

A COMPLEXIDADE NARRATIVA EM *GAME OF THRONES*

Kélica Andréa Campos de SOUZA
Naiá Sadi CÂMARA

Universidade de Franca
kelica.souza@ifsuldeminas.edu.br
naiasadi@gmail.com

Resumo: Este trabalho tem como objetivo analisar as características de complexidade narrativa do gênero narrativa ficcional seriada televisiva, cuja característica tradicional de repetição dos esquemas narrativos básicos vem sendo substituída por modelos inovadores mais complexos, que redefinem as formas episódicas e privilegiam histórias em que os capítulos são interligados. Motivados pelo sucesso de público e pela complexidade narrativa da trama, escolhemos para este estudo o produto seriado de ficção *Game of Thrones*. Caracterizado por apresentar vários enredos entrelaçados em sua estrutura e diferentes núcleos compostos por um grande número de personagens, o seriado apresenta-se como rico material para análise. Para melhor caracterizar nosso objeto de pesquisa, utilizaremos como embasamento teórico o percurso gerativo de sentidos e o conceito de tradução intersemiótica, do ponto de vista da semiótica de base greimasiana; os estudos sobre complexidade narrativa e os conceitos de *crossmedia* e *transmídia*. Em linhas gerais, pode-se afirmar que *Game of Thrones* possui elementos que o caracterizam como uma narrativa complexa e também pode ser considerado uma produção *crossmedia*, o que contribui para obtenção e fidelização do público.

Palavras-chave: Complexidade narrativa; *Game of Thrones*; Teoria Semiótica Francesa.

1 - Introdução

O produto seriado de ficção *Game of Thrones*, produzido e transmitido pelo canal HBO desde 2011, é um verdadeiro fenômeno de adesão de público da programação televisiva atual. Com índices de audiência crescentes desde a primeira temporada, a estreia da terceira temporada em 31 de março deste ano alcançou 5,5 milhões de espectadores, número este que ganha dimensões ainda maiores de considerarmos os espectadores que gravam o conteúdo para assistir depois, acessam o conteúdo *on demand* ou assistem à série através de downloads não oficiais (TOLEDO; OLIVEIRA; SILVA, 2013).

Motivados por todo esse sucesso alcançado com o público e também com a crítica, optamos por fazer uma análise desse produto cultural tendo como foco a abordagem dos aspectos que o caracterizam como uma narrativa complexa a fim de verificar em que medida tais aspectos contribuem para a adesão de seus leitores.

Tal escolha justifica-se pelo fato de autores especializados no estudo do gênero narrativa ficcional seriada, como Mittell (2012) e Johnson (2012) por exemplo, apontarem a complexidade narrativa como característica principal dos seriados ficcionais da atualidade.

Para embasar nossa análise, utilizaremos os preceitos da teoria semiótica francesa, mais especificamente o percurso gerativo de sentidos, e as considerações de Mittell em

relação às especificidades da narrativa complexa. Estudos de outros pensadores também serão utilizados com vistas a melhor caracterizar o gênero em estudo, tais como as definições de Machado (2000) e de Allrath *et al.* (2005) acerca do gênero narrativa ficcional seriada, além dos conceitos de narrativa transmídia (JENKINS, 2008) e de narrativa *crossmedia* (TOLEDO, 2012).

2 - O gênero narrativa ficcional seriada televisiva

Como parte das reflexões iniciais deste trabalho, julgamos importante retomar o conceito de gênero, para isso recorreremos à definição bakhtiniana, segundo a qual “Qualquer enunciado considerado isoladamente é, claro, individual, mas cada esfera de utilização da língua elabora seus *tipos relativamente estáveis* de enunciados, sendo isso que denominamos *gêneros do discurso*” (BAKHTIN, 2000, p. 279).¹

Embora o pensador russo não tenha focado sua análise no audiovisual contemporâneo, sua teoria é bastante ampla e flexível e define o gênero como uma força aglutinadora e estabilizadora dentro de determinada linguagem, um modo suficientemente estratificado dentro de uma cultura, que é capaz de organizar ideias, meios e recursos expressivos (MACHADO, 1999, p. 143).

De acordo com Bakhtin (2000, p. 279) “A riqueza e a variedade dos gêneros do discurso são infinitas, pois a variedade virtual da atividade humana é inesgotável, e cada esfera dessa atividade comporta um repertório de gêneros do discurso que se diferencia e amplia-se à medida que a própria esfera se desenvolve e fica mais complexa.”

Considerando essa variedade de gêneros do discurso que surgem à medida que as atividades humanas se desenvolvem, passaremos a caracterizar o gênero narrativa ficcional seriada e, para evitar as divergências em relação à metalinguagem utilizada por diferentes autores, adotaremos, para este estudo, as definições de Machado (2000) e de Allrath *et al.* (2005) acerca das narrativas seriadas.

Embora o formato seriado seja herança das formas epistolares de literatura e das narrativas míticas, posteriormente desenvolvido em formato de folhetim e de radionovela, o modelo que conhecemos hoje teve sua origem no cinema, no início do século XX, quando as salas de exibição eram pequenas, desconfortáveis e os filmes tinham duração mais longa, o que fez com que se adotasse a exibição dos mesmos de forma particionada (MACHADO, 2000, p. 86-87).

O autor define a serialidade como a “apresentação descontínua e fragmentada do sintagma televisual” (MACHADO, 2000, p. 83) e classifica três tipos básicos de narrativas seriadas:

- 1 - composta por uma única narrativa, ou várias narrativas entrelaçadas ou paralelas, em que os capítulos são interligados e dependentes – este modelo pauta-se na necessidade de acompanhamento da série, garante-lhe continuidade, pois é preciso conhecer os episódios antecedentes;
- 2 - cada emissão é uma história completa e autônoma, em que o que se repete são apenas os personagens principais e uma mesma situação narrativa – este modelo permite a compreensão da trama e dos conflitos em um único episódio, sem a exigência de um conhecimento prévio;
- 3 - as histórias são completas e independentes e o que se preserva é apenas o espírito geral da história ou a temática. (MACHADO, 2000, p. 84)

¹ Grifos do autor.

Allrath *et al.* tratam somente dos dois primeiros tipos e utilizam a denominação dada por Kozloff (1992) segundo a qual recebem o nome de folhetins as narrativas que apresentam as características do primeiro tipo de narrativa descrito por Machado (2000), e recebem o nome de séries aquelas cujas características correspondem às do segundo tipo descrito. Os autores salientam, entretanto, que essas classificações tradicionais não devem ser tomadas como conceitos opostos, mas como extremos de um *continuun*, cujos limites entre um e outro dificilmente são demarcados, e sugerem a utilização do termo “série” como um termo geral que abrange todos os tipos de narrativas seriadas, inclusive os formatos que misturam os dois tipos, chamados híbridos (ALLRATH *et al.*, 2005, p. 06).

Portanto, o fato de os capítulos estarem interligados na sua sequência narrativa ou se apresentarem de forma totalmente independente, ou seja, o grau de fechamento da narrativa, não é o que determina a serialidade, conceito que está mais relacionado à oferta da narrativa de forma fragmentada em episódios.

Durante muito tempo, o modelo convencional das narrativas foi aquele em que o enredo se fecha ao final de cada episódio, mas atualmente vem sendo substituído pelo formato híbrido citado por Allrath *et al.*(2005), mudança que pode ser mais claramente percebida a partir dos anos 1990.

Conforme afirmam os autores, são características da narrativa ficcional seriada contemporânea “a falta de fechamento definitivo, a ocorrência de ganchos de suspense e uma tendência de exposição mínima.”(ALLRATH *et al.*, 2005, p. 04)

De acordo com Mittell (2012, p. 30), uma nova forma de entretenimento, o modelo de *storytelling* que usa a complexidade narrativa como alternativa às convencionais formas episódicas e seriadas, é o formato narrativo inovador que pode ser identificado nos grandes sucessos das últimas décadas, como por exemplo *Seinfeld*, *Lost*, *The X-Files*, *24 Hours*, *The Sopranos*, entre outros.

Mittell (2012, p. 33) salienta que essas mudanças coincidem com as transformações na indústria midiática, nas tecnologias e no comportamento do público. Com o aumento da disponibilidade do número de canais, surgiu a necessidade de se garantir um público fiel, para isso começaram a ser criados produtos de maior qualidade e estratégias mercadológicas que pudessem manter a audiência e garantir a continuidade da programação.

Características como o aprofundamento psicológico na caracterização dos personagens, a continuidade do enredo e as variações a cada episódio instigam maior interesse dos espectadores, Starling(2006) esclarece que

Para aqueles que assistem às séries com frequência, a complexidade é, provavelmente, a qualidade central que os leva a acompanhar cada desdobramento da trama, a se manterem fiéis e a até preferirem ficar em casa vendo TV a ir ao cinema. Para quem começa a prestar atenção, a complexidade é o fator que fisga os olhos e a atenção, que causa surpresa a cada semana e que faz com que o mero interesse rapidamente se transforme em vício (p. 34).

Esse ponto de vista é corroborado por Mittell (2012, p. 31) ao afirmar que os modelos de narrativas complexas proporcionam modos de fruição mais ricos e mais multifacetados que aqueles da programação convencional.

Os avanços tecnológicos, como os canais a cabo, os aparelhos de vídeo cassetes, DVD e *Blu-ray*, são outro fator importante, pois permitem o controle do espectador, que pode assistir ao seriado no momento que desejar, além de poder rever episódios para analisar

momentos mais complexos (MITTELL, 2012, p. 35), ao que o autor chamou de 'reassistência' (*rewatchability*).

Cabe citar também outra mudança que os avanços tecnológicos favoreceram, que diz respeito à própria forma de contar / produzir as narrativas. As tecnologias digitais, como videogames, blogs e sites permitiram o surgimento de narrativas em plataformas distintas, são as narrativas *crossmedia* e transmídia, que procuram instigar o leitor / telespectador a querer e buscar mais informações sobre o conteúdo que está sendo veiculado.

Além de desempenharem um importante papel como estratégia de difusão de produtos culturais, os formatos *crossmedia* e transmídia também são responsáveis por aproximarem e possibilitarem a troca de informações entre os leitores / telespectadores.

Desse modo, é possível afirmar que essas novas formas de narrar, além de se constituírem como novos gêneros do discurso, podem ser consideradas também como uma característica dos objetos culturais que são produzidos na atualidade, cujos conteúdos, normalmente narrativamente complexos, já são planejados para serem veiculados e expandidos em diferentes plataformas.

Partindo dessa caracterização do gênero narrativa ficcional seriada e dos apontamentos acerca das mudanças sofridas por esse gênero, tido inicialmente como repetitivo e pouco inovador, faremos uma distinção entre narrativa *crossmedia* e transmídia, a fim de melhor esclarecer os conceitos e evidenciar as características desses formatos que podem ser percebidas em nosso corpus de análise. Com base na Teoria Semiótica Francesa, faremos uma descrição, dos níveis narrativo e discursivo, da primeira temporada do seriado *Game of Thrones*, com o objetivo de abordar os aspectos que o caracterizam como uma narrativa complexa e avaliar em que medida tais aspectos são responsáveis pela grande adesão do público, fator este que motivou a escolha de nosso objeto de pesquisa.

3 - Narrativa *crossmedia* e narrativa transmídia

Essas novas formas de narrar, surgidas com a revolução tecnológica e cultural, são recorrentes na programação televisiva nos dias de hoje e, como tal, podem ser apontadas como responsáveis pelo sucesso de muitos dos produtos culturais narrativamente complexos, por isso julgamos importante esclarecer os conceitos de narrativa *crossmedia* e transmídia.

Crossmedia é definido por Toledo (2012, p. 18) como:

A opção de distribuir conteúdo ao público em diversas mídias recebe o nome de cross-media. Nesta estratégia, mídias se interligam, por exemplo, para levar o expectador de um programa de televisão a um site de internet, a um programa de rádio ou uma revista em quadrinhos. Esta estratégia visa oferecer alternativas, opções para o consumo de uma marca. Seu uso pode ser exclusivamente narrativo ou não. Podem ser incluídos nas franquias e no processo de cross-media os licenciamentos dos brinquedos, lancheiras, quebra cabeças e similares.

Tomando como base esta definição, podemos afirmar que, em princípio, uma narrativa *crossmedia* é aquela veiculada por mais de uma plataforma midiática.

O conceito de narrativa transmídia é um pouco mais amplo e específico. Inicialmente proposto por Jenkins (2008) em seu livro *Cultura de Convergência*, que trata das transformações culturais oriundas da convergência entre os meios de comunicação tradicionais e as novas mídias, a narrativa transmídia é definida pelo autor como uma

produção unificada e coordenada, cujos elementos integrantes são difundidos por meio de diferentes plataformas de forma coesa.

Não se trata apenas de uma adaptação do mesmo conteúdo para uma mídia diferente, para Jenkins (2008), fator importante a ser considerado nas narrativas transmídia é a compreensão aditiva que cada extensão deve proporcionar, marcada pelas características de ampliação, continuidade e aprofundamento dos enredos e informações iniciais.

Sendo assim, como afirmam Toledo e Affini (2013), para que uma narrativa possa ser considerada transmídia, deve ter sido criada de forma unificada e coordenada e deve possibilitar a construção de um novo mundo ficcional, gerando compreensão aditiva à narrativa, e que provoque a inteligência coletiva da audiência através de um alto grau de coordenação da produção.

Os autores salientam que essa forma unificada e coordenada de experiência de entretenimento embute as ideias de alto grau de coordenação e de coesão narrativa, de modo que a 'verdade' veiculada não seja conflitante para o público que tem acesso a ela.

Esses formatos de narrativas, que são veiculados em diferentes plataformas, contribuem significativamente para obtenção de público, visto que a difusão de conteúdos em diferentes plataformas atinge um número maior de pessoas, e a possibilidade de acesso a informações adicionais da trama é fator estratégico para a fidelização desse público, pois este se sente como se fizesse parte de um grupo seletivo que conhece “mais” sobre o universo narrativo que está sendo mostrado e tende a espalhar/divulgar as informações de que dispõe, fazendo com que mais pessoas se interessem pela narrativa (JOHNSON, 2012).

O seriado *Game of Thrones*, objeto de pesquisa deste trabalho, pode ser caracterizado como uma narrativa *crossmedia*, pois o conteúdo da narrativa, criado com base no conteúdo original da série literária “As crônicas de gelo e fogo”, do americano George R. R. Martin, não veicula informações adicionais àquelas que encontramos no original, assim como os sites especializados e as redes sociais que, embora contribuam para a divulgação de informações e estimulem a interação entre os fãs, não são suficientes para caracterizar *Game of Thrones* como uma narrativa transmídia, pois seu conteúdo não foi criado com vistas a expandir o universo ficcional de Westeros.

Por outro lado, a campanha que foi criada para divulgar a primeira temporada do seriado explorou com maestria as estratégias transmidiáticas de arrematamento de público. Criada pela empresa Campfire, a campanha propôs uma experiência imersiva com o objetivo de familiarizar a audiência da HBO, canal a cabo que produz e veicula a série, com o universo ficcional de Westeros (ARAÚJO; ROSAS, 2012).

4 - Adaptação / tradução intersemiótica

Com base no que foi explicitado, pode-se dizer que os conceitos de narrativa *crossmedia* e transmídia envolvem, portanto, o conceito de adaptação / tradução, pois para que uma narrativa seja veiculada numa plataforma diferente daquela que a originou, é necessário que seu conteúdo seja adaptado às especificidades da nova mídia a ser utilizada.

O seriado *Game of Thrones*, corpus escolhido para esta análise, é uma adaptação da série literária “As crônicas de gelo e fogo”, de George R. R. Martin, por isso julgamos relevante definir o que entendemos por adaptação antes de procedermos à análise.

Tomando como base as concepções de “tradução” e “transcodificação” constantes no Dicionário de Semiótica (GREIMAS; COURTÉS, 2012), podemos definir o processo de adaptação como sendo a interpretação de um texto fonte que resultaria num texto equivalente

àquele.

Não é nosso objetivo, neste trabalho, analisar o grau de equivalência entre o texto original e o texto adaptado, mas é importante salientar que cada suporte apresenta particularidades que delimitarão a construção de sentido da narrativa.

Considerando que o texto fonte pertence a um sistema de signos verbais e o texto adaptado é parte de um sistema sincrético que mescla signos verbais e audiovisuais, encontramos no conceito de “tradução intersemiótica”, de Jakobson (2007, p. 64-71) a definição que resume esse processo:

Tradução intersemiótica ou transmutação consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais (...) consiste na tradução de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura.

A narrativa seriada *Game of Thrones*, ao ser veiculada num plano de expressão diferente daquele no qual podemos acessar o conteúdo literário de “As crônicas de gelo e fogo”, utilizar-se-á de procedimentos diversos daqueles de que dispõe o texto verbal para produzir os sentidos pretendidos, como enquadramento de cena, iluminação, figurino, trilha sonora, etc., pois é preciso considerar as peculiaridades de cada meio.

5 - A complexidade narrativa de *Game of Thrones*

Criada por David Benioff e Daniel B. Weiss para a rede de televisão a cabo norte-americana HBO, o seriado *Game of Thrones* é adaptado da série literária “As crônicas de gelo e fogo”, que até o momento é composta por cinco livros, mas que deve chegar a sete, conforme informações do próprio autor, o americano George R. R. Martin. Trata-se portanto, como já foi mencionado, de uma tradução intersemiótica da série de livros.

A transmissão da série teve início em março de 2011 e até o momento já foram exibidas três temporadas (uma por ano) compostas por dez episódios cada uma delas, além da confirmação da quarta temporada para estreia em 2014.

Ambientada em um universo ficcional formado pelo continente de Westeros e pelas Cidades Livres situadas do outro lado do Mar Estreito, a narrativa, que mistura elementos fantásticos e ficção histórica medieval, tem como arco narrativo principal a disputa pelo poder e pela possibilidade de governar os Sete Reinos do continente.

Antes de apontarmos as principais características da complexidade narrativa (MITTELL, 2012) identificadas na primeira temporada do seriado *Game of Thrones*, julgamos importante esclarecer alguns conceitos da Teoria Semiótica Francesa que serão utilizados no desenvolvimento da análise do enredo.

A teoria semiótica francesa, criada por Algirdas Julien Greimas e desenvolvida por seus seguidores, considera que os sentidos do texto podem ser examinados através de uma hipótese metodológica denominada Percurso Gerativo dos Sentidos, o qual possui três níveis que devem ser considerados de forma inter-relacionada, atentando para a transição do nível mais abstrato e simples ao nível mais concreto e complexo.

De acordo com Greimas, o primeiro nível do percurso gerativo é o mais simples e abstrato, é chamado de nível Fundamental e se refere à oposição semântica que está na base do texto e que constitui sua significação, seus termos são determinados por uma relação que pode ser atraente (euforia) ou repulsiva (disforia).

O segundo nível, o narrativo, é a representação da história do homem enquanto sujeito que está em busca de valores que dão sentido à sua existência. Nesse nível, as categorias semânticas fundamentais passam a fazer parte dos objetos desejados pelo sujeito que, para pôr-se em busca de seu objeto-valor, deverá ser manipulado por um sujeito destinador, de modo que ele passe a querer ou a dever alcançar tal objeto.

Nessa manipulação, um destinador tenta persuadir um destinatário a fazer o que aquele quer que seja feito com o uso de estratégias diversas. O destinatário, persuadido pelo destinador e dotado de competência, fará o que foi proposto, ou seja, executará a performance e tornar-se-á sujeito da ação, operando assim a transformação que o aproximará de seu objeto-valor. O sujeito da ação deverá provar que fez o que foi proposto para obter assim uma sanção positiva do destinador, que irá recompensá-lo se entender que o sujeito cumpriu com o proposto, ou puni-lo se entender o contrário.

O terceiro nível, o discursivo, é o mais complexo, ele concretiza o discurso. As projeções de pessoa, de tempo e espaço organizarão a sintaxe do discurso, os actantes do nível narrativo são investidos de papéis temáticos e passam a atores. No patamar semântico, os temas e as figuras disseminarão e transformarão os valores do objeto.

Para a teoria semiótica, todo texto pressupõe uma organização comum que passa por esses três níveis, por isso é possível estudar os efeitos de sentido construídos num texto, seja ele verbal, não verbal ou sincrético, através desse modelo de análise aqui apresentado.

Neste trabalho abordaremos o nível narrativo, dando ênfase a seus actantes (destinador, sujeito e objeto), esquemas narrativos (manipulação, ação e sanção) e percursos passionais, abordaremos também o nível discursivo, em que as figuras discursivas (atores, tempo e espaço) concretizam temas e valores.

O seriado *Game of Thrones* apresenta o enredo estruturado de maneira *multiplot*, ou seja, diversos enredos correm paralelamente, e diferentes núcleos compostos por um grande número de personagens, os quais pertencem às tradicionais famílias / casas nobres de Westeros. Na primeira temporada, recorte escolhido para ser analisado neste trabalho devido à grande quantidade de material, temos contato com os núcleos que compõem as Casas Stark, Baratheon, Lannister, Targaryen e Arryn, além dos criados e aliados dessas famílias, da Corte Real e também do núcleo que compõe a Patrulha da Noite.

De um modo geral, podemos afirmar que cada uma das famílias citadas está em busca de um objeto-valor comum, o poder, representado figurativamente pelo trono, mas no desenrolar da narrativa, conflitos diferentes vão surgindo de modo que outros objetos-valor passam a ser focados.

O arco narrativo da Casa Baratheon é composto pelos atores Robert Baratheon e Cersei Lannister Baratheon, que no início da trama assumem, respectivamente, os papéis temáticos de rei e rainha de Westeros, e por seus filhos Joffrey, Myrcella e Tommen Baratheon. O ator Robert, modalizado pelo querer, casa-se com Cersei, que pertence à casa mais rica e influente de Westeros, e essa aliança dá a ele a competência necessária para tornar-se o sujeito da ação e alcançar seu objeto-valor, o trono, que figurativiza o poder de governar o continente.

Mas, quando um sujeito alcança seu objeto-valor, outro é dele privado, e Aerys II Targaryen, cujo papel temático é o de patriarca da Casa Targaryen e de rei, passa ao estado de disjunção com o trono e com a vida, pois, para que o ator Robert chegasse ao seu objeto-valor, aquele foi assassinado juntamente da esposa, dois filhos e dois netos, deixando apenas os filhos Daenerys e Viserys III Targaryen, que vivem exilados do outro lado do Mar Estreito e compõem outro núcleo da narrativa.

O sujeito adjuvante responsável pela morte do rei Aerys II Targaryen é o ator Jaime Lannister, irmão gêmeo da rainha Cersei, com quem mantém uma relação incestuosa.

Outro arco narrativo de destaque é o composto pelos atores da família Stark, o ator Eddard Stark é retratado no papel temático de patriarca da Casa Stark e Lorde de Winterfell, território que ocupa junto com sua esposa Catelyn Tully Stark e seus filhos Robb, Sansa, Arya, Bran e Rickon Stark, além de seu filho bastardo Jon Snow, fruto de uma relação extraconjugal que ele teve enquanto estava lutando ao lado de seu amigo Robert Baratheon para que este conquistasse o trono.

Catelyn Tully Stark é irmã de Lysa Tully Arryn, que por sua vez é casada com o ator Jon Arryn, este é o sujeito que, revestido pelo papel temático de 'Mão do Rei', ajuda Robert a governar Westeros por muitos anos, mas sua morte desencadeia uma série de acontecimentos que são responsáveis pelo desenvolvimento da narrativa.

Quando Jon Arryn passa ao estado de disjunção com a vida, o rei Robert parte em busca de seu amigo de confiança, Eddard Stark, para que este assuma o papel temático de 'Mão do Rei' e, embora o poder ou o governo dos Sete Reinos não se configurem um objeto-valor para o patriarca dos Stark, ele, modalizado pelo dever, cede ao pedido do rei e parte para a capital, Porto Real, com suas duas filhas Arya e Sansa, esta prometida em casamento ao príncipe Joffrey.

Antes da comitiva real partir de Winterfell, Bran é empurrado do alto de uma torre após testemunhar a relação incestuosa entre os atores Cersei e Jaime Lannister mas, enquanto o menino permanece desacordado todos acreditam ter se tratado de um acidente, no entanto, uma segunda tentativa de assassinato desperta desconfiança e Catelyn, modulada pela paixão da vingança, parte em busca do culpado, que ela julga ser Tyrion, o irmão caçula dos Lannister, e toma-o como prisioneiro.

Na capital, enquanto Eddard Stark tenta administrar o reino e obter informações sobre a misteriosa morte de Jon Arryn, descobre o segredo de Cersei e a confronta afirmando que os filhos que ela diz serem de Robert são, na verdade, de seu irmão Jaime. Mas um incidente com o rei leva-o ao estado de disjunção com a vida, e as circunstâncias possibilitam que Cersei acuse Eddard de traição, mande prendê-lo e proclame seu filho Joffrey como rei.

No Norte, o ator Robb Stark, filho mais velho de Eddard, junta os aliados da família e, modalizado pelo querer e pelo dever de libertar seu pai e suas irmãs, parte rumo a Porto Real, mas Joffrey ordena que Eddard seja decapitado e a guerra, antes modalizada pelo querer e pelo dever, passa a ser modulada pela vingança. Todos os criados que acompanhavam os Stark em Porto Real são mortos, Arya consegue fugir, dando origem a um novo arco narrativo, enquanto Sansa permanece com os Lannister.

Outro núcleo que compõe a trama é a Patrulha na Noite, composta por atores que fazem votos de proteger a grande muralha que separa Westeros das terras geladas e dos perigos do Norte, é na muralha que está o ator Jon Snow e é para onde Arya se encaminha após a morte de seu pai.

Além do Mar Estreito, encontramos outro arco narrativo que tem um importante papel no desenvolvimento da trama e que evolui de forma considerável nessa que é a primeira temporada da série. Os atores Daenerys e Viserys III Targaryen vivem exilados desde a morte de seu pai, o rei Aerys II Targaryen, e a tomada do poder por Robert Baratheon. O ator Viserys, modulado pela ambição e pela vaidade, e modalizado pelo querer reconquistar o trono que ele julga lhe ser de direito, oferece a irmã Daenerys em troca de um exército de cavaleiros do povo Dothraki ao líder dos selvagens, o ator Khal Drogo.

Embora contrariada, Daenerys, modalizada pelo dever, casa-se com Drogo, no

entanto, com a evolução da narrativa passa de sujeito de estado a sujeito da ação e, como sujeito manipulador, consegue que seu Khal satisfaça às suas vontades. Modulado pelo afeto, Khal Drogo enfrenta seus próprios guerreiros para agradá-la, mata o cunhado após este tê-la agredido e promete levar o povo Dothraki até Westeros e tomar o trono de ferro para sua esposa.

Mas, um ferimento leva Khal Drogo ao estado de disjunção com a vida e Daenerys, na tentativa de trazer seu Khal de volta da morte através da magia, perde também o bebê que estava esperando. Ela então faz uma pira para queimar o corpo de Drogo e entra no círculo de fogo, levando consigo os três ovos de dragões que havia ganho de presente de casamento, após o período de combustão os guerreiros Dothraki se aproximam do local, e eis que surge das cinzas, como uma fênix, a jovem Daenerys e seus três dragões.

Como é possível perceber nessa breve descrição dos enredos que compuseram a primeira temporada de *Game of Thrones*, o entrelaçamento das tramas é característica marcante do seriado em análise, pois diversos arcos narrativos se desenvolvem de forma independente para, no desenrolar da narrativa colidirem. Mittell (2012, p. 43) afirma que “a principal fruição é desvendar como operam os procedimentos narrativos”, segundo o autor, o telespectador vê os programas não somente com a intenção de se inserir num mundo narrativo realístico, mas também com o objetivo de “ver as engrenagens funcionando”, valorizando a construção dos roteiros e maravilhando-se com a capacidade narrativa.

De acordo com Mittell (2012, p. 36) a complexidade narrativa apresenta, em seu nível mais básico, a hibridização dos formatos episódico e seriados, em que não há um fechamento da trama ao final de cada episódio, característica que pode ser observada em nosso objeto de pesquisa, cujo fechamento não ocorre sequer no final das temporadas, o que, do ponto de vista de Allrath *et al.* (2005, p. 23) garante que os telespectadores assistam à temporada seguinte, pois os *cliff-hanger* (ganchos de tensão) deixam o público com as mais diversas perguntas sem resposta.

Outra característica importante que marca a complexidade narrativa em *Game of Thrones* é o grande número de personagens, mais de quarenta aparecem na primeira temporada, além daqueles que são citados durante os diálogos, o que torna difícil definir um personagem que seja o principal, pois a inter-relação entre os enredos dificulta a definição de um centro, além de todos os arcos narrativos terem um papel de destaque no desenvolvimento da narrativa.

Importante salientar também que o gênero seriado permite maior aprofundamento psicológico, o que possibilita a criação de personagens que fogem aos modelos maniqueístas convencionais, no caso do seriado em análise, não podemos afirmar, por exemplo, se os atores Lorde Baelish e Lorde Varys são anti sujeitos ou sujeitos adjuvantes no percurso narrativo do ator Eddard Stark. Esse tipo de personagem, com características boas e más ao mesmo tempo, às vezes com falhas de caráter, é mais humanizado e verossímil, o que permite uma identificação do telespectador (JOST, 2011). Esse é um dos pontos a ser considerado para explicar a adesão do público ao seriado em análise, pois numa narrativa em que pelo menos quinze atores aparecem em destaque, a identificação com o perfil, com o senso moral ou com a personalidade de um deles é praticamente certa.

Podemos citar ainda, como estratégia arregimentadora de público identificada no seriado em análise, a rapidez na progressão das tramas, os conflitos surgem e são solucionados, dando lugar a novos conflitos, o que faz com que a narrativa progrida de forma rápida, esse ritmo de desenvolvimento é condizente com a realidade do homem contemporâneo, que a cada dia dispõe de menos tempo para o lazer, então, ao buscar a fruição

num objeto cultural como as narrativas seriadas, ele optará por aquele em que identifique uma correspondência com a sua realidade.

Em seu estudo sobre a complexidade narrativa das séries televisivas, Johnson destaca que os novos formatos demandam novas competências de leitura por parte dos telespectadores, de acordo com o autor (JOHNSON, 2012, p. 54):

Certas narrativas nos forçam a pensar mais para alcançar uma compreensão, ao passo que outras são deixadas em suspenso e depois até somem. Parte do trabalho cognitivo que vem dos múltiplos fios (narrativos) é manter as linhas do enredo trançadas na cabeça enquanto se assiste à série. Mas outra parte envolve o espectador de modo que ele vá preenchendo as lacunas, tirando um sentido da informação que foi deixada obscura de propósito. Narrativas exigem que o espectador insira elementos cruciais para a complexidade, num nível mais desafiador.

Todos esses elementos identificados na complexificação das narrativas seriadas, especificamente no seriado *Game of Thrones*, despertam nos telespectadores a curiosidade sobre os detalhes da trama, fazendo com que se tornem um público engajado, que busca informações e as dissemina, assumindo uma postura ativa.

6 - Considerações finais

As narrativas seriadas contemporâneas possuem um formato que é capaz de unir o melhor dos formatos seriados e episódicos, como apontam Mungioli e Pelegrini (2013, p. 28) “a narrativa episódica permite a sensação de completude e a catarse esperada na resolução de problemas pontuais; enquanto a serial possibilita o desenvolvimento de tramas que não caberiam nos limites temporais de um único episódio”.

Com base no que foi exposto, podemos afirmar que o seriado *Game of Thrones* apresenta características de complexidade narrativa que podem ser identificadas também em outros produtos culturais da atualidade, como o entrelaçamento dos enredos, a grande quantidade de personagens, a humanização desses personagens e a rapidez na progressão da trama.

Embora a complexificação não possa ser apontada como sinônimo de adesão de público e garantia de audiência, como afirmou Mittell (2012, p. 34), ousamos dizer que, no caso no seriado em análise, essas características estruturais e estéticas, aliadas a uma história criativa e a uma produção de qualidade, cativaram um público fiel, que interage, propaga referências e promove a série, despertando novos fãs.

7 - Referências

ABRIATA, V. L. R.; CÂMARA, N. S.; SCHWARTZMANN, M. N. Das Primeiras às Outras Estórias: Adaptação, manutenção e alteração das formas semióticas. **Cadernos de Semiótica Aplicada**. Araraquara, v. 10, n. 2, dezembro de 2012.

ALLRATH, G.; GYMNIICH, M.; SURKAMP, C. Introduction: Towards a Narratology of TV Series. In: ALLRATH, G.; GYMNIICH, M. **Narrative Strategies in Television Series**. Hampshire and New York: Palgrave Macmillan, 2005. P. 1-46

- ARAUJO, J. E. S.; ROSAS, I. A. **O caminho do mestre: o projeto transmídia do seriado televisivo**. In: Simpósio em Tecnologias Digitais e Sociabilidade, Salvador, 10 e 11 de out. 2012.
- BAKHTIN, M. Os gêneros do discurso. In: ____ **Estética da criação verbal**. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000, p. 277-326.
- BARROS, D. L. P. de. **Teoria Semiótica do Texto**. São Paulo: Editora Ática, 2005.
- GAME OF THRONES. Produção de David Benioff e Daniel B. Weiss. HBO, 2011. DVD. Primeira temporada, episódios 01-10.
- GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Contexto, 2012.
- JAKOBSON, R. Aspectos linguísticos da tradução. In: ____ **Linguística e Comunicação**. São Paulo: Editora Cultrix, 2007, p. 63-72
- JENKINS, H. **Cultura de Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2008.
- JOHNSON, S. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2012.
- JOST, F. **De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme**. Paris: CNRS Éditions, 2011.
- MACHADO, A. Pode-se falar em gêneros na televisão? **Revista Famecos**. Porto Alegre, nº 10, junho de 1999, p. 142-158.
- MACHADO, A. A narrativa seriada. In: ____ **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2000, p. 83-97.
- MITTEL, J. Complexidade Narrativa na Televisão Americana Contemporânea. **Revista Matrizes**, São Paulo, vol. 5, nº2, p. 29 – 52, 2012.
- MUNGIOLI, M. C. P.; PELEGRINI, C. Narrativas Complexas na Ficção Televisiva. **Revista Contracampo**, Niterói, v. 26, n. 1, abril, 2013, p. 21-37.
- STARLING, C. C. *O próximo capítulo*. **Revista Bravo**, ano 9, julho de 2006, p. 44-51.
- TRENTO, F. B.; CORREIA, G. C. **Narrativa ou Marketing Transmídia?** Complexificação da Narrativa Seriada em “Game of Thrones”. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/sis/2012/resumos/R7-1238-1.pdf>>. Acesso em: 19 ago. 2013.
- TOLEDO, G. M. **Aspectos Canônicos da Narrativa Transmídia em LOST**. 2012. 114 f. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) – Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos.

TOLEDO, G. M.; AFFINI, L. P. **When you play the Game of Thrones, you spread or you drill.** Disponível em: < [http://www.geminis.ufscar.br/download/artigos\(2\)/R38-1467-1.pdf](http://www.geminis.ufscar.br/download/artigos(2)/R38-1467-1.pdf) >
Acesso em: 02 set. 2013.

TOLEDO, G. M.; OLIVEIRA, B. J.; SILVA, E. S. **A *Game of Spread and Drill*: os recursos de espalhabilidade e perfurabilidade em *Game of Thrones*.** Disponível em:
<<http://www.intercom.org.br/sis/2013/resumos/R8-1786-1.pdf>> Acesso em: 02 set. 2013.