mas se refletirmos ainda que brevemente sobre aquilo que comumente se considera literatura veremos que tal definição não procede” (EAGLETON, 2006, p. 1). Eagleton trata aqui dos problemas advindos das relações dicotômicas entre fato e ficção, afirmando que tal distinção não é lá muito útil e passível de vários questionamentos. Nas palavras do autor,

Talvez nos seja necessária uma abordagem totalmente diferente. Talvez a literatura seja definível não pelo fato de ser ficcional ou “imaginativa”, mas porque emprega a linguagem de forma peculiar. Segundo essa teoria, a literatura é a escrita que (...) representa uma “violência organizada contra a fala comum”. (EAGLETON, 2006, p. 3)

Um fato que pode ilustrar a violência organizada contra a fala comum, citada por Eagleton, é o encontrado no recente e premiado romance *A Visita Cruel do Tempo* (2012), no qual a escritora estadunidense Jennifer Egan desenvolve, em um dos capítulos, intitulado *As Grandes Pausas do Rock and Roll*, uma narrativa toda representada por gráficos de estatística produzidos por programas de computador. Uma alegoria à personagem autista e que não consegue se comunicar com os pais, a não ser pelos gráficos; o pai, então, gradativamente, passa a compreender as formas singulares de comunicação que o filho tenta demonstrar, acabando por, ele mesmo, desenhar um gráfico para poder comunicar-se com o filho.

Jonathan Culler (1999) leva a pergunta “o que é literatura?” a outra forma de racionalização. Para ele, tal pergunta não é a questão central. Culler demonstra como professores e estudantes de literatura tendem, hoje, a construir seus estudos, mesclando teorias da filosofia, linguística, história, política e psicanálise, suscitando títulos como “imagens de mulheres no início do século XX”; ora, diante de tal proposta, o estudo pode ser dirigido a obras literárias e/ou não-literárias. “Você pode estudar os romances de Virginia Woolf ou as histórias de caso de Freud ou ambos, e a distinção não parece metodologicamente crucial. (...) tanto as obras literárias quanto as não-literárias podem ser estudadas juntas e de modos semelhantes” (CULLER, 1999, p. 26). Para Culler, a pergunta perdeu a centralidade do debate depois que teóricos descobriram que a real importância residia na literariedade dos textos.

A linguagem e suas figuras conotativas são admitidas por Inês Oseki-Dépré (1990) como elementos fundamentais para a manifestação da literariedade, delimitando a metáfora como característica poética e a metonímia como prosaica, Oseki-Dépré (1990) afirma que a prosa constitui uma empresa interpretativa mais complexa, uma vez que se funda sobre princípios diversos (p. 23). Nas palavras da autora, “O texto de prosa torna-se literário ou portador de literariedade quando a ‘representação do real’ se desvanece em proveito da relação sintagmática que em geral a veicula” (OSEKI-DÉPRÉ, 1990, p. 52), é a violência organizada contra a fala comum, citada por Eagleton.

Na obra *A Propósito da Literariedade* (1990), Oseki-Dépré constrói um interessante panorama de criterização com vistas ao estabelecimento de recursos linguísticos e semânticos tidos como necessários à composição do texto literário, as diferenças que configuram a

literariedade na prosa e no verso e os mecanismos usados por prosadores e poetas. Serão retomadas aqui algumas ideias da autora que servirão de fundamento para a discussão proposta.

Em primeiro lugar, o conceito de literariedade apresenta-se como uma espécie de diferencial da obra de arte, algo que a eleva entre as outras, fazendo-a emergir, conforme Pierre Lévy (1999), do infinito oceano de informações que engoliu o planeta, estabelecendo-se num local de culto, seja ele real ou virtual, físico ou cibernético. Para Oseki-Dépré (1990), uma das maneiras de se perceber a literariedade:

(...) repousa sobre a presença recorrente num texto de vários códigos entre os quais distinguimos os códigos *a priori* (estruturas da língua, do gênero) e o código *a posteriori* (estruturação latente) resultante do conflito entre os primeiros e a experiência individual. (OSEKI-DÉPRÉ, 1990, p. 55)

Essa linha de raciocínio coincide com a de Roland Barthes (2003), na obra *Crítica e Verdade*. O autor defende que a ciência da literatura deverá abrir o texto em dois planos: no primeiro serão analisados os signos inferiores à frase, ou seja, a própria manifestação da linguagem e seus mecanismos de coesão e conotação; no segundo, é a vez dos signos superiores à frase, uma espécie de caráter vertical superior no que concerne às alusões simbólicas e semânticas que emanam do texto (p. 219). O que se assume é que o texto seja lido em suas particularidades individuais e também em seus diálogos externos possíveis, sua capacidade de extrapolar os significados. Nas palavras de Oseki-Dépré (1990) este tipo de análise poderia constituir “(...) o critério que nos permitiria distinguir a obra ‘forte’ da obra ‘fraca’” (p. 57), enfim, fala-se da capacidade que obra “forte” tem de criar seu próprio gênero, instaurando sua própria forma e código, e também de ser passível de preenchimento por outras obras até seu esgotamento (OSEKI-DÉPRÉ, 1990, p. 58).

Os diálogos exteriores dos signos possíveis de Barthes são características do que ele chama de prazer do texto, e tal prazer só é atingido quando o escritor consegue realizar a ligação das duas margens através da fenda. Oseki-Dépré (1990), por sua vez, afirma que a relação dos códigos *a priori* e *a posteriori* são os constituintes da literariedade. Conclui-se que é na fenda que se encontram as características plurais, mutantes, instigantes e causadoras de desconforto, que convocam a uma leitura mais apurada, mais árdua, permitindo que os leitores extrapolem, devaneiem e estabeleçam ligações baseadas unicamente na leitura e na sua experiência pessoal de leitor, chegando ao prazer. A literariedade manifesta-se no mistério

da fenda.

Também relevantes à presente tentativa de conceituação da literatura, são os estudos sobre o cânone literário. Tido como o patrimônio cultural e estético de uma nação, cuja influência atinge obras anteriores e posteriores, estabelecendo-se como critério de comparação para julgamentos de valor, é o rol dos nomes que representam os modelos a serem seguidos.

O *paideuma* idealizado por Ezra Pound (1977) representa um modelo de processo e disposição de nomes canônicos, definido pelo autor como uma forma de “(...) ordenação do conhecimento de modo que o próximo homem (ou geração) possa achar” (POUND, 1977, p. 161). Segundo a definição da professora Leyla Perrone-Moisés (1998), “A palavra cânone vem do grego *kanón*, através do latim *canon*, e significava 'regra'. Com o passar do tempo, a palavra adquiriu o sentido específico de conjunto de textos autorizados, exatos, modelares” (PERRONE-MOISÉS, 1998, p. 61). Autorizados no sentido de que são reconhecidos como tais por órgãos governamentais e também por instâncias de legitimação das quais fazem parte a crítica e o público, obras “exatas”, a seu tempo, na destreza do manejo com a linguagem, modelares – pois servem como critério formal e estético – o que proporciona direções tanto para leitura e avaliação crítica de outras obras, anteriores ou posteriores, quanto para novas criações artísticas.

Perrone-Moisés (1998) traça uma breve linha do tempo das acepções do cânone literário, afirmando que o século XVI foi marcado por uma maior abertura no que concerne à variação entre autores, enquanto que, no século seguinte, houve uma significativa centralização acadêmica que revelava uma vontade de atingir uma espécie de regulação sistêmica e processual, característica do classicismo. A partir do século XVIII, porém, os juízos estéticos perderam gradativamente seu caráter de universalidade, “(...) os clássicos perderam a condição de modelos absolutos e eternos” (PERRONE-MOISÉS, 1998, p. 62). Como o juízo estético então não podia mais ser determinado por preceitos exatos, surgiu a necessidade de se observar o fato literário a partir de uma perspectiva diacrônica de sua recepção.

Aos textos de Leyla Perrone-Moisés, contudo, são atribuídas críticas quanto a evidências de que a autora representaria uma voz demasiadamente conservadora e que, por vezes, ignora fatores cada vez mais determinantes na acepção do fato literário. Na obra *Altas Literaturas* (1998), a autora afirma que os Estudos Culturais constituem um dos motivos pelos quais o estudo da literatura encontra-se tão fragmentado e deslocado, e que as implicações e

consequências do advento tecnológico, tais como o estabelecimento do ciberespaço e de suas quase infinitas possibilidades de interação, representariam uma forma de ameaça à manutenção do *paideuma* oficial, chamada pela autora de uma espécie de “nova des-cultura” (PERRONE-MOISÉS, 1998, p. 204).

Marisa Lajolo (2001), na obra *Literatura: leitores & leitura*, traz uma divertida explicação sobre o papel representado por tais vozes apocalípticas, emprestando o termo de Umberto Eco (1994). Lajolo afirma que

(...) tem quem não a reconheça [a literatura] no novo endereço, tem quem desfaça da parentela que veio de longe. Tem uma voz ali atrás, resmungando: então música popular é poesia? Telenovela tem tanto valor quanto romance? Folheto de cordel tem a mesma importância estética que a epopeia...?
(...) são resmungos de alto coturno: os donos dessas vozes dão aulas, escrevem livros imensos, dão entrevista aos jornais. Quando já não vestem, pretendem vestir o fardão da academia, e nem se incomodam que do traje engalanado se desprenda um leve cheiro de mofo... (LAJOLO, 2001, p. 08)

Lajolo (2001) argumenta que a literatura hoje não é mais artesanal, diletante; é, pois, pensada e produzida por uma indústria tão sofisticada como a indústria de alimentos, que produz diferentes sabores para diferentes paladares, “Livros de todo feitio, para todo feitio de leitores” (LAJOLO, 2001, p. 09). A figura do leitor não pode mais ser ignorada.

Literatura para quem?

Ainda em 1955, o professor e crítico literário brasileiro Antonio Candido publicou o ensaio *O escritor e o público*, no qual defendia que a matéria e a forma de uma obra de arte dependiam parcialmente, da tensão gerada no diálogo estabelecido entre criador e público. Em suas palavras, na 12ª edição de seu texto,

A literatura é pois um sistema vivo de obras, agindo umas sobre as outras e sobre os leitores; e só vive na medida em que estes a vivem, decifrando-a, aceitando-a, deformando-a. A obra não é produto fixo, unívoco ante qualquer público; nem este é passivo, homogêneo, registrando uniformemente seu efeito. (CANDIDO, 2011, p. 84)

Se uma obra é, pois, mediadora entre autor e público, o público atinge então a condição básica para que o autor conheça a si próprio, uma vez que o criador somente adquire plena consciência de sua criação quando ela lhe é devolvida, mostrada através da reação de

outras pessoas (CANDIDO, 2011, p. 85).

Tomando o leitor como centro no debate literário, os preceitos da Estética da Recepção tornam-se pertinentes à discussão, bem como definições já citadas e consagradas sobre literatura e ficção. A questão multimodal também se faz presente neste estudo, sendo a grande catalisadora do sucesso mundial da série literária *As Crônicas de Gelo e Fogo*, os processos de adaptação e a recepção do seriado televisivo *Game of Thrones* serão analisados sob óticas de teóricos das mídias, como Henry Jenkins (2009) e Janet Murray (2003), buscando compreender as impressões dos leitores/espectadores acerca do processo palimpséstico da recepção.

Para se pensar em recepção é imperativo considerar os pressupostos de um dos mais importantes teóricos desta corrente. Em abril de 1967, Hans Robert Jauss ministrou a palestra *O que é e com que fim se estuda literatura?*, numa década onde os Estudos Literários eram compostos basicamente por análises marxistas, ou estruturalistas, ou formalistas, Jauss (1994) expõe a figura do leitor como o verdadeiro portador do fato literário, postulando o objeto estético como fruto da compreensão advinda da leitura. Ponderando sobre as escolas anteriores, Jauss (1994) procura reescrever a história da literatura respondendo à dúvida sobre o papel do leitor, que há mais de 150 anos vinha sendo deixada de lado ou tratada de forma superficial, salvo os estudos pioneiros sobre o que viria a ser a tríade autor/obra/público, de Antonio Candido, publicados em 1955. Posteriormente, naquele ano, a sua palestra foi editada e publicada na obra *A história da literatura como provocação à teoria literária*.

Jauss (1994) provoca, ao recusar vigorosamente os métodos correntes de estudo e ensino da história da literatura, considerando-os desinteressantes, incompletos e fadados a uma decadência constante, pois são constituídos de análises herméticas do texto que excluem participações externas. Os marxistas entendiam que sua tarefa era apontar, nas obras, o nexo da literatura manifestado em sua capacidade de espelhar a realidade social, resultando no que o autor chama de “marxismo vulgar” que, teimosamente, insistia em derivar, e reduzir, a multiplicidade dos fenômenos literários a fatores econômicos e definições de classe social (JAUSS, 1994, p. 15).

O formalismo, por sua vez, desvinculou a obra literária de várias de suas condicionantes históricas e, “(...) à maneira da nova linguística estrutural, definiu em termos puramente funcionais a sua realização específica, como a soma de todos os procedimentos artísticos nela empregados” (JAUSS, 1994, p. 18). Dessa forma, à língua, em sua função

prática, fora atribuída a qualidade de *não-literária* e a forma de expressão artística passou a ser percebida em sua singularidade própria e não mais em sua relação com o não-literário. Tal diferenciação entre linguagem poética e prática levou à conceituação da percepção artística. Por meio do estranhamento, a literatura tornou-se, pois, meio para destruição do automatismo da percepção cotidiana (JAUSS 1994, p. 18-9).

Jauss (1994) afirma, contudo, que um feito da escola formalista não pode ser ignorado – a presença, antes negada, da historicidade da literatura, que obrigou os críticos a repensar os princípios da diacronia. “O literário na literatura não é determinado apenas sincronicamente – pela oposição entre as linguagens poética e prática –, mas o é, também, diacronicamente, por sua oposição àquilo que o precede na série literária” (JAUSS, 1994, p. 19). Tal pensamento causou mudanças no conceito de tradição literária, dando lugar ao de evolução. Nas palavras do autor,

A análise da evolução literária desnuda, na história da literatura, *a autogeração dialética de novas formas*, ela descreve o fluxo supostamente pacífico e gradual da tradição como um processo que encerra rupturas, revoltas de novas escolas e conflitos entre gêneros concorrentes. O “espírito objetivo” das épocas homogêneas é repudiado como especulação metafísica. (JAUSS, 1994, p. 19-20)

Com base nas premissas de que o marxismo reduzia o leitor a uma camada de classe social e o formalismo tomava-o como um mero decodificador incumbido de distinguir a forma e/ou desvendar o procedimento, Jauss (1994) elabora sete teses com as quais propõe uma reescritura da história da literatura unindo história e estética. Tratando do horizonte de expectativas do leitor, que constrói um diálogo entre aquilo que lê e o repertório de leituras que já possui, Jauss (1994) afirma que a experiência literária do leitor é determinante para o julgamento de uma obra, “a maneira pela qual uma obra literária, no momento histórico de sua aparição, atende, supera, decepciona ou confirma expectativas de seu público inicial, oferece-nos claramente critérios para a determinação de seu valor estético” (JAUSS, 1994, p.31). As quatro teses iniciais tratam da estética literária, as três últimas, da história literária, como será exposto a seguir.

A primeira tese defende que a historicidade da literatura não se dá somente pela cronologia das obras, e sim pelos diálogos dinâmicos que os leitores estabelecem com as mesmas. “Uma renovação da história da literatura demanda que se ponham abaixo os preconceitos do objetivismo histórico e que se fundamentem as estéticas tradicionais da produção e da representação numa estética da recepção e do efeito” (JAUSS, 1994, p. 24).

Jauss afirma que a história da literatura configura-se no processo de recepção e produção estética como uma atualização dos textos, realizada pelo leitor, pelo escritor e pelo crítico. A soma de tais fatos literários, conforme registram as histórias da literatura, constitui apenas um mero resíduo desse processo, nada além de coleta e classificação, o que, para Jauss, não constitui história alguma, mas sim, uma pseudo-história (JAUSS, 1994, p. 25).

Ainda ponderando sobre o leitor, a segunda tese defende que a experiência literária do leitor pressupõe um saber prévio, um conjunto de experiências tanto de leitura quanto de vida, que funciona despertando expectativas e emoções. Escapando ao psicologismo e ao ceticismo disseminado “(...) quanto à possibilidade de uma análise do efeito estético chegar a alcançar a esfera de significação de uma obra literária, em vez de, em suas tentativas, resultar, na melhor das hipóteses, simplesmente numa sociologia do gosto” (JAUSS, 1994, p. 27). Jauss demonstra como esse saber prévio exerce sua função ao afirmar que

(...) para cada obra, uma disposição específica do público se deixa averiguar, disposição esta que antecede tanto a reação psíquica quanto a compreensão subjetiva do leitor. (...) o caso ideal para a objetivação de tais sistemas histórico-literários de referência é o daquelas obras que, primeiramente, graças a uma convenção do gênero, do estilo ou da forma, evocam propositalmente um marcado horizonte de expectativas em seus leitores para, depois, destruí-lo passo a passo – procedimento que pode não servir apenas a um propósito crítico, mas produzir ele próprio efeitos poéticos. (JAUSS, 1994, p. 28)

A possibilidade de objetivação do horizonte de expectativas pode ser verificada, dentre outras formas, a partir de três fatores: o primeiro diz respeito à poética e normas imanentes ao gênero escolhido, o segundo trata da relação implícita com obras conhecidas do contexto histórico-literário, e o terceiro manifesta-se na dicotomia ficção/realidade, “(...) oposição esta que, para o leitor que reflete, faz-se sempre presente durante a leitura, como possibilidade de comparação” (JAUSS, 1994, p. 29).

A terceira tese trata da distância estética, do afastamento ou não-coincidência entre o horizonte de expectativas do leitor e o suscitado pela obra. Tal tese defende que o caráter estético dos textos é determinado pelo público leitor, uma vez que considera as diferentes épocas em que a obra foi lida. Jauss (1994) afirma que “a distância entre o horizonte de expectativa e a obra, entre o já conhecido da experiência estética anterior e a 'mudança de horizonte' exigida pela acolhida à nova obra, determina, do ponto de vista da estética da recepção, o caráter artístico de uma obra literária” (JAUSS, 1994, p. 31). Jauss (1994) usa o exemplo do romance *Madame Bovary*, de Flaubert, publicado em 1857, a obra fora ofuscada

pelo sucesso de outro romance, *Fanny*, de Feydeau, que no mesmo ano atingiu 15 edições. O romance de Feydeau acabou ficando no passado, esquecido, apesar do sucesso atingido no ano de seu lançamento, já o romance de Flaubert tornou-se mundialmente famoso, sendo lido e relido por diferentes públicos em diferentes épocas (JAUSS, 1994, p. 33).

Para tratar das revisitações ao longo do tempo, Jauss afirma em sua quarta tese que os sentidos de um texto são construídos no decorrer da história, e o tempo histórico do leitor influencia na construção desses sentidos.

A reconstrução do horizonte de expectativa sob o qual uma obra foi criada e recebida no passado possibilita, por outro lado, que se apresentem as questões para as quais o texto constituiu uma resposta e que se descortine, assim, a maneira pela qual o leitor de outrora terá encarado e compreendido a obra. (JAUSS, 1994, p. 35)

As questões para as quais o texto constitui resposta não podem ser inseridas no horizonte original, uma vez que o horizonte histórico é sempre abarcado por aquele de nosso presente. A pergunta histórica, portanto, não existe por si só, mas transforma-se e revela-se como pergunta a partir do (re)estabelecimento dos horizontes de expectativa. Os motivos (perguntas) pelos quais uma obra é revisitada, passando pelas premissas involuntárias e não arbitrárias que determinam a própria compreensão, perpetuam o poder de transsignificação e permanência de uma obra. O lugar de uma obra na série literária não pode ser determinado apenas em razão de sua recepção inicial, leituras posteriores modificam-na, e a colocam, historicamente, num momento diferente daquele que ela foi produzida.

A quinta tese da Estética da Recepção trata do aspecto diacrônico, postulando que as obras literárias são consideradas um conjunto aberto de possibilidades, incorporadoras de novos sentidos criados a cada leitura, permitindo uma constante (re)avaliação dos textos literários.

Jauss (1994) argumenta que o caráter artístico de uma obra não pode ser percebido sempre de imediato, já no horizonte primeiro de sua publicação. Há uma distância entre a significação primária de uma obra e a expectativa de seu público inicial, distância esta que pode demandar um longo processo de recepção para que se alcance aquilo que, no horizonte inicial, mostrou-se inesperado e inacessível (JAUSS, 1994, p. 44).

O aspecto sincrônico, todavia, também figura como importante parâmetro para as análises da história literária. Como afirma a sexta tese, deve ser considerado o aspecto diacrônico, no que tange às sucessivas recepções, em relação à recepção no momento em que

a obra é revelada ao público. Jauss (1994) fala sobre o corte sincrônico, no qual o caráter histórico da obra literária é visto pelo viés atual.

Se já a perspectiva histórico-recepcional depara constantemente com relações interdependentes a pressupor um nexo funcional nas modificações da produção literária, então há de ser igualmente possível efetuar um corte sincrônico atravessando um momento do desenvolvimento, classificar a multiplicidade heterogênea de obras contemporâneas segundo estruturas equivalentes, opostas e hierárquicas e, assim, revelar um amplo sistema de relações na literatura de um determinado momento histórico. (JAUSS, 1994, p. 46)

Jauss (1994) afirma que a historicidade da literatura revela-se justamente nos pontos de intersecção entre diacronia e sincronia, concluindo que deve ser possível a apreensão do horizonte literário de um determinado momento histórico sob a sistemática sincrônica em relação à sua recepção diacrônica segundo relações de não-simultaneidade (JAUSS, 1994, p. 48).

Na sétima e última tese, Jauss (1994) soma aos fatores sincrônico e diacrônico o elemento da experiência do leitor, definindo uma função social da literatura manifesta em sua plenitude quando a leitura adentra o horizonte de expectativas do leitor, remodelando-o, pré-formando seu entendimento sobre o mundo e, com isso, refletindo em seu comportamento social.

A tarefa da história da literatura somente se cumpre quando a produção literária é não apenas apresentada sincrônica e diacronicamente na sucessão de seus sistemas, mas vista também como história particular, em sua relação própria com a *história geral*. Tal relação não se esgota no fato de podermos encontrar na literatura de todas as épocas um quadro tipificado, idealizado, satírico ou utópico da vida social. (JAUSS, 1994, p. 50)

Jauss (1994) finaliza sua argumentação tratando justamente do comportamento do leitor, colocando-o como ponto essencial para a análise histórica da literatura. Passa-se agora, portanto, às ponderações sobre leitor, leitura e efeito estético sob a ótica de Wolfgang Iser.

Os vazios

No prefácio à segunda edição de sua obra *O Ato da Leitura*, Wolfgang Iser (1999) argumenta – e ao mesmo tempo justifica seu próprio trabalho – que o efeito e a recepção são os princípios fundamentais da estética da recepção e que eles operam em dois eixos especiais:

o dos métodos histórico-sociológicos, que abordam a recepção, e os teórico-textuais, que tratam do efeito. Iser afirma que a plena dimensão da estética da recepção é alcançada quando essas duas metas diversas se interligam. A recepção, segundo o autor, é dependente de testemunhos de atitudes e reações condicionantes da apreensão dos textos, já o próprio texto, contudo, é classificado como uma “prefiguração da recepção”, ou seja, ele estabelece um potencial de efeito por meio de suas estruturas, tais efeitos, porém, não podem ser totalmente controlados (ISER, 1996, p. 7).

Até meados da década de 1960, a análise literária valia-se de uma hermenêutica “inocente” e “ingênua”, os modos de interpretação consistiam em perguntar qual teria sido a intenção do autor e qual seria a significação ou mensagem que a obra encerra. Sempre houve interpretações concorrentes e a literatura moderna traçou os limites que os métodos tradicionais de interpretação não poderiam transpor. Os pressupostos tradicionais, e até então inquestionáveis tornaram-se insuficientes, uma vez que eram identificados com o próprio objeto de análise e, quando colocados à prova em obras modernas, ou se deparavam com a esquivia das mesmas, que intencionalmente procuravam romper com as convenções, ou acabavam condenados à obsolescência devido à sua difícil compreensão. A partir daí, as perguntas, outrora evidentes, passaram a ser vistas como historicamente condicionadas (ISER, 1996, p. 8).

Iser (1996), argumenta que as mudanças na tradição são reflexos da modernidade; para ele, a modernidade manifesta-se, sobretudo, na negação de fatores antes tido como estandartes da arte clássica, tais como: harmonia, conciliação, superação de opostos, contemplação da plenitude, etc.

O hábito da negatividade na literatura moderna age, por isso, como agressão ininterrupta às nossas convenções orientadoras, desde a atitude até a percepção cotidiana. Em consequência, sempre nos acontece algo através dessa arte, e nos cabe perguntar o que acontece. Por isso, a pergunta deve ser alterada, pois ela não visa mais à significação, mas principalmente aos efeitos do texto. (ISER, 1996, p. 9)

Prosseguindo no raciocínio da teoria do efeito estético, o texto literário não é completo em si mesmo – além do registro da reação do autor ao mundo, necessita, ainda, da experiência do leitor, que, ao interpretá-lo, infere novos sentidos ao lido. Assim, o texto literário teria uma dupla função: comunicar o que o autor disse e estimular as competências do leitor. Iser (1999) apresenta, então, o conceito de “lugar vazio” para tratar de elementos que suspendem a conectabilidade dos segmentos textuais e condicionam as possibilidades de

relacionamento do leitor para com o texto, tais elementos “(...) tampouco podem ser descritos, uma vez que, sendo 'pausas no texto', nada são; desse 'nada', entretanto, resulta um importante impulso da atividade constitutiva do leitor” (ISER, 1999, p. 144).

Iser (1999) propõe com sua teoria que os espaços vazios do texto literário e o horizonte de expectativas são ferramentas para analisar como o leitor, a partir de suas inferências da realidade, produz seus próprios significados para a obra de arte. Segundo sua fenomenologia da leitura, são considerados três fatores essenciais: o primeiro é a interação entre texto e leitor, afirmando que os constructos textuais apresentam apenas uma fração de seu potencial comunicativo, estimulando e delegando ao leitor a tarefa de atualizar o texto na busca pela construção do objeto estético. Para Iser (1999), “O autor e o leitor participam, portanto, de um jogo de fantasia (...) a leitura só se torna um prazer no momento em que nossa produtividade entra em jogo, ou seja, quando os textos nos oferecem a possibilidade de exercer as nossas capacidades” (ISER, 1999, p. 10).

O segundo fator é o ponto de vista em movimento, no qual o leitor apreende o sentido do texto em fases consecutivas de leitura, à medida que se movimenta no interior da obra. Iser (1999) afirma que o texto, ao contrário de um objeto estético dado, coloca-se numa posição diferente – estar diante de um objeto estético não é a mesma coisa que estar “dentro” dele, participando de sua própria construção, o autor afirma que “Em vez da relação sujeito-objeto, o leitor, enquanto ponto perspectivístico, se move por meio do campo de seu objeto” (ISER, 1999, p. 12).

Em terceiro lugar, figuram os correlatos de consciência produzidos pelo ponto de vista em movimento. Uma vez que a leitura é considerada interação entre texto e leitor, ela permite ao leitor que, imbuído de suas memórias, preconceitos e expectativas pessoais, agrupe os elementos textuais e estabeleça suas relações a seu modo, devolvendo tudo isso numa nova instância, resultado da interação, uma espécie de *feedback* chamado de *Gestalt*. Iser (1999) define a *gestalt* como o verdadeiro fruto do jogo da leitura, impossível de ser atingido se o processo for reduzido apenas aos signos textuais ou às disposições do leitor (ISER, 1999, p. 29).

O lugar vazio é, para Iser, o espaço específico onde o leitor encontra campo para interagir e produzir suas *gestalts*. Nas palavras do autor, “(...) os lugares vazios liberam os esquemas e perspectivas para serem interligados pelos atos de representação do leitor” (ISER, 1999, p. 126). Ao admitir que a coerência do texto possa somente ser estabelecida pelas

representações do leitor, Iser (1999) afirma que o estímulo a ele provém do não-dito no texto, ocultado pelo artista, porém somente passível de apreensão, justamente, pelo dito. Em suas palavras,

Os lugares vazios dos textos ficcionais estruturam esse processo contra o pano de fundo do uso pragmático da fala; omitindo suas referências, eles forçam o leitor a se desfazer de parte de suas expectativas habituais. Pois o leitor precisa reformular o texto formulado para poder incorporá-lo. (ISER, 1999, p. 129)

Cabe, aqui, discorrer também sobre tema e horizonte. Todo leitor investe certas expectativas nos textos que lê, em virtude de já estar condicionado por outras leituras realizadas anteriormente, sobretudo se elas pertencerem ao mesmo gênero literário. As formalidades narrativas moldam o horizonte de expectativas que envolvem uma obra por meio de suas convenções. É sabido, por exemplo, que, num romance policial, um mistério será solucionado, ou que, num folhetim, os vilões reinarão durante todos os capítulos, enquanto os heróis serão provados e maltratados, porém nos últimos capítulos, geralmente apenas no último, os papéis finalmente se invertem e tudo acaba num final feliz.

Sobre a estrutura de tema e horizonte, Iser (1996) postula que, durante a leitura,

(...) o leitor não é capaz de abarcar todas as perspectivas ao mesmo tempo, senão que, durante o processo de leitura, ele toca nos diversos segmentos das perspectivas diferentes de representação. Tudo que vê, ou seja, em que “se fixa” em um determinado momento, converte-se em tema. Esse tema, no entanto, sempre se põe perante o horizonte dos outros segmentos nos quais antes se situava. (ISER, 1996, p. 180-81)

Constituída como regra central para a combinação das estratégias textuais, tal estrutura resulta em três conseqüências complementares:

1ª) “Ela organiza a princípio a relação entre texto e leitor, que é central para a compreensão” (ISER, 1996, p. 181), ou seja, traça uma possibilidade de relação entre as perspectivas divergentes de representação, abrindo assim espaço para o acesso ao “não-familiar” no concernente ao horizonte.

2ª) “(...) a estrutura de tema e horizonte transforma os segmentos das perspectivas de representação em fenômenos de oscilação” (ISER, 1996, p. 182), delegando ao texto apenas um pressuposto geral de observação, visto que as realidades, quando observadas, modificam-se.

3ª) A estrutura “(...) organiza a interação das perspectivas textuais e cria assim o

pressuposto para que o leitor possa produzir o contexto de referências das perspectivas” (ISER, 1996, p. 185), uma espécie de estrutura da imaginação, pois organiza o texto como um todo de perspectivas mutantes e, concomitantemente, confere ao texto operações de compreensão da consciência.

Em suas palavras, “Os segmentos das perspectivas do texto que se contaminam reciprocamente estimulam operações de sínteses em que se realizam os atos de apreensão do texto” (ISER, 1996, p. 186), tomando aqui as sínteses como *gestalts* resultantes do processo de quebra e reestruturação dos temas e horizontes de expectativa.

Terry Eagleton (2006) afirma que a teoria de Iser baseia-se “(...) na convicção de que na leitura devemos ser flexíveis e ter a mente aberta, preparados para questionar nossas crenças e deixar que sejam modificadas” (EAGLETON, 2006, p. 120), porém esse “abandono do familiar” não é algo simples de se atingir. Por ele perpassam questões formais, morais, de gênero, religiosas, ideológicas, políticas, enfim, toda a sorte de preconceitos que o indivíduo possui enraizados. A “mente aberta” citada por Eagleton (2006) é uma mente que se despe de si mesma para ser novamente preenchida pela leitura, interagindo com os lugares vazios do texto e carregando-os de significações particulares e imprevisíveis. Eagleton (2006) postula que

Para ler, precisamos estar familiarizados com as técnicas e convenções literárias adotadas por uma determinada obra; devemos ter certa compreensão de seus “códigos”, entendendo-se por isso as regras que governam sistematicamente as maneiras pelas quais ela expressa seus significados. (EAGLETON, 2006, p. 118)

O escritor e teórico Umberto Eco (1994), na obra *Seis passeios pelos bosques da ficção*, discorre sobre o mundo construído na obra literária, com sua multiplicidade de acontecimentos e personagens, e afirma a impossibilidade de se dizer tudo sobre esse mundo. Eco aproxima-se da teoria dos lugares vazios de Iser ao afirmar que tal universo narrativo “(...) pede ao leitor que preencha toda uma série de lacunas (...) [pois] todo texto é uma máquina preguiçosa pedindo ao leitor que faça uma parte de seu trabalho” (ECO, 1994, p. 9).

Uma das principais características, senão a principal, da modernidade é a inconstância de convenções, vontades, aspirações e ideias. Até aqui foi discutido o novo papel atribuído ao público a partir da década de 1960, porém de forma restrita à literatura. Serão observados agora os efeitos causados pelo advento tecnológico e comunicacional da segunda metade do século XX até hoje, as novas (re)formulações do papel do público como

consumidor ativo e como parte integrante de uma demanda de imensurável tamanho e poder.

O segundo dilúvio

Antes do dilúvio bíblico, Noé fora incumbido da tão conhecida tarefa de construir uma arca e nela guardar um casal de cada animal terrestre. Cumprido o trabalho, a arca fora lacrada por fora pelo próprio Deus, que então iniciou o dilúvio de 40 dias afogando toda a vida na Terra. A arca continha um *resumo*, uma espécie de virtualização de um todo com vistas ao reinício e continuação da vida. Organizado por Noé com orientação divina, o resumo apresentava todas as informações necessárias concernentes à manutenção do mundo pós-dilúvio.

O filósofo Pierre Lévy (1999) afirma que o globo encontra-se, hoje, num segundo dilúvio, um que não terá mais fim, é o dilúvio da informação (p. 15). Os sujeitos do século XXI já nascem imersos, afogados num oceano infinito de conexões, transmissão de dados, virtualização de espaços, encurtamento de distâncias, comunicação instantânea e em qualquer idioma, acesso irrestrito a todo tipo de conteúdo, enfim, águas que não possuem nem admitem limites, sejam eles verticais, no sentido de que não há como medir a quantidade de informação existente e nem o quanto dela é produzido a cada segundo – o oceano não tem fundo; ou sejam esses limites horizontais, pois não existem fronteiras espaciais nem restrições aos avanços da técnica.

Interagindo através da máquina, os indivíduos interconectam-se, criam plataformas de relacionamento, comunidades baseadas em interesses comuns, plataformas de comunicação e simulação do cotidiano como nas redes sociais, enfim, nas palavras de Lévy (1999), o “(...) espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (p. 92), esse é o ciberespaço. Uma espécie de nova mídia, invisível, virtual no sentido de que sua virtualidade absorve todas as outras mídias oferecendo recursos que envolvem o ato do sujeito, seja para realizar uma transação financeira, um comentário em um debate, o engajamento numa agitação social iniciada por pessoas desconhecidas, dentro do ciberespaço atitudes como o compartilhamento de opiniões e conteúdo, interações em debates e formação de grupos de interesse produzem efeitos que podem vir a gerar reflexos no espaço físico. Uma agitação iniciada por pessoas que nunca mantiveram contato algum, porém que compartilham da mesma opinião sobre determinado

assunto, interagindo através de uma plataforma com grande capacidade de alcance e propagação de conteúdo como o *WhatsApp*, pode virar um movimento de proporções e consequências incontroláveis no plano físico, como foi o caso das manifestações nas ruas de cidades brasileiras em junho de 2013.

Além das possibilidades assustadoras que tal comportamento pode fazer insurgir, o movimento de um grupo considerável através de comunidades virtuais constitui uma nova massa consumidora que, possuidora de novos e poderosos meios, demanda novas formas de consumo e produção de conteúdo. O mercado não ficou alheio, pelo menos não por muito tempo, a tais transformações, passando a encarar esse novo público caracterizado pelo movimento em massa como uma complexa máquina com infinitas engrenagens, como afirma Henry Jenkins (2009), “O consumo tornou-se um processo coletivo” (p. 30).

Essa interação social de consumidores, esse comportamento participativo e por vezes migratório de indivíduos que recorrem a diversas mídias e plataformas na busca pelo assunto de interesse, constitui, junto com outros dois fatores, para Jenkins (2009), a cultura da convergência. O comportamento da massa consumidora, entendida como inteligência coletiva, demanda um fluxo de novos conteúdos através de uma extensa gama de plataformas de mídia, e que estas formas múltiplas comuniquem-se, integrem-se, completem-se, edifiquem-se, enfim, que atendam, dentro da massa, a todas as possibilidades de consumo individuais (JENKINS, 2009, p. 29). A esta nova sedimentação foi dado o nome de cultura da convergência.

Jenkins (2009) pondera sobre os paradigmas da revolução digital e da convergência, que envolvem o desenvolvimento e evolução tecnológica e social, e esclarece a diferença entre os dois: enquanto o da revolução digital previa a substituição das mídias antigas pelas novas, o emergente paradigma da convergência propõe que as mídias, novas e antigas, estabelecerão relações cada vez mais complexas.

O paradigma da revolução digital alegava que os novos meios de comunicação digital mudariam tudo. Após o estouro da bolha pontocom, a tendência foi imaginar que as novas mídias não haviam mudado nada. Como muitas outras coisas no atual ambiente de mídia, a verdade está no meio-termo. (JENKINS, 2009, p. 33)

A vacância da expressão “meio-termo” não é involuntária, Jenkins (2009) narra sua experiência na conferência *New Orleans Media Experience*, em outubro de 2003, destacando o visível deslocamento apresentado por seus frequentadores no que dizia respeito à

compreensão do que exatamente a conferência buscava abordar em suas discussões e exposições. Um público formado por descrentes do poder de alcance do estouro da bolha, zombeteiros das novas perspectivas, recém-graduados em busca de novas oportunidades, executivos arrogantes e desinteressados, todos, porém, com uma característica em comum:

Publicitários em suas camisas listradas, misturavam-se aos relações-públicas da indústria fonográfica, com seus bonés de beisebol virados para trás, a agentes de Hollywood em camisas havaianas, tecnólogos de barba pontuda e gamers de cabelos desgrenhados. A única coisa que todos sabiam fazer era trocar cartões de visita. (JENKINS, 2009, p. 34)

Jenkins (2009) afirma que “(...) estamos numa era de transição midiática, marcada por decisões táticas e consequências inesperadas, sinais confusos e interesses conflitantes e, acima de tudo, direções imprecisas e resultados imprevisíveis” (JENKINS, 2009, p. 38). E a despeito dos deslocamentos de compreensão iniciais, as exposições, painéis e mesas-redondas realizadas na conferência atingiram, em seu cômputo geral, o objetivo de demonstrar que o futuro guarda novas e imprevisíveis formas de relacionamento social, comercial e cultural e, também, que tais formas não de apresentar de formas complexas e difíceis, e que demandarão do público preparação e trabalho em grupo para lidar com elas.

Entende-se como cultura da convergência o fluxo ininterrupto de informações em diversos meios midiáticos, tudo comandado pela grande e disforme massa consumidora, imprevisível apesar de maleável. O surgimento dos *mass media*, ou meios de comunicação em massa, figura como um fenômeno, até certo ponto, dedutível dentro dos novos sistemas econômicos, tecnológicos, políticos e sociais. Porém, tal fenômeno não é determinante para o estabelecimento da “cultura de massa”, como afirma Luiz Costa Lima (2000) na Introdução Geral do compêndio *Teoria da Cultura de Massa*, ele é, antes, parte de uma modalidade dotada de valoração diversificada e instável, são “(...) ramificações indispensáveis de um tronco – a modalidade de cultura – que os sustém e os pressupõe” (LIMA, 2000, p. 24). Os *mass media* inserem-se numa relação cíclica e contínua que engloba: a) os processos de industrialização, b) a quebra do universo das expectativas culturais conhecidas, e c) a reorganização das oposições culturais inconscientes (LIMA, 2000, p. 20), relação esta que, vale lembrar, não implica consecutividade; implica, na verdade, reciprocidade.

Lima (2000) conclui que a cultura de massa estabelece uma

(...) relação direta com o aparato tecnológico da sociedade em que fermenta, já

porque pressupõe a existência de uma rede de *mass media*, em si mesmos tecnificados, já por ajustar sua conduta aos padrões de produção e comportamento desta sociedade. (LIMA, 2000, p. 55)

O termo “fermentar” põe a cultura de massa num papel de preparadora ou modeladora da sociedade, os *mass media* funcionam, então, como instrumentos de tal modelação, e a relação cíclica, já comentada, representa a inconstância das demandas na cultura da convergência.

Henry Jenkins (2009) afirma que “(...) todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas de mídia” (JENKINS, 2009, p. 29), somando tal postulação ao conceito de “reprodutibilidade técnica” das obras de arte, definido por Walter Benjamin em 1936 (BENJAMIN, 2012), é possível afirmar que o processo de adaptação para diferentes mídias é algo inegavelmente necessário, já que, do ponto de vista dos produtores e corporações de entretenimento, o número de potenciais consumidores a serem cortejados aumenta de maneira exorbitante.

A autora Janet Murray (2003) também contribuiu para o estudo das comunidades virtuais, das novas formas de interação e consumo na obra *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* (2003). No campo da criação artística, Murray (2003) considera que “A autoria nos meios eletrônicos é procedimental” (p. 149), ou seja, não se limita a um único cérebro criador, nem mesmo a uma gigante corporação, é um processo onde todos os participantes se envolvem. O público dita aquilo que deseja, a corporação age como uma nova manifestação dos mecenas – com a diferença básica de que somente patrocinam aquilo que lhes dá retorno, e ao artista, cabe processar o que lhe é encomendado, dialogando com as formas de representação que resguardam características ainda tidas como exemplares. O artista atua na fenda de Barthes, no entrelugar da encomenda e da arte, mediando, suprimindo as demandas e tentando, em meio ao caos, atingir uma forma de expressão que possa, aos olhos de instâncias básicas de legitimação como a crítica e o público, ser designada como artística.

Há décadas foi declarada a morte do autor. Mas a cultura da convergência, ao contrário do que possa parecer, não veio para carimbar o atestado de óbito. O que ela fez foi justamente ressuscitar o conceito de autoria, dando-lhe novas roupagens, funcionalidades, finalidades e, talvez o mais importante, a consciência de que o autor, ou time de autores, hoje, configura-se como uma instância de mediação e/da criação, que deve levar em consideração fatores como: 1) o contrato que prediz qual tipo de produto ele deve entregar; 2) o modo como seu produto é recebido pela grande massa consumidora; e 3) o *feedback* dado pelo público,

que é monitorado e analisado pela corporação produtora e, finalmente, lhe devolve as novas demandas, criando o ciclo de exploração do produto artístico.

Os novos consumidores

A convergência não engloba somente materiais e serviços produzidos comercialmente, ela também acontece no momento que o público “assume o controle” das mídias que consome. Para além do entretenimento, nas mídias fluem relacionamentos pessoais, memórias, fantasias e desejos, a exemplo das redes sociais virtuais, a vida no plano físico ocorre concomitantemente e, de forma hiper-real, em múltiplas plataformas midiáticas (JENKINS, 2009, p. 45). E dentre as inúmeras manifestações passíveis de expressão por meios eletrônicos, estão as preferências e opiniões acerca de produtos e consumo em geral. Dos três fatores há pouco citados que devem ser levados em conta tanto pelo artista quanto pela corporação produtora de conteúdo, as reações do público figuram como o mais importante, determinante da continuidade de produção deste ou daquele produto dentro desta ou daquela mídia.

Jenkins (2009) classifica a convergência como um processo vetorial que, na instância corporativa, funciona no sentido de cima para baixo, oferecendo produtos para consumo, e na instância do público funciona de baixo para cima, devolvendo *feedbacks* por meio de números que expressam os níveis de aceitação, disseminação e potencial lucrativo de um determinado produto. “Inspirados por esses ideais, os consumidores estão lutando pelo direito de participar mais plenamente de sua cultura” (JENKINS, 2009, p. 46), o que pode ser identificado no fato de consumidores aprenderem a utilizar diferentes ferramentas tecnológicas com o intuito de manter contato e interagir com outros consumidores, criando as comunidades de conteúdo e interesse comuns conhecidas como *fandoms*.

Desmembrando a palavra, tem-se o termo *fan* (fã) e *dom* (domínio ou reino), o reino onde o fã domina existe no ciberespaço, e sua origem é produto das interações do público com a obra de arte, indo além da mera apreciação, que há muito já existem. Desde as produções de fãs de *Sherlock Holmes*, inconformados com morte da personagem, e que acabaram “obrigando” o escritor Sir Arthur Conan Doyle a ressuscitar o detetive colocando-o de volta no serviço policial em meados de 1913, passando pelos filmes caseiros feitos por fanáticos de *Guerra nas Estrelas*, os fãs vêm encontrando maneiras de extrapolar os limites de culto a uma

obra. Dentro deste universo, ainda podem ser citados os *cosplays*, os vídeos musicais temáticos, os encontros e convenções de fãs, enfim, o público sempre consumiu a obra de arte de uma forma que lhe agradasse em suas próprias particularidades, sem levar em consideração questões como direitos autorais, ou violação de propriedade intelectual, o que as pessoas queriam era apenas diversão.

Tal espécie de diversão pode produzir consequências imprevisíveis e, em certos casos, extrapolar os limites traçados pelo próprio fã, tomando rumos adversos, como foi o caso do *best-seller Cinquenta Tons de Cinza* (2011), de E. L. James, que começou como uma *fanfiction* sadomasoquista sobre os personagens da obra *Crepúsculo* (2005), de Stephenie Meyer. Como o sucesso dos textos atraiu imensa atenção nos *fandoms* da saga de Meyer, algumas editoras manifestaram interesse em publicar os trabalhos, tomando o cuidado prévio de modificar os nomes das personagens para evitarem processos judiciais.

O *fandom* pode ser definido como um sistema capaz de englobar diversas manifestações de culto a uma obra, ou obras, de arte, “(...) abarcando desde a produção e a recepção de textos até a crítica e a criação de produtos artísticos” (MIRANDA, 2009), em outras palavras, o *fandom* é uma espécie de convenção permanente virtual, agregadora, tecida por diversas mãos em torno de um cerne comum: a obra de arte.

No *fandom*, a obra é cultuada devido, primeiramente, à vasta exposição alcançada e, posteriormente, por sua capacidade de enfrentar a reciclagem implacável por parte da grande massa consumidora, porém sem se desfazer ou desvanecer; não obstante, ela (a obra) e ele (o *fandom*) se alimentam das releituras e desconstruções críticas e criativas (MIRANDA, 2009), agregando e integrando as mais diversas manifestações de culto à obra. O *fandom* apresenta uma característica singular, uma aparente autossuficiência, uma vez que, ao adentrar tais comunidades, impulsionado apenas pela afinidade que o indivíduo possui com determinada obra, ele se sente parte da obra, pertencente a ela, e ela a ele, a interação reforça o sentimento de agência proposto por Janet Murray (2003) – que será comentado adiante, e, então, dentro do *fandom*, perpetuam-se práticas de apreciação, debates, confrontos, indagações, enfim, praticamente todas as atividades inerentes à recepção de uma obra de arte são agregadas, convergem para o *fandom*, elevando-o a um patamar de grande importância na cultura da convergência das mídias submersas no oceano infinito de informações. Constitui um espaço, virtual sim, mas de enorme potencial e alcance comercial e social, pois contribui ativamente para a formação de leitores e para o aperfeiçoamento das práticas de leitura, de crítica e de

escrita.

Para Jenkins (2009), o papel dos consumidores foi completamente remodelado, se antes eram passivos, obedientes ao que a indústria oferecia, agora são ativos, públicos e barulhentos, migratórios e com uma lealdade declinante a redes e/ou meios de comunicação. “Cada vez que deslocam um espectador, digamos, da televisão para a Internet, há o risco de ele não voltar mais” (JENKINS, 2009, p. 47).

Como encontrar, então, o ponto de convergência capaz de estabelecer um consumo uniforme de várias mídias diferentes? O *fandom* pode ser uma das respostas. Jenkins (2009) cita o caso do seriado televisivo estadunidense *Twin Peaks*, exibido entre 1990 e 1991, para demonstrar o poder das comunidades de fãs. Ainda no início do descobrimento das possibilidades criadas pela Internet, uma lista de discussão sobre o seriado já contava com mais de 25 mil membros. Ela funcionava como um espaço virtual onde os fãs podiam compartilhar e discutir pistas e especulações sobre o gancho central da narrativa, a capacidade de união e estabelecimento da inteligência coletiva compartilhada atingiu níveis tão grandes que, enquanto alguns críticos reclamavam que a série estava muito complicada, as comunidades de fãs reclamavam justamente do contrário, a série estava previsível demais. Os efeitos do *fandom* criaram novas exigências que nenhuma produção televisiva da época era capaz de satisfazer (JENKINS, 2009, p. 63-4).

Fato semelhante ocorreu recentemente quando o escritor George R.R. Martin publicou um texto em seu blog discorrendo sobre as novas implicações que enfrenta hoje, fazendo parte da equipe de produtores de *Game of Thrones* e tendo que realizar os cortes e decisões das quais ele próprio afirmou ter fugido ao voltar para a literatura (MARTIN apud COGMAN, 2013, p. 05). Tal publicação ocorreu após a enorme repercussão de uma cena de estupro incestuoso exibida no seriado e que, segundo a imensa comunidade virtual de fãs tanto da série televisiva quanto da literária, além da agressão moral e visual ao pudor, fugiu muito do que consta nos livros (GEORGE [...], 2014). Observa-se aí a manifestação da agência, do poder que o *fandom*, materializado virtualmente na Internet, pode exercer sobre a indústria cultural.

Numa perspectiva pedagógica, o estudo aqui desenvolvido pode abrir possíveis caminhos no campo do ensino de literatura em turmas do ensino fundamental e médio. Assumindo, segundo o Currículo do Estado de São Paulo, que “O estudo da literatura não pode ser reduzido à mera exposição de listas de escolas literárias, autores e suas

características” (SÃO PAULO, 2012, p. 28), as ponderações apresentadas no trabalho podem servir como possíveis reflexões para o estabelecimento de critérios de análise de construções arquetípicas em obras recentes e consumidas majoritariamente pelo público jovem.

As análises fundamentam-se nos preceitos da Estética da Recepção de Jauss e da Teoria da Leitura de Iser e se mostram relevantes para um estabelecimento de reflexões acerca de tais conceitos e sua real pertinência ao ensino de Literatura em sala de aula. O Currículo do Estado de São Paulo estabelece que

(...) a literatura é, antes de tudo, um desafio ao espírito. No entanto, ela é também uma instituição. Ou seja, não é apenas a compreensão de texto ou um jogo emocional de *gosta-não-gosta*. (...) A literatura participa da consolidação da teia humana que chamamos “sociedade”. Então, o prazer do texto se constitui como jogo entre a compreensão do próprio texto como fenômeno de leitura literária e a interação com a delicada trama social que é a instituição literária. (SÃO PAULO, 2012, p. 35)

“Desafiar o espírito” pode parecer um conceito demasiadamente abstrato à primeira lida; de modo que se faz necessário o estabelecimento de quais elementos efetivamente estabeleceriam o dito desafio. A quebra de convenções narrativas, especialmente das narrativas dramáticas, pode ser um, quiçá deveras o mais importante, de tais elementos, posto que também trata de uma instituição estabelecida, e de sua própria desconstrução. Inferências óbvias tais como as de certas jornadas heroicas e/ou vilânicas já incorporadas no subconsciente coletivo, assim como as figuras arquetípicas de herói e vilão, fazem parte do conhecimento prévio daquele que lê/recebe estas obras. O desafio é a ruptura. E é exatamente aí que Martin finca seu trunfo: ao quebrar as expectativas construídas, ele abre terreno para reflexões acerca das reais consequências que tais atitudes ditas heroicas e há muito canonizadas podem, de fato, provocar.

Tais rumos tomados pela narrativa de Martin ultrapassam a barreira do gosto pessoal, entrando no terreno do questionamento das próprias atitudes. A reflexão proporcionada ao leitor pelas (más?) experiências advindas da leitura e acompanhamento da jornada das personagens pode fazer surgir novos pensamentos e/ou concepções acerca das temáticas tradicionalmente tratadas na literatura e como e elas evoluíram e se transformaram com o tempo e junto com a sociedade.

Sobre o trabalho pedagógico, os documentos oficiais do Estado de São Paulo pontuam que:

O professor precisa garantir em seu planejamento que o texto literário entre como objeto de análise e interpretação, mas também como prática social, resgatando a dimensão frutiva da literatura. O aluno deve desenvolver-se como leitor autônomo, com preferências, gostos e história de leitor. (SÃO PAULO, 2012, p. 37)

A dimensão frutiva da literatura citada no documento pode ser estabelecida nos momentos de ruptura dos horizontes de expectativa, que levam os leitores/espectadores a um choque inicial, seguido de uma remodelação de seus próprios horizontes, munidos agora de novas convicções, novos valores e prioridades. A autonomia do aluno como leitor reside na capacidade de compreender, o que não significa necessariamente aceitar, as personagens e suas ações, bem como suas consequências, inseridas no contexto de uma narrativa que explora a disputa pelo poder. Os possíveis debates a serem suscitados em sala de aula a respeito dos temas apresentados são potencialmente promissores enquanto mecanismos de aprimoramento de sequências didáticas e demais maneiras de desenvolvimento das mesmas e, com isso, aprofundamento da competência leitora em alunos do ensino fundamental e médio.

Agência

No conhecido jogo “cara ou coroa” uma moeda é atirada ao alto e nenhum fator específico, a não ser o próprio acaso, pode definir qual dos dois lados ficará para cima quando o objeto cair.

No jogo de xadrez as coisas são um pouco diferentes. Os movimentos, as jogadas são cuidadosamente, para não dizer obsessivamente, planejadas. Antes de movimentar uma peça o jogador deve inferir todas as possibilidades que tal movimento confere a ele e a seu adversário, frequentemente um movimento pode significar um avanço considerável no momento em que é realizado, porém, após duas ou três jogadas, o adversário aproveita-se da guarda abaixada por aquele movimento efetuado anteriormente, e vira o jogo. No xadrez cada jogada muda todo o resto da partida, ela não diz respeito somente a quem faz a jogada, a atitude do jogador atinge invariavelmente seu adversário que deve modificar seu plano para continuar na disputa. Apesar do jogo terminar, também, com um vencedor e um perdedor, a agência do jogador manifesta-se mais atuante no xadrez do que no pôquer, e o motivo é que aquilo que o jogador planeja para si não vale apenas para ele, vale o mesmo para o adversário, a disputa não é sobre possuir a combinação mais valiosa, ou blefar, o xadrez é sobre estratégia, é sobre imaginar o que o adversário faria se tal situação acontecesse, e então

planejar o que poderia ser feito dentro dessa situação hipotética.

O conceito de agência é esclarecido por Janet Murray (2003) na obra *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. A autora define agência como “(...) a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2003, p. 127).

Com possibilidades limitadas dentro das concepções tradicionais de arte, a agência encontra seu lugar, verdadeiramente, dentro de jogos eletrônicos desenvolvidos para possibilitar ao jogador diferentes desenrolares do enredo, ditados pelas escolhas que ele próprio faz ao jogar. É o caso de jogos como *Resident Evil* e *Silent Hill*, onde é possível explorar cidades inteiras, becos escuros e afastados, ruas desertas, e em cada um destes locais é possível encontrar algum item portador de uma informação singular, que irá mudar o restante do curso do jogo, dando-lhe uma perspectiva nova, incentivando o jogador a terminar o jogo para recomeçá-lo buscando as outras possibilidades que foram deixadas para trás, gerando um fluxo. Um exemplo simples e didático deste processo é dado por Murray (2003) ao citar o mundialmente famoso jogo *Tetris*, neste jogo, “(...) tudo o que você modela com perfeição é varrido para fora da tela. Ter sucesso significa apenas ser capaz de manter o fluxo” (p. 142). A agência fundamenta-se neste princípio, o indivíduo deve participar ativamente e constantemente na relação com o produto, distanciando-se muito dos moldes de apreciação artística e de culto já conhecidos, a dialética entre público e produto deve estabelecer um fluxo contínuo de trocas gratificantes.

Uma era televisiva?

O primeiro aparelho que reproduziu imagens em movimento data do ano de 1895, com os experimentos dos irmãos Lumière, o ainda iniciante século XX seria então marcado para sempre como a era eletrônica, um período no qual os sentidos seriam transpassados e confundidos, as distâncias e diferenças, reduzidas. E neste contexto que ainda se formava a imagem, passou a representar um papel cada vez mais importante, funcionando basicamente com uma linguagem universal, tornou-se peça-chave nos processos de evolução tecnológica e globalização que emergiam. Na definição de Milton José de Almeida (2001, p. 25), as pessoas que já nascem inseridas nesse contexto são “(...) seres orais, cuja inteligência se forma/informa não mais interpessoal ou intergrupalmente, mas audiovisualmente com os

produtos de difusão da indústria cultural”.

O alcance de uma linguagem dita universal vale-se de construções discursivas virtuais manifestadas em formas como a do mito. Joseph Campbell (1949) identificou traços em comum, deveras clichês, na figura de personagens distantes como Prometeu e Buda, chamou de “monomito” o herói de mil faces que abandona seu conforto para passar por provações e trazer os louros da conquista de volta para casa. Janet Murray (2003) ressoa o pensamento de Campbell: “Há quem afirme que todas as grandes histórias de sabedoria do mundo expressam as mesmas verdades religiosas e psicológicas, sendo, portanto, apenas versões diferentes de uma única narrativa” (MURRAY, 2003, p. 179). Para os autores, os mitos do subconsciente encontram aproximações e alegorias em diversas culturas, práticas e sociedades.

Meio século depois dos irmãos Lumière, a televisão já fazia parte da vida de um incontável e crescente número de pessoas. E os possíveis efeitos que o advento de tal ferramenta de comunicação poderia causar nas pessoas e na sociedade como um todo começaram a chamar a atenção tanto de teóricos quanto artistas e, também, dos próprios e importantes profissionais do mundo televisivo. Ainda em 1958, o célebre jornalista estadunidense Edward R. Murrow fez um discurso numa convenção para a Associação dos Diretores de Rádio e Telejornalismo realizada em Chicago, no qual exaltou as promissoras possibilidades que o uso de uma ferramenta como a televisão poderia fazer surgir, mas que isso dependeria das mentes detentoras dos poderes de produção.

Murrow expressou grande espanto com a disputa desenfreada pela maior audiência possível, o que implicava em conteúdos cada vez mais vazios e um sem número de anúncios publicitários. Também inseriu-se no que chamou de “grande experimento” para descobrir se a opinião pública poderia, de alguma forma, criar e/ou dirigir métodos comerciais, sinalizando para o que viria a acontecer na cultura da convergência. “Este instrumento [a televisão] pode ensinar, iluminar; sim, pode até inspirar. Mas só pode fazê-lo se os seres humanos estiverem determinados a usá-lo para estes fins” (EDWARD (...), 1958, online), além da paixão demonstrada pelo advento tecnológico, observa-se a preocupação do jornalista com os rumos que a TV poderia tomar, numa época onde seu uso encontrava-se em constante expansão.

O escritor estadunidense Ray Bradbury (1920-2012) publicou o clássico *cult Fahrenheit 451* em 1953, no qual apresentava uma sociedade futurista onde a leitura de livros era uma atividade proibida e vigiada por forças policiais. A personagem de Montag assiste a

sua esposa, Mildred, rendendo-se aos encantos da interação tecnológica realizada através de televisores conectados que permitiam a ela dialogar com os programas em exibição. Montag gradativamente percebe-se descontente com a situação e começa a indagar o porquê de os livros serem proibidos. Em determinado momento consegue encontrar um exemplar de uma obra e é arrebatado pela experiência da leitura. Abrindo sua visão para o absurdo a que a sociedade atingira. A crítica à idolatria da televisão estava bem nítida.

Independente de previsões apocalípticas, com o tempo a TV estabeleceu-se como um eletrodoméstico de uso comum, uma parte significativa da vida do sujeito do século XX, prova disso pode ser identificada até mesmo na própria concepção de arquitetura das moradias em geral, que passavam a dispor de cômodos específicos para a televisão. São costumes que permanecem resistentes até hoje, “(...) apesar da disseminação dos recursos provenientes do ciberespaço, de acordo com um relatório divulgado em 2010 pela Mídia Dados, praticamente 95% das casas brasileiras têm, pelo menos, um aparelho de televisão” (PRIETO; PRADO, 2014, p. 104).

Em 1966 o diretor François Truffaut filmou a adaptação homônima do livro de Bradbury, levando às salas de cinema sua visão da sociedade futurista representada em *Fahrenheit 451*, apresentando protótipos de televisores com tela fina, sensíveis ao toque e que captavam a imagem e o áudio do proprietário, atividades que hoje são corriqueiras no uso de tais equipamentos. Segundo Prieto e Prado (2014, p. 104), o lugar e importância da comunicação visual em uma determinada sociedade são medidos justamente no contexto da disponibilidade de formas e modos de comunicação que fazem uso de recursos visuais.

Adaptação

A obra de Ray Bradbury foi relida e reescrita em forma de roteiro de cinema pelas mãos do diretor François Truffaut e dos roteiristas Jean-Louis Richard, David Rudkin e Helen Scott. Remoldada para “caber” no formato diferente da mídia cinematográfica, a obra passou, pois, por um processo adaptativo. Tal processo de transição será agora observado sob os conceitos destacados por Lauro Maia Amorim na obra *Tradução e Adaptação* (2005), e por Linda Hutcheon na obra *Uma teoria da adaptação* (2011).

Estudos sobre adaptação dividem lugar, no rol de especialidades até hoje frequentemente tidas por diversas cabeças da academia como “menores” quando postas frente

a pesquisas que abordam a dita “grande literatura”, com os novos Estudos Culturais. Cabeças como as já citadas de Leyla Perrone-Moisés e também de Terry Eagleton.

Em seu longo ensaio *Depois da Teoria* (2011), Eagleton traça um panorama pessimista e mostra-se temeroso quanto aos novos rumos tomados pela teoria na nova era. Criador de uma das mais importantes e populares introduções à teoria da literatura no ocidente, o crítico e ensaísta indaga sobre os motivos que levam alunos a estudar fenômenos culturais como a significação icônica da braguilha ou o seriado televisivo *Friends*, ao invés de se debruçarem sobre assuntos, segundo o autor, de maior relevância para a humanidade, como os conflitos civis, religiosos e políticos no oriente médio. Ao contrário de Perrone-Moisés (1998), que apesar de reconhecer que os novos rumos e tendências culturais e acadêmicas representam uma ameaça ao método tradicional de catalogação e avaliação literária, faz questão de afirmar que fenômenos como os advindos da cibercultura são menos relevantes e de veracidade duvidosa (PERRONE-MOISÉS, 1998, p. 204), Eagleton reconhece o novo paradigma e mostra-se, pois, desiludido já na primeira linha de seu texto ao afirmar que “A idade de ouro da teoria cultural há muito já passou” (EAGLETON, 2011, p. 13).

Lauro Maia Amorim (2005) procura esclarecer as possibilidades de conciliação neste aparente impasse teórico/crítico, delimitando os recortes em questão a uma abordagem intersemiótica:

Quando o tema adaptação ocupa um espaço de maior importância nas pesquisas de pós-graduação, tende a estar mais correlacionado aos estudos intersemióticos, campo em que a adaptação de obras literárias para o cinema, televisão ou teatro assume posição central de objeto de pesquisa. (AMORIM, 2005, p. 15)

Tomando o termo “intersemiótico” como característica do estudo de um mesmo objeto artístico apresentado em meios diferentes, estabelecendo-se assim uma modalidade outra de semiose, aliada aos estudos da recepção, ganha forma então o corpus do presente trabalho.

A autora Linda Hutcheon (2011) define adaptação como um processo de repetição, porém, tal repetição não implica em replicação, a mudança de um meio para outro traz consigo inevitáveis outras mudanças que acabam por atingir a própria história, seu significado e valor (p. 17).

Hutcheon (2011) cita que tanto a crítica acadêmica quanto a resenha jornalística frequentemente tomam as adaptações como produtos secundários, derivativos, ou, como já foi

afirmado, menores (HUTCHEON, 2011, p. 22). A autora estabelece uma breve linha do tempo sobre como as adaptações foram encaradas em diferentes épocas.

Ainda em 1926, Virginia Woolf demonstrara sua insatisfação com a simplificação da obra literária, lamentando a inevitabilidade de tal perda quando se objetiva uma transposição para a nova mídia visual; ela considerava o filme como um parasita e a literatura seria sua presa, sua vítima (WOOLF, 1926, apud HUTCHEON, 2011, p. 23). Em 1974, o semiótico Christian Metz defendeu o cinema afirmando que seu modo de contar as histórias poderia “dizer” as mesmas coisas que diz a linguagem escrita, porém o fazendo de um modo distinto, o que justificaria tanto a possibilidade quanto a necessidade das adaptações. Porém, em 1977, críticos e teóricos do cinema já afirmavam que a soma de todos os diretores “Sherazades” do mundo não daria um único Dostoiévski, ou seja, a habilidade de contar uma história não confere ao sujeito a mesma competência, e consequentes importância e relevância, de quem a concebe primariamente, fruto do diletantismo artístico. Pouco depois, em 1985, a travessia do literário para outros meios, principalmente para o cinematográfico e o televisivo, já era chamada de uma forma de cognição deliberadamente inferior (HUTCHEON, 2011, p. 23).

O questionamento que Hutcheon (2011) faz, hoje, a tais afirmações, vale-se do argumento de que provém de fatos vistos e reconhecidos por todos, e que justificam e expressam a necessidade de estudos que, como este, abordem tais fenômenos:

Se as adaptações são, por definição, criações tão inferiores e secundárias, porque estão assim presentes em nossa cultura e, de fato, em número cada vez maior? Porque, de acordo com estatísticas de 1992, 85% de todos os vencedores da categoria de melhor filme no Oscar são adaptações? Porque as adaptações totalizam 95% de todas as minisséries e 70% dos filmes feitos para a TV que ganham o Emmy Awards? (HUTCHEON, 2011, p. 24)

Para além das considerações de Hutcheon (2011), podem ser elencados os exemplos de produções literárias pertencentes a franquias previamente consagradas em outras mídias, como a saga cinematográfica *Star Wars* ou jogos eletrônicos como *Assassin's Creed* e *Diablo*, que tiveram livros lançados posteriormente, com autores contratados, e que escreveram adaptando das obras primárias, originais, produzindo obras literárias, no caso, secundárias.

Se ainda no início da década de 1990 a situação já era a exposta, soma-se a ela o advento do ciberespaço e de suas formas de interação e compartilhamento de conteúdo, a multiplicação das mídias e o estabelecimento da cultura da convergência, surge, então, a urgência de se estudar as adaptações como adaptações.

Obras obrigatoriamente palimpsésticas, as adaptações possuem relações indissolúveis com outras obras, no caso as originais, levando ao entendimento de que são textos criados em “segundo grau”, em conexão com um texto anterior; segundo grau, contudo, não significa necessariamente um grau menor, como será esclarecido mais adiante. Hutcheon toma como posição axiomática de seu pensamento, a presença de uma aura própria da adaptação, uma presença particular no tempo e espaço, a autora cita Roland Barthes (1977) para resgatar as definições de “obra” e “texto”, tomando o último como um mosaico de ecos, citações e referências plurais, aproximando-o do processo da adaptação que envolve “obras inerentemente duplas ou multilaminadas” (HUTCHEON, 2011, p. 27-8).

O dicionário define adaptação como ajuste, alteração para adequação e, segundo Hutcheon (2011), isso ocorre de várias maneiras. Para definir tanto o processo quanto o produto, a autora apresenta três perspectivas distintas, porém inter-relacionadas. Em primeiro lugar, a adaptação “(...) é uma transposição anunciada e extensiva de uma ou mais obras em particular” (p. 29), podendo envolver diferentes mídias, gêneros e/ou pontos de vista. Em segundo lugar, enquanto processo de criação, “(...) a adaptação envolve tanto uma (re)interpretação quanto uma (re)criação; dependendo da perspectiva, isso pode ser chamado de apropriação ou recuperação” (p. 29); e em terceiro lugar, “(...) vista a partir do seu processo de recepção, a adaptação é uma forma de intertextualidade; nós experienciamos as adaptações (enquanto adaptações) como palimpsestos por meio da lembrança de outras obras que ressoam através da repetição com variação” (p. 30). A autora define, então, adaptação como uma “(...) derivação que não é derivativa, uma segunda obra que não é secundária” (p. 30).

Dentro deste debate faz-se necessário discorrer sobre fidelidade e traição. Depois que Jacques Derrida questionou a teoria de Ferdinand de Saussure, colocando, após o significante, outro significante ao invés do significado, os processos de construção das *gestalts* passaram a ser entendidos como dependentes das condições do indivíduo, criando infinitas possibilidades interpretativas, transformando todo o processo literário num processo, enfim, ilusório, visto que se edifica sempre de forma singular em cada uma das leituras que se realizam. Na fenda⁴

4 Uma espécie de espaço que separa duas margens, de um lado a sensatez, a conformidade, o tributo ao cânone e a sua repetição, o uso escolar da linguagem. Do outro, o vazio, no sentido de algo ainda disforme e passível de assumir novos contornos e que, no fim das contas, não é mais do que o próprio lugar de seu efeito. Para Barthes, “Nem a cultura nem sua destruição são eróticas; é a fenda entre uma e outra que se torna erótica” (BARTHES, 1987, p. 11). Atuando na fenda, o artista retira da cultura a essência daquilo que é tido como correto e da destruição os moldes possíveis que ainda esperam por preenchimento, resultando no retorno da cultura como margem, posto que assume novas e inesperadas formas.

de Barthes (1987) a principal característica da literariedade é justamente a dúvida, o estranhamento. Diante de tal contexto a definição da fidelidade e a própria funcionalidade do processo adaptativo encontram-se em dubiedade. O quê e para quem adaptar, e a que se manter fiel?

A intencionalidade fundamental por trás de uma adaptação difere da simples vontade de que uma história nunca acabe, razão das sequências, prequelas e *fanfictions*. Deseja-se de uma adaptação tanto a repetição quanto a mudança, uma reencenação, uma transformação (HUTCHEON, 2011, p. 31). Lauro Maia Amorim (2005) argumenta que o termo “adaptação” serve a uma “(...) legitimação de uma certa leitura da obra original, orientada para um determinado público” (AMORIM, 2005, p. 41), para o autor, são esperados de uma adaptação, certos desvios propositais, cabendo à tradução o papel de aproximar-se o máximo possível do original, adaptar seria, então, “(...) uma leitura mais ‘livre’, menos ‘rigorosa’ e direcionada para fins específicos” (AMORIM, 2005, p. 44).

O adaptador, segundo Linda Hutcheon (2011), busca equivalências entre os signos para os vários elementos da história como temas, eventos, personagens, motivações, pontos de vista, consequências, contextos, etc. (p. 32); pensando especificamente no leque de possibilidades midiáticas para as quais uma adaptação pode mirar, a autora também afirma que cada forma de adaptação envolve um modo de engajamento diferente por parte do público e do adaptador (p. 35). “Assim como não há tradução literal, não pode haver uma adaptação literal” (p. 39), e esses desvios propositais causam reações quando atingem os públicos, boas e ruins, de satisfação ou de ultraje.

Hutcheon estabelece a diferença básica entre os tipos de apreciação e engajamento exigidos do público pelo teatro e salas de cinema e os possibilitados pelas novas ferramentas tecnológicas afirmando que “(...) quando sentamos no escuro, quietos e parados, para ver corpos reais falando ou cantando no palco, o nível e o tipo de engajamento são diferentes de quando sentamos em frente a uma tela e a tecnologia medeia a ‘realidade’ para nós” (HUTCHEON, 2011, p. 53). O seriado em questão no estudo, *Game of Thrones*, é um exemplo – a interação dos fãs/leitores/espectadores no ciberespaço é tamanha que a produtora HBO e o criador George R.R. Martin participam ativamente das discussões dos sites oficiais e de blogs pessoais, incentivando o estabelecimento de uma relação dialética com o público, coerentes com a nova realidade da cultura da convergência, criam o que Henry Jenkins (2009) chama de vínculos emocionais com seus públicos.

Indigenização

No dicionário, significa um conjunto de medidas para tornar peculiar a um povo uma determinada ideia, produto, princípio de valor e/ou outras manifestações e características ensináveis. “Ao trocar as culturas e, por conseguinte, em alguns casos, também as línguas, as adaptações fazem alterações que revelam muito sobre os contextos mais amplos de recepção e produção” (HUTCHEON, 2011, p. 54).

Na prática da adaptação, o fator econômico é condicionante, e “Para agradar ao mercado global ou até mesmo a um mercado bastante particular, as séries televisivas, ou os musicais, podem alterar especificidades culturais, regionais ou históricas do texto que é adaptado” (HUTCHEON, 2011, p. 57), caracterizando as já mencionadas mudanças que são esperadas de uma adaptação. Para, além disso, outro fator importante é a dicotomia dos modos contar e mostrar – “contar” diz respeito à modalidade de narrativa que se utiliza da linguagem prosaica, escrita, geralmente contém muitas informações de cunho sinestésico, grande número de personagens, divagações, toda uma gama de longos passeios pelos bosques da ficção; o modo “mostrar” já se aplica à narrativa fílmica, ao audiovisual, e o trato com a adaptação entre mídias é assim descrito por Hutcheon:

Na passagem do contar para o mostrar, a adaptação performativa deve dramatizar a descrição e a narração; além disso, os pensamentos representados devem ser transcodificados para fala, ações, sons e imagens visuais. Conflitos e diferenças ideológicas entre os personagens devem tornar-se visíveis e audíveis. No processo de dramatização, há inevitavelmente certa reenfatisação e refocalização de temas, personagens e enredo. (HUTCHEON, 2011, p. 69)

As sociedades e as culturas mudam com o tempo, e os adaptadores são obrigados a compreender tais sinais para que possam obter sucesso em suas recontextualizações e reambientações, é um processo de constante *reculturação*. Os adaptadores, no plural, representam também uma nova forma de concepção artística que envolve a adaptação, destarte, sob a perspectiva autoral, o sujeito distancia-se da singularidade da figura do autor solitário e diletante de outrora.

Criação coletiva

Hutcheon (2011) cita Roland Barthes (1967) e Michel Foucault (1977) para tratar das novas condições da figura do autor. Depois que Barthes enterrou a intencionalidade autoral no ensaio *A Morte do Autor* (1967), Foucault, dez anos depois, afirmou que a posição do autor sofrera profundas modificações estruturais, transformando-se num espaço virtual e vazio, e o preenchimento deste vazio poderia ser realizado por diferentes indivíduos (HUTCHEON, 2011, p. 150).

A autora afirma que as complexidades das novas mídias demandaram a coletivização do processo criativo, a mudança para os modos performativo e/ou interativo “(...) ocasiona a passagem de um modelo individual de criação para uma atividade coletiva” (HUTCHEON, 2011, p. 118). Ocorre um distanciamento progressivo da obra original para o produto adaptado, e este distanciamento é preenchido pelo trabalho de vários profissionais diferentes, mas envolvidos com o objetivo comum, segundo Hutcheon,

William Goldman [escritor e roteirista estadunidense] vê o filme finalizado como a adaptação do estúdio da adaptação do editor da adaptação do diretor da adaptação dos atores da adaptação do roteirista da adaptação de um romance que pode ser ele próprio uma adaptação de uma narrativa ou de convenções genéricas. (HUTCHEON, 2011, p. 122)

O primeiro momento consiste na definição do(s) roteirista(s), a fragmentação do processo criativo já começa aí. Posteriormente, o roteiro é entregue aos diretores – de fotografia, de arte, de som e do diretor geral, neste momento já estão envolvidos profissionais de iluminação, maquiagem, câmera, captação sonora, filtros audiovisuais, etc. Quando o processo de filmagem tem início, todos os profissionais, juntamente com os atores, trabalham em conjunto, realizando as inúmeras tomadas que levaram Walter Benjamin (2012) a caracterizar como “teste” o processo cinematográfico, agregando à narrativa fílmica o conceito de perfectibilidade, uma vez que o produto final é fruto de um sem número de horas de trabalho com edição, cortes, montagem, mixagem e demais processos pós-filmagem. E, mesmo durante o processo de filmagem, o roteiro ainda está passível de receber modificações por parte da equipe técnica, do estúdio ou corporação comandante ou ainda por fatores variados como condições climáticas, questões orçamentárias ou até problemas com disponibilidade de atores, tornando a criação um processo não apenas coletivo, mas também contínuo e procedimental.

De volta ao público

A experiência palimpséstica estimula o prazer intelectual e estético manifesto no desafio “(...) de compreender a interação entre as obras, de abrir os possíveis significados de um texto ao diálogo intertextual” (HUTCHEON, 2011, p. 161). A compreensão da intertextualidade e a própria realização da experiência palimpséstica dependem, contudo, do conhecimento que o público tem tanto do original quanto da obra adaptada.

Sob o prisma da adaptação, o público é visto numa divisão entre conhecedores e desconhecedores, onde o primeiro grupo caracteriza-se pelas pessoas que conheceram a obra original anteriormente e que, assume-se, possuem repertório intelectual para experienciar uma adaptação *como* adaptação, para compreender a duplicidade enriquecedora e palimpséstica entre as obras. Os públicos desconhecedores têm seu primeiro contato com a obra já na adaptação, e isso produz efeitos na produção das *gestalts* e nas rupturas e restabelecimentos dos horizontes de expectativas. Nestes casos, os romances originais tornam-se efetivamente tardios, obras secundárias, a recepção de tais produtos culturais por parte de um público desconhecedor produz um efeito estético cronologicamente equivocado, porém recepcionalmente relevante, já que, para tais audiências, “(...) as adaptações possuem uma maneira de derrotar elementos sacrossantos como prioridade e originalidade” (HUTCHEON, 2011, p. 168).

Hutcheon (2011) afirma que os públicos conhecedores possuem expectativas e exigências pré-formadas, “Contudo, quanto mais fanáticos os fãs, mais decepcionados eles podem ficar” (p. 169). Tal fato é reflexo da necessidade de se ensinar ao público a apreciação em termos de multimodalidades, a importância do domínio dos gêneros e da linguagem midiática, só então seu repertório intelectual estará verdadeiramente completo para que a experiência palimpséstica seja vivida em sua plenitude (p. 172-73). Assim como na literatura, onde é necessário um letramento literário para que seja possível atingir o já mencionado prazer do texto, o prazer palimpséstico da adaptação também depende de uma forma singular de letramento midiático.

Dessa forma, com base nas discussões apresentadas neste capítulo, é possível projetar a grandiosidade das implicações que o ciberespaço projeta na sociedade atual, e como os produtores de conteúdo artístico pensam e tentam lidar com seus novos públicos, instáveis

e imprevisíveis. A análise da recepção das obras da série *As Crônicas de Gelo e Fogo*, mais precisamente dos dois primeiros livros e temporadas do seriado televisivo, busca identificar como o público, que interage ativamente nas redes sociais virtuais, reage a produtos de franquias mundialmente consagradas, concebidas sob o novo paradigma da cultura da convergência.

4 ASCENSÃO ARTÍSTICA DE GEORGE R.R. MARTIN

George Raymond Richard Martin, mais conhecido como George R.R. Martin ou, especialmente em meios virtuais, apenas como GRRM, trabalhava para a grande indústria cinematográfica de Hollywood já em meados da década de 1980, momento de efervescência do gênero ficção científica. Títulos como *2001: Uma Odisseia no Espaço* e *Laranja Mecânica*, ambos de Stanley Kubrick e lançados respectivamente em 1968 e 1971, imediatamente estabeleceram-se como novas referências do gênero, seguidos por sucessos globais e atemporais como *Alien, o 8º Passageiro* (1979) e *Blade Runner – O Caçador de Andróides* (1982), ambos dirigidos por Ridley Scott, bem como a celebrada trilogia *Guerra nas Estrelas* de George Lucas, e seus títulos *Uma Nova Esperança* (1977), *O Império Contra Ataca* (1980), e *O Retorno de Jedi* (1983). Dentro deste contexto, Martin, então roteirista, tinha de lidar com os ditames do produto audiovisual em quesitos como duração e relevância de cenas, o que o levava constantemente a ter que realizar os famigerados cortes no enredo para que a história pudesse encaixar-se o melhor possível dentro dos limites de tempo estabelecidos pelo estúdio.

George R.R. Martin publicou seu primeiro romance em 1977, intitulado *A Morte da Luz*, que foi lançado no Brasil somente em 2012, impulsionado pelo sucesso já consagrado do seriado televisivo *Game of Thrones*. A década seguinte, de 1980, contudo, fora toda dedicada ao trabalho na indústria cinematográfica, como o próprio escritor afirma no prefácio nomeado *Das páginas para a tela*, da obra *Por dentro da série da HBO Game of Thrones* (2013), organizada por Bryan Cogman. A necessidade de se refrear para atender a exigências de estúdios foi a principal motivação de Martin para retornar à literatura, onde, segundo ele, sua liberdade criativa não seria refreada (MARTIN apud COGMAN, 2013, p. 05). Assim, em 1996 ele lança o primeiro volume de sua saga, *A Guerra dos Tronos (A Game of Thrones)*.

O livro venceu os prêmios⁵ Locus, de 1997, e o Nebula, de 1998, tendo recebido também uma indicação ao World Fantasy Award de 1997. Uma publicação especial chamada *Blood of The Dragon*, lançada em 1997, compreendia somente os capítulos da personagem Daenerys Targaryen e venceu o Prêmio Hugo de 1997 na categoria “Melhor Novela”.

O livro seguinte, *A Fúria dos Reis*, lançado em 1998, foi indicado ao prêmio Nebula de Melhor Romance e, assim como seu predecessor, venceu o prêmio Locus de 1999. Os três volumes seguintes, *A Tormenta de Espadas*, *O Festim dos Corvos* e *A Dança dos Dragões*

5 Fonte: <<http://www.gameofthronesbr.com/>>, acesso em 22 jul. 2014.

foram lançados, respectivamente, em 2000, 2005 e 2011, esse último no mesmo ano em que estreou a primeira temporada do seriado televisivo *Game of Thrones*, da HBO. Martin anunciou, ainda, mais dois volumes que não de completar a série, porém sem nenhuma data definida para lançamento, previamente intitulados como *The Winds of Winter* e *A Dream of Spring*. Além de uma série de contos publicados em coletâneas e várias outras histórias menores que envolvem personagens e acontecimentos dentro da vastidão das crônicas, bem como a enciclopédia ilustrada *O Mundo de Gelo e Fogo* (2014), elaborada por Elio M. García Jr. e Linda Antonsson sob supervisão do próprio George R.R. Martin, que aborda mais profundamente as inúmeras minúcias do universo particular apresentado nas obras.

Para melhor entender este universo, serão apresentados os dois primeiros volumes da saga, com um resumo de suas tramas principais, de modo a preparar para a observação dos processos de adaptação do seriado e, finalmente, para a análise da recepção do conjunto da obra.

As Crônicas – Um universo particular

A principal característica que geralmente salta aos olhos de quem se depara com as obras componentes da saga *As Crônicas de Gelo e Fogo* pela primeira vez é justamente o grande número de páginas. Das edições brasileiras lançadas pela editora Leya nos anos de 2010, 2011 e 2012, o menor volume, *A Guerra dos Tronos*, possui 694 páginas e o maior, *A Dança dos Dragões*, 872.

Outro fato curioso sobre as traduções para a língua portuguesa é um mal-estar que envolve a editora Leya e dois tradutores sobre as versões brasileiras, uma vez que, no Brasil, o primeiro, o segundo, o terceiro e o quarto volume da saga foram publicados com a tradução do português Jorge Candeias, já o quinto e último volume, *A Dança dos Dragões* (2012), foi publicado com tradução da brasileira Marcia Blasques. A decisão da editora Leya sobre a troca de tradutores gerou um impasse entre com o português, que chegou a publicar na internet contestações do trabalho da brasileira citando exemplos específicos daquilo que ele considerava como “falhas” (PORTUGUÊS [...], 2012, on-line).

Com a já adquirida ciência sobre as trajetórias de personagens como Eddard Stark e Daenerys Targaryen nos demais volumes das obras literárias e também da série televisiva, justifica-se a escolha das personagens, dos dois primeiros volumes dos livros e das duas

primeiras temporadas da série como objetos do estudo, uma vez que foram analisadas as construções de horizontes de expectativa baseados em arquétipos de herói e vilão; tais arquétipos, no entanto, não encontram suas finalizações no campo narrativo da forma como são, em geral, esperadas, configurando uma espécie de desconstrução de tais figuras.

As tramas do primeiro volume apresentam numerosos e carismáticos personagens, porém sem destacarem um principal, tido como o tradicional protagonista. O primeiro dos personagens a ser alçado ao posto de provável herói – Eddard Stark, valente, justo e misericordioso, é sumariamente executado pelo então jovem Rei Joffrey. Tal surpresa, apesar de cruel, já diz ao público que a trama, apesar de aparentemente estruturar-se em torno de personagens, é, antes, uma história sobre poder, cobiça e ganância, na qual as cabeças que detém o poder podem rolar a qualquer momento, como bem disse a Rainha Cersei a Eddard: “Quando se joga o jogo dos tronos, ganha-se ou morre. Não existe meio-termo” (MARTIN, 2010, p. 346). As convenções esperadas em narrativas como a deste estudo formulam possibilidades já “consagradas”, como as presenças do herói, do vilão, da peleja e da resolução, como fez J.R.R. Tolkien com *O Senhor dos Anéis*. Aí está o trunfo de GRRM, ele faz uso das convenções com intuito de “programar” o horizonte de expectativas do leitor, criando assim espaço para sua desconstrução da forma mais traumática possível, criando personagens envolventes para depois assassiná-los.

O primeiro volume narra os acontecimentos em torno da transição do poder, quando a Mão do Rei⁶, o cavaleiro e Lorde Jon Arryn morre misteriosamente, a comitiva real viaja centenas de quilômetros até o território dominado pelo Lorde Eddard Stark, amigo de infância do Rei Robert Baratheon, o Rei então lhe oferece o cargo de Mão. Ao retornarem à capital, Lorde Stark passa a investigar a morte de Jon Arryn, causando mal-estar em diversas figuras poderosas, como a própria esposa de Robert, a Rainha Cersei Lannister. As filhas de Eddard Stark, Sansa e Arya, partem junto com o pai para a capital, Sansa está prometida ao príncipe herdeiro Joffrey Baratheon, e a infante Arya ao príncipe infante Tommen Baratheon, porém Arya deseja tudo menos o destino comum às mulheres daquele tempo: casar-se com um Lorde poderoso e dar-lhe herdeiros, chega até mesmo a convencer o pai a contratar-lhe um instrutor particular de esgrima, Syrio Forel. A esposa de Eddard, Catelyn Stark, não parte com sua família para a capital, pois durante a estadia da comitiva real em seu território, seu filho mais novo, Brandon Stark, conhecido como Bran, é empurrado e sofre uma queda de grande altura,

6 *Mão do Rei* é um termo utilizado nas obras para designar o primeiro general do reino, que tem por ofício exercer o magistrado real. É o segundo na escala dos poderosos, abaixo apenas do Rei.

logo após presenciar a relação incestuosa entre Cersei e seu irmão Jamie Lannister. O garoto sobrevive em coma, e uma segunda tentativa de assassinato é orquestrada obrigando Catelyn a defender o filho agarrando a lâmina de um punhal com as próprias mãos. Ela então decide viajar secretamente à capital para contar a Lorde Stark sobre o ocorrido.

A outra trama, paralela, conta a história de Daenerys Targaryen, filha do Rei derrubado por Robert, exilada para além do Mar Estreito. Daenerys casa-se com o líder de uma tribo de selvagens *dothraki*, chamado Drogo, para cumprir uma barganha feita por seu irmão, Viserys Targaryen, o irmão esperava receber um exército em pagamento pela irmã, e com ele cruzaria o Mar Estreito e tomaria de volta o trono que era seu por direito. Porém, Viserys é tolo e impulsivo, e acaba enfurecendo os selvagens a ponto de ser brutalmente assassinado por Drogo, na presença de sua irmã. Daenerys é descendente de uma família que, segundo as lendas, possui sangue de dragão e são imunes ao fogo, de fato a personagem sente grande prazer em banhar-se em águas escaldantes. Como presente de casamento ela recebe três ovos de dragão, petrificados pelo tempo.

Das principais tramas já resumidas de *A Guerra dos Tronos* serão extraídas as trajetórias de duas personagens – Eddard Stark e Daenerys Targaryen, de modo a demonstrar como as resoluções de cada uma das histórias não gera conforto, pelo contrário, a surpresa e a frustração são tamanhas que acabam por gerar tensão em cima de tensão, num jogo de desilusões e esperanças carregado de marcas e sutilezas narrativas já velhas conhecidas dos meios televisivos e cinematográficos.

Eddard

O justo e poderoso senhor da cidade nortenha de Winterfell, Ned Stark, como é conhecido, é um homem regido pela honra e pelos princípios. O lema de sua Casa é “O inverno está chegando”⁷, simbolizando o estado de alerta permanente contra o perigo e a valorização da união familiar. Ned é um velho amigo do Rei Robert Baratheon, os dois lutaram juntos na rebelião que derrubou o Rei Aerys II Targaryen, chamado de O Rei Louco, passando o trono para o líder vencedor Robert. Eddard é a personificação de virtudes tidas como elevadas e componentes de um indivíduo verdadeiramente justo e correto – divide seu tempo entre governar Winterfell, ofício que, dentre outras coisas, incumbia-o de decepar

7 Em inglês: “*Winter is coming*”.

desertores da Patrulha da Noite capturados dentro dos limites de seu território; e sua dedicação à família, é um pai atencioso e presente, além de ajudar a criar e manter seus cinco filhos do casamento com Catelyn, também trouxe para casa um bastardo a quem chamou de Jon Snow, cuja real origem, durante os anos de guerra, ainda permanece em mistério, além de criar um dos filhos do Lorde Balon Greyjoy, Theon Greyjoy, tomado como refém e protegido após Balon tentar uma rebelião que acabou mal sucedida.

Numa trama clássica, onde a tranquilidade é perturbada e tal perturbação atinge uma gama extensa de personagens, os movimentos para o retorno do equilíbrio são obrigatórios. A trama de “*A Guerra dos Tronos*” começa com o deslocamento da comitiva real por centenas de quilômetros até a cidade de Winterfell, lar de Ned Stark; o Rei convida o amigo para assumir o cargo de Mão do Rei já com uma incumbência em aberto – investigar a morte de Jon Arryn, com isso vai sendo atribuído a Eddard o papel de principal na trama. Também logo no início na obra são apresentados os personagens Cersei Lannister e seu irmão, e amante, Jaime, ele empurra o infante Brandon Stark pela janela de uma torre alta após o menino testemunhar os dois durante uma relação sexual, imediatamente são alçados à posição de vilões, realçando assim a importância de Ned Stark. Yves Reuter pondera sobre a *autonomia diferencial* de uma personagem, defendendo que sua importância cresce proporcionalmente ao número de vezes em que ele aparece sozinho, ou pelo número de outros personagens que se encontram com ele (REUTER, 2011, p. 42). Considerando o exposto, o simples fato de GRRM intitular os capítulos da obra com os nomes dos personagens centrais daquele momento, determinando o ponto de vista, já realça a importância da personagem em questão. Tudo, porém, sagazmente manipulado pelo escritor – na capa da edição brasileira o lema da Casa Stark, “O inverno está chegando” está escrito no topo, dando indícios de que o que está por vir não é nada bom, tampouco agradável.

As tensões já se levantam logo no prólogo do livro e no primeiro capítulo do seriado, e daí em diante aumentam gradativamente, arrebatando os leitores e espectadores com um suspense crescente. Ned é posto pelo autor em situações cada vez mais extremas – o Rei ordena que ele trate da execução de Daenerys Targaryen e de seu irmão Viserys, Eddard recusa-se a participar do assassinato de uma jovem inocente e que ainda carrega um filho no ventre, o impasse leva-o a entregar o distintivo de Mão do Rei de volta a Robert, causando grande descontentamento ao Rei. Logo após este ocorrido, Ned é cercado na rua por Jaime Lannister e um grupo de seus vassallos – Catelyn Stark havia capturado o anão Tyrion

Lannister, irmão caçula do casal incestuoso, para julgá-lo pela suspeita de atentado contra seu filho Brandon – Jaime exige que seu irmão seja libertado e, diante da recusa de Lorde Stark, investe contra ele numa luta de espadas, Ned é ferido e levado para tratamento, Jaime deixa-o viver como aviso para que devolva seu irmão. Ao acordar, após vários dias medicado, o Rei e a Rainha estão diante de Eddard, a Rainha acusa-o pela captura de Tyrion e pelo ataque a Jaime, o Rei ordena que a mulher fique em silêncio, devolve o distintivo de Mão do Rei a seu amigo e ordena que ele faça as pazes com a família Lannister para que a ordem seja reestabelecida no reino, Ned deverá sentar no trono por alguns dias pois o Rei decide ir caçar.

Eddard acaba descobrindo o segredo do incesto entre a Rainha Cersei e Jaime, acusa a mulher face a face e ordena que ela parta em fuga com seus filhos antes que o Rei retorne da caçada, é quando Cersei sussurra a Ned a ameaça já citada anteriormente. O Rei, enquanto isso, acaba gravemente ferido por um javali gigante durante a caçada, e trazido às pressas de volta à capital, em seu leito de morte ele ordena que seu amigo Eddard escreva as palavras que ele ditar: ele nomeia Ned como Rei-regente até que seu filho Joffrey tenha idade para assumir a coroa, porém seu amigo Stark, ciente da mentira de Cersei e da ilegitimidade dos filhos do Rei, não menciona o nome do garoto, substituindo-o pela palavra “herdeiro” (MARTIN, 2010, p. 357). Porém, quando Ned apresenta o documento ao conselho e à Rainha, após a morte do Rei, é acusado de traição e trancafiado num calabouço. Joffrey senta-se no trono aos 12 anos de idade. Após um suplício comovente de sua filha Sansa, Joffrey aceita ouvir de Eddard as palavras de juramento e promete a sua noiva que será misericordioso com ele, permitindo que parta para servir na Muralha até o fim de seus dias. Todavia, Joffrey é sádico e violento, e diante de uma multidão que se aglomerou em frente ao templo religioso onde Eddard deveria confessar sua traição e jurar fidelidade ao novo Rei, ele ordena que o carrasco lhe traga sua cabeça, para a total surpresa de todos e profundo desespero de Sansa – em segundos Joffrey tem a cabeça de Ned Stark nas mãos e a oferece a Sansa, chamando a isto de um ato de misericórdia.

Daenerys

A ascensão de Daenerys Targaryen, chamada pelo narrador de Dany, é um dos pontos altos da trama de *A Guerra dos Tronos*. Após seu casamento e iniciação sexual, gradativamente Daenerys descobre-se apaixonada por Drogo, aprendendo com suas criadas

truques sexuais para deixar o marido cada vez mais feliz – são as mesmas criadas que reparam no atraso da menstruação de Dany e no aumento de sua barriga, concluindo que ela está grávida. Drogo também se apaixona por sua esposa, e esquece a promessa que fizera a Viserys. Certa noite, tomado pela embriaguez, Viserys invade a tenda de Drogo e ameaça o ventre de sua irmã com uma espada, os soldados de Drogo desarmam-no e ele é assassinado na presença de sua irmã, como já foi aqui mencionado.

Drogo decide que dará o Trono de Ferro dos Sete Reinos de Westeros como presente para seu filho ainda não nascido, e parte em investidas implacáveis saqueando cidades e acumulando ouro para realizar seu objetivo. É costume dos selvagens tornar as viúvas da guerra suas escravas sexuais, porém Dany enoja-se de tal atitude e exige que as mulheres sejam feitas suas escravas e que lhe sirvam como criadas, longe dos homens, Drogo atende ao pedido da esposa e acaba gerando conflitos internos que levam a uma luta corporal contra um de seus oficiais. O oponente é morto por Drogo, porém ele fica levemente ferido. Dany ordena que uma de suas novas escravas, uma curandeira, trate da ferida do marido. A ferida infecciona e leva-o à beira da morte e Dany ao desespero. A curandeira afirma que somente a morte pode pagar pela vida, e convence Daenerys a dar-lhe a vida do filho ainda dentro de seu ventre para que a vida do marido fosse salva. Porém, para a frustração dos leitores/espectadores, as expectativas são destruídas – Dany perde o marido e o filho, e uma história de amor promissora termina cruelmente.

Daenerys acusa a curandeira pelas duas mortes e a amarra junto a pira onde será cremado seu marido; diante das chamas enormes e dos gritos desesperados da mulher que ardia viva, Dany é tomada por um impulso incontrolável, pega os três ovos de dragão que recebera como presente de casamento e adentra com eles no interior das chamas, sob os gritos de todos que assistiam. Para a surpresa geral, quando tudo estava reduzido a cinzas, Dany ergue-se do chão, nua e rodeada por três filhotes de dragão, cujos ovos foram chocados pelo fogo. Daenerys Targaryen decide então que ela mesma cruzará o Mar Estreito e tomará de volta para si o Trono de Ferro.

O ponto de virada na trama de Dany, estrategicamente posicionado no último capítulo tanto do livro quanto do seriado, é a forma de GRRM instigar novamente os fãs frustrados, já que todas as tramas e ascensões potenciais da história são violentamente encerradas. Dany é uma surpresa “boa”, um alívio para a terrível tensão criada com as mortes inesperadas, a princesa Targaryen, exilada, maltratada pelo irmão e abusada sexualmente pelo

próprio marido, ergue-se como uma das personagens mais poderosas da saga, com capacidades mágicas recém-descobertas. Dany reacende a esperança, no público leitor e espectador, do agora ardentemente desejado final feliz, delegado aos livros seguintes.

A Fúria dos Reis e a universalidade das incertezas

O segundo volume da série inicia sua narrativa do exato ponto onde se encerrou o primeiro, Westeros agora é governada pelo infante Rei Joffrey Baratheon; após a notícia de execução de Lorde Eddard Stark, as terras do norte rebelaram-se contra o Rei Joffrey, e Robb Stark, filho mais velho de Eddard e herdeiro de Winterfell, fora então declarado Rei do Norte pelas casas aliadas a seu pai e juntos iniciaram uma marcha em direção à capital Porto Real. Sansa Stark está aprisionada na capital e condenada a casar-se com o Rei Joffrey, mandante da execução de seu pai. E Daenerys Targaryen, agora conhecida também como Mãe de Dragões, aceita os juramentos de serviço e lealdade daqueles que testemunharam sua magia no momento em que ela sobreviveu ao fogo e escolheram dobrar os joelhos diante de sua nova Rainha.

As surpresas trágicas e atordoantes do primeiro livro são absorvidas e processadas pelas próprias personagens, já no segundo, causando dúvidas quanto a quais atitudes devem ser tomadas, quais direções devem ser seguidas. A incerteza e insegurança pairam sobre os Sete Reinos, virtudes como a moralidade, honestidade e senso de justiça foram ridicularizadas e provadas como sendo, na verdade, pontos fracos para quem joga o jogo dos tronos.

A fantasia de George R.R. Martin é apresentada de maneira dosada, as personagens de seu universo não estão habituadas a viverem em meio a seres mitológicos e acontecimentos cataclísmicos. As histórias contadas ao longo das gerações sobre dragões, caminhantes brancos (mortos-vivos), gigantes, mamutes e troca-peles⁸ fazem parte do folclore do povo e são tomadas pelas pessoas como simples histórias, nada mais. No prólogo de *A Fúria dos Reis* é descrito um enorme cometa vermelho que corta o céu e pode ser visto por todos os povos, dentro e fora de Westeros. Cada sociedade interpreta o fenômeno de uma maneira diferente, atribuindo-lhe diversas significações, há quem afirme que o cometa é um sinal dos deuses em homenagem ao novo Rei Joffrey, outros afirmam que a cor vermelha pode representar derramamento de sangue por vir, e também existem aqueles que acreditam que o

8 Pessoas com habilidade de controlar mentes de animais e/ou seres humanos.

cometa significa que os dragões voltaram a voar sobre a terra.

Novos narradores também são apresentados no segundo volume, as histórias passam pelos pontos de vista de personagens com, anteriormente, menor importância como Theon Greyjoy e Davos Seaworth.

A importância da vastidão

Para finalizar a brevíssima recapitulação de apenas alguns dos eventos principais, uma vez que seria inviável resumir a trama completa de cada um dos dois volumes, chama a atenção a vasta dimensão do universo literário criado por George R.R. Martin. Como afirmou Umberto Eco (1994, p. 81), há uma espécie de “suspensão da descrença” nos fatos impossíveis da ficção, tal suspensão acontece, pois o acordo ficcional estabelece justamente que o leitor finja que acredita nos fatos expostos pelo narrador. Tais fatos, por sua vez, são inerentemente imbuídos da responsabilidade de criar a ilusão da realidade, da verossimilhança.

Eco segue ponderando sobre a criação de universos literários verossímeis comentando as primeiras linhas da *Metamorfose* de Kafka (1997).

Quando certa manhã Gregor Samsa acordou de sonhos intranquilos, encontrou-se em sua cama metamorfoseado num inseto monstruoso. Estava deitado sobre suas costas duras como couraça e, ao levantar um pouco a cabeça, viu seu ventre abaulado, marrom, dividido por nervuras arqueadas, no topo do qual a coberta, prestes a deslizar de vez, ainda mal se sustinha. Suas numerosas pernas, lastimavelmente finas em comparação com o volume do resto do corpo, tremulavam desamparadas diante dos seus olhos.

– O que aconteceu comigo? – pensou. (KAFKA, 1997, p. 07)

Um começo exemplar para uma narrativa que atinge sua verossimilhança no insólito. Eco (1994) defende que se não for aceito o acordo ficcional já nas duas primeiras linhas, toda a obra estará perdida. Há algo de peculiar, no entanto, e que acontece nas palavras seguintes, ao prosseguir para a descrição da reação de Gregor Samsa ao absurdo em que se encontrara – passando pelas costas duras como couraça, o ventre marrom e dividido em nervuras e também as pernas terrivelmente numerosas e desproporcionais, a descrição de Kafka

(...) parece intensificar a natureza incrível do que aconteceu, e no entanto reduz o fato a proporções aceitáveis. É espantoso um homem acordar e se ver transformado em inseto; contudo, se realmente se transformou, tal inseto deve ter as características

normais de um inseto normal. Essas poucas linhas de Kafka constituem um exemplo de realismo, não de surrealismo. (ECO, 1994, p. 84-5)

Tal redução a proporções aceitáveis é identificada na verossimilhança da representação das possíveis reações que um ser humano normal viria a ter diante de tal situação insólita, a habilidade de reproduzir o embate entre o ser racional que é confrontado por uma personagem, evento ou situação impossível, improvável e/ou irracional, inaceitável, seria, então, uma das principais ferramentas com que trabalham os escritores de literatura em universos maravilhosos, no sentido de que apresentam seres e situações inconcebíveis, e quanto maior e mais bem explorado e rico em detalhes for um universo narrativo, maior será sua credibilidade diante dos olhos do leitor. Tal esforço é latente no caso de George R.R. Martin, o próprio cita nos comentários finais dos dois primeiros volumes que livros de tamanhos tão grandes são carregados de diabos que habitam os mínimos detalhes, diabos que podem encurralar o escritor (MARTIN, 2010, p. 589).

O universo de GRRM é apresentado sempre carregado de densas e detalhadas descrições metafóricas e sinestésicas, como o exemplo abaixo, extraído do prólogo de *A Guerra dos Tronos*:

Sor Waymar Royce era o filho mais novo de uma Casa antiga com demasiados herdeiros. Era um jovem bem-apegoado de dezoito anos, de olhos cinzentos, elegante e esbelto como uma faca. Montando seu enorme corcel de batalha negro, o cavaleiro elevava-se bem acima de Will e Gared, montados nos seus garranos de menores dimensões. Trajava botas negras de couro, calças negras de lã, luvas negras de pele de toupeira e uma cintilante cota de malha negra e flexível por cima de várias camadas de lã negra e couro fervido. Sor Waymar era um Irmão Juramentado da Patrulha da Noite havia menos de meio ano, mas ninguém poderia dizer que não se preparara para a sua vocação. Pelo menos no que dizia respeito ao guarda-roupa. (MARTIN, 2010, p. 08)

A narrativa prossegue sempre sobrecarregada pela riqueza dos detalhes proporcionada pelo narrador onisciente que ora discursa em terceira pessoa, escrutinando os pensamentos, sentimentos e emoções da personagem dona do ponto de vista do capítulo, ora cede o discurso às próprias personagens, alternando a instância narrativa para a primeira pessoa e enriquecendo cada vez mais a ilusão de verossimilhança. Os elementos maravilhosos são, então, lentamente introduzidos, e as reações que eles provocam nas personagens adquirem grande credibilidade justamente por meio das descrições das mesmas, e proporcionam a suspensão temporária da descrença, necessária para o estabelecimento da experiência estética. Conforme o exemplo abaixo:

– Não vou regressar a Castelo Negro com um fracasso na minha primeira patrulha. Vamos encontrar aqueles homens – olhou de relance em volta. – Suba na árvore. Seja rápido. Procure uma fogueira.

Will virou-se, sem palavras. Não valia a pena argumentar. O vento movia-se. Trespassava-o. Dirigiu-se para a árvore, uma sentinela abobadada cinzenta esverdeada, e começou a subir. Em breve tinha as mãos pegajosas de seiva e estava perdido entre as agulhas. O medo enchia-lhe o estômago como uma refeição que fosse incapaz de digerir. Murmurou uma prece aos deuses sem nome da floresta e libertou o punhal da bainha. Colocou-o entre os dentes para manter as mãos livres para a escalada. O sabor do ferro frio na boca o confortou.

Embaixo, o nobre de repente gritou:

– Quem vem lá?

Will ouvira incerteza na chamada. Parou de escalar; escutou; observou.

Os bosques deram resposta: um restolhar de folhas, o correr gelado do riacho, o pio distante de uma coruja das neves.

Os Outros não faziam som algum. (MARTIN, 2010, p. 12)

A mesa de Cersei era saborosa, isso não podia ser negado. Começaram com uma sopa cremosa de castanhas, pão quente e crocante e verduras com maçãs e pinhões. Depois, veio uma torta de lampreia, pernil de porco com mel, cenouras amanteigadas, feijão branco com bacon, e cisne assado recheado de cogumelos e ostras. Tyrion foi extremamente cortês; ofereceu à irmã os melhores pedaços de todos os pratos, e assegurou-se de só comer o que ela comia. Não que realmente pensasse que ela o envenenaria, mas ser cuidadoso nunca fizera mal a ninguém. (MARTIN, 2011, p. 498)

O Salão de Baile da Rainha não tinha um décimo do tamanho do Grande Salão do castelo, mas mesmo assim havia lugar para cem pessoas, e compensava em graça o que lhe faltava em espaço. Havia espelhos de prata batida junto a cada arandela, e assim os archotes ardiam com o dobro da luminosidade; as paredes eram recobertas com painéis de madeira ricamente esculpida, e esteiras com um cheiro agradável cobriam o chão. Da galeria vinham as alegres toadas de flautas e rabecas. Uma fileira de janelas arqueadas corria ao longo da parede sul, mas tinham sido fechadas com tecido pesado. Espessas cortinas de veludo não admitiam nem um fio de luz, e abafariam quer o som das preces, quer o da guerra. (MARTIN, 2011, p. 526)

Eco (1994) afirma que “(...) para nos impressionar, nos perturbar, nos assustar ou nos comover até com o mais impossível dos mundos, contamos com nosso conhecimento do mundo real. Em outras palavras, precisamos adotar o mundo real como pano de fundo” (ECO, 1994, p. 89). Com a atual saturação de simulacros, o excesso quase obsessivo de descrições justifica-se sob o objetivo de representar o mundo real de forma convincente para, então, subvertê-lo. E uma vez estabelecido o acordo ficcional, por meio da veracidade buscada nas descrições e riqueza de detalhes, George R.R. Martin tem a sua frente um terreno fértil e preparado para manusear a seu bel-prazer os horizontes de expectativa previamente criados, como será tratado a seguir.

Quebrando o contrato

É sabido que mortes inesperadas não são novidade há muito tempo, por exemplo, quando o Homem Aranha acabou matando acidentalmente sua própria namorada Gwen Stacy ao tentar salvá-la de uma queda, na história em quadrinhos publicada em 1973; o herói, contudo, permeneceu. A já mencionada estrutura de tema e horizonte de Iser (1996) é, entretanto, transformada por GRRM, literalmente, numa faca de dois gumes. As figuras arquetípicas são postas em xeque. A ativação de determinadas lembranças e estruturas já internalizadas pelo leitor prepara-o para a leitura, e desta se espera uma solução para as expectativas já criadas. O escritor estadunidense pode, com isso, destruir deliberadamente as expectativas criadas pelas tramas. Assustando e frustrando o público de leitores, e também espectadores, mundo afora, agregando, com isso, um número exorbitante de consumidores do seu trabalho.

Vale lembrar aqui que é preciso evitar a confusão entre os conceitos de frustração e ponto de virada. O roteirista Flávio de Campos (2007), na obra *Roteiro de Cinema e Televisão*, define ponto de virada como um momento crucial de uma narrativa dramática, onde as ações dos personagens centrais tomam rumos inesperados, aceleram-se para chegar ao clímax que antecede a resolução, momentos como esse “(...) têm por funções revelar algo, causar surpresa e suspense, mudar o rumo e o ritmo da narrativa – e, com isso, afastar o tédio e reter a atenção do espectador” (CAMPOS, 2007, p. 131). Porém todo esse sistema está atrelado a convenções específicas, já criadas de antemão pela escolha do próprio estilo da narrativa. Yves Reuter (2011) propõe seu *sistema quinário* para delimitar os cinco momentos indispensáveis de uma narrativa dramática, são eles o estado inicial, complicação, dinâmica, resolução, estado final (REUTER, 2011, p. 36); e a já conhecida prática dos produtores de Hollywood, que afirmam que a grande audiência ama finais felizes, é delegar aos dois últimos itens, resolução e estado final, um assentamento dos ânimos exaltados pela trama, um final que alivie as tensões.

Na teoria musical há uma disposição específica de acordes que são definidos como preparadores, eles criam tensões melódicas por meio da combinação de intervalos dissonantes, tais tensões, por sua vez, demandam acordes de resolução, que eliminam a tensão trazendo um conforto harmônico à sequência executada. Processo semelhante acontece na resolução do sistema quinário das narrativas dramáticas. De modo que para criar uma verdadeira

frustração nos leitores, o autor deve deliberadamente desrespeitar as regras inerentes aos momentos de resolução e estado final, é o que faz GRRM, ele quebra os ditames canônicos de forma a causar espanto e uma tensão crescente, sem previsão de término, desconfortável e astutamente envolvente. Ele assina com seus leitores o contrato ficcional quando faz a escolha do gênero e das marcas narrativas, somente para poder quebrá-lo de maneiras variadas e cruéis.

Passa-se agora a uma retomada da presença d'*As Crônicas de Gelo e Fogo* e também do seriado *Game of Thrones* na cibercultura, especialmente em comunidades virtuais, no intuito de melhor situar o contexto de produção e circulação dos produtos e de modo a embasar a análise da recepção por meio de entrevistas com leitores e espectadores provenientes dos meios virtuais.

Westeros na cibercultura

O ato de mapear a disseminação de fenômenos culturais/comerciais pode ser depreendido de várias maneiras, especialmente com as atuais ferramentas disponibilizadas pela Internet. Gigantes da rede mundial de computadores como o *Google* e o *Facebook* são os que detêm a maior parte das manifestações virtuais relacionadas a *fandoms*, grupos de discussão, crítica e/ou culto.

O *Google* disponibiliza uma ferramenta chamada *Google Trends*, com a qual é possível realizar pesquisas sobre o número de vezes que um termo foi inserido nos sistemas de pesquisa do portal, termos como “*Game of Thrones*”, “*Crônicas de Gelo e Fogo*” e “*Guerra dos Tronos*” têm suas primeiras buscas, feitas por computadores registradas, no Brasil, somente a partir de 2011, revelando um “silêncio” absoluto até então (ABREU; INDRUSIAK, 2013, p. 66).

No *Facebook*, grupos de fãs brasileiros como o *Game of Thrones da Depressão*, que contava com mais de 44.000 membros em julho de 2014, criam e compartilham ativamente conteúdos de todos os tipos relacionados ao universo de George R.R. Martin, desde as inúmeras teorias a respeito da origem de personagens misteriosos, ou quais seriam os rumos tomados por GRRM para os dois próximos livros da saga, já anunciados porém sem previsão de lançamento, e até mesmo um novo costume surgido nos meios virtuais e especialmente nos *fandoms* – o ato de criar histórias novas, *fanfictions*, formando casais românticos com

personagens importantes da saga, de cunho hétero ou homossexual. O *fandom* é o território onde o fã tem liberdade para exercer sua agência sobre a obra de arte, configurando assim uma relação afetiva com o produto, característica da nova cultura da convergência.

Dentro do já citado grupo *Game of Thrones da Depressão*, e também do grupo *Beyond the Wall – Game of Thrones Brazil Chapter*, foram convidados 20 membros para responderem voluntariamente a um questionário, anexado ao presente trabalho, sobre suas impressões acerca dos livros, do seriado televisivo e do processo de adaptação. Passa-se então a uma análise da recepção da série com ponderações embasadas pelo referencial teórico já apresentado e pelas respostas dos leitores/espectadores participantes dos grupos virtuais.

5 O QUÊ E POR QUE PERGUNTAR

Tendo como base as teorias da leitura de Wolfgang Iser (1996, 1999) e da recepção de Hans Robert Jauss (1994), os preceitos sobre adaptação de Linda Hutcheon (2011) e assumindo todas as implicações geradas pela cultura da convergência, foram elaboradas 16 questões discursivas sobre a experiência da leitura das obras e suas relações palimpsésticas com o seriado televisivo. Como já foi afirmado, é possível identificar um manuseio proposital de técnicas da narrativa folhetinesca no desenvolvimento das histórias; proposital pois as tensões preparadas não são resolvidas, pelo menos não como dita a sequência canônica, o alívio da (re)harmonização dos elementos narrativos é substituído pelo susto, pela surpresa desagradável, pela frustração.

As questões foram formuladas visando às possíveis reações que tais escolhas narrativas por parte de George R.R. Martin poderiam suscitar em seus leitores, bem como as escolhas feitas pela equipe de produtores do seriado *Game of Thrones*, uma equipe que inclui o próprio GRRM. Elas serão analisadas individualmente, dando-se destaque aos pontos convergentes nas respostas dos entrevistados.

Questão 1: Qual a impressão que a história do livro *A Guerra dos Tronos* lhe causou na primeira leitura?

Indagar sobre a primeira impressão de uma leitura encontra fundamento na possibilidade de se identificar os horizontes de expectativa que o leitor/espectador já possuía antes de ser apresentado à obra, a forma como eles foram abalados para, posteriormente, serem reorganizados.

A maioria dos 20 entrevistados citou o grande número de páginas do volume como um dos fatores que mais chamava a atenção, posteriormente as características narrativas presentes na prosa de GRRM começaram a ser citadas. O prólogo mostrou-se cansativo e maçante para alguns participantes, o excesso de personagens e descrições aparentemente “desacelerou” a narrativa e não acionou, pelo menos à primeira vista, os mecanismos de retenção do interesse do leitor, como complicações e pontos de virada.

O primeiro contato com uma obra, seja escrita ou audiovisual, é determinante para o estabelecimento do interesse do leitor/espectador, momento no qual é assinado o contrato ficcional e acontece, então, a suspensão da descrença. As primeiras interações do público com

a obra já foram estudadas por teóricos de literatura, de mídias cinematográficas e de televisão; por exemplo, consoando com o caráter palimpséstico que ajuda a compor a presente argumentação, Flavio de Campos (2007, p. 279) afirma que “(...) são números geralmente aceitos na indústria que três minutos é o limite para que o espectador de tv mude de canal e dez minutos, para que o espectador de cinema perca o interesse pela estória”. Uma obra cujo alcance publicitário e comercial chega a proporções mundiais não se furta de concordar, ainda que em partes, com tais mandamentos da grande indústria.

Para alguns dos entrevistados, contudo, a experiência de uma leitura vagarosa e demasiadamente rica em detalhes proporcionou experiências singulares, como é o caso do participante *Jonas*, 30 anos, que afirmou nunca ter dedicado muito tempo à leitura “(...) se li 10 livros durante minha vida, li demais. E comecei a ler *A Guerra dos Tronos* depois de conhecer o seriado. Mas o que me prendeu na leitura foi a narrativa forte e o excesso de detalhes que o autor expressa. Tornando muito fácil imaginar o que está sendo narrado”. Assim como Kafka (1997) cria a ilusão do realismo ao descrever as reações de Gregor Sansa à sua nova e insólita situação, GRRM, como já foi dito, sobrecarrega o leitor com longas e densas caracterizações de personagens, lugares, objetos, animais, roupas, comidas, cheiros, sensações, sentimentos, etc. O efeito é, portanto, a ilusão da verossimilhança que ganha credibilidade para o leitor.

Juliana, 19 anos, também fazia parte, até antes do lançamento do seriado *Game of Thrones*, de público de conhecedores, sendo introduzida no universo dos livros antes de assistir à produção da HBO. Para ela, a primeira leitura mostrou-se:

Incomum. Primeiro, um prólogo, coisa nova para mim. Terminar o prólogo da primeira leitura precisou de um pouco de motivação, eu não conhecia nada do universo de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, mas estava determinada a ler aquele livro. Foi então que descobri o grande poder que George R.R. Martin tem: Não importa o quão chata a coisa esteja indo, no final do capítulo algo vai acontecer e você vai querer continuar. Fiquei curiosa e confusa no começo, procurei um índice e... cadê? Foi bem diferente. (*JULIANA*, 19 ANOS)

A resposta da entrevistada deixa bem claro como a literatura ainda era, para ela, um território selvagem a ser explorado e, após lançar mão de certo esforço para dar continuidade à leitura, viu-se envolvida pelo acordo ficcional, assinado durante a leitura das densas descrições, sua descrença fora posta em silêncio sem que ela percebesse. A fala de *Juliana* também indica que a progressão da narrativa folhetinesca é um dos princípios básicos e determinantes do efeito estético na prosa de GRRM.

O participante *Rafael*, 26 anos, conta como lidou pela primeira vez com as temáticas e acontecimentos presentes na história da seguinte maneira:

Quando peguei o livro pela primeira vez imaginei uma história mais típica dos contos de fadas com os quais estamos acostumados, logo me surpreendi com o desenrolar da história e vi que não se tratava de uma total fantasia, e sim de uma história que busca personagens humanos expostos aos mesmos perigos que um humano pode ter. (*RAFAEL*, 26 anos)

Já há nesta fala uma indicação das surpresas especialmente, e traiçoeiramente, preparadas por GRRM. Ao descumprir deliberadamente o acordo ficcional Martin acaba provocando a sensação, correta, de que suas histórias não seguem os padrões narrativos já canonizados, padrões estes que já estão internalizados no entendimento da maioria do público e amplamente propagados, dentre outros motivos, pela saturação da exibição de novelas na rede aberta de televisão brasileira que, desde os anos 1950, passados apenas cinco anos do surgimento da televisão no mundo, já desenvolvia estreitas relações com a literatura, em especial com o folhetim, e com a radionovela (PRIETO; PRADO, 2014, p. 106).

Questões 2 e 3

As questões 2 e 3 têm como objetivo o estabelecimento de semelhanças e diferenças entre a obra estudada e outras pertencentes aos repertórios de leituras individuais dos entrevistados.

Questão n.º 2: “Você lembrou de leituras anteriores que poderiam parecer, à primeira vista, semelhantes em algum ponto?”. Dos 20 entrevistados, onze afirmaram que leitura da obra não se mostrou semelhante a nada que tivessem lido antes, os outros nove citaram o nome de J. R.R. Tolkien.

As principais semelhanças com a obra de Tolkien citadas dizem respeito ao elevado número de páginas e às descrições demoradas e detalhadas. Merece destaque a resposta de *Jorge*, 44 anos, afirmando que “À primeira vista, busquei similaridades com as obras de J. R.R. Tolkien. Porém, a jornada do herói arquetípico não estava presente”. A fala de *Jorge* mostra-se consoante com uma das hipóteses do presente estudo, no qual se observa a presença sólida de figuras heroicas na narrativa de GRRM, o que causa aparente estranheza são justamente as trajetórias desses heróis, a jornada do herói arquetípico é anunciada pela

ativação dos horizontes de expectativa, porém não é concretizada.

Questão n.º 3: “O universo fantástico apresentado na série é semelhante ao de histórias que você conhece? Qual seria a diferença?”. Novamente se destaca a resposta de *Jorge*:

Não. Conheço Tolkien, Michael Moorcock (Elric) e alguns autores que escreviam baseados em cenários de Role Playing Games (Ed Greenwood, Margaret Weiss, etc.) Porém, percebi que na obra de Martin o gênero medieval fantástico estava representado de forma diferente: o fator “fantástico” foi sendo introduzido em pequenas pinceladas. Temas como tramas e intrigas políticas, que sinceramente nunca haviam chamado-me a atenção, foram introduzidos na medida certa. (*JORGE*, 44 anos)

O entrevistado fala sobre as temáticas principais das obras e como elas se sobressaem diante de tantos núcleos e pontos de vista. Como *Jorge* afirmou, os elementos fantásticos são introduzidos de forma gradativa e com importância secundária frente às tramas e intrigas políticas, que configuram a temática principal da obra. Tramas estas que estão niveladas, como foi mencionado, as figuras heroicas são sumariamente executadas e a narrativa segue aparentemente sem personagem principal, voltando todas as atenções às temáticas e premissas representadas.

Outras respostas também refletiram opiniões semelhantes à de *Jorge*, conforme os excertos a seguir:

A estrutura de fantasia é semelhante, mas a abordagem é muito diferente. Não conheço uma trama fantástica que tenha se aprofundado tanto em questões políticas, tão preocupada com geografia ou até mesmo na incerteza de que este ou aquele viverá. Talvez o melhor aspecto da trama seja este. Ninguém está a salvo, nem mesmo o leitor. (*CARLOS*, 27 anos)

Existem semelhanças, mas existem muitas diferenças também. O universo criado por GRRM, em si, já é muito diferente dos universos criados para outras histórias. É muito maior em questão de elaboração. É um pouco estranho também a interação que os personagens tem com toda a questão “fantástica”. Geralmente, quando se tem uma história de fantasia em que os personagens não sabem da existência de criaturas mágicas, poderes além da simples compreensão, magia ou alquimia, é normal ver que eles se espantam ao entrar em contato com essas coisas. Nessa série é possível observar que mesmo sabendo da existência de tais coisas, mesmo sabendo que as vezes elas apenas não foram usadas, ou não apareceram por um certo tempo, eles ainda tem certo espanto e temor ao presenciá-las. (*MARIANA*, 22 anos)

É semelhante a séries como *O Senhor dos Anéis*, com o uso de temáticas como suserania e vassalagem e algumas criaturas fantásticas. No entanto, *As Crônicas de Gelo e Fogo* preza por um maior realismo, não havendo pudores em retratar cenas de sexo e extrema violência, bem como um linguajar mais adulto e pragmático. As tramas conspiratórias pelo poder político/religioso/mágico também são mais

acentuadas, e o autor não hesita em matar um personagem importante (desde que sirva à história, não sendo uma morte por nada). Mas a maior diferença é que esses personagens, por apresentarem esses traços realistas, não são delineados entre o bem e o mal, possuindo “luzes e trevas” dentro de si. Assim como nós, pessoas comuns, também somos. Isso possibilita uma maior identificação com estes personagens. (LÚCIO, 18 anos)

Carlos exalta a preocupação e precisão dos dados apresentados na narrativa de *Martin*, mostrando-se surpreso com a imensurável riqueza de detalhes e, especialmente, com a instabilidade das personagens que ameaça, inclusive, o próprio leitor que, desavisado, pode facilmente ser vilipendiado pelas surpresas trágicas das obras. *Mariana* também destaca o trabalho com as personagens, a relação destes com os elementos fantásticos é, para ela, inovadora, uma vez que os próprios habitantes da história fantástica apresentam certa resistência em aceitar elementos sobrenaturais.

Janet Murray (2003) afirma que “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia” (p. 102). Tal modalidade de imersão, proporcionada pela representação e manejo das descrições e das próprias reações das personagens, deriva do efeito estético produzido pelo primor descritivo empregado por George R.R. Martin. As personagens ganham tamanha credibilidade e verossimilhança a ponto de suas reações serem, de fato, aquelas que o leitor/espectador espera de uma figura semelhante a ele, humana, não necessariamente um ser fictício dentro de uma história fictícia. O relato de *Mariana* demonstra como o insólito, inicialmente, é inconcebível também para as próprias personagens, o que faz com que suas ações, reações, sentimentos e emoções sejam ainda mais convincentes e justificadas.

Já o participante *Lúcio* pondera sobre as dualidades presentes, para ele tal característica iguala as personagens aos seres humanos e confere maior credibilidade à narrativa como um todo, concretizando de forma eficiente a suspensão temporária da descrença. Ele cita que as personagens não possuem as delineações esperadas de heróis clássicos, portadores de virtude e altruísmo, elas possuem, contudo, “luzes e trevas” em seu interior, moldando seus julgamentos não de acordo com princípios estabelecidos sob padrões de moralidade, ética e justiça, mas sim com um egoísmo que leva em consideração, quase que exclusivamente, a situação momentânea e os possíveis ônus e bônus desta ou daquela decisão ou atitude.

Joseph Campbell (1990) afirmou, sobre o mito do herói e sua jornada, que

(...) existe uma certa sequência de ações heroicas, típica, que pode ser detectada em histórias provenientes de todas as partes do mundo, de vários períodos da história. Na essência, pode-se até afirmar que não existe senão um herói mítico, arquetípico, cuja vida se multiplicou em réplicas, em muitas terras, por muitos, muitos povos. (CAMPBELL, 1990, p. 150)

Diante dos depoimentos dos participantes citados, restam questionamentos sobre qual seria o herói de GRRM, e se este cumpriria, de fato, uma nova modalidade de jornada, na qual seu desfecho consistiria na construção não de uma figura tradicionalmente heroica, mas sim de um mártir, morto ao defender um ideal tido como universal num universo de corrupção, conluio e traições.

Questão 4: Tal impressão mudou ou continua a mesma? Se mudou, que tipo de mudança ocorreu?

As reações iniciais foram muito variadas, especialmente se for levada em consideração a heterogeneidade do público de usuários das redes sociais na internet. Para além da diferença básica de gênero, os integrantes dos *fandoms* de *As Crônicas de Gelo e Fogo* possuem grande discrepância de idade e de repertórios literários individuais. Os pontos de maior convergência das respostas sobre as primeiras impressões acabaram sendo justamente nas desilusões com o destino das figuras heroicas, construídas com o cruel intuito de enganar as expectativas.

Após o “trauma” inicial, o público que prossegue na leitura e acompanhando o seriado televisivo acaba, ainda que inconscientemente, incorporando certas predileções com o objetivo de se preparar para eventuais surpresas trágicas. Dando prosseguimento à destruição precoce dos horizontes de expectativa de cada um, a reestruturação destes horizontes configura, também, um campo de estudo que merece atenção.

Destacam-se, para esta questão, três respostas que ilustram de forma coerente o modo como as estruturas internas de recepção são abaladas e posteriormente reconstruídas. Todos os participantes, alguns ainda que afirmando suas primeiras impressões como inalteradas, citaram a morte de heróis como um fato chocante e determinante, assim como a inconstância das figuras de herói e vilão.

“Acho que, basicamente, continua a mesma. Mas já estou mais ‘preparado’ para entender que não existe personagem totalmente bom nem mal e não me apegar muito a personagens favoritos” (*Jorge*, 44 anos). Nota-se imediatamente na fala de *Jorge* a presença

de uma espécie de reformulação de convenções, as figuras de herói e vilão perderam suas concepções arquetípicas, dando lugar à dualidade e ao hibridismo de fatos e atitudes tanto condenáveis quanto redentoras. As ferramentas narrativas que auxiliam na construção do herói ainda têm forte presença na leitura do entrevistado, porém o ato de “não se apegar muito” a uma personagem favorita demonstra como seu discernimento e sua relação para com o texto já estão modificados, recondicionados. A resposta de *Nilton*, 23 anos, também reflete uma experiência semelhante à de *Jorge*:

Sim, mudou. Não vejo mais apenas a luta das Casas pelo Trono de Ferro. Agora cada um luta praticamente pela própria sobrevivência, vemos que não existe ninguém totalmente bom, nem totalmente mal, cada um defende sua causa usando dos métodos que tem, sejam morais ou não. (*NILTON*, 23 anos)

Jorge afirma que sua impressão sobre a obra continua praticamente a mesma, com a diferença de que agora ele se sente mais preparado para surpresas trágicas e desiludido com representações de arquétipos. *Nilton*, por sua vez, reconhece que a relatividade entre o bem e o mal configura, sim, uma mudança significativa na impressão que havia construído, virtudes como a moralidade, juntamente com outras características heroicas como senso de justiça, bondade e misericórdia, perderam sua real funcionalidade e podem, inclusive, serem sinônimos de fraqueza no universo representado por GRRM.

Leonardo, 20 anos, afirma que sua impressão sofreu modificações fundamentais, segundo ele a apreciação dos livros e do seriado “(...) mudou minha concepção entre quem é bom e quem é mau. Não dá pra escolher um lado, há bem e mal em ambos”, novamente refletindo as opiniões anteriores, o entrevistado enfatiza o clima de incerteza que emerge das mortes trágicas e sumárias de personagens tidos como protagonistas.

É perceptível que as frustrações proporcionadas pelos rumos ultrajantes da narrativa de *As Crônicas de Gelo e Fogo* criam vazios diante dos leitores, vazios estes que são prontamente preenchidos pela imaginação, sempre munida de um determinado horizonte de expectativas. O preenchimento de tais lacunas, de acordo com as reações expostas pelos entrevistados, acaba sendo feito com doses de receio quanto à confiabilidade da história no que diz respeito ao desenvolvimento de personagens, desconstrução de esquemas arquetípicos há muito internalizados e perpetuados pela repetição exaustiva do sistema quinário de Yves Reuter.

As questões a seguir procuram esclarecer como os leitores/espectadores lidam com o

atual estrondoso sucesso dos livros que, agora com sua exposição significativamente impulsionada pelo sucesso da adaptação televisiva, acabou, então, criando uma nova geração de leitores de George R.R. Martin, geração esta que cresce compelida a fazer uso maciço das redes sociais virtuais exercendo através dela uma importante agência sobre os produtos artísticos que consome.

Questões 5, 6 e 7

Respectivamente, “Qual livro da série é o seu favorito? Por quê?”; “Em sua opinião, o que faz a série ser tão popular?”; “Você conhece alguém que critica os livros? Se sim, qual o tipo de crítica?”.

Quase todos, 14 dos 20 entrevistados, foram apresentados ao universo de GRRM primeiramente por meio do seriado da HBO, visto que o lançamento da primeira edição brasileira de *A Guerra dos Tronos* ocorreu no mesmo ano da estréia da primeira temporada da produção televisiva, em 2011. No momento da coleta de dados, do grupo dos 20 apenas três já haviam lido todas as cinco obras na íntegra, e escolheram justamente o quinto e, até agora, último volume lançado, *A Dança dos Dragões*, como o melhor até então. Como afirmou a entrevistada *Isadora*, 22 anos:

A Dança dos Dragões, porque nesse livro eu pude entender como a história influenciou alguns personagens. Por exemplo, Jon Snow, é possível perceber como todos os eventos ocorridos desde aquele primeiro momento, onde ele encontrou seu lobo, influenciaram na mudança de atitude e posicionamento do personagem. Isso se mostra em muitos outros personagens da trama. (*ISADORA*, 22 anos)

O depoimento de *Isadora* demonstra uma das ferramentas que o leitor é obrigado a empregar para prosseguir na leitura de George R.R. Martin. Como as trajetórias e representações heroicas tradicionais foram desconstruídas e acabaram em descrédito, emergem, pois, vazios que devem ser preenchidos com o intuito de justificar esta ou aquela ação de determinada personagem, suas trocas entre papéis de herói e vilão, julgamentos, motivações, enfim, abre-se espaço para leituras mais demoradas ou, utilizando os termos de Umberto Eco (1994), longos passeios pelos vastos bosques da ficção em busca de mínimos detalhes, indícios que possam dar algum norte em meio ao caos e à incerteza imposta pelas obras.

O livro *A Fúria dos Reis* não figurou como favorito para nenhum dos entrevistados; *O Festim dos Corvos* foi eleito por apenas um; *A Guerra dos Tronos* foi escolhido como favorito por seis entrevistados; e *A Tormenta de Espadas*, livro número três, foi apontado como favorito por 10 entrevistados. Eis algumas opiniões sobre os títulos:

Eu gosto do primeiro. Acho bacana a abordagem de cada um com sua Casa e cada Casa com seu “líder”, é época da história onde tudo era “organizado” e o final do livro é extremamente diferente do padrão. Joga fora todo o estereótipo das histórias. É meu preferido. (MARCELA, 38 anos)

A Tormenta de Espadas. Pois o autor desenvolveu uma ideia de conclusão e ao mesmo tempo ressurgimento de novos fatos, ele nos tirou algo muito querido, porém nos deu uma recompensa ainda maior. (CAIO, 20 anos)

Ainda não li A Dança dos Dragões e não sei nada sobre ele, portanto, escolho A Tormenta de Espadas, por ser o mais chocante e gratificante (Casamento Vermelho e Mhysa). (FERNANDO, 18 anos)

O último depoimento, do participante *Fernando*, cita dois eventos em especial da trama de *A Tormenta de Espadas* usando os termos “Casamento Vermelho” e “Mhysa”. Casamento Vermelho diz respeito ao episódio mais trágico de todas as obras até o momento, um dos mais comentados e debatidos nas redes sociais, quando o então jovem e promissor Rei do Norte Robb Stark deve se casar com uma das filhas de Lorde Walder Frey para selar uma importante aliança militar. Dever este que é descumprido pelo Rei do Norte ao se casar com outra mulher, Jeyne Westerling. Tal ato de desrespeito a Lorde Frey deveria, pois, ser redimido, após negociação, por meio de um novo casamento, agora entre o irmão de Catelyn, Edmure Tully, com umas das filhas de Walder Frey. No casamento, entretanto, todos são brutalmente assassinados, Robb, sua mãe Catelyn e todos os seus aliados presentes, traídos pelo próprio Lorde Walder Frey. Já o termo “Mhysa” é o nome pelo qual Daenerys Targaryen passa a ser chamada pelos habitantes escravizados das cidades que libertou, significa “mãe” na língua dos escravos, a ascensão de Daenerys é o ponto redentor frente ao choque da morte dos até então principais remanescentes da Casa Stark.

Caio reflete a opinião de *Fernando*, afirmando que alguns núcleos são concluídos, tragicamente, no terceiro livro, além do Casamento Vermelho, há também o evento da morte por envenenamento do também jovem Rei Joffrey Baratheon, batizado de Casamento Púrpura, dando assim um final, ainda que temporário, à guerra dos cinco reis. Os novos fatos que surgem dizem respeito às situações de Stannis Baratheon e de Daenerys Targaryen, prováveis adversários na nova disputa pelo trono de ferro. Robb Stark, assim como seu pai

Eddard Stark, foi uma personagem construída com todos os arquétipos do herói e, assim como seu pai, fora impiedosamente executado na frente de sua mãe, tirando dos leitores, novamente, uma personagem querida de forma trágica e injusta. A recompensa, contudo, está no poder e importância cada vez maiores conquistados por Daenerys Targaryen.

Marcela, por sua vez, afirma que as inovações narrativas apresentadas logo no primeiro volume configuram seu maior trunfo. Observam-se em seu depoimento reflexos da internalização da progressão quinária canônica, onde a narrativa começa num momento de sossego para, posteriormente, algo vir perturbar a tranquilidade exposta e obrigar o herói a sair de seu lar para seguir na jornada de resolução do problema. São passos exatos da personagem de Eddard Stark, sua trajetória, contudo, foge do padrão ao chegar no fim, como afirmou a entrevistada, destruindo estereótipos para em seu lugar edificarem-se novas leituras.

Na questão número seis todos os entrevistados concordaram que o grande motivador da popularidade crescente tanto do seriado quanto dos livros é a imprevisibilidade, a incerteza que paira sobre personagens que, apesar de possuírem todas as características convencionadas para o protagonista, estão sujeitos a finais sumários e cruéis. Para *Adriana*, 22 anos, o diferencial decisivo das obras é justamente “Essa inversão de expectativa, não é uma história ordinária”.

Há, contudo, fatos que se aplicam ao seriado apenas, por exemplo, cinco entrevistados citaram as cenas de sexo quase explícito como um dos fatores da grande audiência do seriado. De fato constata-se que cenas como as de Cersei e Jaime logo no primeiro capítulo tiveram maior destaque dado ao visual do que fora feito nos livros, caso semelhante ocorre com as cenas de relacionamento homossexual entre Renly Baratheon e Loras Tyrell, que no livro são apenas sugeridas e, no seriado, ganharam tórridas e estendidas versões.

Quando indagados sobre quais críticas já ouviram até o momento, sejam elas de aprovação ou reprovação, todos, com exceção de um, afirmaram que não conhecem ninguém que critique abertamente, e de maneira negativa, os livros. Destaca-se, no entanto, a seguinte fala:

Tenho um professor que critica o fato de algumas personagens morrerem e retornarem. Diz que a aplicação do *deus ex machina* empobreceu o roteiro e tirou a credibilidade. Acredito no oposto. Desde o segundo livro, alguns elementos religiosos sutis foram inseridos e isso foi fortalecido no terceiro, então a meu ver, havia um plano e um papel para estes eventos. (*Ítalo*, 23 anos)

É comportamento esperado de membros do *fandom* de George R.R. Martin, e de quaisquer outros *fandoms*, uma tendência a defender calorosamente seu objeto de culto de quaisquer “ataques” que venham a aparecer. O que o entrevistado Ítalo afirma, porém, é que a saturação dos elementos descritivos presentes na narrativa, os detalhes mínimos e aparentemente insignificantes, são cuidadosamente planejados e encontram suas significações em momentos posteriores, produzindo, de fato, verossimilhança e credibilidade.

Questão 8: O que você acha da característica de George R.R. Martin em criar personagens carismáticos e com potenciais heroicos para depois matá-los?

Com o objetivo explícito, tal questão busca informações sobre as reações individuais dos entrevistados no exato momento em que o contrato ficcional é supostamente quebrado durante a leitura, os já famosos momentos “traumáticos” das obras de GRRM.

Todos os entrevistados afirmaram que passaram por algum tipo de trauma, com maior ou menor intensidade, ao presenciar, na leitura e no seriado televisivo, as mortes de personagens construídos como heróis e, por isso, detentores de expectativas e afinidades. Eis algumas afirmações:

Eu não esperava isso quando comecei a ler *As Crônicas de Gelo e Fogo*, estava bastante acostumada aos modelos “normais” da coisa, o mocinho sempre se sai bem. O modo como Martin trata seus personagens é fantástico, nos causa dúvida, medo, emoções puras na leitura, isso é único! É como na vida real, não existem só coisas boas (...) Na vida pessoas morrem, perdemos competições, amamos, sofremos, eu consigo ver tudo isso na história de Martin. (JULIANA, 19 anos)

Acho que Martin criou uma nova forma de representar o personagem bom e o mal nessa estória. Ele apresenta uma situação onde os personagens heroicos nem sempre ganham a luta, e na qual pessoas podem mudar e se tornar os novos heróis. (LARISSA, 28 anos)

No início fiquei chocada com as mortes, mas em uma análise mais imparcial, notei que todas as mortes tiveram uma importância no desenrolar da trama. Nesse ponto Martin coloca uma pitada de realidade, pois não basta ser bom e heroico para se manter vivo, tudo depende das escolhas que você faz. (MARCELA, 38 anos)

Acho essa característica fundamental para o sucesso das suas histórias. Sempre que ele mata um personagem carismático, ele estimula o leitor a se apegar mais à história como um todo. Aquele leitor “órfão” vai querer mais ainda saber o final, saber se seu personagem vai ser vingado. E também ele cria uma oportunidade para o leitor prestar mais atenção em personagens que, à primeira vista, não pareçam tão interessantes, por não terem características estereotipadas de herói. (JOANA, 22 anos)

Acho fascinante. Como o próprio Martin disse, ele gosta de fazer os leitores sentirem os perigos do personagem, de deixá-los na incerteza de se, ao virar a

página, aquele homem ou mulher ainda estará vivo. Essa incerteza, esse apego, nos prende à história. Alguns podem tomá-lo como um sádico por isso, mas esse é justamente um dos grandes diferenciais da saga. (FERNANDO, 18 anos)

Nota-se nas respostas que, gradativamente, os leitores/espectadores acabaram reestruturando seus horizontes de expectativa a partir da necessidade iminente de preencher os vazios criados pelas surpresas desagradáveis. Ao quebrar convenções há muito estabelecidas, GRRM consegue um resultado interessante: a incerteza, e até mesmo as esperanças de que uma determinada personagem querida tenha sua morte vingada no decorrer da narrativa criam no leitor/espectador uma espécie de nova motivação para prosseguir acompanhando as obras. Estabelecendo, com isso, uma demanda que possui certa permanência em meio à inconstância das audiências na cultura da convergência.

Também é perceptível que os entrevistados compreendem certas representações presentes na obra como verdadeiras alegorias da vida real, especialmente em questões de relativização valorativa da funcionalidade prática de conceitos como ética, moral e justiça.

Mostra-se pertinente, aqui, mais um estabelecimento de diálogos entre as respostas coletadas e os mitos do subconsciente do ser humano descritos por Joseph Campbell nas obras *O Herói de Mil Faces* (1949) e *O Poder do Mito* (1990).

O mitólogo estadunidense destaca as jornadas heroicas de três das maiores religiões do mundo: islamismo, cristianismo e budismo. Segundo ele, todas as jornadas apresentam, à sua maneira, elementos fundamentais como a partida do herói, a realização de suas proezas e o retorno triunfante. Tais jornadas pedagogizam noções como a de que não há recompensa sem renúncia, sem o pagamento de um preço. Campbell (1990) lembra a história bíblica de Jonas, engolido por um grande peixe. O interior do peixe nas águas profundas simboliza o mito da descida à escuridão, do isolamento no qual o herói volta-se para seu próprio interior, e dentro de si ele encontra a sabedoria de que necessita para vencer os obstáculos e conquistar sua recompensa (p. 160-61).

Também é citada a trajetória da personagem de Han Solo em *Star Wars*, apresentado primeiramente como um anti-herói, contrabandista, egoísta, enganador e desonesto, mas que, no desenrolar da trama, acaba por realizar ações heroicas e sacrifícios, chegando a salvar a vida de Luke Skywalker e, então, ascender à posição de herói (CAMPBELL, 1990, p. 143). Ambas as representações, tanto de Jonas quanto de Han Solo, conquistam suas recompensas ao final de suas pelezas, perpetuando, assim, o mito já canonizado da jornada do herói.

Tais mitos encontram raízes profundas, e com origens e fins rizomáticos no

subconsciente, Campbell (1990) metaforiza a mitologia em geral como uma “canção do universo” que se faz ouvir a todos os homens, uma espécie de

(...) música que nós dançamos mesmo quando não somos capazes de reconhecer a melodia. Ouvimos seus refrões, quer quando escutamos, com altivo enfado, a ladainha ritual de algum curandeiro do Congo, quer quando lemos, com refinado enlevo, traduções de poemas de Lao Tsé, ou rompemos a casca de um argumento de S. Tomás de Aquino, ou apreendemos, num relance, o sentido radiante ou bizarro de uma lenda esquimó. (CAMPBELL, 1990, p. 10)

Novamente se pergunta: qual é o herói de George R.R. Martin? Qual é a recompensa que tais heróis recebem após completarem suas jornadas? Um caso que pode ilustrar uma potencial resposta à segunda pergunta é a trajetória de Eddard Stark: ele parte do conforto de seu lar para um lugar relativamente desconhecido e repleto de perigos, intrigas e mentiras que é a capital Porto Real; ao seguir seus princípios de ética, moralidade e justiça ele acaba sendo preso e desce à escuridão das masmorras, cativo nas profundezas, repensa todos os seus valores as consequências que podem trazer para ele e também para seus familiares. Diante de tal situação Eddard é forçado a tomar uma decisão da qual discorda, o que o leva a realizar sacrifícios como o de confessar uma mentira, sacrificando a honra própria e também de toda a história de sua Casa, para que suas filhas sejam poupadas.

Eddard Stark segue os passos da jornada do herói disposta nos argumentos de Joseph Campbell (1990), porém a recompensa destas ações já é bem conhecida, e cruel. Teria, de fato, a desconstrução de valores e princípios apresentada nas trajetórias das personagens de GRRM uma relação maior e mais convincente com a “vida real” do que as representações canônicas e pedagogizantes de feitos heroicos?

Outras perguntas foram formuladas procurando especificar cada vez mais esse efeito de remodelação de conceitos arraigados, elas serão analisadas a seguir.

Questão 9: Como você lida com as surpresas inesperadas (especialmente as mortes) nas tramas de George R.R. Martin? Tais surpresas influenciam seu modo de leitura e interpretação? Suas leituras posteriores podem ficar, digamos, “desconfiadas”?

Eu acho que ele fez uma coisa nova na literatura, matando quem o leitor poderia ter afinidade sem mais nem menos, e isso me influenciou muito, pois sou daquelas pessoas que visa seguir o(a) mocinho(a) até o final da história. (JULIANA, 19 anos)

Agora eu lido bem. Depois do trauma do Ned acho que todos aprenderam a lição e aceitam o destino das personagens. Uma morte que me chocou pelo jeito que

ocorreu foi da Lysa. Uma narrativa linda, cena rica em detalhes e em drama, foi a morte que mais gostei de ler. Depende da leitura. Não gosto de histórias vagas, então sim, influenciam no suspense da história. (ELISA, 22 anos)

Sim. Com certeza. Hoje, já leio os livros meio ressabiado, aguardando pelo “pior”. E procuro não me apegar tanto aos personagens. Leio sempre desconfiando de um ou outro personagem. Principalmente daqueles que chegam e partem, a princípio, despreziosamente. Minha interpretação se torna mais detalhista e com tendência a achar “pêlos em ovos”. Estilo “teoria da conspiração” o tempo todo. (JORGE, 44 anos)

Acho ótimo! É uma das coisas que encoraja a minha leitura, pois nunca se sabe o que vai acontecer, quem vai morrer, etc. Instiga! (HENRIQUE, 25 anos)

Depende do personagem, embora o Martin consiga nos fazer gostar até mesmo dos “vilões” como o Joffrey. Sim, influencia na minha leitura. Desconfiado é exatamente como eu fico, com receio de gostar de um personagem. Mas isso é maravilhoso. (LEONARDO, 20 anos)

Sempre percebo que ele (o autor) mata personagens por um motivo e por uma razão, por isso fico triste ou feliz dependendo do personagem, mas entendo que foi uma morte justificável. Por esse contexto de surpresas acabo fazendo as leituras com muita atenção a todas as ações dos personagens, avalio quando acredito que eles erraram e me coloco em suas perspectivas. (JOÃO PAULO, 25 anos)

Por onde começar? Se pudesse escolher uma característica de *As Crônicas de Gelo e Fogo* que a torna tão aclamada, seriam justamente esses “plot twists” (reviravoltas) do enredo. Justamente por a história ser tão imprevisível, tão complexa e surpreendente, é que ela é tão boa e dinâmica. Isso me influencia muito, tanto na leitura de outras obras quanto na minha própria escrita. É como se, após ler uma obra do patamar desta, com seu nível de complexidade, fosse quase impossível encontrar outras no mesmo nível, que oferecessem características semelhantes a ela e fossem tão boas quanto. Tornou-se chato ler livros que você começa e já sabe como vai terminar, obras mais infantis, com os clichês que GRRM me ensinou a renegar. Quero ter a “certeza da incerteza” ao ler um livro. E quando escrevo, quero fazer com que os leitores sintam o mesmo. (FERNANDO, 18 anos)

Não, apenas aceito e não crio “laço” nenhum com personagens. (JÚLIA, 18 anos)

Yves Reuter (2011) afirmou que o estabelecimento prévio das categorias e importância dos personagens é uma via de mão dupla, de um lado favorece a leitura e a produção do interesse, do outro proporciona um terreno onde o autor pode enganar o leitor, controlando os efeitos de surpresa e produzindo, pela tensão crescente, um interesse também crescente (REUTER, 2011, p. 138). Os depoimentos colhidos dos entrevistados para este trabalho levam a uma confirmação do postulado de Reuter.

É possível estabelecer pontos convergentes entre as respostas destacadas. Todos os entrevistados concordaram, à sua maneira, que suas leituras sofreram, sim, influências que são sentidas no modo de lidar com as leituras posteriores, definindo os novos e recém-estabelecidos horizontes de expectativa. Até mesmo a resposta curta e direta de *Júlia*

demonstra um indício de reestruturação de convenções, uma vez que a necessidade de afirmar que não “cria laços” com os personagens implica numa negação dos impulsos naturais que atingem o leitor no momento em que ele se depara com as surpresas trágicas da narrativa de George R.R. Martin. O comentário de *Júlia* aponta para uma certa leitura que evidencia a percepção de técnicas folhetinescas e de preparação da expectativa, e justamente por isso ela acaba concluindo que o lugar mais “seguro” para ela, como leitora, era justamente manter-se livre das afinidades, protegendo-se das surpresas desagradáveis.

Leonardo afirma que as representações de Martin transpassam os ditames já estabelecidos até mesmo em dicotomias clássicas como a de herói e vilão, ao afirmar que mesmo personagens desprezíveis como Joffrey Baratheon são portadores de grande carisma e popularidade entre os fãs. Tais conflitos acabam por fazer surgir novos lugares vazios onde antes imperava certo conforto narrativo, certa sensação de já saber o que ainda está por vir, e estes vazios são preenchidos com novas concepções de dualidade e de julgamentos acerca de princípios e atitudes, caracterizando uma reformulação de convenções. A desconfiança, para o entrevistado, é inevitável e, ao mesmo tempo, maravilhosa e instigante.

Fernando apresenta uma resposta muito clara, lúcida e de grande contribuição para o presente trabalho, ao comentar sobre *plot twists* e reviravoltas, e também sobre a “certeza da incerteza”, ele deixa transparecer a suspeita de que GRRM, carregando uma bagagem de anos trabalhando como roteirista em Hollywood, estruturou sua narrativa fundamentando-se em princípios do roteiro cinematográfico, provavelmente vislumbrando uma possível futura adaptação multimidiática. O formato usado nos seriados televisivos, especialmente nas produções da última década, conta com o elemento da grande surpresa e ativação de um princípio de clímax ao final de cada capítulo, estabelecendo-se com isso o gancho que segura o interesse e motiva o acompanhamento da obra, escrita e/ou fílmica.

O entrevistado também afirma que a influência da prosa de GRRM alcança até mesmo sua própria escrita, fato semelhante ao que acontece com o público produtor e consumidor das *fanfictions* – o impulso de continuar, modificar ou até mesmo de “fazer parte” do universo cultuado faz com que os membros do *fandom* produzam textos que, invariavelmente, ecoam formulações e estruturas linguísticas utilizadas pelos escritores que, dentro do paradigma em questão, tornam-se “canônicos”.

A resposta de *Fernando* traz à tona considerações que vão além da esfera das jornadas heroicas das personagens, a fala do entrevistado trata, antes, do processo da escrita

em geral, do manejo e disposição das informações, da manutenção de um ritmo narrativo que favoreça uma leitura empolgante e atraente.

Questão 10: Qual personagem você acha que mais se modificou no decorrer da primeira e da segunda temporada?

As personagens mais citadas como resposta à décima pergunta foram Daenerys Targaryen, citada sete vezes, e Arya Stark, citada seis vezes. Para os entrevistados, o desenrolar imprevisível e implacável da disputa pelo trono de ferro acabou por causar mais efeitos colaterais às duas personagens citadas. As duas desenvolvem trajetórias marcadas pela interrupção trágica e precoce da infância e pela necessidade, por vezes até instintiva e animalésca, de lutar pela sobrevivência em situações miseráveis.

Para conduzir uma narrativa com milhares de páginas e ainda assim centralizar a premissa de toda a história na disputa pelo trono e não nos personagens, GRRM utiliza-se da instância narrativa heterodiegética com perspectiva passando pela personagem. Cada capítulo é “visto” pela ótica de uma determinada personagem e isso implica em algumas limitações impostas ao narrador, ele não sabe o que se passa na cabeça de nenhuma outra personagem, e filtra os acontecimentos que tomam lugar diante de seus olhos de acordo com seus preconceitos pessoais. Tal instância “(...) dá a sensação de estar muito próxima de um ator, até de estar em sua cabeça, o que proporciona o interesse e favorece a identificação” (REUTER, 2011, p. 78-9).

A delimitação do ponto de vista e dos acontecimentos a apenas aquilo que atinge o entorno da personagem dona do capítulo caracteriza a dinamicidade do gênero dramático, conhecido pela complicação crescente e pelo clímax, resolução e alívio subsequentes. Cumprindo a finalidade de “(...) atrair e reter a atenção do espectador: um problema a ser resolvido, um jogo de ações a ser decidido, um objetivo a ser alcançado, enfim, elementos de suspense que visam fazer com que o espectador espere para ver como aquilo tudo vai terminar” (CAMPOS, 2007, p. 74).

Paralelamente aos acontecimentos de todos os capítulos (crônicas), são travadas as batalhas na disputa pelo trono de ferro, configurando a predominância do gênero épico no todo diegético sobre os excertos dramáticos representados em cada capítulo. Flavio de Campos afirma que “(...) narrativas épicas e líricas interessam ao espectador não porque vão

se tornar mais intensas ou atingir objetivo ou clímax, mas porque são, em si e a cada momento, interessantes” (CAMPOS, 2007, p. 74).

O resultado da mescla de elementos narrativos feita por George R.R. Martin pode ser observado, considerando as marcas dramáticas, no grande sucesso conquistado por suas personagens. E considerando as marcas épicas, as mortes sumárias e traumáticas das personagens acabam por concentrar a atenção na instabilidade dos que disputam o poder, ou seja, na história como um todo. Observa-se agora o real alcance da verossimilhança narrativa buscada quase à exaustão por GRRM.

Questões 11 e 12

“Você acha que as situações que acontecem no(s) livro(s) se parecem em algum ponto com a vida real?”

Com certeza. Toda a luta pelo poder, o fato de alguns personagens nunca se conformarem com o que tem, sempre buscando mais, não importando o que tenham que destruir pelo caminho; as “injustiças” que ocorrem, pelo fato de apenas ser bom e honrado não bastar para ter um “final feliz”... Tudo isso é muito parecido com a vida real. (JÚLIA, 18 ANOS)

Já em 1955, Antonio Candido, pioneiro, falava sobre o sistema autor/obra/público, sinalizando a necessidade da incorporação desta terceira instância aos estudos literários e esboçando, assim, uma teoria recepcional, 12 anos antes de Hans Robert Jauss ministrar sua célebre aula inaugural “*O que é e com que fim se estuda literatura?*”, na Universidade de Constância em 1967. Candido chama a atenção para a linha tênue, por vezes praticamente imperceptível, que separa os conceitos de realidade e ficção, para ele o quinhão da fantasia está no fato de que ela

(...) às vezes precisa modificar a ordem do mundo justamente para torná-la mais expressiva; de tal maneira que o sentimento de verdade se constitui no leitor graças a esta traição metódica. Tal paradoxo está no cerne do trabalho literário e garante a sua eficácia como representação do mundo. Achar, pois, que basta aferir a obra com a realidade exterior para entendê-la é correr o risco de uma perigosa simplificação causal. (CANDIDO, 2011, p. 22)

A entrevistada *Júlia*, assim como todos os outros 19 participantes, prontamente concordou que as representações da obra refletem situações da realidade. Distanciando-se

temporariamente das personagens, a suspensão da descrença acontece catalisada por elementos como a sinestesia das extensas descrições, e pelos elementos fantásticos que constituem o paradoxo citado por Antonio Candido.

O já mencionado nivelamento das tramas traz à tona as premissas e motes da épica disputa pelo poder. Conforme afirmam outros dois entrevistados:

Indiretamente, sim. Nossa vida não se passa em Westeros numa era medieval, mas são pessoas. Pessoas e seus comportamentos baseados em comportamentos reais, de pessoas que podem estar andando do nosso lado. Além do mais, hoje em dia precisamos de amizades certas, dinheiro, conhecimento e certo poder para sermos “alguém”. Posso estar errada, mas é o que eu penso. (*PRISCILA*, 22 anos)

Não parecem, mas refletem a nossa vida real. Ninguém sabe dizer como se desenrolam os jogos de poder das políticas nacional e mundial, mas não me surpreenderia se aqueles vistos na saga fossem um versão medieval deles. Desejo, luxúria, morte... São vários sentimentos e acontecimentos que não estão longe de nossa realidade. Novamente, por existirem lá e serem tão próximos daquilo que vivemos, é que há essa identificação e admiração pela saga. (*FERNANDO*, 18 anos)

Busca e manutenção do poder, formas de governar, questões religiosas, mentiras, manipulação, traições, falta de escrúpulos, casamentos arranjados, enfim, vários foram os pontos destacados pelos entrevistados como configurantes de verossimilhança. O assunção do comportamento individual *real*, bem como dos julgamentos e motivações, de acordo com os 20 entrevistados, parece naturalmente imbuída de práxis maquiavélicas, descrente de valores como honestidade e ética.

A próxima pergunta visa a analisar, de forma mais específica, como essa aparente naturalidade na aceitação de desvios de conduta efetivamente se manifesta no julgamento que os leitores/espectadores produzem sobre a trajetória de uma das mais célebres personagens da obra de GRRM.

“O que acha de desfecho da história de Ned Stark? Arruinado pelo próprio senso de justiça e moralidade. Injusto? Pode ser considerado uma alegoria da realidade?”

Injusto? Talvez. Ele foi arruinado por sua própria inocência. Ao achar que sua honra valia como alicerce para sua causa, deixou de fundamentar sua proposta. Assim sendo, pagou por sua ingenuidade, afinal, quem joga o jogo dos tronos... (*CAIO*, 20 anos)

Definitivamente injusto, mas isso só mostra como essa história é parecida com a vida real. Na vida, não basta fazer o correto, não se você quiser vencer. Você tem que saber jogar também, saber que se você tentar fazer o certo, e isso influenciar os planos de alguém com menos escrúpulos que você, essa pessoa vai te atacar. Isso acontece todos os dias, é o que mais se vê. (*MARIANA*, 22 anos)

Foi doloroso. Sim, foi injusto. E sim, não poderia representar melhor a vida real. (LEONARDO, 20 anos)

Ele morreu com honra, lutando por suas ideias e acredito que no final das contas isso era o que mais importava para ele. Não achei justo, mas acredito que essa era a intenção do autor, como diria Tyrion: "Se você busca por justiça, você veio ao lugar errado", assim é na vida real e assim é no mundo de Gelo e Fogo. (JOÃO PAULO, 25 anos)

No grupo "*Game of Thrones da Depressão*" conversamos sobre a família Stark e tocamos neste assunto. Eu achei a decapitação injusta, de certa forma. Joffrey deveria ter pensado nas consequências desses atos, mas ele era apenas um garoto mimado com poderes demais. Mas pra falar a verdade, o que afundou Ned foi a sua honra. Custava ele ter ficado quieto, como todos faziam? (ELISA, 22 anos)

Infelizmente sim... como diz Harvey Dent/Duas-Caras em *Batman - O Cavaleiro das Trevas* (2008), "éramos homens decentes tentando viver em tempos indecentes". Um homem honrado, justo, pragmático, jamais estaria apto às intrigas de Porto Real. Por mais que Ned seja um de meus personagens favoritos, não sou alheio aos erros dele. O pior de tudo é que num raríssimo momento (talvez o único) em que abdicou de sua honra, isso de nada adiantou e ele perdeu a vida. Mas salvou a de suas filhas. As pessoas dizem que Ned é burro. Eu digo que o mundo precisa de mais homens como o Ned. (FERNANDO, 18 anos)

Eu não vou dizer que foi "merecido", pois confesso que ele era um de meus personagens favoritos. Sua morte foi, logo depois do Casamento Vermelho, a mais impactante até agora. Quanto a ser considerado uma alegoria à vida real, creio que sim, já que na vida real os justos dificilmente conseguem "sobreviver". (JOSUÉ, 28 anos)

Os sete trechos destacados refletem a opinião de todo o grupo de entrevistados, a aparente aceitação dos desvios de conduta das personagens dialoga com uma concepção na qual a injustiça é identificada e condenada pelo público; existe, contudo e paralelamente a tal julgamento, uma espécie de compreensão de que, apesar de injusto, o final trágico de Ned Stark deve-se justamente à falta de discernimento da personagem, que fora incapaz de compreender a maneira como é jogado o jogo dos tronos, sucumbindo juntamente com seu rigor ético, sua lisura moral e seu senso de justiça.

Novamente as ponderações de Joseph Campbell (1990) encontram espaço na análise. A já comentada trajetória de Eddard Stark, apesar do final traumatizante, é repleta de feitos heroicos, e o objetivo moral apreendido em suas atitudes não pode, simplesmente, ser reduzido a um mero fruto de ingenuidade e, com isso, ser desmerecido.

O objetivo moral é o de salvar um povo, ou uma pessoa, ou defender uma ideia. O herói se sacrifica por algo, aí está a moralidade da coisa. Mas, de outro ponto de vista, é claro, você poderia dizer que a ideia pela qual ele se sacrificou não merecia tal gesto. E um julgamento baseado numa outra posição, mas que não anula o heroísmo intrínseco da proeza praticada. (CAMPBELL, 1990, p. 141)

O pesquisador David Hahn (2012) também ponderou sobre as escolhas morais e os princípios que governavam as atitudes de Eddard Stark, fazendo alusões a Nicolau Maquiavel, ele conclui que “(...) Ned não acabou na masmorra apesar de sua honra, e sim *por causa* dela” (HAHN, 2012, p. 89). Ned não desejava aceitar o cargo de Mão do Rei, porém seu senso de honra e dever o obrigaram a fazê-lo, honra, dever e integridade são os únicos bônus que interessam a Lorde Stark (HAHN, 2012, p. 90).

As respostas dos entrevistados também demonstram, diante de tais considerações, uma espécie de divisão interna entre o que é comumente aceito como “correto” e as possíveis consequências, negativas, que uma pessoa pode ter que enfrentar caso decida viver a vida pautando-se por princípios de conduta justa, ética e moral. Existe um certo distanciamento de utopias comportamentais e sentimentais que dá lugar a uma aproximação, ainda que inconsciente, daquilo que pregou Nicolau Maquiavel em *O Príncipe* (1532) sobre as práticas da política, representando, assim, uma certa perda da inocência para com a visão de mundo e das relações e contratos sociais.

As quatro questões seguintes tratam especificamente do seriado televisivo *Game of Thrones* e seus processos adaptativos. O esclarecimento sobre a manifestação do efeito estético causado pelo seriado pode, como será mostrado, proporcionar uma abordagem palimpséstica da recepção da obra de George R.R. Martin, e configurando com isso maior amplitude à análise.

Questão 13: Qual foi seu primeiro contato com a obra? Livros ou seriado?

Quatorze participantes relataram que o primeiro contato com o universo de GRRM foi estabelecido por meio do seriado da HBO, cuja primeira temporada fora lançada no ano de 2011, apenas seis afirmaram terem lido os livros anteriormente. Um dado curioso, contudo, é que destes seis últimos, quatro confessaram ter conhecido as obras devido ao sucesso alcançado, justamente, pelo seriado televisivo. O quarteto, então, obrigou-se a finalizar a leitura do primeiro volume antes de começar a assistir à produção da HBO.

Conclui-se que a maioria dos participantes recebeu as obras literárias, como já foi mencionado por meio dos textos de Linda Hutcheon (2011), como produtos efetivamente secundários, produzindo, com isso, *gestalts* influenciadas por fatores cronológicos diferentes

daqueles a que se sujeita o público conhecedor. Tais *gestalts*, porém, não são menos significativas quando analisadas sob o ponto de vista recepcional.

Questões 14 e 15

“O que você achou da produção da primeira temporada em relação às suas impressões de leitura?”; e “O que mais lhe chamou a atenção quanto a quesitos como fidelidade e modificações do original?”.

Já faz parte da cultura popular o conhecimento da necessidade de mudanças quando se adapta uma obra do livro para o audiovisual, seja no cinema ou na televisão, bem como o reconhecimento da superioridade da obra “original” em relação à adaptação. O objetivo do trabalho, contudo, não é estabelecer julgamentos de valor comparativo sobre as adaptações, e sim observar como o público recebe e interage com as multimodalidades.

Game of Thrones não é um seriado usual, a começar pela sua gênese. George R.R. Martin integra o time de produtores da HBO e é responsável, juntamente com os outros membros da equipe, pelas decisões sobre cortes e modificações a serem feitas na obra televisiva.

O próprio Martin afirmou, no prefácio Das Páginas para a Tela, escrito para o obra ilustrada Por Dentro da Série da HBO *Game of Thrones*, de Bryan Cogman (2013), que

Ao longo de minha carreira, trabalhei em ambos os lados da grande divisão entre páginas e tela. (...) Somando tudo, permaneci quase uma década em Hollywood. (...) “Você precisa reduzir dez páginas... cortar doze personagens... transformar essa imensa cena de batalha em duelo... diminuir de doze cenários para dois...”, e assim por diante (...) Depois de dez anos na indústria, estava cansando de me refrear. Foi isso que, mais que tudo, me levou de volta à prosa, meu primeiro amor, na década de 1990. O resultado foi *A Guerra dos Tronos* e sua sequência (cinco livros publicados até o momento, mais dois planejados). (MARTIN apud COGMAN, 2013, p. 04-5)

É possível inferir que, uma vez satisfeito da necessidade de criação sem limites, GRRM voltou, então, para o ofício que antes exercera, cumprindo agora a tarefa de cortar sua própria criação para fazê-la caber nos formatos e ditames da televisão.

Tal envolvimento do artista com adaptações de sua própria obra não é novidade, a escritora estadunidense Anne Rice assinou, em 1994, a autoria do roteiro cinematográfico para o filme *Entrevista com o Vampiro*, dirigido por Neil Jordan, adaptação homônima de sua obra publicada em 1976. O filme obteve sucesso de público e crítica porém, até hoje, é

assunto para debates sobre modificações e adaptação.

Levando-se em consideração o número reduzido de participantes da pesquisa, e assumindo que tal recorte reduz as possibilidades de uma análise com rigores mais primorosos diante do vasto universo em questão, os participantes indagados concordaram que as adaptações foram bem sucedidas, segundo os critérios expostos no questionário e também segundo os próprios conceitos dos entrevistados. Destacam-se as seguintes respostas:

A primeira temporada de *Game of Thrones* deve ser a menos criticada pelos leitores dos livros, são poucas as divergências. (JULIANA, 19 anos)

Achei Winterfell um pouco fraca em relação a descrição. Parece um castelinho na série. A primeira temporada foi, sem dúvidas, a mais fiel ao livro. O mesmo ritmo, sem acrescentar personagens (fora as prostitutas e fazer o Gendry ser a mistura de 2 personagens, mas ok) que influenciariam o futuro de alguma forma. (PRISCILA, 22 anos)

Achei extremamente fiel, o clima escuro das cenas, poucas cenas de verdadeira alegria levam quem leu o livro ao clima sombrio do mesmo. (JORGE, 44 anos)

Como eu vi o seriado primeiro, eu achei que era uma série muito bem produzida. Quando terminei de ler o primeiro livro, percebi que mesmo a série sendo boa e até bem fiel a história, se levarmos em consideração que dificilmente se poderia reproduzir cada detalhe escrito, os livros são infinitamente melhores, muito mais ricos. (MARCELA, 38 anos)

Bem fiel ao livro, com pequenas alterações irrelevantes para o desenrolar da estória. Acho que o único “choque” é de os protagonistas (Jon, Robb, Sansa, Joffrey, etc) não serem crianças o que faz com que as ações deles pareçam mais naturais do que no livro. No livro, como crianças, é impressionante o grau de amadurecimento dos personagens durante sua infância e as proezas que são capazes com tão baixa idade. (CARLOS, 27 anos)

Considereei a primeira temporada bem fiel ao primeiro livro. Nas seguintes, algumas adaptações mais radicais tiveram que ser feitas, por se tratarem de mídias diferentes. Estou bem satisfeito com o desenvolvimento do seriado e consigo apreciá-lo quase como um complemento dos livros. Algumas cenas, mesmo prevendo o que iria acontecer, conseguem me surpreender positivamente – até superando os livros. O Casamento Vermelho é um exemplo. (FERNANDO, 18 anos)

Acredito que a primeira temporada foi bem fiel, mas a partir da segunda a coisa desandou um pouco. Acho que certas modificações ou cortes são necessários para que se possa produzir uma série com qualidade, pois existem coisas como orçamento. Mas existem certas modificações que foram feitas, que alteram totalmente pontos importantes da história, como o caráter de alguns personagens, ou a existência de outros. Neste ponto, tenho a impressão de que a série pode tomar um rumo diferente dos livros. (MARIANA, 22 anos)

Obviamente, por questões de orçamento e limitações na produção, a série não podia adaptar o livro “*ipsis litteris*”. No entanto, a série, em sua primeira temporada, foi bastante fiel aos livros. No quesito modificações, foram poucos os desvios em relação ao primeiro livro. Alguns diálogos modificados, cenas criadas (até para mostrar o que na obra estava subentendido, como o relacionamento de Renly e Loras). Quanto a segunda temporada, o número de modificações foi bem maior, o

que me desagradou bastante. Tanto que eu a considero a mais inferior das quatro já transmitidas até agora (assim como acho *A Fúria dos Reis* o livro 'mais fraco' dos já lançados). (JORGE, 44 anos)

Depoimentos como os de *Carlos* e de *Jorge* ilustram como se dá o processo de recepção palimpséstica. *Carlos* cita a utilização de atores mais velhos como um choque em comparação aos livros, onde as mesmas personagens, Robb, Daenerys e Jon Snow, por exemplo, são representadas como pré-adolescentes. A escolha de “envelhecer” tais personagens pode ser encarada como indício de uma tentativa de indigenização do produto *Game of Thrones*. O fator visual, e chocante, de crianças envolvidas em sexo e violência, como é descrito no livro, além de inviável por questões que perpassam as esferas éticas, morais e legais, provavelmente desviaria o foco da premissa principal de toda a obra, a disputa pelo poder.

Jorge, por sua vez, relata que os desvios, ainda que mínimos, encontrados na primeira temporada servem como mecanismos para ampliação da apreensão do universo de GRRM por parte do leitor/espectador. As cenas quase explícitas do relacionamento homossexual entre Renly e Loras são, de fato, apenas sinalizadas nos livros, ganhando um destaque muito maior na televisão.

Todos os participantes concordaram que a primeira temporada foi, de todas até o momento, a mais fiel aos acontecimentos do livro, não se furtando, contudo, de apresentar modificações de maior ou menor significação para a apreensão geral da obra. A partir da segunda temporada, Martin e seus parceiros de equipe na HBO passaram a realizar cortes e modificações cada vez mais significantes, o que desencadeou a insatisfação da maioria do público, conhecedor ou não, visto que casos como o da entrevistada *Marcela* ilustram um público que chegou aos livros num segundo momento e, ainda assim, foi capaz de estabelecer as relações intertextuais e palimpsésticas necessárias para a compreensão/apreciação da obra como um todo disposto em múltiplas mídias.

Confirmando as ponderações de Henry Jenkins citadas, os membros do *fandom* educam-se cooperativamente no universo da(s) obra(s) alvo de culto, compartilhando e debatendo informações, reciclando constantemente seus próprios horizontes de expectativa. Não causam surpresa, portanto, recentes questionamentos feitos, em sua maioria por fãs dentro do ciberespaço, a respeito de suspeitas que rondam o processo de criação de George R.R. Martin, sobre quais seriam as chances de o escritor, experiente roteirista e conhecedor da cultura de massas, ter tomado certas decisões narrativas objetivando facilitar possíveis futuras

adaptações multimodais.

Sobre adaptação e fidelidade destacam-se mais algumas considerações de Lauro Maia Amorim (2005), o autor defende que não pode ser atribuída literalidade a termos como “fidelidade”, “liberdade”, “proximidade” e “desvio”. Existe, antes, uma negociação de tais elementos com parâmetros sociais, institucionais e históricos que pode levar a um consenso sobre certas características inerentes a processos tradutórios e adaptativos. Uma perspectiva mais reducionista de termos como fidelidade e perda pode levar a uma desqualificação primária e incoerente de obras traduzidas e/ou adaptadas, uma vez que tais processos envolvem convenções e restrições que não são apenas as da obra original, elas dependem do tempo e lugar em que são realizadas, bem como do público a que se mira (AMORIM, 2005, p. 13).

Os entrevistados demonstram certa tolerância a algumas mudanças, confortados pela ideia de que o número exorbitante de detalhes contidos nas obras escritas de GRRM jamais poderia ser reproduzido com fidelidade e verossimilhança nas adaptações televisivas. Sobre essa questão, Amorim (2005) pondera que:

(...) na tradução, haveria fidelidade tanto à forma quanto ao conteúdo, ao passo que, na adaptação, ocorreria fidelidade apenas ao conteúdo. Em vista disso, a adaptação seria mais “criativa” que a tradução, uma vez que esta envolveria maior proximidade ou “aderência” em relação aos originais. (AMORIM, 2005, p. 79)

A adaptação deve, portanto, indigenizar as obras, como comentou Linda Hutcheon (2011), torná-las acessíveis a uma gama cada vez mais extensa de diferentes povos e culturas, todos potenciais consumidores, uma vez que o fator mercadológico é fundamental na concepção de obras adaptadas. “A adaptação seria, assim, mais flexível e daria mais espaço para modificações, acréscimos e subtrações ditados pelo formato-alvo” (AMORIM, 2005, p. 79). Não pode haver transparência, tampouco literalidade, em conceitos como fidelidade e liberdade se há, concomitantemente, um deslocamento de valores intrínsecos a essas noções.

Amorim (2005) afirma, ainda, sobre o conflito conceitual entre noções de liberdade e fidelidade que é preciso “(...) refletir sobre essas diferenças não como dados 'intrínsecos', supostamente marcados por univocidade, mas como diferenças que são 'organizadas', 'deslocadas' e, até mesmo, 'suspendidas' no espaço da articulação de práticas discursivas” (AMORIM, 2005, p. 84). Entende-se que adaptar é, antes, um processo de negociação e remodelação, um entrecruzamento de parâmetros diversos que põe em jogo suas próprias

relações.

Convém salientar aqui que na adaptação do meio literário para o meio audiovisual, adapta-se também a linguagem, e com isso também se alteram as semioses dela derivadas (GUIMARÃES, 2012, p. 72). Não é apenas a obra literária que é modificada e adaptada, já que também o são as formas de recepção e engajamento do público, e isso demanda dos espectadores novas modalidades de letramento e interação que permitam uma apreciação mais profunda e, lembrando Henry Jenkins (2009), o estabelecimento de uma relação de afinidade com os produtos consumidos. Daí provém a justificativa defendida por Linda Hutcheon (2011) quanto ao estudo das adaptações *como* adaptações.

Questão 16: Acredita que as cenas de sexo presentes tanto nos livros quanto no seriado são apelativas ou partes relevantes da história?

A última pergunta do questionário traz um caso específico para ser ponderado pelos participantes acerca da discussão sobre modificações e alterações no processo de adaptação. As cenas de sexo em *Game of Thrones* são motivo para extensos e acalorados debates estabelecidos nas redes sociais virtuais. O já citado fato da polêmica cena do estupro cometido por Jaime Lannister é um exemplo de como o tema é levado a sério pelas comunidades de *fandom* e pelo público em geral.

O assunto dividiu opiniões, como é o caso do depoimento da entrevistada *Juliana*:

Bem, no livro não temos TANTAS cenas de sexo como na série. Eu acho que muitas cenas de sexo da série são extremamente apelativas e sem necessidade. Servem mais para agradar ao público MASCULINO da série. Aquela cena entre as duas prostitutas no bordel do Mindinho, aquilo foi totalmente desnecessário, cena de filme pornô, por isso não costumo acompanhar bem a série, não gosto desse tipo de cena. (*JULIANA*, 19 anos)

A participante demonstra grande reprovação no tocante às tórridas cenas de sexo apresentadas no seriado televisivo, afirmando inclusive que prefere não acompanhar bem a série para evitar cenas que, para ela, são excessivas e desnecessárias. Levando-se em consideração as discussões sobre adaptação, liberdade e fidelidade já mencionadas, seria possível justificar tais cenas com a premissa de que, num seriado televisivo, é preciso mostrar muito mais informações em muito menos tempo, não deixando espaços para sugestões sutis como as presentes nas obras escritas de GRRM.

A próxima participante, por sua vez, corrobora com a ponderação anterior ao demonstrar uma maior aceitação das cenas em questão, aceitação esta que provavelmente foi adquirida com o letramento em meios audiovisuais:

Analisando nossa história, percebemos que o sexo faz parte do jogo de poder, que era um mecanismo para agregar governos, monarcas e até religiosos, a forma como é apresentada é de nudez excessiva, geralmente da forma feminina. Acho que essas cenas, no seriado, servem para chamar a atenção, mas no livro é mostrado como são um mecanismo de uso do poder. (LARISSA, 28 anos)

Apesar de compreender o significado que o sexo possui no jogos do poder, a participante ainda censura o excesso visual do seriado. As próximas duas respostas a serem citadas demonstram uma gradativa compreensão e aceitação da presença do elemento sexual nas obras.

Nenhuma das alternativas. A história é baseada na realidade e nela existe o sexo. As cenas são descritas tanto para demonstrar a personalidade das personagens quanto para refletir a cumplicidade ou as excitações de cada participante. Do mesmo jeito que Martin usa um parágrafo inteiro às vezes para descrever um cômodo ou uma espada, ele também descreve o jeito que cada personagem se relaciona sexualmente. (ELISA, 22 anos)

Tais cenas são parte relevante na história, bem como fazem parte do traço autoral de George R.R. Martin. Reclamar disso seria como reclamar das extensas descrições gastronômicas do autor. Algumas cenas, que ficaram apenas citadas nos livros, tornaram-se explícitas na TV. Mas temos que entender que este é o “perfil da HBO” – seu direcionamento e seu público. A questão aqui é a seguinte: o seriado atingiu um número expressivo de expectadores, de diversos setores da sociedade – estes, não acostumados ao “estilo HBO”, certamente, ficaram chocados. (JORGE, 44 anos)

Elisa exaltou a sensação de realidade proporcionada pela presença do sexo e como ela influencia na compreensão geral da história e das personagens. *Jorge* chamou a atenção para o estilo chocante e característico das narrativas apresentadas pela HBO.

De fato, o canal estadunidense é conhecido por apresentar seriados com temáticas violentas e de grande apelo visual, como é o caso do estrondoso sucesso do seriado *Família Soprano*, cujas temporadas foram exibidas de 1999 até 2007, com cenas carregadas de violência e sexo. Fora, contudo, considerado por especialistas como o melhor seriado de televisão já produzido (FAMÍLIA (...), 2013). Ainda em 2008 a HBO estava à procura de um novo produto que pudesse fazer justiça ao legado de *Família Soprano*, visto que a maioria dos expectadores havia migrado seus interesses para produções de canais concorrentes como

Showtime e AMC, esta última produtora do cultuado seriado *Breaking Bad*. O sucesso esperado veio apenas a partir de 2010, após o lançamento da primeira temporada de *Game of Thrones* (HBO (...), 2008).

O entrevistado *Carlos* também teceu considerações interessantes sobre o tema:

Acho que elas servem ao desconforto. Estas cenas geralmente servem para demonstrar e gerar alguma sensação de repulsa. Mostram que o ser humano, sendo nobre ou pobre, culto, ignorante, independente de suas crenças, origens ou influências, respondem a instintos básicos que não nos diferenciam muito dos animais irracionais que cremos serem inferiores a nós. Esses aspectos fazem parte da natureza humana: desejo de sobreviver, necessidade de poder, inveja, orgulho, medo, cobiça. É isso que faz as peças se moverem no tabuleiro do Jogo dos Tronos. (CARLOS, 27 anos)

Carlos aproxima os supostos motivos da presença excessiva do sexo a características do realismo/naturalismo, aproximando as personagens de animais pelo ambiente e atitude, característica do naturalismo conhecida como zoomorfização. O entrevistado *Josué*, por sua vez, não concorda com nenhuma das respostas citadas:

Não acho que as cenas de sexo são apelativas, em nenhuma das duas mídias, visto que é uma história para adultos e serve pra mostrar ao público parte das características dos personagens, como a luxúria de Jaime e Cersei ao praticarem o ato ao lado do cadáver do filho de ambos, ou como o Tyrion muda no decorrer da história: antes ele sentia "vergonha" de fazer sexo com as prostitutas que o rejeitavam, já após a fuga de Porto Real ele fica mais imoral e não se importa com o que elas vão pensar e chega quase a praticar estupro em algumas delas. (JOSUÉ, 28 anos)

Josué argumenta que o sexo libertino serve para ilustrar o caráter duvidoso e egoísta das personagens, sua presença é excessiva pois as personagens são pessoas de má índole e movidas por impulsos hedonistas. O grande carisma desenvolvido em tais personagens, contudo, demonstra a humanização depreendida nas obras; o público envolve-se emocionalmente com personagens ora perversas, ora carismáticas como Cersei e Robert Baratheon, não porque eles (os leitores/espectadores) sejam pessoas ruins, mentirosas ou cruéis, mas porque a descrença deles está suspensa pela sensação de verossimilhança proporcionada, justamente, pela escolha e disposição de tais elementos polêmicos.

Assim, de acordo com a análise realizada em comunidades de redes sociais virtuais, por meio de questionários respondidos por membros do *fandom* de George R.R. Martin, constatou-se que os movimentos narrativos apresentados nas obras de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, que surpreendem por desconstruírem expectativas já estabelecidas em termos de

castigo e recompensa, obrigam os fãs/leitores/espectadores a se “reeducarem” para a apreciação de obras concebidas dentro da cultura da convergência. Os horizontes de expectativa são desconstruídos e reformulados com toques de desconfiança e apreensão, e os vazios encontrados pelos leitores são preenchidos com novos posicionamentos frente a conceitos já canonizados como ética, justiça e verdade.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inovação e criatividade são conceitos relativamente nebulosos dentro da cultura da convergência, dentro da qual a criação fugiu das limitações impostas por uma única mente pensante em direção a modalidades coletivas de concepção e produção. As mudanças que atingiram a sociedade, contemporânea ao advento tecnológico, redefiniram papéis sociais como os do artista, dos mecenas e do público, bem como suas formas de interação.

Observa-se que é possível associar tais mudanças a visíveis novas formas de representação artística, e à renovação da figura do artista ao analisar a trajetória de George R.R. Martin. Sua vasta experiência como roteirista, dentro da indústria cinematográfica e televisiva de Hollywood, lhe permitiu, na literatura, o manuseio de técnicas folhetinescas no desenvolvimento das tramas particulares de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, e também no modo como elas são, de uma forma quase independente, entrelaçadas. *As Crônicas* apresentam um trabalho cuidadoso com os vazios a serem preenchidos pelos leitores, e as surpresas e frustrações propositais exercem a função de retenção da atenção do leitor, que recebe migalhas de esperança cuidadosamente apresentadas em momentos cruciais das histórias e seus entrelaces.

O uso de tais surpresas e frustrações, contudo, apresenta seu grande trunfo na adaptação televisiva *Game of Thrones*, vista e debatida por milhões de pessoas. Os ultrajes provocados pelo uso excessivo de situações até então consideradas raras pelo grande público, como os casos de traição e falta de confiabilidade por parte do narrador, envolveram o escritor e o seriado numa aura de desconfiança e expectativa crescentes. As técnicas distintas de nivelamento da trama, que confere à obra o realce da temática, e de criação de personagens carismáticos, que dão vida ao suspense, produzem um efeito estético novo e digno de atenção.

Martin agora produz sob contrato com o canal HBO, assinando como roteirista e produtor do seriado baseado em sua própria obra literária. O alcance incomparavelmente maior do meio televisivo faz o consumo da obra literária aumentar e, com isso, levantam-se debates acerca da adaptação, suas concepções, métodos e motivos. É um exemplo singular do novo engenho existente nas praticamente fundidas indústrias de entretenimento e os conceitos sobre autor, obra e público. Pode-se afirmar que existe, agora, um quarto elemento que desfaz a tradicional tríade adotada pela teoria e crítica literária, a cultura da convergência adiciona uma espécie de núcleo mediador entre as instâncias autor/obra/público. Sua mediação é realizada e controlada de maneira instável pelo público, percebida pelo artista – que agora se

apresenta contratado da indústria do entretenimento, e devolvida ao público em forma de obra/produto, o público, então retorna seu *feedback* e o ciclo segue estabelecido. Consequência da cultura da convergência, a instabilidade do público agora define a volatilidade do poder da indústria cultural.

George R.R. Martin faz uso de técnicas distintas em sua construção narrativa, ao mesmo tempo em que nivela as tramas para dar ênfase ao tema, pondo sobre a política e relações de poder o foco principal. Cria personagens com uma humanização convincente, de modo a dar vida ao suspense, garantindo, assim, terreno para o desenvolvimento do sistema quinário padrão da narrativa dramática citado por Yves Reuter (2011). A proximidade afetiva criada por GRRM revela-se traidora, um prazer sádico pois a leitura, ecoando Wolfgang Iser, só é prazer quando os processos cognitivos do leitor entram em cena, preenchendo os lugares vazios, abandonando o conforto das familiaridades e reestruturando o tema e os horizontes de expectativa. O prazer na leitura de obras como *A Guerra dos Tronos* acontece quando as esperanças são destruídas, quando a já estabelecida relação entre autor, obra e público é brutalmente golpeada. Martin mostra-se ciente de que abandonar o familiar é algo consideravelmente difícil, e que, para ler, é necessária tal familiaridade com técnicas e convenções já estabelecidas, certa concordância na compreensão de seus códigos. E é justamente isso que o autor destrói. Essa frustração proposital de GRRM acaba se tornando, no fim das contas, a inovação verdadeira, o oxigênio para tramas explosivas, tanto em efeito estético quanto em extensão.

O trabalho com as entrevistas permitiu verificar as hipóteses apresentadas e, de fato, trouxe à tona as discussões acerca de quebra e remodelação de horizontes de expectativas, bem como de convenções narrativas canônicas. Inseridos e interagindo no ciberespaço, os membros do *fandom* de GRRM encontram um vasto campo para debates e troca de ideias e informações, é o espaço virtual no qual os integrantes “educam-se” mutuamente sobre assuntos pertinentes ao universo por eles cultuado.

Nas comunidades de redes sociais virtuais como o *Facebook* os usuários integrantes do público conhecedor das obras escritas antes da adaptação televisiva, mencionados por Linda Hutcheon (2011), dialogam com membros do público desconhecedor, iniciados já na televisão, enriquecendo a experiência palimpséstica da recepção e acalorando discussões sobre fidelidade, adaptação, multimodalidades e trajetórias heroicas e/ou antagônicas, além, é claro, de incentivar e fomentar a leitura e releitura cada vez mais atenta das obras escritas.

As repostas escolhidas para o trabalho demonstram como o público foi obrigado a ponderar sobre concepções há muito estabilizadas como moralidade, justiça e ética. Tais temáticas já foram, e ainda são, tratadas pela literatura, e pelas artes em geral, quase à exaustão, especialmente em tempos pós-modernos onde se investiga a fragmentação do sujeito e a perda da identidade.

Para os participantes voluntários desta pesquisa, a inovação e a ruptura apresentadas pelas obras de Martin são, todavia, a representação de tais virtudes como sendo justamente as causadoras da ruína das personagens. Numa reprodução amarga e irônica das relações de poder entre seres humanos, o escritor estadunidense consegue criar um universo convincente e que, apesar de ambientado em antigas eras ficcionais, encontra ecos ainda estridentes no modo de vida do sujeito contemporâneo.

Os entrevistados demonstraram suas pelejas contra as convenções de outrora, debateram-se contra os *supostamente* novos fatos narrativos criados por George R.R. Martin, como as mortes de personagens com pretensões protagonísticas e a ascensão de vilões aparentemente intocáveis. As jornadas clássicas de personagens heroicas e suas respectivas mitologias foram remanufaturadas por GRRM de modo a dar uma espécie de novo fôlego e motivação para seus leitores e espectadores.

Seus horizontes de expectativas foram desconstruídos e os novos vazios foram preenchidos com ares de desconfiança e descobrimento de novas fórmulas romanescas, fórmulas que dialogam ativamente com outras mídias e também com seu próprio público consumidor. A análise aqui depreendida sobre a recepção das obras no meio virtual evidencia tais postulações e também abre possibilidades para estudos futuros objetivando responder a perguntas surgidas no decorrer da pesquisa como, por exemplo, “GRRM criou, de fato, uma nova modalidade de herói?”, e/ou “o sistema quinário da narrativa dramática teria, após GRRM, ganhado uma nova forma?”, configurando pesquisas com recortes bem mais estritos.

Diante da magnitude do ciberespaço, da capacidade de exposição rápida e em massa dos produtos artísticos e/ou de entretenimento, o presente trabalho não poderia ter sido realizado com intenções ou métodos quantitativos, buscando verdades categóricas ou generalizações. É evidente que a análise recepcional apresentada na pesquisa possui caráter qualitativo, posto que número de participantes deste trabalho representa uma pequena fatia de leituras e interpretações perante o extenso universo de usuários a que se tem acesso.

Em termos mais abrangentes, a criação coletiva implica novos letramentos a serem

compreendidos pelos indivíduos que interagem enquanto consomem. Na cultura da convergência os públicos conhecedores das obras originais compartilham informações, e por vezes até entram em conflito, com públicos desconhecedores. O resultado, também no campo pedagógico e educacional, não obstante, é um conhecimento crescente e uma legião de fãs que se educam mutuamente dentro do *fandom*.

REFERÊNCIAS

- ABREU, L.; INDRUSIAK, E. Game of Thrones: o impacto cultural de um processo adaptativo em desenvolvimento. *Translatio*, Porto Alegre, n. 6, p. 62-76, 2013.
- ALMEIDA, M. J. *Imagens e Sons: A nova cultura oral*. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- AMORIM, L. M. *Tradução e adaptação: encruzilhadas da textualidade em Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carrol, e Kim, de Rudyard Kipling*. São Paulo, Editora UNESP, 2005.
- BARTHES, R. *Crítica e verdade*. Tradução de Leyla Perrone-Moisés. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- BARTHES, R. *O prazer do texto*. Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: _____. *Magia e Técnica, Arte e Política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Obras Escolhidas Volume 1. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. 8 ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 2012. p. 165-196.
- CAMPBELL, J. *O Poder do Mito*. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- CAMPOS, F. *Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- CANDIDO, A. *Literatura e Sociedade: Estudos de Teoria e História Literária*. 12. ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2011.
- COGMAN, B. *Por dentro da Série da HBO Game of Thrones*. Tradução de Marcia Blasques. São Paulo: Leya 2013.
- COMPAGNOM, Antoine. *O demônio da teoria: literatura e senso comum*. Tradução Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.
- CULLER, J. *Teoria literária: uma introdução*. Tradução de Sandra Vasconcelos. São Paulo: Beca Produções Culturais Ltda., 1999.
- EAGLETON, T. *Depois da Teoria: um olhar sobre os Estudos Culturais e o pós-modernismo*. Tradução de Maria Lucia Oliveira. 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.
- EAGLETON, T. *Teoria da Literatura: uma introdução*. Tradução de Waltensir Dutra. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- ECO, U. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. Tradução de Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- EDWARD R. MURROW'S 1958 "WIRES & LIGHTS IN A BOX" SPEECH. Radio

Television Digital News Association. Disponível em:
<http://http://www.rtdna.org/content/edward_r_murrow_s_1958_wires_lights_in_a_box_speech#.VD_f_XW99CV>. Acesso em: 29 Mai. 2014.

“FAMÍLIA SOPRANO” É ELEITA MELHOR SÉRIE PELO SINDICATO DE ROTEIRISTAS DOS EUA. G1 – Pop & Arte. Disponível em:
<<http://www.g1.globo.com/pop-arte/noticia/2013/06/familia-soprano-e-eleita-melhor-serie-pelo-sindicato-dos-roteiristas-dos-eua.html>>. Acesso em: 15 Set. 2014.

GEORGE R.R. MARTIN COMENTA EPISÓDIO DE “GAME OF THRONES” APÓS CENA DE ESTUPRO EM FAMÍLIA. O Globo. Disponível em:
<<http://www.oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/george-rr-martin-comenta-episodio-de-game-of-thrones-apos-cena-de-estupro-em-familia-12259126?service...>>. Acesso em: 13 Mai. 2014.

GUIMARÃES, D. A. D. Teoria(s) da adaptação e as aporias da fidelidade. *Tuiuti: Ciência e Cultura*, Curitiba, n. 45, p. 59-75, 2012.

HAHN, D. A morte de Lorde Stark: os perigos do idealismo. In: JACOBY, H. (Org.) *A guerra dos tronos e a filosofia*. Tradução de Patrícia Azeredo. 1 ed. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012. p. 89-100.

HBO PROCURA SUCESSO IGUAL AO DE “SOPRANOS”. Diário de Notícias – Media. Disponível em: <http://www.dn.pt/inicio/Interior.aspx?content_id=997915>. Acesso em: 15 Set. 2014.

HUTCHEON, L. *Uma teoria da adaptação*. Tradução de André Cechinel. Florianópolis: Editora da UFSC, 2011.

ISER, W. *O Ato da Leitura: Uma teoria do efeito estético*. Tradução de Johannes Kretschmer. 34 ed. Vol. 1. São Paulo: Ed. 34, 1996.

ISER, W. *O Ato da Leitura: Uma teoria do efeito estético*. Tradução de Johannes Kretschmer. 34 ed. Vol. 2. São Paulo: Ed. 34, 1999.

JAUSS, H. R. *A História da Literatura como Provocação à Teoria Literária*. São Paulo: Ática, 1994.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. Tradução de Susana Alexandria. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KAFKA, F. *A Metamorfose*. Tradução de Modesto Carone. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

LAJOLO, M. *Literatura: Leitores & Leitura*. São Paulo: Moderna, 2001.

LÉVY, P. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

- LIMA, L. C. (Org.) *Teoria da cultura de massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- MARTIN, G. R.R. *A Guerra dos Tronos*. Tradução de Jorge Candeias. São Paulo: Leya, 2010.
- MIRANDA, F. M. Fandom: um novo sistema literário digital. In: *Hipertextus, Revista digital*, Recife, v. 3. 2009. Disponível em: <<http://www.hipertextus.net/volume3/Fabiana-Moes-MIRANDA.pdf>>. Acesso em: 16 Out. 2014.
- MURRAY, J. H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Editora Unesp, 2003.
- OSEKI-DÉPRÉ, I. *A propósito da Literariedade*. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- PERRONE-MOISÉS, L. *Altas Literaturas: escolha e valor na obra crítica de escritores modernos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- PORTUGUÊS CONTESTA ADAPTAÇÃO FEITA EM SUA TRADUÇÃO. Folha de São Paulo – Ilustrada. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrada/51723-portugues-contesta-adaptacao-feita-em-sua-traducao.shtml>>. Acesso em: 16 Out. 2014.
- POUND, E. *ABC da Literatura*. Tradução de Augusto de Campos e José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 1977.
- PRIETO, L. C. M.; PRADO, M. R. Reprodutibilidade e convergências no ciberespaço: a circulação de obras literárias em adaptações televisivas. *Acta Scientiarum*, Maringá, v. 36, n. 1, p. 103-110, Jan.-Mar., 2014.
- REUTER, Y. *A análise da narrativa: o texto, a ficção e a narração*. Tradução de Mario Pontes. 3 ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2011.
- SÃO PAULO (Estado) Secretaria da Educação. *Currículo do Estado de São Paulo: Linguagens, códigos e suas tecnologias / Secretaria da Educação; coordenação geral, Maria Inês Fini; coordenação de área, Alice Vieira. – 2 ed. – São Paulo: SE, 2012.*
- TRIVIÑOS, A. N. S. *Introdução à Pesquisa em Ciências Sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo: Atlas, 1987.
- WIELEWICKI, V. H. G. A pesquisa etnográfica como construção discursiva. *Acta Scientiarum*, Maringá, v. 23, n. 1, p. 27-32, Jan.-Jun., 2001.

APÊNDICE

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Gostaríamos de convidá-lo a participar da pesquisa intitulada *JOGANDO O JOGO DOS TRONOS: RUPTURA E INOVAÇÃO NA OBRA DE GEORGE R.R. MARTIN*, que faz parte do Programa de Pós-graduação em Letras (Mestrado), desenvolvida pelo pesquisador Murilo Filgueiras Correa e orientada pela professora Doutora Vera Helena Gomes Wielewicki, da Universidade Estadual de Maringá. O objetivo da pesquisa é analisar, em espectadores brasileiros, a recepção dos dois primeiros volumes da série *As Crônicas de Gelo e Fogo: A Guerra dos Tronos* (2010) e *A Fúria dos Reis* (2011), bem como da primeira e segunda temporadas do seriado televisivo *Game of Thrones*. Investigar os efeitos causados pelas surpresas e frustrações das obras, especialmente no que concerne à construção e destruição de heróis, bem como de convenções literárias canônicas. Para isto, a sua participação é muito importante, e ela se daria da seguinte forma: seria aplicado, via e-mail, um questionário contendo indagações diretamente ligadas à obra em questão, e cujas respostas deveriam ser discursivas.

Gostaríamos de esclarecer que sua participação é totalmente voluntária, podendo você: recusar-se a participar, ou mesmo desistir a qualquer momento sem que isto acarrete qualquer ônus ou prejuízo à sua pessoa. Esclarecemos ainda que as informações serão utilizadas somente para os fins desta pesquisa, e serão tratadas com o mais absoluto sigilo e confidencialidade, de modo a preservar a sua identidade. Caso você tenha mais dúvidas ou necessite de maiores esclarecimentos, contate-nos nos endereços abaixo ou procure o Comitê de Ética em Pesquisa da UEM, cujo endereço consta neste documento.

Após o recebimento deste e-mail, se você concordar em participar da pesquisa, deverá retornar o e-mail com as seguintes informações destacadas em negrito:

Eu,....., declaro que fui devidamente esclarecido e concordo em participar VOLUNTARIAMENTE da pesquisa intitulada JOGANDO O JOGO DOS TRONOS: RUPTURA E INOVAÇÃO NA OBRA DE GEORGE R.R. MARTIN, coordenada pelo pós-graduando Murilo Filgueiras Correa.

Qualquer dúvida com relação à pesquisa poderá ser esclarecida com o pesquisador no endereço abaixo:

Nome: Murilo Filgueiras Correa
Endereço: Rua Bernardo Ribelatto – 57
Presidente Prudente – SP, CEP 19015-540
Telefone: 18 981127358 (tim)
E-mail: professormurilo@live.com

Qualquer dúvida com relação aos aspectos éticos da pesquisa poderá ser esclarecida com o Comitê Permanente de Ética em Pesquisa (COPEP) envolvendo Seres Humanos da UEM no endereço abaixo:

COPEP/UEM
Universidade Estadual de Maringá.
Av. Colombo, 5790. Campus Sede da UEM.
Bloco da Biblioteca Central (BCE) da UEM.
CEP 87020-900. Maringá-Pr. Tel: (44) 3261-4444
E-mail: copep@uem.br

Questões discursivas para entrevista da pesquisa “JOGANDO O JOGO DOS TRONOS: ruptura e inovação na obra de George R.R. Martin”

Nome:

Idade:

Profissão:

(os dados acima não serão divulgados)

1. Qual a impressão que a história do primeiro livro *A Guerra dos Tronos* lhe causou na primeira leitura?
2. Você lembrou de leituras anteriores que poderiam parecer, à primeira vista, semelhantes em algum ponto?
3. O universo fantástico apresentado na série é semelhante a histórias que você conhece? Qual seria a diferença?
4. Tal impressão mudou ou continua a mesma? Se mudou, que tipo de mudança ocorreu?
5. Qual livro da série é o seu favorito? Por quê?
6. Em sua opinião, o que faz a série ser tão popular?
7. Você conhece alguém que critica os livros? Se sim, qual o tipo de crítica?
8. O que você acha da característica de George R.R. Martin em criar personagens carismáticos e com potenciais heroicos para depois matá-los?
9. Como você lida com as surpresas inesperadas (especialmente as mortes) nas tramas de George R.R. Martin? Tais surpresas influenciam seu modo de leitura e interpretação? Suas leituras posteriores podem ficar, digamos, “desconfiadas”?
10. Qual personagem você acha que mais se modificou no decorrer da primeira e segunda temporada?
11. Você acha que as situações que acontecem no(s) livro(s) se parecem em algum ponto com a vida real?
12. O que acha de desfecho da história de Ned Stark? Arruinado pelo próprio senso de justiça e moralidade. Injusto? Pode ser considerado uma alegoria da realidade?
13. Qual foi seu primeiro contato com a obra? Livros ou seriado?
14. O que você achou da produção da primeira temporada em relação às suas impressões de leitura?
15. O que mais lhe chamou a atenção quanto a quesitos como fidelidade e modificações do original?

16. Acredita que as cenas de sexo presentes tanto nos livros quanto no seriado são apelativas ou partes relevantes da história?