



Uma análise da complexidade narrativa em *Game of Thrones*¹ **An analysis of narrative complexity in *Game of Thrones***

Lúcia Loner Coutinho²

Kellen do Carmo Xavier³

Palavras-chave: séries televisivas; complexidade narrativa; cultura da mídia.

1. Introdução

Na última década, as séries televisivas tomaram um espaço central na cultura midiática internacional. Entre os diversos fatores que contribuem para o crescimento da popularidade dos seriados, Marcel Silva (2013) aponta uma tríade de questões epistemológicas essenciais para o estabelecimento do que ele denomina “cultura das séries”. São eles: o desenvolvimento de novos modelos narrativos e a reconfiguração de modelos narrativos clássicos; a mudança do contexto tecnológico de distribuição e circulação, proporcionada pela internet; e as novas formas de consumo de séries, a dimensão espectral de fãs e estratégias de engajamento, assim como a abertura de espaços noticiosos de diversos tipos para o assunto.

Nesse cenário, bastante centrado (ainda) na produção estado-unidense de televisão, a HBO tem um papel histórico importante no desenvolvimento econômico cultural que estabeleceu essa cultura seriada. Seu mais atual e maior sucesso é a série

¹ Trabalho apresentado ao II Seminário Internacional de Pesquisas em Mediatização e Processos Sociais. PPGCC-Unisinos. São Leopoldo, RS – 8 a 12 de abril de 2018.

² Pós-Doutoranda no curso de Pós graduação em comunicação social da UFSM, participante do grupo de pesquisa "Usos sociais da mídia" na mesma instituição. lucialoner@gmail.com

³ Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Midiática da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Bacharela em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). kellencxavier@gmail.com



II Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

Game of Thrones (2011-atual), que atingiu tal patamar de popularidade e sucesso, que se transformou em um fenômeno internacional. Neste trabalho, propomos uma análise da série a partir da complexidade narrativa de Jason Mittell, de forma a explorar “os vínculos entre o desenvolvimento formal e os destaques nos contextos culturais em que todos os aspectos das mídias, desde a produção até a recepção, estão vinculados aos modos complexos pelos quais a televisão conta histórias complexas.” (2012, p. 50).

Em seu nível elementar, a *complexidade narrativa* é uma redefinição do modelo *episódico serial*, um conjunto de técnicas que exploram a série a partir de uma narrativa acumulativa desenvolvida ao longo do tempo. Essa é, porém, apenas uma característica, dentro de um conjunto de fatores estruturais. Para Mittell (2012-2013), a análise de tal modelo narrativo situa-se dentro de contextos históricos específicos de produção, circulação e recepção, que, conforme desvelaremos ao longo do trabalho, atuam em conjunto na própria forma como a TV narra suas histórias.

De forma mais abrangente, situamos este trabalho, assim como a própria questão da *complexidade narrativa* de Mittell, dentro da perspectiva da cultura da mídia de Kellner (2001). Assim, primeiramente exploramos algumas questões a respeito de *Game of Thrones* e como a complexidade narrativa começa a se inserir desde o princípio da história.

2. Um fenômeno dos livros para a televisão

A série de TV *Game of Thrones* estreou em 2011, com produção executiva de D. B. Weiss e David Benioff para a rede de emissoras HBO, e é uma adaptação da série de livros *As Crônicas de Gelo e Fogo*, do escritor e roteirista norte-americano George R. R. Martin. A série de livros já foi traduzida para quase 50 idiomas e vendeu mais de 60



II Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

milhões de exemplares no mundo.⁴ Além do sucesso de público, os livros também foram bem recebidos pela crítica, tendo sido indicados aos prêmios de ficção científica e fantasia Locus, Nebula e Hugo. A série de TV também recebe críticas positivas, sendo a mais premiada em um mesmo ano no Emmy Awards – premiação de maior prestígio da indústria televisiva dos EUA – tendo recebido 12 prêmios na edição de 2016 do evento, além de diversas outras indicações e premiações. Em 2017, *Game of Thrones* foi considerada pelo Guinness Book a série de TV mais popular no mundo, assim como a mais pirateada.⁵ Tais dados mostram, em números, a dimensão que a série atingiu como produto midiático, ainda que para compreender tal saga como fenômeno seja necessário analisar como seus aspectos formais são influenciados por questões relacionadas a sua produção e consumo, como propõe Mittell (2012-2013).

Game of Thrones conta a história de uma terra de inspiração medieval permeada por elementos fantásticos, e as lutas políticas e pessoais de diferentes famílias pretendentes ao trono dos Sete Reinos, no fictício continente de Westeros. São três os principais argumentos trabalhados nas séries literária e televisiva: o primeiro aborda a disputa entre os diferentes núcleos de poder dos Sete Reinos pelo Trono de Ferro; a busca de retomada do poder pelos descendentes da antiga dinastia Targaryen, exilados; e a presença de criaturas sobrenaturais que ameaçam a terra, conhecidas como Os Outros nos livros, e White Walkers na produção da HBO.

Mais de mil personagens nomeados preenchem as 3.648 páginas dos primeiros cinco livros da série já publicados⁶ – estando previstos mais dois livros, que encerrariam a trama. Mais do que um universo com história, geografia e organização próprias,

⁴ Informação disponível em: <[http://wiki.gameofthronesbr.com/index.php/As Crônicas de Gelo e Fogo](http://wiki.gameofthronesbr.com/index.php/As_Crônicas_de_Gelo_e_Fogo)>. Acesso em: 04 jan. 2018.

⁵ Informação disponível em: <<http://guinnessworldrecords.com/news/2017/7/game-of-thrones-10-records-deserving-of-the-iron-throne-481693>>. Acesso em: 02 jan. 2018.

⁶ Considerando as primeiras edições dos quatro primeiros livros publicados no Brasil pela editora LeYa, e a segunda edição do quinto (dado que a primeira foi distribuída com um capítulo faltando).



II Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

permeado por referências a diferentes épocas, lugares e povos, George R. R. Martin criou personagens complexos, de motivações plurais e contraditórias, e cuja apreensão não pode se realizar apenas pela simples interpretação de seus atos. No entanto, ainda que os personagens de George R. R. Martin se estabeleçam como um importante ponto de contato entre o espectador e a narrativa, sua função primordial é movimentar a história. Assim, a série (seguindo o texto literário) rompe com uma das questões centrais de dramas serializados (MITTELL, 2012-2013), a perspectiva de estabilidade dos personagens, ao promover um grande número de mortes, incluindo diversos de seus protagonistas.⁷

3. A complexidade em ação para uma saga

Tal resumo sobre a obra demonstra uma de suas características, a complexidade de sua história, especialmente tendo em vista a dificuldade de adaptar da literatura a televisão uma obra tão multifacetada. Narrativas como *Game of Thrones* dispõem de um universo próprio, cujas regras e funcionamento se dá a conhecer a partir da exploração do consumidor, experiência que pode se expandir por meio de diversos produtos, linguagens e mídias. O conhecimento sobre o universo de *Game of Thrones* depende do engajamento do consumidor, que pode optar por acompanhar sua narrativa apenas a partir da produção da HBO, assim como pode incluir também a leitura de *As Crônicas de Gelo e Fogo*; o acesso aos paratextos presentes nos livros, como os mapas de Westeros e Essos; aos metatextos da saga, como as edições de *O Mundo de Gelo e Fogo*, livro de acompanhamento (MARTOS GARCÍA, 2011) que contempla informações como a história e geografia do paracosmos de *Game of Thrones*; a partir de páginas online, como Wikis; e grupos na internet; entre outros.

⁷ Até o fim da sexta temporada, estima-se que tenham sido apresentadas as mortes de 196 personagens. Informação disponível em: <<https://deathtimeline.com>>. Acesso em: 02 jan. 2018.



II Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

A experiência de consumo é ampliada pela internet, sendo a existência de narrativas como a de *Game of Thrones* fomentada pela participação online de seus consumidores e por um mercado interessado em estender a gama de produtos relacionados às suas franquias comercialmente bem sucedidas. Assim, são ofertados guias e apêndices que permitem ao consumidor explorar ainda mais os universos das suas séries preferidas. Esses elementos apresentados pelos paratextos e metatextos contribuem para guiar o leitor pelo mundo imaginado da narrativa, ajudando na sua inserção e compreensão sobre este universo a que Glória García Rivera (2004 apud BARTH, 2016) chama *paracosmos*. Mittell (2012-2013) defende que séries que criam seus próprios universos contam com tais artifícios, aos quais ele chama paratextos de orientação, como forma de “terceirizar” diversos detalhes da narrativa.

De acordo com os pesquisadores espanhóis Alberto Martos García (2009) e Eloy Martos Núñez (2007), podemos chamar de sagas fantásticas essas novas narrativas que, entre outros fatores, se estruturam sobre um universo imaginado e que podem atrair o leitor para diferentes níveis de engajamento e exploração de seu paracosmos. Uma mesma saga fantástica pode abranger histórias divididas em diversos volumes, linguagens e mídias, desde que estabeleça como denominador comum o universo em que a história se passa, seu tempo cronológico e/ou um repertório compartilhado de personagens. A esse denominador comum, podemos nos referir como o arquiteito de uma saga (MARTOS GARCÍA, 2011).

Partindo de um princípio que questões tecnológicas, mercadológicas e culturais refletem não apenas no formato narrativo da televisão, mas também na sua produção e em suas diferentes formas de consumo, podemos analisar *Game of Thrones* como uma série que utiliza a narrativa complexa por excelência. Diante de um cenário de mudanças e readaptações do mercado televisivo, frente as novas tecnologias e possibilidades abertas com a internet, a série usa diversas ferramentas e cria estratégias que asseguram seu espaço paradigmático para a história televisiva. Um exemplo é como, em uma época em que o consumo individual e personalizado de TV é cada vez



II Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

mais pungente, a série proporciona um fenômeno de volta de assistência coletiva. Em suas últimas temporadas, é comum encontros de exibição ao vivo, sejam particulares, sejam promovidos por bares e restaurantes ao redor do mundo. Isto envolve questões relativas a sua circulação, ao histórico da HBO, e ao contexto digital que envolve a série⁸, mas também a própria forma como sua história é contada.

Ao analisar a série através da *complexidade narrativa*, podemos explorar como a popularização dos meios e do acesso a internet reflete também sobre as formas de produzir e consumir produtos culturais. Mais do que ajudar a compreender a forma como a história de *Game of Thrones* é contada, as preposições de Mittel contribuem também para que se entendam os contextos midiático, cultural e também histórico, que permitem às narrativas atingirem esta forma.

Referências bibliográficas

BARTH, Pedro Afonso. **As Crônicas de Gelo e Fogo como uma Saga Fantástica**. 104 f. Dissertação (Mestrado em Letras), Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2016.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia: estudos culturais, identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru. EDUSC, 2001.

MARTOS NÚÑEZ, Eloy. Hipertexto, cultura midiática e literaturas populares: o auge das sagas fantásticas. In: RETTENMAIER, Miguel; RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker (Coord.). **Questões de leitura no hipertexto**. Passo Fundo: Ed. da Universidade de Passo Fundo, 2007. p. 50-63.

MARTOS GARCÍA, Alberto. Sagas y fan fiction, escritura literaria y cultura juvenil. **Lenguaje y Textos**, n. 29, p. 167-178, 2009.

_____. Sobre el concepto de apropiación de Chartier y las nuevas prácticas culturales de lectura (el fan fiction). **Álabe. Extremadura**, n. 4, dic. 2011.

⁸ Em que a “fuga” de spoilers é uma questão relevante.



II Seminário Internacional de Pesquisas em **Mediatização** e Processos Sociais

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **Matrizes**, v. 5, n. 2, jan./jun. 2012, pp.29-52.

_____. **Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling**, pre-publication edition (MediaCommons Press, 2012-13). Disponível em: <http://mcpres.media-commons.org/complextelevision/>

SILVA, Marcel Vieira Barreto. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. **XXII Encontro Anual da Compós**. Salvador, 2013.