



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

Campus I – Rodovia BR 285, Km 292

Bairro São José – Passo Fundo, RS

CEP: 99.052-900

E-mail: ppgletras@upf.br

Web: www.ppgl.upf.br

Fone: (54) 3316-8341

PEDRO AFONSO BARTH

***AS CRÔNICAS DE GELO E FOGO COMO UMA SAGA
FANTÁSTICA***

Passo Fundo, Janeiro de 2016

PEDRO AFONSO BARTH

***AS CRÔNICAS DE GELO E FOGO COMO UMA SAGA
FANTÁSTICA***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade de Passo Fundo, como requisito para obtenção do título de Mestre em Letras, sob a orientação da Profa. Dra. Fabiane Verardi Burlamaque.

Passo Fundo

2016

À minha família, meu porto seguro,
minhas raízes, minha base e meu chão:
minha mãe Clarice, meu pai Alfredo,
minha irmã Estéfani e meu irmão
Cassiano.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que me acompanharam e apoiaram durante os dois últimos anos, família, amigos, e até desconhecidos, que de uma maneira de outra, contribuíram para minha evolução.

À professora e orientadora, Fabiane Verardi Burlamaque, pela amizade, pelo apoio incondicional, desde os tempos da minha iniciação científica.

À FAPERGS/CAPES, pela bolsa de estudos de Mestrado.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Letras da UPF.

Aos professores que são meus mentores intelectuais, que me inspiram e são meus exemplos: Prof. Ernani Cesar Freitas, orientador da minha especialização, a quem sempre agradecerei a paciência e parceria, Prof.^a Elisane Regina Cayser, com quem sempre terei uma dívida enorme de gratidão e carinho, e Prof.^a Gisele Benck de Moraes, que fomentou minha paixão pela língua espanhola.

Às professoras Dra. Márcia Saldanha Barbosa e Dra. Regina da Costa Silveira, por aceitarem o convite para compor as bancas de qualificação e de defesa de meu trabalho e pelas valorosas contribuições.

À secretária do Programa de Pós-Graduação em Letras da UPF, Karine Castoldi, pela amizade e pela atenção de sempre.

À amiga querida, que foi meu alicerce nesses dois anos, Elisângela de Britto Palagen.

Aos colegas e amigos do Mestrado, especialmente minha amiga Rafaelly Andressa Schalleberger.

RESUMO

Sagas fantásticas são narrativas pós-modernas que mobilizam diferentes gêneros e linguagens na sua constituição; dessa maneira, configuram um território absolutamente novo de investigação exigindo ferramentas e conceitos apropriados para a análise. As sagas são um fenômeno composto por três fatores: fomento do mercado, existência de leitores ativos e engajados e a criação de um universo autoconsciente – o paracosmos. O objetivo geral deste trabalho é caracterizar *As crônicas de Gelo e fogo* como uma saga fantástica, identificando os elementos do seu paracosmos e as estruturas míticas reconhecíveis. Para tanto, cita-se grande parte das obras que ampliam o universo de George R. R. Martin – quadrinhos, livros, série televisiva, *fan fictions* –, porém a análise deter-se-á principalmente no primeiro volume da saga *A Guerra dos Tronos*. Para caracterizar *As crônicas de Gelo e Fogo* como uma saga fantástica, o estudo tem como base a perspectiva teórica de Alberto Martos Garcia, Eloy Martos Núñez, Linda Hutcheon, Michèle Petit, Glória García Rivera, entre outros. O estudo das sagas no âmbito escolar pode auxiliar para que a leitura de tais obras tenha sentido como atividade social, além de trazer melhores estratégias para formar leitores, escritores ou espectadores mais críticos e competentes.

Palavras-chave: Sagas fantásticas. Formação de leitores. Mitos. Crônicas de Gelo e Fogo. George R. R. Martin.

RESUMEN

Sagas fantásticas son narrativas posmodernas que movilizan diferentes géneros y lenguajes en su constitución; por lo tanto, constituyen un absolutamente nuevo territorio para la investigación, y así requieren herramientas y conceptos adecuados para el análisis. Las sagas son un fenómeno compuesto por tres factores: el desarrollo del mercado, la existencia de lectores activos y comprometidos, y la creación de un universo consciente de sí mismo - el paracosmos. El objetivo de este estudio es caracterizar *Canción de Hielo y Fuego* como una saga fantástica, la identificación de los elementos de sus paracosmos y de las estructuras míticas reconocibles. Para eso, es imprescindible citar la mayor parte de las obras que amplían el universo de George RR Martin - cómics, libros, series de televisión, ventilador de ficción - pero el análisis morará principalmente en el primer volumen de la serie *Juego de Tronos*. Para caracterizar *Canción de hielo y fuego* como una saga fantástica, el estudio se basa en la perspectiva teórica de Alberto Martos García, Eloy Martos Núñez, Linda Hutcheon, Michèle Petit, Gloria García Rivera, entre otros. El estudio de las sagas en las escuelas puede ayudar a que la lectura de estas obras tiene sentido como una actividad social y traer mejores estrategias para que lectores, escritores o espectadores sean más competentes y críticos.

Palabras clave: Sagas Fantásticas. Formación de lectores. Mitos. Canción de Hielo y Fuego. George R. R. Martin.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Componentes de uma Saga Fantástica	16
Figura 2	HQ <i>A Guerra dos Tronos</i>	43
Figura 3	Brasões e castelos das grandes casas.....	48
Figura 4	Muralha de Gelo.....	59
Figura 5	Mapa do Sul de Westeros.....	80
Figura 6	Mapa do Norte de Westeros II	82
Figura 7	Cena da série <i>Game of Thrones</i>	87
Figura 8	Cartaz de divulgação da 1ª temporada da série <i>Game of Thrones</i>	88
Figura 9	Capa do RPG <i>A game of Thrones d20</i>	89
Figura 10	Exemplo de <i>Fanfiction</i> da saga <i>As Crônicas de Gelo e Fogo</i>	93

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
2	SAGAS FANTÁSTICAS: UMA FORMA DE CONTAR HISTÓRIAS SEM FIM	13
2.1	O UNIVERSO FANTÁSTICO DE UMA SAGA: O CONCEITO DE PARACOSMOS	16
2.2	A TRANSMIDIALIDADE E A ADAPTAÇÃO NA CONSTITUIÇÃO DAS SAGAS FANTÁSTICAS	20
2.3	O LEITOR E O MERCADO: ALICERCES FUNDAMENTAIS DA ASCENSÃO DAS SAGAS	27
2.4	PARA ANALISAR UMA SAGA	31
3	UM MUNDO EM QUE O INVERNO ESTÁ CHEGANDO: O PARACOSMOS DE AS <i>CRÔNICAS DE GELO E FOGO</i>	35
3.1	OS CONTORNOS DO ÉPICO MUNDO CRIADO EM AS <i>CRÔNICAS DE GELO E FOGO</i>	36
3.2	SAGAS QUE CONSTITUEM A SAGA: O PAPEL DAS FAMÍLIAS EM WESTEROS	45
4	A PRESENÇA DE MITOS EM AS <i>CRÔNICAS DE GELO E FOGO</i>	53
4.1	ENTRE O FOGO DOS DRAGÕES E O GELO DOS CAMINHANTES BRANCOS: O MARAVILHOSO EM AS <i>CRÔNICAS DE GELO E FOGO</i>	53
4.2	O ARQUITEXTO DA JORNADA DO HERÓI	62
5	ENTRE MAPAS, GAMES E LEITORES: A HISTÓRIA QUE VAI MUITO ALÉM DAS MURALHAS	77
5.1	OS SETE REINOS AO ALÉM DO MAR ESTREITO: OS MAPAS EM A <i>GUERRA DOS TRONOS</i>	78
5.2	UM PARACOSMOS EM CONTÍNUA EXPANSÃO: AS ADAPTAÇÕES E OS LEITORES.....	84
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	96
	REFERÊNCIAS	99

1 INTRODUÇÃO

Uma mente necessita de livros da mesma forma que uma espada necessita de uma pedra de amolar se quisermos que se mantenha afiada. (George R. R. Martin)

Nos últimos anos, séries de livros, como *Harry Potter*, *O Senhor dos Anéis*, *Jogos Vorazes*, *As Crônicas de Gelo e Fogo*, *Percy Jackson*, entre outras, obtiveram grande sucesso de vendas e de repercussão. As obras citadas, além do êxito alcançado entre jovens leitores, têm várias características em comum, como o fato de mobilizarem aspectos fantásticos, de terem recebido adaptações em várias mídias, de atraírem leitores na internet – tanto na formação de comunidades virtuais quanto na escrita de *fanfictions*¹. Os estudiosos espanhóis Eloy Martos Nuñez (2007), Alberto Martos García (2009) e Glória García Rivera (2004) consideram que tais narrativas configuram uma nova categoria de obras ficcionais: as sagas fantásticas. Uma saga é composta por um universo criado e autoconsciente, que é reproduzido em diversas linguagens – escrita, audiovisual, cartográfica – e faz uso de recursos visuais. O conceito de saga é muito profícuo para compreender a relação entre mercado, leitores e obra na consolidação do sucesso de séries literárias, e essa é uma reflexão fundamental para pensar a formação de leitores no século XXI.

Sagas são constituídas de uma interessante hibridação – mitos e elementos da tradição oral são resgatados e reconfigurados com os valores contemporâneos ao mesmo tempo que a mesma história é contada por diferentes sistemas intersemióticos. García Rivera (2004) afirma que toda saga cria um paracosmos: um mundo próprio, com regras delimitadas. O paracosmos de uma saga não se limita a um livro, mas se estende para continuações; além disso, ultrapassa a linguagem escrita e abarca diferentes linguagens, como as dos filmes, dos seriados, dos mapas, dos *games*, entre outras. Assim, um livro pode dar origem a um universo que será expandido em outras plataformas e, muitas vezes, por autores diferentes.

A popularidade das sagas fantásticas foi ampliada por uma série de fatores e, entre eles, podemos elencar o acesso à internet pela maioria dos jovens e a popularização e a propagação do acesso às mais diversas mídias. Tais fatores transformaram radicalmente a maneira com que os jovens se relacionam com a linguagem e com suas leituras: a maioria dos adolescentes busca a internet ou outras mídias para ampliar suas experiências de leitura. Para esses jovens, não

¹ *Fanfiction* é uma história escrita por um fã de uma obra e envolve cenários, personagens e tramas previamente desenvolvidos no original. Nessas histórias, não existe nenhuma intenção de quebra de direitos autorais ou a busca de lucro financeiro, pois os autores de *fanfictions* dedicam tempo e energia para a escrita de histórias por razões afetivas (VARGAS, 2005).

basta ler de forma solitária; suas leituras impulsionam a necessidade de criar histórias, de participar de grupos, de discutir assuntos relativos às suas leituras favoritas.

Uma das sagas de maior popularidade atualmente é *As Crônicas de Gelo e Fogo*, de autoria do escritor norte-americano George R. R. Martin. O primeiro volume da série, *Guerra dos Tronos (A Game of thrones)*, foi publicado nos Estados Unidos em 1996 e traduzido para mais de vinte idiomas; ao Brasil, chegou apenas em 2010, publicado pela editora Leya. A série literária terá sete volumes; destes, cinco já foram publicados. O quinto volume (*A Dance with Dragons*) foi publicado em 2011 nos Estados Unidos e, em 2012, no Brasil. Atualmente, fãs e leitores aguardam a publicação do sexto e sétimo volumes da série. Além dos livros, o universo de Martin recebeu adaptações e ampliações em séries de televisão, quadrinhos, vídeo games, entre outros. A presente dissertação analisa a série *As crônicas de Gelo e Fogo* e a relacionará com o conceito de saga fantástica.

As sagas, como fenômeno literário, não são ainda suficientemente estudadas pela academia. Há algumas possíveis razões para a escassez de estudos nessa área, uma delas é o fato de ser um fenômeno recente: apenas há alguns anos que a internet se popularizou e permitiu o consumo de histórias em várias mídias e linguagens. Outra razão possível é que o conceito de saga fantástica ainda é pouco conhecido no Brasil; assim, há uma ausência de bases teóricas para perceber sagas como uma estrutura narrativa singular. Além disso, outro possível motivo é que as sagas possuem uma vinculação muito próxima com a literatura de massa e dos *best sellers* e, talvez por isso, o estudo de sagas não mereceu atenção mais criteriosa pela teoria literária.

Assim, a pesquisa desenvolvida nesta dissertação tem como principal justificativa a importância de refletirmos sobre as sagas fantásticas e as relações que essas narrativas estabelecem com seus leitores e com o mercado. É preciso articular um arsenal metodológico que possibilite a análise crítica dos elementos de uma saga, pois somente com uma perspectiva teórica clara é possível ter um entendimento sobre os elementos constituintes e estruturantes de uma saga. As sagas são consumidas por milhões de leitores e esse panorama está cada vez mais dominante no Brasil. A escola e a academia precisam refletir sobre o fenômeno de forma crítica, evitando a prática nociva de ignorar as leituras feitas pelos jovens leitores ou apenas considerá-las literatura de baixa qualidade sem tentar compreender as razões que as fazem tão populares. Assim, nesta dissertação, pretendemos incorporar uma perspectiva crítica na análise de sagas, e isso oferece subsídios teóricos para posteriores reflexões sobre práticas de letramento literário a partir da leitura de sagas.

A razão da escolha de *As Crônicas e Gelo e Fogo*, entre tantas sagas possíveis, foi por motivações pessoais. Enquanto leitor, sempre tive grande fascínio por sagas, histórias com elementos fantásticos e míticos e tornei-me leitor da obra de George R.R. Martin. O que era apenas prazer e fruição converteu-se em curiosidade científica e motivou o desenvolvimento desta pesquisa. Além disso, a importância de estudar a saga de Martin fica clara ao confirmarmos sua grande popularidade em redes sociais de leitores, nas listas dos livros mais vendidos, nos números que apontam as séries de televisão mais vistas e premiadas.

Por ser uma série de muita popularidade, muitos trabalhos acadêmicos, artigos, principalmente publicados em anais de eventos, analisando algum aspecto da obra de Martin, foram encontrados. Entretanto, há de se pontuar que foi observada uma grande soberania de análises sobre a série em detrimento aos livros e outras linguagens. Isso talvez seja explicado pelo grande número de trabalhos oriundos da área da comunicação social, pois essa área tem maior interesse na análise televisiva e cinematográfica. No banco de teses e dissertações da CAPES encontramos alguns trabalhos sobre a série e os livros², porém nenhum deles relaciona o conceito de saga com a obra de George R. R. Martin.

O objetivo geral deste trabalho é caracterizar *As crônicas de Gelo e Fogo* como uma saga fantástica, identificando os elementos do seu paracosmos e as estruturas míticas reconhecíveis em sua constituição. Para tanto, citamos grande parte das obras que ampliam o

² No mês de novembro de 2015 foram encontradas três dissertações cujo corpus de análise era uma obra relacionada ao universo de George R. R. Martin. A dissertação *Games com narrativa histórica como dispositivo digital Para mediação de experiências formativas em ensino de História: uma pesquisa com o jogo "game of thrones – Rpg"* de autoria de Társo Roberto Lopes Macedo foi defendida no ano de 2013. A dissertação foi apresentada ao Programa de Pós-graduação GESTEC, da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), como requisito para a obtenção do grau de Mestre em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação e foi orientado pela Profa. Dra Lynn Alves. A pesquisa foi desenvolvida sob a premissa de analisar games com narrativa histórica como dispositivo digital para mediação de experiências formativas em ensino de história. O corpus escolhido foram os jogos inspirados em *As crônicas de Gelo e Fogo* e a aplicação didática do *vídeo game* em aulas de história. O trabalho de Macedo chegou a conclusão que há um grande potencial formativo dos games em ensino de história e que ele não pode ser ignorado. No início de 2015, Paloma Rodrigues Destro Couto defendeu a dissertação *Um Jogo de Rainhas: as mulheres de Game of Thrones* no Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, sob a orientação do Prof. Dr. José Luiz Ribeiro. Apenas a série serviu como *corpus* de análise deste trabalho cujo principal objetivo foi analisar as identidades femininas representadas através de três personagens de destaque da primeira temporada: Cersei Lannister, Catelyn Stark e Daenerys Targaryen. A outra dissertação encontrada, defendida também no ano de 2015, foi *Jogando o jogo dos tronos: ruptura e inovação na obra de George R.R. Martin* de autoria de Murilo Figueiras Correa, foi apresentada à Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para a obtenção do grau título de Mestre em Letras, na área de Estudos Literários. A orientadora deste trabalho foi a Profa. Dra. Vera Helena Gomes Wielewicki. O trabalho teve o objetivo de analisar os processos de leitura, recepção e adaptação dos dois primeiros volumes da série literária *As Crônicas de Gelo e Fogo* e das duas primeiras do seriado televisivo *Game of Thrones*. Para alcançar tal objetivo, foram feitas entrevistas semiestruturadas com dezenas de leitores dos livros e espectadores da série. Os principais referenciais teóricos do trabalho foram Hans Robert Jauss e Wolfgang Iser.

universo de George R. R. Martin – quadrinhos, livros, série televisiva, *fan fictions* –, porém a análise deter-se-á, principalmente, no primeiro volume da saga, *A Guerra dos Tronos*.

A partir do objetivo geral, definimos os seguintes objetivos específicos: a) discutir o conceito de sagas fantásticas desenvolvido por estudiosos espanhóis e relacioná-lo com outras perspectivas teóricas convergentes; b) compreender a importância dos elementos insólitos na constituição do universo do mundo criado por George R. R. Martin; c) analisar a trajetória de um personagem do livro *A Guerra dos Tronos* e relacionar com os elementos do paracosmos da saga; d) compreender a importância dos paratextos para a leitura dos livros da saga *As Crônicas de Gelo e fogo*, mais precisamente a função dos mapas na obra *A Guerra dos Tronos*.

A dissertação está organizada em quatro capítulos. No capítulo dois, intitulado “Sagas fantásticas: uma forma de contar histórias sem fim”, descrevemos o conceito de saga fantástica desenvolvido por Alberto Martos Garcia (2010), Eloy Nuñez García (2007) e Glória Garcia Rivera (2011). Destacamos especialmente o conceito de paracosmos e os elementos que o constituem. Relacionamos o conceito com outras perspectivas teóricas, como a de André Jolles (1976), Linda Hutcheon (2009), Michèle Petit (2008), Henry Jenkins (2009), entre outros. As quatro seções do capítulo dedicam-se, respectivamente, à caracterização do paracosmos, à importância da transmidialidade e adaptação em uma saga, ao modo como leitores e mercado contribuem para o sucesso dessas narrativas e aos aspectos que são importantes para analisar uma saga.

Com tal suporte teórico, no capítulo intitulado “Um mundo em que o inverno está chegando: o paracosmos de *As Crônicas de Gelo e Fogo*”, descrevemos o enredo do livro *A Guerra dos Tronos* e algumas obras que ampliam o paracosmos do mundo de George R. R. Martin. Na segunda parte do capítulo, iniciamos a análise dos elementos do paracosmos, detalhando a importância das famílias e de como elas se articulam com elementos míticos e simbólicos.

No capítulo seguinte, “A presença de mitos em *As Crônicas de Gelo e Fogo*, dividido em duas partes, continuamos a análise. Na primeira, analisamos a importância dos elementos insólitos na construção narrativa do mundo de Martin; para isso, utilizamos como fontes referenciais os estudos de Tzvetan Todorov (1984) e Flávio Garcia (2011). Na segunda parte, a análise se detém em um personagem específico e na forma em que sua trajetória hibridiza mitos e os reconfigura com elementos da modernidade. O personagem escolhido é Eddard Stark e o mito que escolhemos para analisar é o da jornada do herói; portanto, mobilizamos para a análise os pressupostos teóricos de Joseph Campbell (2007) e Vladimir Propp (1976, 2001).

O capítulo “Entre mapas, games e leitores: a história que vai muito além das muralhas” analisa os outros aspectos de uma saga fantástica: a iconotextualidade, a transmidialidade e o papel dos leitores e do mercado. O primeiro aspecto citado é tratado em uma seção específica do capítulo, que traz uma análise da função dos mapas para a leitura da saga de George. R. R. Martin. Os demais aspectos são abordados na seção seguinte na qual faremos uma relação entre o livro *A Guerra dos Tronos* e a série de televisão e uma adaptação para os videogames.

En los albores de la civilización, cuando el hombre no era todavía un ser humano, cuando necesitaba encontrar un sentido a todo lo que localizaba a su alrededor, inventó la fantasía. (Antonio A. Gómez Yebra)

A fantasia sempre povoou o imaginário humano. Seja no formato de histórias orais passadas de geração a geração, seja em lendas, mitos e cantigas, o ser humano sempre buscou refúgio em mundos inventados - reflexo da necessidade humana de se constituir por meio da ficção. Na contemporaneidade, as sagas fantásticas parecem cumprir esse papel. Além disso, configuram um território absolutamente novo de investigação e exigem ferramentas e conceitos apropriados para a análise (MARTOS GARCIA, 2009), principalmente por ser um fenômeno recente que tem revolucionado a relação dos leitores com as obras literárias; dessa forma, tem exigido dos professores e mediadores de leitura maior reflexão para entender as razões do seu sucesso e popularidade. No Brasil, os estudos sobre sagas são escassos, diferente da Espanha, em que autores como Alberto Martos García (2009, 2010), Eloy Martos Núñez (2007) e Glória Garcia Rivera (2004, 2013) dedicam-se ao estudo do papel das sagas fantásticas, tanto da sua estrutura narrativa quanto em relação à formação de leitores.

O termo saga é de origem norueguesa e seu significado está atrelado ao verbo *segja*, que significa contar. Originalmente, saga identificava um gênero oral específico – composições épicas, associadas às culturas nórdicas e germânicas, que narravam façanhas e feitos memoráveis. O estudioso André Jolles (1976), em sua obra *As formas simples*, afirma que o termo saga teve muitas mudanças de sentido ao longo dos séculos; assim, muitas estruturas textuais já foram denominadas como sagas. Entretanto, o autor considera que a origem do vocábulo está atrelada a um gênero literário associado a um país e a uma época determinada: a Islândia dos séculos X e XI. André Jolles traz a seguinte definição:

A saga é, pois, para nós, uma Forma Simples que se atualizou, primeiro oralmente, depois por escrito [...], e que assumiu caráter tão marcado que pode imprimir suas características próprias a elementos que, na origem, lhe eram estranhos. Essa atualização permite-nos decifrar e captar a disposição mental e as ideias que produziram tal forma. Para interpretar a disposição mental da saga utilizaremos as seguintes chaves: família, clã, vínculos de sangue. (JOLLES, 1976, p. 70).

Dessa forma, a saga seria uma história familiar, uma grande narrativa sobre os vínculos familiares e sobre a evolução genealógica de uma estirpe. O sentido de clã seria a base de uma saga: uma história de identificação, narrativas contadas para cristalizar a futuras gerações os grandes feitos dos seus antepassados, o universo do pai, do filho, dos irmãos e da hereditariedade. Nessa perspectiva, valores como o bem, o mal, a coragem e a covardia não são

qualidades individuais, e sim relacionadas a uma herança familiar. Na forma simples da saga, “o destino do homem recai sempre no clã.” (JOLLES, 1976, p. 76). Jolles (1976) esclarece que as sagas perderam importância quando a família deixou de ser o centro absoluto da sociedade, e a igreja – principalmente a católica – veiculou seus fiéis a comunidades e paróquias.

Atualmente, o termo saga teve seu sentido ampliado e passou a ser aplicado a narrativas seriais fantásticas com conteúdos imaginários. Os autores espanhóis Alberto Martos García, Eloy Martos Núñez e Glória Garcia Rivera utilizam o termo saga junto ao adjetivo fantástica para caracterizar uma modalidade transmidiática das narrativas modernas (MARTOS GARCÍA, 2009). Importante esclarecer que a escolha lexical do adjetivo “fantásticas” faz referência aos conteúdos insólitos que as sagas elaboram e não tem relação específica com a nomenclatura inaugurada por Tzvetan Todorov (1992) na obra *Introdução à literatura Fantástica*³. Apesar de manter um forte vínculo com mitologias e histórias vindas da oralidade de diferentes povos, as sagas são narrativas híbridas. Alberto Martos García (2009), em sua obra *Introducción al mundo de las sagas*, caracteriza as sagas como um exemplo de narrativa pós-moderna, pois seu enredo não se limita a uma mera reprodução de um elemento fantástico ou ao relato de espada e bruxaria, ou ainda, do mito do herói, mas excede esses moldes. Assim, uma saga é capaz de elaborar utopias e distopias, configurar heróis e anti-heróis e mobilizar, em relação à linguagem, formas analógicas e digitais.

Estruturalmente as sagas também têm como característica a contínua expansão: são histórias sem fim, pois não se resumem a um livro e até podem ser representadas e adaptadas em vários meios concomitantemente. A saga fantástica configura um conjunto transficcional: uma história ou um universo coabitam em diversos suportes e linguagens. Martos Núñez (2013) afirma que a narração serial e a possibilidade de leitura não linear são inerentes às sagas modernas. A partir de um tronco inicial, a história se desdobra e podem se desenvolver múltiplos itinerários narrativos, que possuem como elo comum o fato de acontecerem no mesmo mundo. Garcia Rivera (2004) pontua que o que constitui uma saga é o fato de compartilhar um universo comum e não o de contar uma história linear. Assim, uma saga é um modelo aberto de relato, extenso, propenso a modos distintos de leitura, suscetível a ampliações – na criação de enciclopédias, de histórias prequelas⁴ e continuações. Tal possibilidade pode

³ No capítulo três, abordaremos com maior profundidade a influência dos gêneros maravilhoso e fantástico na constituição das sagas fantásticas; para isso, Todorov (1992) será uma das principais referências teóricas.

⁴ O termo prequela é uma adaptação do termo inglês prequel (formado pelos radicais *pre* – antes - e *sequel* – sequência). Prequelas são narrativas prévias completas que explicam e abordam acontecimentos que ocorrem anteriormente aos narrados a um primeiro trabalho. Podem ser considerados como analepses ou *flashbacks*. Exemplos de prequelas são o livro *O sobrinho do Mago* (parte de *As crônicas de Nárnia* publicados anos depois

fazer com que uma saga pareça uma espécie de história interminável. O êxito das sagas, segundo Martos Núñez e Martos García (2013), transbordou os conceitos de autor, gênero e livro, filme ou revista em quadrinhos, para situar-se em coordenadas que vão muito além do literário: a multiplicação dessas ficções em formatos tão diferentes como a revista em quadrinhos, a televisão, o cinema ou os jogos de estratégia.

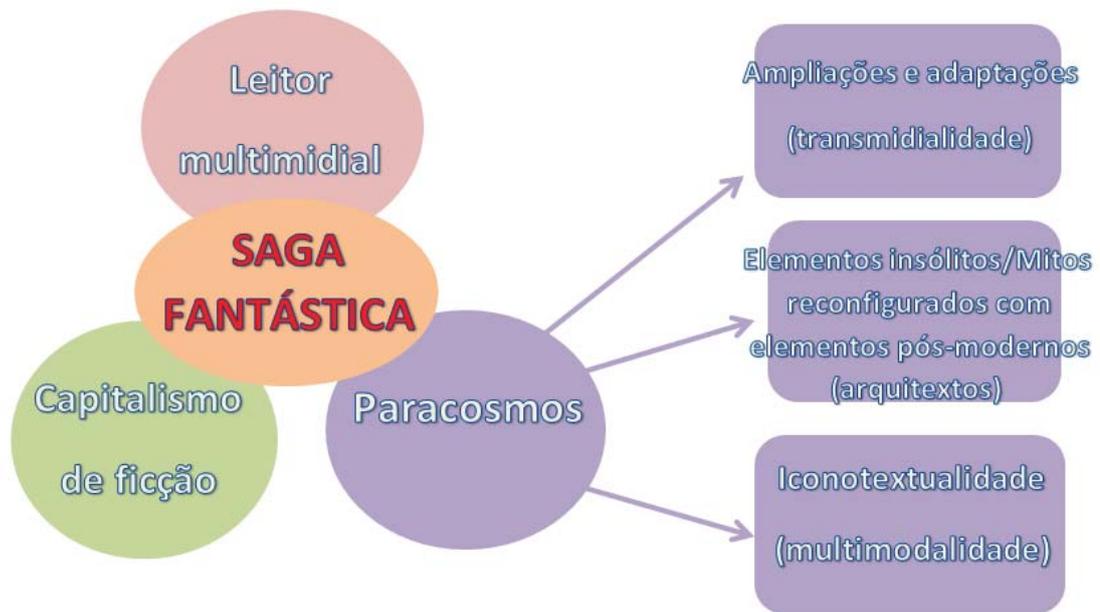
Obras com características de sagas fantásticas conquistaram um considerável número de leitores, fãs, telespectadores, jogadores, entre outros e, assim, numerosas obras de ficção atraem um público heterogêneo e variado. Por tal razão, Martos García (2009) afirma que se deve evitar rotular uma saga como literatura infantil ou literatura juvenil ou apenas ficção fantástica para adultos, pois uma mesma história pode atrair os mais diversos públicos. Por exemplo, a saga *Harry Potter* por muito tempo foi considerada uma história para crianças e adolescentes, porém entre seus leitores há inegavelmente muitos adultos (VARGAS, 2005). Situação oposta à da saga fantástica *O senhor dos Anéis*, que inicialmente foi considerada uma história de contos de fadas para adultos e, somente com o lançamento dos filmes, o público da saga foi ampliado e passou a conquistar adolescentes e jovens.

Martos García (2009) aponta que sagas fantásticas, geralmente, sofrem grandes depreciações críticas de professores, estudiosos e escolas. A condenação acontece ancorada na acusação de que as sagas são histórias pouco profundas devido aos enredos irrealistas e fantásticos. O autor concorda que, de certa maneira, é possível, sim, que sagas permitam leituras escapistas. Entretanto, isso não deve ser visto como um problema; pelo contrário, a evasão pode chegar a ser expressão da verdade profunda do mito. Ou seja, a fantasia de uma saga dialoga com a mitologia humana como um todo, com a necessidade da fantasia que constitui a natureza humana. Dessa maneira, segundo o autor espanhol, as sagas, filhas da ficção fantástica, devem ser lidas e analisadas como instrumentos de racionalidade que buscam construir ilusões ou utopias úteis para a sociedade do século XXI.

As sagas somente se configuram como um fenômeno por três importantes fatores, a saber: a mescla dos mitos, do folclore, da oralidade como tendências da fantasia moderna; os incentivos e fomentos do capitalismo de ficção e, principalmente; a existência de um novo perfil de leitor – um leitor ativo e multimedial. Podemos observar a representação dos fatores que constituem uma saga na Figura 1.

Figura 1 – Componentes de uma saga fantástica

do livro *O leão, A feiticeira e o Guarda-Roupa*), o filme *Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*, lançado 16 anos depois do episódio VI da série de filmes.



Fonte: elaborado pelo autor.

Como exposto na Figura 1, o paracosmos de uma saga tem três principais características: a presença de elementos insólitos/mitos reconfigurados com aspectos da pós-modernidade, a iconotextualidade/multimodalidade e a transmidialidade - adaptação do universo em diferentes linguagens e mídias. Na próxima seção, dedicamo-nos a compreender melhor o que seria o paracosmos de uma saga e as razões do uso dessa terminologia.

2.1 O UNIVERSO FANTÁSTICO DE UMA SAGA: O CONCEITO DE PARACOSMOS

Há duas maneiras de percorrer um bosque. A primeira é experimentar um ou vários caminhos (a fim de sair do bosque o mais depressa possível, digamos, ou de chegar à casa da avó, do pequeno polegar, ou de Joãozinho e Maria); a segunda é andar para ver como é o bosque e descobrir por que algumas trilhas são acessíveis e outras não. (Umberto Eco)

Umberto Eco (1994), em sua obra *Seis passeios pelos bosques da ficção*, mobiliza a metáfora do bosque para ilustrar as duas formas a partir das quais um texto literário pode ser lido. A mesma metáfora pode ser utilizada para ilustrar as duas possíveis leituras de uma saga. O leitor pode tomar contato com uma única obra e se dar por satisfeito, ou percorrer “o bosque” e consumir todas – ou quase todas – as obras e adaptações de uma saga. Em outras palavras, em uma saga, podemos ser leitores de obras ou explorados de mundos. Isso porque a principal e essencial característica de uma saga é a criação de uma nova realidade: um mundo completo

e autoconsciente é forjado. Martos García (2009) utiliza o conceito de paracosmos para explicar essa criação de um universo alternativo que é dotado de regras próprias.

Segundo Garcia Rivera (2004), paracosmos é um conceito originário da psicologia e faz referência a um tipo de fantasia infantil que se caracteriza pela criação de um mundo paralelo pela criança, um mundo próprio em que se pode brincar, jogar, desenhar, fabular. Enfim, um mundo paralelo à vida real. Garcia Rivera (2004) assinala que a psicologia clássica valorizava o mundo real, em detrimento da imaginação, que era ignorada e menosprezada. A autora destaca que tal panorama foi modificado a partir das publicações de Cohen e Mackeith (1993) – estudiosos que documentaram narrações de crianças que criavam, em suas brincadeiras, países ou ilhas inventadas, amigos invisíveis e aventuras de todo tipo. A principal preocupação do estudo era investigar como esses mitos pessoais influenciaram a vida da pessoa depois da idade adulta. Muito antes desses estudos, Sigmund Freud (1908, p. 135) já questionava: “acaso não poderíamos dizer que ao brincar toda criança se comporta como um escritor criativo, pois cria um mundo próprio, ou melhor, reajusta os elementos de seu mundo de uma forma que lhe agrade?”.

Rivera (2004) aponta que as conclusões dos estudos de Cohen e MacKeith (1993) provaram que as crianças habituadas a imaginar desenvolvem melhores habilidades sociais e cognitivas, possuem maior poder de concentração e, inclusive, são menos agressivas e mais diplomáticas. Essas fantasias infantis, saudáveis e necessárias, foram batizadas como paracosmos. Esse termo foi incorporado por estudiosos como Martos Garcia (2009) e Garcia Rivera (2004, 2013) para explicar os mundos criados em sagas pelos autores de ficção fantástica. Assim, na perspectiva teórica dos autores citados, paracosmos seria a criação de um universo inventado, representado em formas icônicas e verbais. Criar um paracosmos é “colocar um mundo em pé” (RIVERA, 2004, p. 65). O paracosmos é construído por uma união de três imaginários: o imaginário literário, o imaginário folclórico e o imaginário individual – do(s) autor(es) e dos leitores (RIVERA, 2013).

Apesar de nunca ter utilizado o termo paracosmos, em um dos seus textos – *Escritores Criativos e Devaneios (1908)* –, Sigmund Freud afirma: “o escritor criativo faz o mesmo que a criança que brinca. Cria um mundo de fantasia que ele leva muito a sério.” (FREUD, 1908, p. 135). Freud (1908) já aponta a existência de uma correlação entre os mundos criados por crianças e os criados por adultos. O filósofo Johan Huizinga (2010, p. 133) também reconhece a relação entre escrever e brincar/jogar, afirmando que a poesia – e entendemos aqui toda elaboração poética de textos – está “além da seriedade, naquele plano mais primitivo e originário a que pertencem a criança, o animal, o selvagem, o visionário, na região do sonho,

do encantamento, do êxtase, do riso.” Nessa perspectiva, podemos afirmar que o escritor criativo – sobretudo o autor original de uma saga fantástica – cria um mundo de fantasia que ele leva muito a sério, porém há uma relação implícita com o ato de brincar de ser Deus, de criar uma realidade, um mundo possível.

Para fazer com que o leitor compreenda esse mundo inventado, é preciso forjar meios de incorporação dos elementos do paracosmos. Por isso, a grande maioria das sagas necessita de paratextos⁵, mapas cartográficos, linha cronológica de acontecimentos, árvores genealógicas, brasões e símbolos heráldicos. Essa característica é denominada por Glória Garcia Rivera (2013, p. 554) como “iconotextualidade⁶”. Sagas fantásticas frequentemente precisam utilizar a linguagem cartográfica como apoio para estruturar as histórias. Assim, mapas costumam servir de paratextos em livros que abordam paracosmos e eles ocupam uma posição de destaque, no início e/ou no fim dos livros. Segundo Glória García Rivera (2004), os mapas têm a importante função de guiar o leitor no mundo criado.

Toda saga fantástica terá o mesmo paracosmos, ou seja, um espaço comum – geografia, um tempo comum – cronologia – e/ou um repertório de personagens mais ou menos pré-desenhados. Martos García (2011b, p. 5) denomina essa propriedade como arquiteyto⁷, isto é, o denominador comum de uma saga, um padrão. Por exemplo, no caso da saga *Harry Potter*, o arquiteyto principal é a mitologia que envolve a bruxaria desde a idade média. Já a saga *Piratas do Caribe*, iniciada no cinema, utiliza como base o imaginário que existe em volta da figura dos piratas. Martos García (2009) aponta que as regras do paracosmos em cada ficção não são explícitas nos primeiros momentos de uma leitura. Os padrões se configuram à medida que o leitor conhece o universo da saga e emergem os protótipos, os diferentes repertórios de coisas e eventos que povoam esse mundo. O mundo ficcional criado requer a cooperação essencial do leitor, que passa a coabitar esse mundo, participando de forma emocional e empática.

⁵ Paratextos, segundo Gérard Genette (2009, p. 9), são o “título, subtítulo, intertítulos, prefácios, posfácios, advertências, prólogos, etc.; notas marginais, de rodapé, de fim de texto; epígrafes; ilustrações; errata, orelha, capa, e tantos outros tipos de sinais acessórios, autógrafos ou alógrafos.”

⁶ O termo iconotextualidade, de Rivera, talvez seja melhor compreendido se for lido à luz do conceito de multimodalidade. Multimodalidade é um conceito que é fruto da concepção de que o texto é uma prática comunicativa materializada, por intermédio das múltiplas modalidades da linguagem, tais como: verbal (escrita e oral) e não verbal (visual). O texto é aqui concebido como algo resultante da atuação das múltiplas formas da linguagem (KRESS; VAN LEEUWEN, 2001). A leitura multimodal dos livros de uma saga leva em conta todas as imagens, figuras, gravuras, pois elas ampliam o texto escrito.

⁷ Importante ressaltar que Martos García (2009) e García Rivera (2004) utilizam termos cunhados por Genette (2006) para a caracterização do paracosmos, como paratextualidade, metatextualidade e arquiteyto.

Segundo Alberto Martos Garcia (2009), não podemos fabular sem ter alguma relação com a realidade comum. Assim, os padrões, os arquitextos⁸ de um paracosmos sempre estabelecem algum tipo de relação com a realidade de seus leitores. Podemos exemplificar com o sucesso da saga *Harry Potter*, de J. K. Rowling. A saga utilizou arquitextos como o imaginário medieval sobre bruxaria e o reestruturou numa jornada de formação de identidade, pois, ao mesmo tempo que o protagonista descobre o mundo dos bruxos, ele constrói sua personalidade e passa por conflitos comuns a qualquer adolescente.

Martos García (2011b), alinhado com Garcia Rivera (2004), destaca que, para as sagas, a existência de metatextos⁹ é fundamental. O metatexto é o livro ou o apêndice que auxilia o leitor na compreensão do funcionamento do universo da saga. Possíveis exemplos de metatextos seriam os livros de acompanhamento da história e geografia de determinado universo, sinopses e guias, além de metatextos que acompanham os livros literários propriamente ditos, como os mapas, linhas cronológicas e genealógicas. A diferença entre os paratextos e os metatextos é que os primeiros são elementos constitutivos das obras literárias. Por exemplo, os mapas e as cronologias presentes no livro *A guerra dos Tronos* são paratextos. Porém, a ampliação dos mapas e das cronologias em outra obra – como é o caso da obra *O Mundo de Gelo e Fogo*¹⁰ – são metatextos.

No contexto editorial atual, há uma profusão de histórias serializadas, com vários volumes e, frequentemente, recebem adaptações para a televisão e em outras mídias. Contudo, será que toda história com elementos fantásticos e contada em vários livros seria uma saga? O que realmente define e diferencia uma saga literária?

A resposta para essa indagação está no conceito de paracosmos. Quando uma obra ficcional consegue criar um mundo autoconsciente que é facilmente adaptado para outras mídias, teremos uma saga fantástica. Mas nem todas as séries constroem um paracosmos. Por exemplo, os livros *Cinquenta Tons de Cinza*, série de livros adaptada com sucesso para o cinema, é uma história que não configura um paracosmos: não há elementos insólitos, nem a necessidade de cartografar, nem a criação de uma geografia inventada. Nesse caso, estamos diante de uma série. Martos García (2009) define série como uma coletânea de livros em que

⁸ Martos Garcia utiliza o termo arquiteyto emprestado de Gérard Genette (2006). Genette afirma que a arquiteitualidade é a relação de um texto com o estatuto a que ele pertence: discurso, enunciação, gênero literário a que se vincula.

⁹ O conceito de metatextualidade de Genette difere um pouco da apropriação feita por Martos García. Segundo Genette (2006), a metatextualidade é, por excelência, uma relação crítica, ou seja, é a crítica de um texto que evoca diretamente outro texto.

¹⁰ A obra citada será mais bem descrita na página 41.

há umnexo básico, como um personagem ou um espaço, mas tudo o mais se comporta de forma independente.

Devemos destacar que sagas podem ser seriais, ou seja, a história é contada por etapas, em várias edições, como em trilogias, tetralogias, entre outras. Por exemplo, a já mencionada coletânea de livros de *Harry Potter* é uma série, pois consiste numa história que acompanha uma personagem durante sete livros, seu crescimento, suas conquistas, aventuras e desventuras. Entretanto, observamos na obra de J. K. Rowling a criação de um mundo que vai além do personagem Harry Potter, um mundo com regras internas, com criaturas únicas e com um funcionamento distinto da realidade, o que permite ser considerada uma saga fantástica.

Além do conceito de saga e de série, García (2009) analisa também o termo ciclo. Um ciclo pode ser definido como uma visão totalizadora de uma narrativa, ou de várias narrativas convergentes. No ciclo, há um tronco delimitado a partir de cronologia e geografia comuns. Martos Núñez (2007, p. 55) aponta que “atualmente não cabe falar de saga como um livro ou uma linguagem única (o livro de Tolkien, por exemplo), mas é pertinente mencionar um conjunto ou um *continuum* de obras (‘o ciclo’, [...]), que não são só literárias, mas que se expandem até as outras linguagens artísticas.” Assim, a saga é formada por ciclos. O estudioso canadense Saint-Gelais (2000) utiliza outra nomenclatura para tratar do mesmo fenômeno, “Conjunto transficcional”, e esse conceito leva em conta os vínculos contínuos e plurais que existem em histórias contadas por várias linguagens. Na próxima seção, analisamos de forma mais detalhada a maneira que isso acontece em uma saga fantástica.

2.2 A TRANSMIDIALIDADE E A ADAPTAÇÃO NA CONSTITUIÇÃO DAS SAGAS FANTÁSTICAS

Nas operações da imaginação humana, a adaptação é a norma, não a exceção.
(Linda Hutcheon)

A adaptação de histórias sempre foi uma necessidade humana. Pode-se dizer que a literatura surgiu da transposição de histórias orais para a forma escrita. Apesar disso, as adaptações são culturalmente vistas como inferiores às obras originais (HUTCHEON, 2011). Sagas fantásticas são permeadas por adaptações e provavelmente são, de certa maneira, vítimas da desconfiança que há a respeito das adaptações.

Linda Hutcheon (2011, p. 59) ressalta que “as histórias não são imutáveis, elas evoluem com as adaptações ao longo dos anos.” Tal evolução é percebida de especial maneira nas sagas fantásticas. Por exemplo, a saga *O senhor dos Anéis*, escrita pelo autor britânico J. R. R.

Tolkien, foi publicada na década de 50 do século XX. Contudo, o paracosmos da obra tornou-se mundialmente conhecido apenas após as transposições cinematográficas no final do século XX, que tornaram os livros conhecidos e permitiram o surgimento de outras adaptações, como videogames, quadrinhos e até mesmo outras edições dos livros, remodeladas e reconfiguradas para o novo leitor do século XXI.

Nas últimas décadas, com o advento das tecnologias, observamos outras adaptações e traslados: filmes viram videogames, quadrinhos viram séries de televisão, séries de televisão transformam-se em livros. A esse fenômeno, Martos Núñez e Martos García, a partir dos pressupostos teóricos de Henry Jenkins, denominam de transmidialidade e definem que tal conceito “acarreta a pertença a vários meios ou suportes, de modo que uma mesma história ou narrativa seja contada através de diferentes plataformas comunicativas.” (MARTOS NÚÑEZ; MARTOS GARCÍA, 2013, p. 70).

Jenkins (2009, p. 47) conceitua narrativa transmidiática como uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias e seria “uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento.” Assim, a narrativa transmidiática exige dos seus consumidores o papel de caçadores e coletores de narrativas, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando e discutindo suas observações e apreensões com as de outros fãs, em grupos de discussão *on-line* e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica.

Jenkins (2007), ao definir histórias transmídia, aproxima-as do conceito de paracosmos de Glória Garcia Rivera. O estudioso pontua que as histórias transmídia não são baseadas apenas em personagens individuais ou em meros enredos específicos, e sim em complexos mundos ficcionais que podem sustentar múltiplos personagens inter-relacionados e suas histórias. Em suma, é o processo de construção de um mundo. Tal processo, para Jenkins (2007), encoraja um impulso enciclopédico, tanto nos leitores quanto nos roteiristas, pois o mundo criado tem forte tendência à expansão e os leitores querem de todas as maneiras estabelecer relações e ampliar seu conhecimento sobre o mundo que se desenrola em diferentes mídias.

Atualmente, há uma considerável parcela de leitores que busca relacionar suas leituras com outras, sejam literárias ou visuais, sejam em quadrinhos ou músicas, cinema ou mangás. Esse leitor encontra toda possibilidade de relação nas sagas, já que elas são histórias que possuem uma predisposição para serem jogadas, representadas, visualizadas recontadas, exploradas, dramatizadas, reproduzidas e até executadas. Uma saga fantástica é como um

gigantesco palimpsesto¹¹, quase um labirinto de possibilidades narrativas, cujo leitor deve construir um novelo de Ariadne para orientar-se e não se perder na soma desconexa de tramas que se constituem os livros e outras mídias. Muitas vezes, o leitor quer se perder – ou ficar tateando os caminhos possíveis do bosque. Assim, a possibilidade de adaptação e ampliação do universo em diferentes linguagens é uma característica fundamental do paracosmos de uma saga.

No caso das sagas fantásticas, há motivação na busca das adaptações: leitores procuram de forma aficionada a expansão da sua saga favorita. Os leitores de sagas, como *Harry Potter*, *O Senhor dos Anéis* e *As Crônicas de Gelo e Fogo*, vivem e incorporam em sua vida os elementos do paracosmos com os quais se identificam. Não apenas leem os livros e assistem a filmes ou séries dos livros que adoram, como produzem textos, escrevem narrativas e discutem sobre o universo do qual são fãs. São leitores multimídiais: é natural que um leitor dos livros de um paracosmos sinta-se tentado a acompanhar séries televisivas, a produzir *fan fictions*, ou o contrário, é possível que um telespectador se sinta na obrigação de ler os livros, de consumir os quadrinhos. Os leitores de sagas tornam-se produtores e criadores de tipos de adaptações.

Devido ao grande número de adaptações e à variação dos tipos de adaptações – tanto entre gêneros e mídias diferentes quanto dentro de um único gênero e de uma mesma mídia –, Linda Hutcheon (2011) empreendeu um estudo teórico sobre adaptação. Duas motivações nortearam a autora na criação dessa teoria: a necessidade de ampliar o conceito de adaptação e o combate veemente ao pressuposto de que a obra original será sempre superior à adaptada. Segundo a autora, “as obras, independente da mídia, são criadas e recebidas por pessoas, e é esse contexto experimental e humano que permite o estudo da política da intertextualidade”; assim, adaptações são textos e obras tão legítimos quanto os originais e merecem ser objeto de estudo, inclusive servir de base para uma teoria própria. Ao falar de adaptação, não podemos ignorar a relação intertextual que é estabelecida; portanto, há necessidade de falar sobre o conceito de intertextualidade.

O termo intertextualidade foi cunhado pela estudiosa Julia Kristeva (1974) a partir de leituras de Bakhtin. A autora assinalava que todo texto se constrói como um mosaico de citações, pois absorve e transforma uma multiplicidade de elementos de outros textos. Nessa

¹¹ Palimpsesto deve ser compreendido, de acordo com o conceito de Genette, como “um pergaminho cuja primeira inscrição foi raspada para se traçar outra, que não a esconde de fato, de modo que se pode lê-la por transparência, o antigo sob o novo. Assim, no sentido figurado, entenderemos por palimpsestos (mais literalmente hipertextos), todas as obras derivadas de uma obra anterior, por transformação ou por imitação. Dessa literatura de segunda mão que se escreve através da leitura, o lugar e a ação no campo literário geralmente, e lamentavelmente, não são reconhecidos. [...] Um texto pode sempre ler um outro e assim por diante, até o fim dos textos.” (GENETTE, 2006, p. 5).

perspectiva, um texto só existe em relação aos outros textos anteriormente produzidos, podendo ter uma relação de convergência, de conformidade ou de contestação. A intertextualidade faz com que o texto literário não seja fechado em si mesmo, e sim que dialogue e tenha pontos de contato com outras obras. Apesar de nas últimas duas a três décadas o conceito de intertextualidade ser objeto de aprofundamentos e sistematizações, neste trabalho estaremos ancorados na acepção original do conceito formulada por Kristeva.

A intertextualidade é um dos recursos literários mais usados na literatura contemporânea para representar ou ressignificar os textos clássicos e canônicos. Uma espécie muito específica de relação intertextual é a estabelecida por uma adaptação que abarca tanto o processo de transposição de textos canônicos – ou qualquer obra – quanto o produto gerado pelo processo adaptativo. É necessário destacar o quanto a intertextualidade é constitutiva de uma adaptação e como isso é percebido pelo público consumidor das obras adaptadas. Hutcheon (2011, p. 161) aponta que há um prazer intertextual na adaptação, pois “tal como a imitação clássica, a adaptação estimula o prazer intelectual e estético de compreender a interação entre as obras, de abrir os possíveis significados de um texto ao diálogo intertextual.” Assim, para muitos, ver uma nova versão de uma história já conhecida é uma experiência não só válida, como almejada, já que permite essa abertura a outras percepções e releituras.

Quando um texto é adaptado, ele não é simplesmente reproduzido, pois, segundo Hutcheon (2011), ele passa por um processo de reinterpretação e recriação. Assim, o adaptador é um intérprete antes de se tornar um criador, já que a transposição criativa da história de uma obra adaptada está sujeita não apenas às necessidades de um novo gênero e de outra mídia, mas também ao temperamento e talento do adaptador, além dos próprios intertextos particulares que filtram os materiais adaptados. Assim, uma adaptação é essencialmente um ato interpretativo e criativo, pois trata-se de um ato de contar uma história já conhecida, reinterpretando-a. Dessa maneira, “há tanto diferença inevitável como repetição em uma adaptação.” (HUTCHEON, 2011, p. 159). Portanto, há de se considerar também que a transposição criativa da história de uma obra adaptada está sujeita ao temperamento e talento do adaptador, além dos próprios intertextos particulares que filtram os materiais adaptados.

Para Hutcheon (2011), uma adaptação não pode ser compreendida considerando apenas filmes e romances, o conceito precisa ser mais abrangente, já que a adaptação de uma história pode ocorrer entre as mais diferentes mídias. Assim, uma saga pode ter seu paracosmos adaptado das mais diversas maneiras. Por exemplo, *Resident Evil* foi um jogo de videogame que fez estrondoso sucesso e, posteriormente, foi adaptado para o cinema, para os quadrinhos

e para obras literárias. Caminho inverso da saga *Harry Potter*, que surgiu primeiro nos livros e depois recebeu adaptações em outras mídias, inclusive em videogames.

Hutcheon (2011) afirma, ainda, que muito frequentemente as adaptações são comparadas às traduções, pois, da mesma forma que não há tradução literal, não há adaptação literal. A transposição para uma mídia ou até mesmo o deslocamento de um gênero para o outro – transformar um conto em uma peça teatral, por exemplo – sempre significa mudança. A autora canadense utiliza o termo reformatação para explicar tal fenômeno, considerando que as adaptações são recodificações, ou seja, traduções em forma de transposições de um sistema de signos para outro. Porém, mais importante que analisar a forma, é a análise dos modos de engajamento que a obra propõe ao seu público. Nas palavras de Linda Hutcheon (2011, p. 47),

uma definição dupla de adaptação como um produto (transcodificação extensiva e particular) e como um processo (reinterpretação extensiva e particular) é uma maneira de abordar as várias dimensões do fenômeno amplo da adaptação. É necessário incluir um estudo sobre os modos de engajamento, além dos estudos comparativos e midiáticos. É preciso refletir como os membros do público interagem com as histórias. Há três formas, história contada, mostrada e a interativa.

Cada tipo de engajamento apresenta uma resposta diferente do público. Portanto, no estudo das adaptações, há necessidade de estudar a recepção, não somente os aspectos formais transformados nas mudanças de mídia e formato. Hutcheon (2011) destaca, ainda, que devemos ter cuidado com o argumento de que a literatura sempre possui uma superioridade axiomática sobre qualquer adaptação. Torna-se fundamental conceber a adaptação não como uma cópia, e sim com diferenças que merecem ser analisadas. É imprescindível levar sempre em conta que um texto adaptado possui existência própria apesar de possuir uma ligação com a obra original – quem conhece o texto anterior “sente” a presença dele pairando sobre a adaptação. A autora considera que a análise de uma adaptação exige, fundamentalmente, a contemplação das formas de contato do público com as obras em seus diferentes meios, destacando três diferentes paradigmas de narrativa: contar, mostrar e interagir:

todos são, de diferentes maneiras e em graus variados, ‘imersivos’, porém alguns gêneros e mídias são utilizados para contar histórias (romances, contos, etc.); outros para mostrá-las (as mídias performativas, por exemplo); outros permitem-nos interagir com elas física e sinestésicamente (como os vídeo games e passeios em parques temáticos). Esses três diferentes modos de engajamento fornecem a estrutura de análise para essa tentativa de teorizar o que pode ser chamado de o que, quem, por que, como, quando e onde da adaptação. (HUTCHEON, 2011, p. 15).

É importante levar em conta os modos de engajamento de uma história, pois em cada um deles há um grau diferente de imersão. Linda Hutcheon (2011) destaca que, apesar de todos os modos permitirem a sensação de serem transportados em termos psicológicos e emocionais, é inevitável que a passagem de uma mídia a outra provoque mudanças de expectativa nos diferentes públicos. Até porque cada modo de engajamento envolve um diferente ato mental de seu público. Hutcheon (2011) afirma que o contar exige do público um trabalho conceitual, o mostrar solicita suas habilidades decodificadoras perceptivas e o interagir obriga a uma participação ativa dos sentidos.

Os três diferentes modos de engajamento citados por Linda Hutcheon (2011) podem ser relacionados com o conceito de sagas fantásticas de Alberto Martos García (2009), pois uma saga seria uma narrativa que permite diferentes modos de engajamento. A maioria das sagas citadas possui versões de histórias que podem ser contadas, mostradas ou servir para a interação. No caso de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, temos nos livros um exemplo de mídia usada para contar a história; na série de televisão *Game Of Thrones*, há um exemplo de mídia performativa – assistimos à história acontecer e os jogos de videogame, por sua vez, permitem uma interação sinestésica com o universo criado pelo autor George R. R. Martin. Os mesmos exemplos poderiam ser aplicados para outras sagas, como *Harry Potter*, *Star Wars*, *Piratas do Caribe*.

A maior ênfase da teoria da adaptação de Linda Hutcheon é a indicação de que a fidelidade não deve ser um critério de análise, pois o que deve guiar a análise de uma adaptação são três perspectivas distintas, a saber: primeiramente, é necessário perceber o texto adaptado como uma entidade ou produto formal, ou seja, como “uma transposição declarada de uma ou mais obras reconhecíveis.” Em segundo lugar, como um processo de criação, um ato criativo e interpretativo de apropriação e de recuperação de uma história e, finalmente, deve ser entendido, também, como um engajamento intertextual com a obra adaptada. As três perspectivas se completam e criam mecanismos coerentes de análise, pois levam em conta que uma “adaptação é uma derivação que não é derivativa, uma segunda obra que não é secundária – ela é a sua própria coisa palimpséstica.” (HUTCHEON, 2011, p. 30).

Trabalhar adaptações como adaptações significa pensá-las como obras inerentemente “palimpsestuosas” assombradas a todo instante pelos textos adaptados. Se conhecermos o texto anterior, sentimos constantemente sua presença pairando sobre aquele que estamos experienciando diretamente. Uma adaptação é um texto autônomo e possui existência própria ainda que mantenha ligação com a obra original. Assim, torna-se impossível ignorar que os filmes de *Harry Potter* são adaptações dos livros. Embora as adaptações também sejam objetos estéticos, somente como obras duplas podem ser teorizadas. “A adaptação, do ponto de vista

do adaptador é um ato de apropriação ou recuperação, e isso sempre envolve um processo duplo de interpretação e de criação de algo novo.” (HUTCHEON, 2011, p. 45). Assim, a adaptação é uma forma de repetição, porém é uma repetição que não implica replicação.

Linda Hutcheon (2011) chama a atenção sobre os objetivos do adaptador ao recriar e adaptar uma história, pois sendo a adaptação uma apropriação, uma recriação, é perceptível uma reinterpretação do texto original pelos filtros ideológicos dos sujeitos que adaptam. Podemos perceber isso nas adaptações dos filmes da série *Harry Potter*: cada diretor imprimiu uma fotografia, um olhar e um clima diferente em cada um dos filmes. Entretanto, há de se fazer uma importante ressalva: “a complexidade das novas mídias mostra que a adaptação é um processo coletivo.” (HUTCHEON, 2011, p. 118). Não há um adaptador, um só indivíduo por trás das escolhas criativas e operacionais que envolvem uma adaptação, e sim uma equipe e, em alguns casos, empresas e grandes organizações.

Além disso, deve-se destacar que o produto de uma adaptação nunca é neutro às influências do seu tempo. Hutcheon (2011) considera que o produto artístico resultante do processo de adaptação é todo constituído por perspectivas políticas, ideológicas, sociais e culturais, a partir da estética que lhe dá forma. Assim, a recepção da obra também sobre influências ideológicas, pois o produto adaptado pode ser consumido ou não e, assim, pode atrair censura para si, ou não, dependendo do contexto em que está inserido. Hutcheon (2011, p. 195) pontua que “o contexto pode modificar o sentido, não importa onde ou quando.”

Mesmo sem se referir diretamente às sagas fantásticas, Linda Hutcheon (2011) aponta uma restrição ao conceito de adaptação. Segundo a teórica, não pode ser considerado como texto adaptado aquele decorrente da ampliação de uma história, por exemplo, *fan fictions*, sequências e prequelas de filmes. Portanto, a continuação do livro *Guerra dos Tronos* não é uma adaptação, pois não adapta, não transforma os elementos de uma história de outra maneira e, sim, dá prosseguimento à narrativa. Já a primeira temporada da série *Game of Thrones* é uma adaptação, pois o mesmo enredo é adequado ao novo suporte, no caso, uma série de televisão. Assim, podemos considerar que uma saga fantástica é constituída tanto por adaptações quanto por ampliações do seu universo narrado.

2.3 O LEITOR E O MERCADO: ALICERCES FUNDAMENTAIS DA ASCENSÃO DAS SAGAS

Lembrem-se de que é sempre na subjetividade que os seres humanos se constituem; que o leitor não é uma página em branco onde se imprime o texto: desliza sua fantasia

entre as linhas, a entremeia com o autor. As palavras do autor fazem surgir suas próprias palavras, seu próprio texto. (Michèle Petit)

Ler quase sempre é um ato de imersão: o leitor precisa entrar no texto e reconstruí-lo com suas vivências. Como afirma Michèle Petit (2008, p. 38), “as palavras do texto constituem o leitor, lhe dão um lugar.” Todas as leituras que fizemos, de alguma maneira, nos constituem. O leitor que se sente atraído e se aprofunda na leitura de sagas, provavelmente, extrai múltiplos sentidos dessas leituras, sentidos que auxiliam na sua construção subjetiva enquanto ser humano. Portanto, tais leituras não devem ser desprezadas. Pelo contrário, é preciso refletir sobre o que atrai os leitores até as sagas e como elas podem servir como pontes para a formação efetiva e constante do leitor. Nesta seção, discutiremos o papel dos leitores para o sucesso das sagas fantásticas e também do papel do mercado nesse contexto.

O leitor de uma saga vive e incorpora em sua vida os elementos do paracosmos com os quais se identifica e, assim, não apenas lê os livros e assiste a filmes ou séries, como produz, escreve e discute sobre o universo do qual é fã. Nesse sentido, é natural que um leitor dos livros de um paracosmos sinta-se tentado a acompanhar séries televisivas e a produzir *fanfictions*, ou o contrário, é possível que um telespectador se sinta na obrigação de ler os livros, de consumir os quadrinhos. Contudo, nesse panorama, é preciso levar em conta o capitalismo de ficção (VERDÚ, 2003). Vicente Verdú (2003) utiliza esse termo para classificar as práticas editoriais e comerciais de empresas e grupos em busca de lucro por meio de narrativas ficcionais – no cinema, na televisão ou na literatura. Martos García (2011a, p. 17) afirma que o capitalismo de ficção, fomentador e responsável pelo amplo oferecimento de sagas e obras seriadas no mercado, descobriu o poder do entretenimento “não somente como anestésico, mas também como autêntica máquina de produzir identidades e de criar vínculos entre a ideologia dominante e os setores mais desfavorecidos.”

No intuito de compreender a popularidade das sagas, é preciso levar em conta a existência de leitores massificados, ou seja, leitores que seguem a popularidade dos *best sellers*, de livros mais vendidos e não os leem de forma crítica. Podemos pontuar que os *best sellers*, em sua maioria, são leituras que não apresentam complexidade e, portanto, fluem rapidamente. Isso acontece, pois o enredo é simples e possui aproximação com o folhetinesco. Em contraponto, Martos García (2011a) alerta para a necessidade de perceber o surgimento de um leitor mais atuante, muito mais diversificado em seus gostos e que, além disso, não tem uma visão compartimentada das artes. Na obra *Introducción al mundo de las sagas*, Alberto Martos García (2009) afirma que o leitor das sagas é um leitor pós-moderno, que tem características diferentes do leitor tradicional. Segundo o estudioso espanhol, o leitor pós-moderno de sagas

consome livros e filmes concretos, mas tem necessidade de ligar-se a uma série, a um ciclo ou coleção mais ampla, o que propicia uma leitura extensiva e multimídia, diferente do leitor tradicional que se centrava num autor e numa obra e realizava uma leitura intensiva. O leitor de sagas fantásticas transita com muita facilidade por diferentes linguagens e meios semióticos (NÚÑEZ, 2007).

Por essa razão, não podemos, levemente, afirmar que é somente o capitalismo de ficção que torna as sagas fantásticas populares, pois, se não houvesse um leitor que acolhesse tal gênero, não haveria a ênfase mercadológica. Cabe destacar que “esse auge da fantasia encobre um comportamento mitômano próprio dos jovens, [...] teve muito mais a ver com o desenvolvimento do cinema e da televisão, os autênticos impulsores das modas juvenis audiovisuais.” (MARTOS GARCIA, 2011a, p. 15). Os jovens parecem ter a necessidade de serem fãs e a ficção de fantasia permite tal engajamento. Nesse sentido, Martos García (2011a, p. 25) acrescenta ainda que

escolher uma saga não é somente um ato mercantil, como queria o mercado; é também uma adesão e, quiçá, uma ruptura, pois o fan, o blogueiro, o jogador de RPG, sempre aspiram a personalizar e completar esse mundo de ficção com outros novos elementos. O que é importante é que através das sagas o jovem apreende, de forma explícita ou implícita, universos alternativos.

A escolha de uma saga nunca é aleatória, o leitor apenas se torna fã do ciclo que possibilita uma identificação. Uma vez identificado com os arquetipos e regras do mundo, ele pode tornar-se fã e colaborador da expansão do paracosmos, produzindo histórias, *fanfictions* ou simplesmente consumindo a grande gama de produtos de sua saga favorita. Porém, não podemos afirmar que esse comportamento é novo; pelo contrário, observa-se a existência de leitores/fãs desde o surgimento de *fanzines*¹², distribuídos nos corredores de escolas e universidades. A diferença é que vivemos um momento em que a internet possibilitou que mais pessoas tivessem acesso ao papel de produtores, de criadores. Qualquer pessoa dispõe de meios para criar enredos baseados em seus personagens favoritos ou colaborar com enciclopédias virtuais sobre o universo que admira. Esse fenômeno é definido por Jenkins (2009, p. 8) como cultura de convergência, “onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis.”

¹² Fanzine é uma abreviação de *fanatic magazine*. É um tipo de publicação despreziosa feita por fãs de determinado tipo de temática, como fantasia, ficção científica, videogames etc.

A convergência, para Jenkins (2009), não é apenas midiática, mas também cultural. Os indivíduos estão mudando comportamentos e posturas ante os produtos que consomem. Para o autor, os limites que separavam o produtor do consumidor - assim como o autor do leitor - estão tênues e imprecisos. Jenkins (2009, p. 28) chega a afirmar que, “ao invés de falar de produtores e consumidores midiáticos em papéis separados, agora podemos vê-los como participantes que interagem uns com os outros de acordo com novas regras, que nenhum de nós entende por completo.” Os consumidores manipulam e usam as tecnologias disponíveis para a interação com outros consumidores e, assim, há um fluxo livre de ideias, discussões e conteúdos.

Em relação às sagas fantásticas e à sua recepção, podemos destacar que a cultura de convergência possibilitou a criação de espaços virtuais de discussão sobre os mundos criados adorados por fãs, leitores e telespectadores. Tais espaços são formados por indivíduos que discutem, dialogam e agem de maneira cooperativa; assim, são capazes de entender o paracosmos de uma saga de maneira que não fariam de forma individual. Emmanuel Fraisse (2011) contextualiza tal panorama:

Nesses sites, obras de grande difusão, séries de televisão, ‘sagas’ de todo gênero e globalizadas [...], com o conjunto de suas derivações: livros séries, vídeo games servem de base para uma série de reescritas, transformações, avaliações críticas, encenações, encontros, etc. Instituído comunidades sociais com fronteiras constantemente em mutação, elas são o objeto de codificações por vezes limitantes, que não poderiam deixar de lembrar aquelas que presidem as próprias formas globalizadas da poesia oral, e no *slam* em particular. (FRAISSE, 2011, p. 70).

Os *sites* e comunidades virtuais permitem que o leitor de sagas satisfaça a uma necessidade humana: compartilhar leituras. Como relata Petit (2008), ao compartilhar a leitura, os leitores, efetivamente, experimentam um sentimento de pertencimento: a sensação de pertencer a alguma coisa, seja a um grupo específico ou a humanidade como um todo, seja do nosso tempo ou de tempos passados. A leitura – seja de livros, de séries, de quadrinhos –, segundo a antropóloga francesa, possibilita uma abertura para o outro e, assim, “o mais íntimo pode alcançar neste ato o mais universal.” (PETIT, 2008, p. 43). Ideias convergentes às de Jenkins (2009) quando aponta que a experiência de compartilhar e comparar informações, opiniões e recursos sobre uma narrativa midiática pode garantir maior profundidade de envolvimento dos espectadores/leitores, pois a convergência dos meios de comunicação impacta o modo como esses meios são consumidos.

Jenkins (2009) afirma, ainda, que a convergência permite que adolescentes façam múltiplas tarefas, por exemplo, ao mesmo tempo que fazem a lição de casa, ouvem músicas, fazem *downloads*, respondem a *e-mails* e utilizam redes sociais e aplicativos de celular –

concomitantemente. Da mesma forma, fãs “de um popular seriado de televisão podem capturar amostras de diálogos no vídeo, resumir episódios, discutir sobre roteiros, criar *fanfiction* (ficção de fã), gravar suas próprias trilhas sonoras, fazer seus próprios filmes – e distribuir tudo isso ao mundo inteiro pela internet.” (JENKINS, 2009, p. 37). A convergência, assim, envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação.

Podemos relacionar, de certa maneira, essas reflexões sobre o capitalismo de ficção e o consumismo desenfreado e sem criticidade com o pensamento de Zygmunt Bauman, um dos mais reconhecidos estudiosos da pós-modernidade. Bauman (2001) aponta que as pessoas parecem estar acometidas por uma espécie de agonia da insegurança, ou seja, possuem uma extrema preocupação em buscar a perfeição, a competência e, assim, têm medo de errar. Para lidar com essas questões, acabam buscando segurança em objetos materiais. Há uma ânsia consumista generalizada em nossa sociedade; “é a busca incessante de deter ou tornar mais lento o fluxo, de solidificar o fluido, de dar forma ao disforme.” (BAUMAN, 2001, p. 97). Dessa forma, vivemos um mundo em que o consumo é para o prazer imediato, não há o hábito de adiar o prazer. Observamos uma incompletude de experiências que levam a um encurtamento do prazer. Parece sempre haver uma nova necessidade, sempre é necessário adquirir algo novo para a satisfação pessoal (BAUMAN, 2001). Tal tendência ao consumo desenfreado de certa maneira nos ajuda a entender as razões da atual ascensão de produtos literários que possibilitem mais de uma forma de consumo: em uma saga, é possível comprar a séries de livros, obras que descrevem o paracosmos, quadrinhos, revistas com fotos de atores vestidos dos personagens, etc. Também é preciso reconhecer que o mercado pode atuar como um gerador de necessidades, antes não existentes.

Apesar dessas questões – que devem ser objeto de reflexão e confrontação –, não podemos deixar de analisar sagas fantásticas com um olhar atento e não desprezá-las simplesmente. Martos Núñez (2007, p. 62) aponta que “sem a capacidade crítica e de análise, sem o olhar criador e a consideração de que o que conta também é transmissão da experiência (Benjamin), as sagas seguirão aparecendo como uma mercadoria banal.” As sagas fantásticas são um produto que emergiu devido ao impulso do capitalismo de ficção, porém, uma vez que conquistam grande número de leitores, ampliam seu horizonte de conhecimento, sua imaginação, incentivam a criação de mundos imaginários, há de se reconhecer que um grande potencial de formação efetiva de leitores reside nas sagas. A escola, professores e formadores precisam pensar criticamente sobre sagas, para realmente “formar cidadãos (alunos, leitores...),

livres-pensadores e, inclusive, nesse caso, dissidentes, que cavem e “fucem” além da casca de tanta artimanha (mediática) incorporada.” (MARTOS NÚÑEZ, 2007, p. 62).

2.4 PARA ANALISAR UMA SAGA

Y si el imaginario es el motor para construir utopías y si, [...], la utopía debe ser ante todo una voluntad consciente, ‘motor y gasolina’ al mismo tiempo, entonces las sagas sirven para ayudar a crear un ‘inconsciente a la altura de nuestra preguntas’, para cumplir esa función autohipnótica, a través de la cual [...] el individuo moderno, y sobre todo el grupo moderno, reencuentra una motivación, una fuerza motivadora universal. (Eloy Martos Núñez)

Nas seções anteriores, caracterizamos o que seriam sagas fantásticas e como elas mobilizam leitores e o mercado. Sagas fantásticas podem ser leituras realmente significativas, de grande potencial para a formação de leitores críticos e competentes. Entretanto, para isso acontecer, a saga precisa efetivamente mobilizar elementos insólitos e permitir uma leitura crítica e profunda. Não são todas as sagas que permitem isso, já que, segundo Martos García (2011, p. 17), há aquelas que constroem “mundos alternativos nada críticos com a realidade que impera.” Isso pode acontecer quando não é possível verificar na história da saga uma plurissignificação de sentidos, a imaginação e a fantasia estão a serviço do lucro fácil e o didatismo e as lições de moral imperam sobre os enredos criativos. Portanto, a análise crítica das sagas é importante, para guiar educadores nas interações dos jovens com suas leituras. Com base em Martos Garcia (2009), Garcia Rivera (2004) e Martos Núñez (2011), propomos um roteiro metodológico para analisar sagas fantásticas e suas possíveis implicações didáticas. Destacamos que o enfoque adotado aqui prioriza o formato narrativo das sagas: quando elas estão no formato livro.

O primeiro passo para analisar uma saga é a delimitação de um recorte. Levando em conta que as sagas são conjuntos textuais muito amplos (trilogias, tetralogias, etc.), a análise total dos livros pode ser inviável. Portanto, uma vez que a saga foi escolhida, é preciso definir uma delimitação específica para análise. O recorte pode ser um livro inteiro, um arco narrativo, um personagem, as sinopses de todas as obras. O fundamental é que essa escolha seja justificada. Apesar disso, é importante que seja feita uma contextualização geral da saga completa.

O segundo passo é considerar os paratextos e os metatextos: é por meio deles que é possível compreender o funcionamento e a configuração de um paracosmos. Por exemplo, as capas, as ilustrações, os mapas, as árvores genealógicas, entre outros. Tudo isso consiste em

importantes fontes de informação que devem ser analisadas com cuidado, pois encaminham sentidos e fornecem as bases para a articulação do universo inventado. Martos García (2009) afirma ser possível ampliar a gama de textos mobilizados por uma saga. É possível analisar catálogos, material publicitário de divulgação da saga, pôsteres, clipes, trailers, entrevistas do autor para a imprensa, notícias gerais sobre a saga, entre outros. Também podem ser objeto de análise as introduções, prólogos, epílogos, agradecimentos, dedicatórias e até as sinopses nas quartas capas dos livros.

Martos García (2009) aponta que é importante delimitar o tipo de subgênero em que a saga analisada se encaixa e esse é o terceiro passo para a análise de uma saga. O estudioso espanhol esclarece que tal classificação sempre deve ser uma aproximação, pois não se trata de etiquetar, e sim compreender o funcionamento do paracosmos. A primeira delimitação seria verificar se o paracosmos da saga tem maiores aproximações com uma utopia ou com uma distopia. Uma saga será utópica quando retratar um universo em equilíbrio, uma sociedade ideal, em que valores elevados guiam os personagens, uma espécie de paraíso. Já a saga distópica, pelo contrário, será composta por um paracosmos caracterizado pelo caos, pela extrema opressão, desespero ou privação.

O quarto passo na análise de uma saga seria o de estabelecer a relação entre todos os seus elementos - personagens, objetos mágicos, bestiários - e as implicações na estrutura do mundo inventado. Assim, é preciso verificar se a trama da saga é simples ou complexa, como são os personagens - se são estereotipados, se correspondem a arquétipos pré-definidos -, se há magia ou influência de artefatos fantásticos ou criaturas maravilhosas. Por exemplo, se o paracosmos de uma saga apresenta unicórnios, é necessário verificar como essas criaturas são representadas, se recuperam alguma mitologia ou se são reelaborações de lendas e também o significado desse ser mágico no contexto do mundo - bom, mau, selvagem, mágico ou sagrado, entre outros sentidos possíveis. O modo como a saga é contada também merece destaque. Isso porque muitas mudanças de sentido e interpretações podem acontecer se a história está narrada em primeira ou em terceira pessoa. Martos García (2009) recomenda que o analista de uma saga sugira algumas fontes que podem ter inspirado o livro, a saber: fontes, literárias, folclóricas míticas ou de outra natureza. Ou seja, é preciso reconhecer quais são os arquitextos mobilizados.

Uma vez descrita a saga, o recorte analisado, as partes e personagens relacionados e os arquitextos reconhecidos, passamos ao quinto passo: sugerir alguns possíveis aspectos didáticos que poderiam ser abordados a partir de uma incorporação da saga por professores e formadores de leitores. O estudo das sagas no âmbito escolar pode auxiliar para que a leitura de tais obras

tenha sentido como atividade social e traga melhores estratégias para fazer leitores, escritores ou espectadores mais críticos e competentes. Segundo Martos García (2011, p. 34), “a educação literária e audiovisual deve começar pela escola, que pode usar essas manifestações literárias nas telas como recursos para fomentar a diversidade, a imaginação e a inclusão”, uma vez que as sagas e as *fanfictions* abordam, frequentemente, cenários multiculturais e possibilitam a expressão de todo tipo de pessoas e grupos.

Martos García (2009) sugere que as relações de intertextualidade e interdiscursividade que a saga mantém com outros textos podem ser exploradas por professores. Assim, por critérios de afinidade ou contraste, outras leituras podem ser sugeridas. Como uma saga é uma narrativa que se desdobra em várias linguagens, a escola precisa explorar essa riqueza e pode usá-la para estimular o desenvolvimento de letramentos visuais e da multimodalidade. Além disso, sagas são leituras que possibilitam práticas de escrita e colaborativa.

García Rivera (2013) afirma que os paracosmos promovem letramentos¹³, pois se apoiam em visualizações, em imagens, que são mais do que uma rota para leitores; são cartografias cosmológicas que marcam as paisagens da história. Dessa maneira, um paracosmos possibilita um aproveitamento didático, pois permite a gênese de uma topografia imaginária, a construção de uma nova geografia, favorece a invenção de novos códigos, usos e costumes, criação de bestiários, entre outras aplicações. De acordo com a autora espanhola, a escola deveria compreender que “a leitura diversificada e imaginativa de um paracosmos é a antessala da leitura estética, até o ponto em que ajudar o aluno a construir mundos imaginários e completos e revesti-los de características literárias é um bom exercício de criação de modelos narrativos.”¹⁴ (RIVERA, 2013, p. 556). Portanto, é possível recriar livremente algum episódio da saga, escrever *fanfictions*, incentivar a escrita de resenhas, inventar personagens, propor possíveis continuções. Um mundo inventado possibilita uma gama infinita de opções de interação, que pode incentivar a imaginação e a criatividade. Entretanto, nada impede um leitor experiente de clássicos e romances canônicos passar a ler e se encantar com sagas, isso porque devemos destacar que cada ser humano pode criar percursos únicas de leitura. O fundamental é a busca pela formação de leitores críticos e conscientes.

Destacamos anteriormente que as sagas fantásticas possuem a tendência de transformar seus leitores em fãs, fãs/leitores que embarcam nas propostas do universo criado. Também

¹³ No texto original, Glória García Rivera (2013, p. 556) utiliza o termo “nuevos alfabetismos”, que entendemos como novos letramentos.

¹⁴ Tradução nossa: “La lectura diversiva y de imaginación de un paracosmos es la antessala de la lectura estética, hasta el punto de que ayudar el alumno a construir mundos imaginarios completos y revestirlos de características literarias es un buen ejercicio de creación de modelos narrativos.” (RIVERA, 2013, p. 556).

afirmamos que as sagas conquistaram pessoas de todos os públicos, não apenas jovens. Somando as duas premissas, uma questão importante pode ser discutida: um professor, um crítico, um formador de leitores, que é fã de uma saga fantástica, pode analisá-la de forma crítica? Parece óbvio apontar que adorar um universo, um autor ou um paracosmos pode embaralhar e até atrapalhar um olhar mais crítico. Porém, é possível fazer análises profundas mesmo sendo fã, desde que exista uma ancoragem sólida em pressupostos teóricos e que o fenômeno das sagas fantásticas seja percebido em todos os seus contornos, incluindo o papel definidor do capitalismo de ficção. Talvez essa seja a maior contribuição desta dissertação: o trabalho desenvolvido pelos professores espanhóis Martos Garcia, Martos Núñez e Garcia Rivera fornece subsídios teóricos para uma análise crítica de sagas.

3 UM MUNDO EM QUE O INVERNO ESTÁ CHEGANDO: O PARACOSMOS DE AS CRÔNICAS DE GELO E FOGO

Há algo no uivar de um lobo que tira um homem do seu aqui e agora e o deposita numa floresta escura da mente, correndo nu à frente da matilha. (George R. R. Martin)

A epígrafe que ilustra esta seção aparece em um dos capítulos centrados na personagem Tyrion Lannister, no livro *A Guerra dos Tronos*. O anão está na biblioteca de Winterfell lendo apaixonadamente quando ouve na floresta uivos de lobos que o distraem. Então, a personagem tem este pensamento, o uivar do lobo teria o poder de projetar o indivíduo para um tempo ancestral, uma “floresta escura da mente”. As sagas fantásticas também têm esse poder: o insólito, a magia das histórias envolve seus leitores de tal maneira que os lançam para outro universo, para um lugar do seu inconsciente que permite maior contato com sua própria essência humana. Se as sagas são como o uivo do lobo que conecta o ser humano com sua ancestralidade, *As Crônicas de Gelo e Fogo* cumprem essa função. Comprovaremos isso neste capítulo.

3.1 OS CONTORNOS DO ÉPICO MUNDO CRIADO EM AS CRÔNICAS DE GELO E FOGO

Existem dois tipos de escritor: os arquitetos e os jardineiros. O arquiteto, antes de cravar um prego em uma tábua, tem todas as plantas e sabe como a casa vai ser e por onde os canos vão passar. Depois, temos os jardineiros, que cavam um buraco e plantam uma semente e a regam – às vezes com o próprio sangue – e algo aparece. Eles sabem o que plantaram, mas mesmo assim há muitas surpresas. Mas depois que a planta nasce e eles a regam, não sabem quantos ramos terá – descubrem à medida que ela cresce. E sou muito mais um jardineiro que um arquiteto. (George R. R. Martin)

No século XX, autores como J. R. R. Tolkien, da trilogia *O senhor do Anéis*, e C. S. Lewis, d’*As Crônicas de Nárnia*, fizeram grande sucesso comercial com livros de fantasia épica. Os autores criaram histórias em universos inventados, narrativas com elementos fantásticos e míticos que conquistaram milhões de leitores. O autor norte-americano George R. R. Martin converteu-se em herdeiro desse legado quando publicou o primeiro volume de *As crônicas de Gelo e Fogo*, *A Song of Ice and Fire*, no ano de 1996. O livro desdobrou-se em continuações e adaptações e passou a configurar uma saga fantástica.

A epígrafe que abre a presente seção, retirada de uma entrevista, ilustra como George R. R. Martin se posiciona como escritor e criador de um universo. O mundo iniciado em *A Guerra dos Tronos* escapou do controle de seu criador, vicejou, ramificou-se e deu muitos frutos. Nesta seção, temos a intenção de explicar, de maneira geral, as características do mundo criado pelo autor norte-americano e também descrever o principal enredo do livro que inicia a série literária. Assim, cumprimos o primeiro passo da análise de uma saga fantástica, descrito no capítulo anterior.

George R. R. Martin nasceu em 1948 e, desde criança, foi fã de quadrinhos e histórias de terror. Descobriu-se autor muito cedo e vendia suas histórias às crianças da vizinhança. Na

adolescência, foi autor de *fanzines* de ficção científica. Nos anos 1970, cursou mestrado em jornalismo no *Northwestern University*, em Illinois e, concomitantemente, desenvolveu uma carreira de escritor e venceu dois prêmios de contos, *Hugo Award* e *Nebula Award*. Porém, nos anos oitenta, abandonou a escrita e construiu uma sólida carreira como roteirista de cinema e TV. Desiludido com o trabalho para a televisão, voltou a dedicar-se integralmente à literatura e, em 1991, inspirado na Guerra das Rosas e na obra *Ivanhoé*, iniciou, despretensiosamente, o processo de escrita da série de fantasia épica *As Crônicas de Gelo e Fogo*.

Segundo James Lowder (2015), *A Guerra dos Tronos* teve uma recepção tímida nos Estados Unidos, pois, no primeiro momento, apenas o público leitor fã de fantasia tomou contato com a obra. Contudo, devemos destacar que, mesmo atingindo um circuito limitado de leitores, conquistou vários prêmios:

como o esperado os especialistas indicaram *A Guerra dos tronos* para o World Fantasy Award e para o premio Nebula, enquanto a Associação de Ficção Científica da Espanha concedeu ao livro o prêmio Ignotus como melhor livro estrangeiro. Já os leitores da revista especializada Locus, por sua vez, o consideraram o melhor livro de fantasia do ano. Uma estreia impressionante para uma nova série, mas nada que sugerisse que os livros seriam bem-sucedidos, com um público fora do circuito convencional da ficção científica. (LOWDER, 2015, p. 14).

Paulatinamente, a obra foi conquistando maior público. Martin, primeiramente, tratava sua obra como uma trilogia, depois esperava terminar em cinco volumes. Agora, são sete: a história cresceu milhares de páginas além das planejadas originalmente por Martin (LOWDER, 2015). Talvez o que tenha contribuído para a expansão da obra foi o fato de que a narrativa inaugurada em *A Guerra dos Tronos* – e os seus desdobramentos – foi adaptada de diversas formas, em diferentes linguagens. A mais célebre das adaptações é a série *Game Of Thrones*¹⁵, criada por David Bernioff e Daniel Brett Weiss em 2011, e produzida pelo canal HBO. A série recebe a supervisão do próprio George R. R. Martin, que é, inclusive, roteirista de alguns episódios. O seriado televisivo ampliou a visibilidade dos livros e foi fundamental para as obras converterem-se em *best sellers*, vendidos e traduzidos em todo o mundo. Isso explica o fato de *A Game of thrones* só ter sido traduzida e publicada no Brasil catorze anos depois da publicação do original.

¹⁵ As obras citadas que fazem parte de *As crônicas de Gelo e Fogo* enquanto uma saga fantástica, ou seja, que ampliam elementos do paracosmos do mundo criado por Martin, estarão listadas na segunda parte das referências, denominada Referências do paracosmos da saga *As Crônicas de Gelo e Fogo*. Adotamos tal divisão nas referências para marcar a diferença entre as obras efetivamente consultadas como base teórica e as obras apenas citadas por fazerem parte do universo de publicações da saga estudada nesta dissertação.

Descreveremos, em linhas gerais, o enredo do livro *A Guerra dos Tronos*. A obra possui uma trama complexa e intrincada, nenhum personagem pode ser considerado protagonista da história - são muitos os personagens mencionados e os focos narrativos apresentados. A história ocorre em um mundo que possui semelhanças com a Europa medieval: existem suseranos e vassallos, reis e senhores, códigos de cavalaria, famílias com tradições e estirpe. O curioso é que, apesar de ser uma série de fantasia, a magia é apenas sugerida. Existem elementos sobrenaturais presentes na obra - como os “zumbis” do norte e os ovos de dragões de Daenerys -, porém, só ao final do livro há insinuação de que terão um papel importante nas sequências. O que move o enredo são as tramas políticas, as batalhas entre as grandes famílias, a traição e a ganância pelo poder. Para ressaltar a influência da história na trama dos livros, é preciso que se “raspe a tinta dos brasões das casas e, sob leões dourados e lobos gigantes e cinzentos, é possível vislumbrar a rosa vermelha dos Lancaster e a rosa branca dos York.” (LOWDER, 2015, p. 14).

O cenário principal da história é o continente de Westeros, conhecido como Sete Reinos, durante um período indeterminado. Nesse mundo, as estações duram anos, e o ano em que a história inicia - ano 298 após a unificação dos Sete Reinos - é o décimo de um longo e luminoso verão. Um longo verão significa um longo inverno e, com o inverno, virão maus presságios, criaturas estranhas e malignas. Também, além do mar estreito, há outros continentes e povos, exóticos e inexplorados.

Nas quinhentas e noventa e duas páginas, existem várias tramas que evoluem concomitantemente. A principal delas inicia-se quando a Casa Stark recebe a notícia de que Jon Arryn - que ocupava o cargo de Mão do rei¹⁶ - acaba de falecer e que o rei de Westeros, Robert, da Casa Baratheon, e a corte real estão vindo para Winterfell. Os Stark são uma antiga família nobre, senhores do norte e do castelo de Winterfell, cujo líder é Eddard Stark, casado com Catelyn, da Casa Tully. Eddard tem cinco filhos: Rob, o herdeiro, Bran, um menino de oito anos que adora escalar, Rickon, com três anos, Arya, uma menina rebelde que não aceita ser subjugada, Sansa, uma donzela exemplar e o bastardo Jon Snow. Eddard não via o rei desde o fim da guerra em que ele ajudou Robert a derrotar o clã Targaryen, antiga família que reinava em Westeros, e assumir o trono de ferro. Após a rebelião, Robert casou-se com Cersei Lannister e teve três filhos: Joffrey, Tommen e Myrcela. Robert tornou-se um rei glutão, gordo e bêbado, muito diferente do amigo que Ned conheceu. Lorde Stark é convidado a ter a prestigiada posição de Mão do Rei e aceita a proposta porque desconfia que o dono anterior do título foi

¹⁶ A Mão do Rei é o mais importante cargo dos Sete Reinos, o seguinte em comando após o monarca. Na prática, age como o principal conselheiro do Rei e executor de seus comandos.

envenenado pela manipuladora rainha. Sua intenção é proteger o rei. Uma vez na corte, Eddard inicia uma investigação sobre a Rainha e sobre o clã Lannister. Assim, os Starks conseguem um perigoso inimigo cuja ambição não tem limites. Sozinho na corte, Eddard percebe que não só o rei está em perigo, mas também ele e toda sua família.

Outras tramas também são delineadas. No norte, a Muralha separa o mundo conhecido – os sete reinos – do mundo selvagem. Foi construída há milhares de anos e a história de sua construção é cercada de lendas. Trata-se de “uma vasta construção que se estende pela fronteira norte dos Sete Reinos e as mantém afastadas as ameaças que espreitam do outro lado, tanto sobrenaturais quanto reais. A narrativa nos conta que a Muralha foi construída a oito mil anos. É um número grandioso o suficiente para fazer os leitores mais cabeça-dura pararem para pensar.” (WHITEHEAD, 2015, p. 62). Durante séculos, a Muralha é guardada e defendida pela Patrulha da Noite, que é uma instituição militar, uma antiga ordem com regras próprias e sagradas. Jon Snow é mandado para lá, para ser um irmão juramentado da Patrulha da noite e depara-se com terríveis criaturas que renascem da morte e que ameaçarão os Sete Reinos. Já no outro lado do mar, em outro continente, a história dos últimos Targaryen é contada. Danyerys e Viserys são os únicos filhos do rei deposto e tentarão recuperar o trono de ferro.

O livro é dividido em capítulos não numerados e recebem como título apenas o nome do personagem que será o condutor dos acontecimentos daquela parte da história, será a sua perspectiva que conduzirá a ação. Por exemplo, após o prólogo, o primeiro capítulo que aparece é “Bran”. Bran é o filho mais novo de Eddard Stark; é a partir de seu olhar que a chegada da família real é descrita e que tomamos conhecimento dos outros personagens. No entanto, Bran não é um narrador-protagonista, como podemos verificar no seguinte trecho (MARTIN, 2010, p. 64):

Bran olhou para a janela. Dentro do quarto, um homem e uma mulher lutavam. Estavam ambos nus. Bran não conseguiu ver quem eram [...]Ouviam-se sons suaves e úmidos. Bran percebeu que se beijavam. Observou assustado e de olhos esbugalhados, com a respiração apertada na garganta. O homem tinha uma mão entre as pernas da mulher, e a devia estar machucando por que ela começou a gemer.

No trecho escolhido, Bran escala a torre quebrada, onde gosta de alimentar os corvos, quando é surpreendido por vozes vindas da Primeira Torre, a parte mais antiga do castelo. Curioso, ele vai espiar e os leitores passam a vivenciar a narrativa por meio do olhar e das impressões do personagem. O leitor precisa compreender as pistas que o narrador mostra, por meio da visão ingênua e infantil de Bran, até perceber que o casal que está na torre é Cersei, a

rainha, tendo relações sexuais com seu irmão gêmeo, Jaime Lannister. Por se tratar de um garoto de sete anos, suas descrições são ingênuas e condizentes com a idade da personagem. Ao perceber que estava sendo espionado, Jaime Lannister empurra cruelmente o menino da torre.

Dessa forma, apesar de ter um narrador onisciente, a história está sempre atrelada a um ponto de vista de um dos personagens – e na maior parte das vezes o narrador acompanhará o personagem que dá título ao capítulo. No primeiro livro, são oito os personagens que intitulam os capítulos: grande parte da família Stark, Eddard Stark, Catelyn, Jon, Arya, Sansa, Bran, o anão irmão da rainha, Tyrion Lannister, e do outro lado do Mar Estreito, Daenerys. O primeiro capítulo é denominado *Bran*, o segundo *Catelyn*, o terceiro *Daenerys*, até o ponto em que os personagens vão se repetindo. Assim como ocorre no capítulo de *Bran*, ao longo do livro, é perceptível que a voz dos personagens escolhidos como ponto de vista e a voz do narrador se confundem, como se soassem em uníssono, mesmo sendo claramente distintas. Podemos observar o uso da onisciência seletiva múltipla, em que a narrativa “emerge através dos pensamentos e palavras dos próprios personagens.” (FRIEDMAN, 2002, p. 177).

Nos demais cinco livros, outros personagens tornam-se pontos de vista. Alguns personagens que eram pontos de vista no primeiro livro deixam de ser. A construção desses personagens e a evolução que eles têm ao longo da história são destaques na leitura da saga. Isso porque o maniqueísmo - que constitui a grande maioria das narrativas de fantasia épica do século XX - não existe em *Guerra dos Tronos*: os limites entre o bem e o mal não são claros. Um personagem que parece um herói vai sendo desconstruído e vice-versa. Por exemplo, a construção da personagem Daenerys. Nos primeiros capítulos de *A Guerra dos Tronos*, a personagem é apresentada como submissa, passiva, fraca, vendida pelo irmão em troca de um exército e, assim, é obrigada a se casar com um *Khal*, poderoso senhor de cavalos, bruto, selvagem. Ao longo dos capítulos, Daenerys percebe-se como mulher e, por meio de uma luta mental interna, aceita seu destino de rainha, depois de perder o irmão, o marido e o filho. Ao final da obra, Daenerys torna-se uma mulher independente, respeitada pelo seu povo e mãe de dragões. Porém, sua trajetória não cessa nesse ponto, pois ela precisa atravessar um deserto com seu povo e conquistar um exército, e sua história vai se tornando mais complexa ao longo dos demais livros.

Mesmo com os graves problemas da tradução¹⁷, *A guerra dos tronos* merece destaque pela engenhosidade da trama. Uma característica do enredo de Martin que impacta os leitores

¹⁷ Algo que depõe contra a edição brasileira da obra foi a forma com que sua tradução foi concebida. A Editora Leya comprou da editora Portuguesa Saída de Emergência a tradução feita por Jorge Candeias e a adaptou para

é a imprevisibilidade e o modo com que o autor foge dos finais felizes e dos desfechos óbvios – o que o diferencia de outros autores de fantasia épica. Não é porque um personagem é bom e justo que ele triunfará. De certa forma, Martin traz elementos realistas para o interior de um épico de fantasia medieval, além da história não ser marcada pelo enfrentamento entre o bem e o mal e, sim, pelos interesses materiais de famílias poderosas, o que prevalece é a astúcia e a força bruta, não importando se o personagem é bom, justo, ou que esteja com a razão. Assim, personagens que confiam nas pessoas erradas ou cometem atos tolos morrem, pois, “quando se joga o jogo dos tronos, ganha-se ou morre. Não existe meio-termo.” (MARTIN, 2010, p. 346).

A edição do livro traz recursos visuais e apêndices, que fazem com que o leitor tenha maior apropriação da trama. No início e no fim do livro, há mapas de Westeros¹⁸, com a localização exata de cada um dos Sete Reinos, além de um rico e ilustrado apêndice constituído de uma listagem dos membros das sete grandes casas, famílias nobres de Westeros e um pouco de suas histórias, brasões e lemas. Os mapas são tão importantes para a compreensão do mundo de Martin que fomentaram o surgimento de muitas publicações sobre a história e a geografia do mundo descrito em *A Guerra dos Tronos*. A obra *O mundo de Gelo e Fogo* – que tem como subtítulo *A história não contada de Westeros e As crônicas de Gelo e Fogo* – é um exemplo de publicação cujo objetivo não é apenas contar mais histórias utilizando o mundo de Martin como ambientação e, sim, explicar detalhes históricos, geográficos, sociais e políticos do universo descrito nos livros. A obra é um verdadeiro guia histórico sobre a história e a geografia de Westeros, Essos e outras terras existentes no mundo criado por George R. R. Martin. Ricamente ilustrado, o guia faz um percurso histórico de mais de trinta mil anos, registrando acontecimentos históricos que culminam nos acontecimentos que se desenrolam no livro *A Guerra dos Tronos*. É importante salientar que o livro foi escrito por George R. R. Martin com a colaboração de dois fãs dos livros, Elio M. García, Jr. e Linda Antonsson, fundadores do primeiro site de fãs de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, o site Westeros. A quarta capa contém a seguinte descrição:

Aqui estão reunidos todos os conhecimentos acumulados, as especulações eruditas e os relatos folclóricos recolhidos por mestres, septões e cantores. É uma crônica que se estende da Era da Aurora até a Era dos Heróis; da vinda dos Primeiros homens à chegada de Aegon, o conquistador; do estabelecimento do Trono de Ferro por Aegon,

o português brasileiro. O próprio Jorge Candeias (2010) criticou no seu blog a postura da editora e não se considera tradutor da edição brasileira, visto que a adaptação não considerou algumas opções importantes feitas na tradução. Uma delas é que Martin utiliza estruturas fraseológicas e algum léxico arcaico no texto original e o tradutor português manteve isso. Porém, segundo Candeias, na adaptação, os arcaísmos foram abolidos, pois, provavelmente, o adaptador achou que fossem marcas do português de Portugal. Por essa razão, é possível que a adaptação da edição brasileira tenha alterado alguns sentidos do texto original.

¹⁸ No capítulo 5, analisamos a função dos mapas presentes na edição do livro *A Guerra dos Tronos*.

até a Rebelião de Robert e a queda do Rei Louco, Aerys II Targaryen – o que nos leva até as “atuais” disputas entre Stark, Lannister, Baratheon e Targaryen. (MARTIN; GARCÍA; ANTONSSON, 2014, Quarta capa).

Cabe destacar, ainda, que este livro não é simplesmente um guia em que Martin e os demais autores ilustram informações históricas sobre o mundo inventado. A obra inicia com um prefácio assinado por Mestre Yandel, uma espécie de historiador dos Sete Reinos que assume a autoria da obra. Ou seja, a obra é mais que um guia, é criada como se fizesse parte do universo de Westeros, como se fosse um livro de história e geografia que pudesse ser consultado por uma das personagens. É uma forma de interpretação do enredo, como os mestres da Cidadela são fiéis à coroa, os eventos históricos atuais descrevem Lannisters¹⁹ de maneira mais positiva que os Starks. Além disso, *O Mundo de Gelo e Fogo* também amplia os paratextos dos livros originais.

Podemos afirmar que o paracosmos do universo criado por Martin ultrapassa a linguagem escrita e avança para outras mídias e formatos. Também é possível observar que o paracosmos de *As crônicas de gelo e Fogo* está em constante expansão. Um exemplo é o fato de que

durante a produção da série *As Crônicas de Gelo e Fogo*, George R. R. Martin parou três vezes para escrever contos com os personagens de Dunk e Egg, que viveram uma centena de anos antes de o épico começar e já anunciou planos de escrever um quarto livro reunindo os prelúdios existentes na forma de romance, e de criar histórias adicionais sobre a dupla. (WESTFAHL, 2015, p. 72).

A expansão do paracosmos é comprovada pelo fato de que, além do tronco inicial de livros, George R. R. Martin escreveu outros livros e contos, ambientados nos Sete Reinos, em Westeros e em outros continentes desse mundo; são histórias paralelas e complementares ao enredo desenvolvido nos livros de *As crônicas de Gelo e Fogo*. Por exemplo, sobre o livro *O cavaleiro dos Setes Reinos*, George R. R. Martin explica que a história

se passa no mesmo reino de Westeros, mas um século antes. São novelas, que eu tentei escrever entre um e outro volume das “Crônicas de gelo e fogo”. Embora passadas no mesmo universo, elas têm um enfoque diferente. Mas é claro que ajudam a construir o ambiente das “Crônicas...”. Eu me apaixonei pelos personagens dessas novelas. Minha ideia é escrever umas oito histórias sobre eles, espero contar o resto de suas vidas. (ENTREVISTA GLOBO).

¹⁹ A família Lannister e a Stark apresentam grande rivalidade durante os acontecimentos do livro *A Guerra dos Tronos*. Porém, os últimos estão em desvantagem, pois perdem a maior parte dos confrontos, enquanto os Lannisters estão infiltrados na coroa e, inclusive, governam os Sete Reinos. Por isso, uma obra escrita por um mestre – um escrivão obediente à coroa – seria mais simpática à família governante do que aquela considerada como rebelde e transgressora.

A história se passa cem anos antes do início de *A Guerra dos Tronos* e parece que vai se consolidar como uma série à parte, com livros próprios. Contudo, como são histórias que se passam no mesmo universo, compartilham de eventos, personagens e, talvez daqui a alguns anos, os livros do *Cavaleiro dos Sete Reinos* possam ser considerados o início cronológico da história desenvolvida na série principal. Gary Westfahl ainda acrescenta que “Martin transforma as histórias de Dunk e Egg em prelúdios importantes de *As Crônicas de Gelo e Fogo* e no futuro, talvez um ou mais volumes dessas aventuras, e não *A Guerra dos Tronos*, serão apresentados como o verdadeiro início da série.” (WESTFAHL, 2015, p. 86).

Martin escreveu contos envolvendo um passado ainda mais remoto, como o livro *O Príncipe De Westeros e Outras Histórias*, em que publicou o conto *O príncipe de Westeros ou O irmão do rei*, que se passa há cerca de duzentos anos antes de *A Guerra dos Tronos*. O livro reúne contos de outros autores de literatura fantástica, como Neil Gaiman, Patrick Rothfuss e Scott Lynch. Baseados na existência dessas obras, podemos pontuar que é possível que mais livros, contos e histórias possam surgir a partir do mundo criado por Martin.

A história criada por George R. R. Martin recebeu outras adaptações, além da série de televisão. Uma delas é a adaptação em quadrinhos *A Guerra dos Tronos Vol. I - O inverno está chegando*. A *Graphic Novel* oficial, que teve o respaldo de George R. R. Martin, foi adaptada pelo romancista Daniel Abraham e pelo ilustrador Tommy Patterson.

Figura 2 – HQ A Guerra dos Tronos



Fonte: Abraham e Patterson (2012).

Nos EUA, cada semana era lançada um exemplar de HQ com parte da história. O primeiro volume publicado no Brasil reúne as seis primeiras HQs originalmente publicadas nos EUA. Outros volumes da história adaptada em quadrinhos já foram publicados no Brasil.

Além da transposição do enredo para diferentes linguagens, o universo de Martin foi adaptado para mídias que permitem uma interação maior, como em jogos de tabuleiro, cartas e videogames. Surgiram videogames como *A Game of Thrones d20* e *A song of Ice and Fire Roleplaying*, além de jogos de diversas naturezas e até bonecos animados dos personagens do livro e da série. James Lowder (2015, p. 16) pontua que o mundo de Westeros

abriu espaço para que fossem criados muitos jogos de tabuleiro, RPG e jogos de cartas baseados na série, todos elaborados de forma inteligente e aclamados pela crítica. Como informa o título do primeiro volume da série (em inglês, *Game of Thrones*) os jogos fazem referência a obra de modos bem interessantes, que vão desde o tratamento temático – as coisas que os personagens veem como jogo, ou mais comumente, como estratégias, são variações da tática já citada de confundir expectativas – até a estrutura básica da história, com os capítulos da história funcionando como movimento de peças da batalha em miniatura. (LOWDER, 2015, p. 16).

Além das obras citadas, há muitas outras ampliações do universo. Poderíamos citar desde paródias pornográficas²⁰ inspiradas na série, como também produções inusitadas que

²⁰ Produtoras de filmes adultos aproveitaram o sucesso da série para lançar paródias pornográficas em formato fílmico.

mobilizam gêneros diversos, como livros de receitas, cursos de idiomas, etc. Um exemplo é o livro *A Feast of Ice And Fire: The Official Game of Thrones Companion Cookbok*, que é um livro de receitas inspiradas nas iguarias consumidas pelos personagens de *As crônicas de Gelo e Fogo*. Chelsea Monroe-Cassel e Sariann Lehrer tornaram-se fãs dos livros e, em um blog, reuniram criações de receitas citadas nos livros de George R. R. Martin. Em 2012, com o aval de Martin, lançaram o livro que reúne mais de cem receitas, como Torta de Pombo, a Torta de Sangue Dothraki, o café da manhã da Muralha, vinho condimentado, gafanhotos caramelados, a torta de limão de que a personagem Sansa tanto gosta e várias outras. O livro apresenta as receitas dividindo-as pelas regiões de Westeros: Muralha, Norte, Sul, Porto Real, Dorne, além do Mar Estreito. Outro exemplo de ampliação inusitada é a criação de um curso para ensinar o idioma Dothraki. Os Dothraki são um povo nômade com semelhanças com os hunos e seu idioma foi especialmente desenvolvido para a série. Nos livros, Martin apenas cria frases e, a partir delas, linguistas desenvolveram um idioma para a televisão. Baseado nesse idioma, o linguista David J. Peterson desenvolveu um guia para ensinar o idioma. Ainda não traduzido para o português, o curso *on-line* inclui um guia de língua de 128 páginas e um CD de áudio de uma hora com mais de 200 palavras e frases. Em suma, tem a estrutura de um curso de idiomas real, como se o Dothraki fosse uma língua viva.

Outra publicação que pode ser mencionada foi produzida pela editora brasileira Ediouro, famosa pela publicação de revistas de cruzadinhas e passatempos linguísticos: o livro *Desafios e Enigmas dos Tronos*, de Tim Dedopulos. A obra apresenta desafios mentais com base na história criada por George R. R. Martin *As Crônicas de Gelo e Fogo*. É um livro com jogos, charadas, desafios linguísticos e de lógica que explora de forma lúdica, tanto situações presentes nos livros, quanto elementos diversos do universo criado por George R. R. Martin.

Também devemos destacar obras que possuem uma conotação acadêmica: coletâneas de ensaios analíticos tecidos a partir do universo de *As crônicas de Gelo e Fogo*. Nesse filão destacamos duas: o livro *A Guerra dos Tronos e a Filosofia* e a obra *Além da Muralha*. O primeiro constitui uma coletânea de ensaios de filósofos sobre questões de moralidade, honra, ética do poder, tendo como ponto de partida acontecimentos e personagens dos livros de George R. R. Martin. Por sua vez, *Além da Muralha* reúne ensaios críticos com um enfoque mais interdisciplinar e reúne ensaios de várias áreas, como literatura, psicologia, comunicação.

Porém, o universo de Martin não foi ampliado apenas em publicações de editoras e produtoras, com o claro objetivo de conseguir lucro. Milhares de fãs, leitores e admiradores auxiliam na ampliação do mundo de *As crônicas de Gelo e Fogo*. Isso ocorreu na escrita de *fanfictions*, na criação de *sites* e fóruns de discussão, além da existência da *Game of Thrones*

Wiki, parte da Wikipédia que possui milhares de verbetes e explicações sobre o universo de Martin e totalmente escrita por fãs.

Não temos a pretensão de fazer um inventário preciso e detalhado de todas as obras que surgiram a partir do livro *A Guerra dos Tronos* e que mantêm uma relação intertextual direta com *As Crônicas de Gelo e Fogo*. Nossa intenção foi demonstrar o quanto o universo criado por Martin foi profícuo em relação às possibilidades de adaptação e ampliação e que ainda há possibilidades de expansão – já que a série de livros se encontra inacabada.

3.2 SAGAS QUE CONSTITUEM A SAGA: O PAPEL DAS FAMÍLIAS EM WESTEROS

O inverno está chegando... (Lema da Casa Stark)

A obra de George R. R. Martin pode ser caracterizada como uma saga fantástica, pois todos os elementos e características são verificáveis: a existência de um paracosmos, o fato de a narrativa ter sido adaptada para várias mídias e linguagens, o incentivo do mercado na criação de produtos e a adesão dos leitores/fãs. A principal característica do paracosmos de *As Crônicas de Gelo e Fogo* é a forma com que elementos medievais mesclam-se com elementos insólitos: regras de cavalaria, de honra e lealdade entre suseranos e vassallos hibridizam-se com lendas de lobos gigantes, dragões e zumbis. Martos García (2009) alerta que, ao analisar uma saga, é preciso verificar se há predominância de características utópicas ou distópicas. No caso de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, podemos descartar a existência de uma utopia, pois a sociedade de Westeros é marcada pela violência, pela desigualdade e pela injustiça. Há maiores semelhanças com uma distopia: a guerra pelo poder que define as tramas e os personagens correm riscos de vida o tempo todo. Além disso, os conflitos delineados pelo enredo abordam temas polêmicos como estupro, genocídio, infanticídio, feminicídio.

O primeiro passo na análise de uma saga é a delimitação de um recorte. (MARTOS GARCÍA, 2009). Neste trabalho, enfocamos principalmente um personagem, Eddard Stark e suas tramas no primeiro livro, *A Guerra dos Tronos*. Porém, antes de analisar diretamente esse personagem, exemplificamos os principais arquetipos e características do paracosmos do mundo criado por George R. R. Martin. Em *As Crônicas de Gelo e Fogo*, é possível verificar alguns padrões, como a inspiração em histórias de luta, histórias de cavalaria, o simbolismo de uma muralha, além de inspiração real – intrigas e traições políticas baseadas na Guerra das Duas Rosas na Inglaterra, além de outros vários exemplos da história medieval. Podemos perceber alguns desses padrões no trecho seguinte:

Mesmo assim, por vezes, Dany conseguiu visualizar os acontecimentos, tantas tinham sido as ocasiões que ouvira seu irmão contar as histórias. A fuga no meio da noite para Pedra do Dragão, com o luar cintilando nas velas negras do navio. Seu irmão, Rhaegar, combatendo o Usurpador nas águas sangrentas do Tridente e morrendo pela mulher que amava. O saque de Porto Real por aqueles a quem Viserys chamava os cães do Usurpador, os senhores Lannister e Stark. A princesa Elia de Dorne suplicando misericórdia quando o herdeiro de Rhaegar lhe fora arrancado do seio e assassinado diante de seus olhos. Os crânios polidos dos últimos dragões a olhar sem ver do alto das paredes da sala do trono quando o Regicida abriera a garganta do Pai com uma espada dourada. (MARTIN, 2010, p. 26).

O fragmento retoma o momento em que a personagem Daenerys recorda a história de sua família e as razões de estar exilada. No trecho, identificamos citações sobre a violência, a guerra e as tramas e intrigas políticas que fazem com que reis sejam derrubados do trono e outros o usurpem. Assim, já fica explícito o quanto a violência faz parte desse mundo. Mas nem tudo é apenas barbárie, pois entre os guerreiros há quem acabe “morrendo pela mulher que amava”, dando mostras de uma idealização do amor romântico. Daenerys, ao recordar a história familiar, demonstra a importância que a família e a honra de sangue têm na estrutura daquela sociedade. Este é o paradoxo que constitui esse mundo: ao mesmo tempo que a honra familiar e os laços sanguíneos são fundamentais, há prevalência da lei do mais forte que favorece o surgimento de uma sociedade cruel e desigual, marcada por guerras pelo poder.

As cidades, as localidades, o nome dos rios, os dados geográficos como um todo auxiliam na construção de um mundo próprio. Há, também, de se destacar os “crânios polidos dos últimos dragões”, um elemento insólito discreto que auxilia na construção de uma atmosfera fantástica. Assim, temos um mundo com características medievais, em que impera a lei do mais forte e do mais esperto, permeado por uma atmosfera mágica que atua na periferia da história. No trecho supracitado, há menções de cidades e rios como Porto Real, Tridente, Pedra do Dragão – uma ilha – e Dorne. O leitor atento e que deseja realmente compreender a narrativa sente a necessidade de entender a geografia dos Sete Reinos, a localização dos rios e os deslocamentos feitos pelas personagens. Portanto, a presença de mapas torna-se fundamental para a compreensão da narrativa.

No trecho, Daenerys recorda a história de sua família, os Targaryen, que é apenas uma das muitas famílias retratadas na história e que, em algum momento, disputam o trono de ferro – símbolo do poder do Rei dos Sete Reinos de Westeros. Cada família tem o domínio sobre um território, com um brasão-símbolo, um lema e uma identidade própria. É preciso pontuar que o livro *A Guerra dos Tronos* caracteriza melhor uma dessas famílias, os *Starks*, pois a maioria dos personagens que têm seu ponto de vista retratado é dessa família. Analisando esse livro

isoladamente, poderíamos até afirmar que os Starks são a família mais importante no paracosmos do mundo criado por Martin. No trecho seguinte, há uma descrição detalhada dos antepassados dos Starks e de como suas ações definiram os atos do presente:

Bran olhou para os rostos que passavam e as histórias vieram-lhe à memória. O mestre contara-as, e a Velha Ama dera-lhes vida. – Aquele é Jon Stark. Quando os atacantes vindos do mar desembarcaram no leste, os expulsou e construiu um castelo em Porto Branco. O filho foi Rickard Stark, não o pai do meu pai, mas outro Rickard, que conquistou o Gargalo do Rei do Pântano e casou-se com sua filha. Theon Stark é aquele muito magro de cabelos compridos e barba estreita. Chamavam-no “Lobo Faminto”, porque estava sempre em guerra. Aquele é um Brandon, o alto com ar sonhador, era Brandon, o Construtor Naval, porque adorava o mar. Sua tumba está vazia. Tentou navegar para oeste, através do Mar do Poente, e nunca mais foi visto. O filho era Brandon, o Incendiário, porque passou o archote em todos os navios do pai por desgosto. Ali está Rodrik Stark, que conquistou a Ilha dos Ursos num combate em luta livre e a deu aos Mormont. E aquele é Torrhen Stark, o Rei Que Ajoelhou. Foi o último Rei do Norte e o primeiro Senhor de Winterfell, depois de se render a Aegon, o Conquistador. Ah, ali, aquele é Cregan Stark. Lutou uma vez contra o Príncipe Aemon, e o Cavaleiro do Dragão disse que nunca tinha defrontado melhor espadachim – estavam agora quase no fim, e Bran sentiu-se submergir em tristeza. – E ali está o meu avô, Lorde Rickard, que foi decapitado pelo Rei Louco Aerys. A filha Lyanna e o filho Brandon estão nas sepulturas ao seu lado. Eu, não, o outro Brandon, irmão do meu pai. Não era previsto que tivessem estátuas, pois isso é só para os senhores e reis, mas meu pai os amava tanto que as mandou fazer. (MARTIN, 2010, p. 516-517).

No trecho citado, Bran explica para Osha, uma criada selvagem dos Starks, o significado de cada estátua que está nas catacumbas subterrâneas do castelo de Winterfell. Bran reconta oralmente histórias que foram contadas a ele por outros personagens: o mestre, seu professor, que contou as histórias possivelmente em um tom didático, e a Velha Ama, uma criada idosa que – mesmo sem receber um nome, é grifada com iniciais maiúsculas, atestando sua importância – contava as mesmas histórias, mas era capaz de dar-lhes vida. Ou seja, provavelmente as versões da Velha Ama eram imbuídas de elementos insólitos, que atraíam os ouvintes. Em ambas as versões, há necessidade de recontar a história de uma família, para estabelecer uma conexão com quem as escuta. Tanto o mestre quanto a velha Ama contavam as histórias para o jovem herdeiro com a intenção de que ele conhecesse o passado da família e incorporasse em sua identidade os valores da família Stark.

Podemos considerar que *As Crônicas de Gelo e Fogo* dialogam com o conceito primordial de saga resgatado por André Jolles (1976). As sagas islandesas eram narrativas que resgatavam histórias familiares, com o intuito de reafirmar a importância dos vínculos sanguíneos e, assim, dar uma identidade de clã para um grupo de pessoas. O paracosmos da obra de Westeros, por sua vez, é composto por várias famílias, cada uma com sua saga própria, sua história, seus valores.

A saga de Martin parece emular as sagas islandesas e, inclusive, as amplia, já que *A guerra dos Tronos* não conta a história de um clã, e sim de várias famílias que entram em conflito. Os valores que norteiam as ações da maior parte dos personagens são os valores de sua família. As vinganças, alianças e julgamentos de caráter acontecem todos levando em conta o clã ao qual cada personagem pertence. Assim, um Lannister sempre paga suas dívidas, um Stark sempre é frio, distante e honrado, os Tully são honrados e colocam a família em primeiro lugar e assim por diante. Algumas vezes, essas características serão físicas, por exemplo, os Lannisters sempre serão loiros de cabelos dourados e os Targaryen sempre pálidos e com cabelos brancos.

Na Figura 5, temos a representação dos brasões, dos lemas, das cores e dos castelos das principais famílias da história. Vamos dedicar especial atenção àquelas localizadas nas extremidades, a família Stark e a família Targaryen, que são respectivamente os clãs dos personagens Eddard e Daenerys.

Figura 3 – Brasões e castelos das grandes casas



Fonte: Site Game Of Thrones Total.

Ao caracterizar essas famílias, atribuir-lhes uma história, um lema, cores oficiais, brasões, etc., o paracosmos de *As Crônicas de Gelo e Fogo* parece convocar seus leitores a tomar partido e fazer parte de uma das famílias. Assim, é criada uma sensação de pertencimento, como se o leitor fosse um lobo solitário em busca de uma matilha. Por mais que – como Bauman (2001) nos lembra – atualmente as relações humanas estejam pautadas na fluidez, na liquidez,

na pouca profundidade, o ser humano tem a necessidade de sentir-se pertencente a algo, de fazer parte de um clã, um grupo. O universo ficcional de Westeros permite isso à medida que o leitor passa a se identificar e a torcer por um dos clãs que luta pelo poder dos Sete Reinos.

A primeira coluna da Figura 5 corresponde à família Stark. As cores-símbolo são o branco e o cinza e parecem representar o gelo, o frio e a neve, que dominam o território do norte, sede do castelo de Winterfell. O castelo representado na imagem tem o aspecto de fortaleza intransponível e é possível ver o gelo nas torres. O próprio nome da edificação remete ao frio – Winterfell. A personalidade da maioria da Família Stark também pode ser caracterizada como gelada, pois os membros do clã são austeros, diretos, objetivos e pouco afeitos a mesuras e galanteios. O lema da família é *Winter is coming*, traduzido como “O inverno está chegando”. É preciso lembrar que, em Westeros, as estações do ano duram anos, e o inverso é muito rigoroso, pois serão anos ou até décadas de puro gelo e frio. O lema dos Starks transmite a ideia de que os Starks estão sempre alerta, sempre atentos para enfrentar os tempos difíceis. Finalmente, há o brasão da família, a cabeça de um lobo em perfil, mais especificamente, a cabeça de um lobo gigante.

Na história os lobos gigantes são criaturas fantásticas que podem chegar ao tamanho de pôneis. São raros em Westeros e acredita-se que a maioria vive apenas do lado norte da Muralha. O fato de esse animal fazer parte da simbologia da família Stark é muito significativo. Chevalier e Gheerbrant (2002), no *Dicionário de Símbolos*, afirmam que o lobo é sinônimo de selvageria e a loba de libertinagem. No entanto, os autores destacam que a simbologia dos animais sempre é complexa, pois podem ser valorizados tanto positiva quanto negativamente. Os lobos do paracosmos de Westeros parecem ter relação com o simbolismo do lobo para a cultura nórdica e grega: animal sagrado acompanhante de deuses, como Belen e Apolo. Nessas mitologias, os lobos seriam sagrados, pois são animais que enxergam à noite, são capazes de ver na escuridão e assim são “símbolo de luz, solar, herói guerreiro, ancestral mítico.” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2002, p. 555).

O aspecto simbólico entre os lobos e a família Stark é reforçado por acontecimentos da história. No início de *A Guerra dos Tronos*, Eddard Stark encontra uma ninhada de lobos gigantes órfãos. A mãe loba estava morta e seu cadáver estava atravessado por um chifre de Veado. O patriarca Stark, aconselhado pelo seu filho bastardo John Snow, resolve dar um filhote para cada um de seus filhos e, a partir desse momento, os lobos crescem com as crianças e tornam-se seus protetores. Esse aspecto dos lobos como protetores dialoga com outras mitologias, as orientais:

A china também conhece um lobo celeste (a estrela Cirius) que é o guardião do palácio celeste (a Ursa Maior). Esse caráter polar se reencontra no fato de que se atribui o lobo ao Norte. Observa-se, entretanto, que este papel de guardião engloba o aspecto feroz do animal: assim, em certas regiões do Japão invocam-no como protetor contra os animais selvagens. (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2002, p. 556).

A mitologia chinesa relaciona os lobos com a região norte e a japonesa ao fato de o lobo combater outras feras selvagens. Os Starks são a família que domina o Reino do norte, a região polar daquele mundo e tem um senso de proteção e justiça muito presentes. Em outro ponto da história, Eddard Stark fala à sua filha Arya: “Deixa-me lhe dizer algumas coisas acerca de lobos, filha. Quando as neves caem e os ventos brancos sopram, o lobo solitário morre, mas a alcateia sobrevive. [...] No inverno, devemos proteger uns aos outros, nos manter quentes, partilhar nossas forças.” (MARTIN, 2010, p. 162). Podemos afirmar que os mitos em torno do lobo, vindos de diferentes culturas, são reelaborados, reestruturados e servem como forma de caracterização de todo um grupo de personagens.

Na última coluna da Figura 3, temos os símbolos referentes à Família Targaryen. Os Targaryen subjugaram, conquistaram e unificaram os sete reinos, trezentos anos antes do início da trama contada em *A Guerra dos Tronos*. Aegon e suas duas irmãs-esposas Rhaenys e Visenya, cada um montado em um dragão, atacaram os reinos, tornaram-se os soberanos e iniciaram um domínio que durou mais de trezentos anos. Os símbolos da família têm relação com essa conquista. O castelo, denominado Pedra do Dragão, fica numa ilha inóspita e é uma fortaleza pouco hospitaleira. Foi de lá que os Targaryen partiram e tornaram-se conquistadores. O brasão é formado por um dragão de três cabeças, cada cabeça simbolizando um dos três conquistadores e suas montarias. O lema é *Blood and Fire*, pois a conquista dos Sete Reinos foi forjada com fogo e sangue.

Os Targaryen são considerados como se fossem dragões humanos, pois foram os únicos capazes de controlar os dragões e transformá-los em ferramentas de guerra. Há uma relação mística entre essa família e as criaturas. Chevalier e Gheerbrant (2002) pontuam que, de todas as criaturas mágicas, os dragões são as mais ambíguas: podem representar o bem, o mal ou ambos ao mesmo tempo. O reinado dos Targaryen sobre os Sete Reinos também é cercado de ambiguidades: reis justos com reinados marcados pela paz e prosperidade foram intercalados com reis violentos, despóticos, que semearam a guerra e o sentimento de insegurança.

No início de *A Guerra dos Tronos*, os dragões são animais extintos há muito tempo, fazem parte apenas de lendas e histórias do passado. A família Targaryen foi deposta do trono, quase todos os membros foram mortos e estão desaparecidos. O fato de essa família- dragão estar desaparecida, longe do poder, esquecida e subjugada é fundamental para compreender o

papel da princesa Daenerys Targaryen. No trecho final do livro *A Guerra dos Tronos*, a princesa está perdida no deserto com alguns poucos cavaleiros dothraki fiéis ao seu marido, que nesse ponto da história está morto. Daenerys é queimada junto ao cadáver do esposo em uma cerimônia funerária e leva consigo ovos de dragão, petrificados, que ganhou de presente de casamento. O fogo não a consome, ela sobrevive e, ao sair das cinzas, três bebês-dragão estão aninhados em seus braços, um deles mamando seu seio. Daenerys se converte assim em mãe de dragões e passa a ser temida pelos inimigos e ter *status* de rainha e soberana por onde passa. Podemos afirmar que, das muitas mitologias que envolvem dragões, duas poderiam ser relacionados com *As Crônicas de Gelo e Fogo*: o imaginário medieval que considerava o dragão um monstro a ser temido e a mitologia chinesa que considera o dragão como o símbolo do imperador.

Na descrição dos símbolos dos Starks e dos Targaryen, observamos como eles se ancoram em lendas e mitos. Essa atmosfera de lenda relaciona-se com o que Rivera (2004) denomina como mito fundacional: uma saga constrói um mundo e, para isso, precisa ancorar-se em cosmogêneses. Além disso, Martos García (2009) afirma que as sagas têm grande relação com cantares épicos de outrora que narram a incursão em um território em que o destino de uma comunidade inteira está implicado.

Para compreender a relação das sagas com os mitos, mais especificamente o caso de *A Guerra dos Tronos*, torna-se pertinente conceituar o que é mito. Há dois conceitos antagônicos. O primeiro é o entendimento de mito como alegoria de fenômenos da natureza que o homem primitivo buscava compreender. Segundo Pierre Grimal (2009, p. 7), o mito ocupa nas civilizações humanas o papel de ser a narrativa que busca explicar o mundo. Essa seria uma necessidade de todos os seres humanos, já que “todos os povos, em um determinado momento de sua evolução, criaram lendas, ou seja, relatos fabulosos aos quais durante certo tempo deram crédito – ao menos em algum grau.” No segundo conceito, ancorado em Jung (1996), os mitos resultariam da tendência do inconsciente em projetar as suas ocorrências internas, traduzindo-as em imagens. Mitos não seriam apenas uma forma narrativa e, sim, a condensação de experiências vividas repetidamente durante toda a história da humanidade. Seriam, também, a expressão da linguagem interior, das estruturas mentais individuais que se tornam coletivas.

Ambos os conceitos de mito podem ser relacionados com o paracosmos de *As Crônicas de Gelo e Fogo*. Em relação ao primeiro conceito, é preciso ressaltar que os mitos e lendas são presentes e orientam os personagens de *A Guerra dos Tronos* em sua compreensão do mundo. Esse aspecto é convergente ao que o mito representava nas culturas primitivas humanas: os mitos nortearam grande parte da história da humanidade, pois encerravam a totalidade do que

a cultura dispunha para transmitir a sabedoria acumulada (CORSO; CORSO, 2011). O mito se estabelecia sendo um compêndio de histórias; além disso, significava uma maneira de pensar, um conjunto que organizava uma forma de estar e sentir o mundo e, por meio dessa visão, responder às indagações de seus usuários. O mito era o limite do horizonte intelectual de certas culturas, já que todo o saber estava contido na lenda, no mito, no simbolismo. Os novos fatos recebiam explicações por meio da lente do mito. É o que acontece em *As Crônicas de Gelo e Fogo* quando os personagens recorrem a lendas para explicar a origem das estações, a divisão do território em família, além das lendas que cada família mantém para justificar seus valores, lemas e símbolos.

O segundo conceito de mito faz referência ao fato de temas idênticos serem encontrados nos lugares mais distantes e mais diversos porque reproduzem os mitos, simbolizando as experiências que o ser humano passa em sua trajetória de vida. A história criada por George R. R. Martin manobra alguns desses símbolos que reproduzem trajetórias da existência humana. Um desses mitos é o mito herói, que será analisado detalhadamente no próximo capítulo.

Com base nas afirmações anteriores, podemos sustentar que as famílias e suas caracterizações são a base para compreender o paracosmos de *As Crônicas de Gelo e Fogo*. É por meio dessa identificação dos clãs que diferentes símbolos e mitos são representados e assumem outros sentidos. No entanto, esse é apenas um dos aspectos definidores de uma saga, há outros que merecem ser pontuados, entre eles, o papel dos elementos insólitos.

4 A PRESENÇA DE MITOS EM AS CRÔNICAS DE GELO E FOGO

Temos apenas que seguir a trilha do herói... e lá onde pensávamos estar sós, estaremos na companhia do mundo todo. (Joseph Campbell)

As sagas fantásticas são constituídas pela influência de tradições orais das mais diversas culturas. Levando em conta que a oralidade é tanto uma prática quanto uma potencialidade que constitui o homem e o revela tanto quanto a escritura, é importante refletir como as sagas fantásticas, narrativas emergentes dos últimos anos, reelaboram e ressignificam tradições orais, especialmente como o paracosmos de uma saga tem em seu interior elementos míticos e simbólicos. A epígrafe que abre o capítulo retoma uma importante frase de Joseph Campbell (2007), que faz referência à jornada do herói, um mito identificado em quase todas as culturas do mundo; trata-se de uma estrutura que permite a qualquer ser humano estabelecer uma

identificação. Uma vez que as sagas se alimentam de mitos presentes em todas as culturas, é possível que suas narrativas possam conectar os indivíduos a uma esfera universal. Veremos como isso acontece em *A Guerra dos Tronos*, primeiramente de forma geral e, depois, de forma específica. Assim, primeiro analisaremos uma característica do paracosmos da saga – a presença do insólito – e, posteriormente, a jornada do herói do personagem Eddard Stark.

4.1 ENTRE O FOGO DOS DRAGÕES E O GELO DOS CAMINHANTES BRANCOS: O MARAVILHOSO EM AS *CRÔNICAS DE GELO E FOGO*

Ouçam minhas palavras e testemunhem os meus votos... A noite chega e minha vigila começa. E ela não terminará até que eu morra. Não tomarei esposa, não possuirei terras, não gerarei filhos. Não usarei coroas e não conquistarei glórias. Viverei e morrerei em meu posto. Sou a espada na escuridão, o vigilante na Muralha. Sou o fogo que arde contra o frio, a luz que traz consigo a alvorada, a trombeta que acorda os que dormem, o escudo que guarda o Reino dos Homens. Dedicarei minha vida e minha honra à Patrulha da Noite, a partir desta noite e das outras que estão por vir.
(Juramento da patrulha da noite) George R. R. Martin

Um dos aspectos mais marcantes do paracosmos de *A Guerra dos Tronos* é a ausência de magia explícita. A magia está presente, há uma atmosfera sobrenatural nas cercanias da história, entretanto esses elementos mágicos são representados tão discretamente que parecem não fazer parte do enredo. Compreender como esses elementos insólitos ganham destaque na narrativa é importante na caracterização do seu paracosmos. Porém, antes de analisar esse aspecto, é pertinente refletir sobre a relação do insólito com as sagas fantásticas, já que o adjetivo “fantásticas” parece imprimir um rótulo, um subgênero.

Para Martos García (2009), as sagas, pela hibridação que as constitui, não podem ser enquadradas em um gênero específico, uma vez que, segundo o estudioso, algo que caracteriza a cultura pós-moderna é a tendência à reciclagem e à hibridação que explica a permeabilidade e as fronteiras tênues que existem entre os gêneros fantasia, ciência, ficção e terror. Além disso,

as categorias de realismo/fantasia estão sendo postas em questão, sobretudo, no que se suponha um “corte limpo” e contundente por capas facilmente separáveis e classificáveis. O mesmo ocorre com os subgêneros da literatura fantástica: Elisson teve que inventar o neologismo “ficção especulativa” para encaixar aqueles relatos híbridos que não são só fantasia, ficção científica ou terror, mas a mescla deles. (MARTOS NÚÑEZ; MARTOS GARCÍA, 2013, p. 94).

Os autores espanhóis defendem a tese de que sagas não permitem uma classificação rígida, pois apresentam características de vários gêneros literários. Popularmente, o mercado

avalia *As crônicas de Gelo e Fogo* como fantasia; um gênero abrangente e pouco preciso. O adjetivo fantástico, atribuído às sagas por Martos García (2009), lembra a nomenclatura adotada por Tzvetan Todorov (1992). Portanto, para situar *A Guerra dos Tronos* enquanto saga fantástica, convém resgatar o olhar analítico desse importante estudioso.

Na obra *Introdução à literatura fantástica*, o autor búlgaro discorre sobre três gêneros vizinhos: o fantástico, o estranho e o maravilhoso. Todorov (1992, p. 31) define o estranho como “a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, em face de um acontecimento aparentemente sobrenatural.” Dessa forma, para esse estudioso, o estranho se manifesta quando os acontecimentos sobrenaturais recebem uma explicação lógica e racional ao final da história. Seria exatamente o oposto do que ocorre no maravilhoso, que aceita o sobrenatural sem questionamentos. Não há estranhamento, nem internamente – pelos personagens e pela estrutura da obra –, nem mesmo pelos leitores. Assim, “contos de fadas são um exemplo do gênero maravilhoso, porque neles varas de condão, lobos que falam, botas mágicas são naturais àquele mundo ficcional.” (GAMA-KHALIL, 2013, p. 21). Por sua vez, o fantástico é considerado um “gênero-irmão” do maravilhoso e é caracterizado pela hesitação: personagens e leitores nunca sabem se estão diante de um acontecimento sobrenatural ou se há uma explicação lógica. No entanto, frequentemente, ao final da narrativa, o leitor – e algumas vezes o personagem – decifra o elemento insólito que o fazia hesitar e, assim, o gênero fantástico se desfaz: se há uma explicação racional, estamos, conforme Todorov (1992), diante de uma narrativa do estranho, se é possível a aceitação do insólito como algo natural, o gênero maravilhoso é instaurado. Dessa maneira, o fantástico é um gênero que “leva uma vida cheia de perigos, e pode se desvanecer a qualquer instante. Ele antes parece se localizar no limite de dois gêneros, o maravilhoso e o estranho, do que ser um gênero autônomo.” (TODOROV, 1992, p. 48).

Os postulados de Todorov (1992) receberam, ao longo dos anos, muitas contribuições teóricas – tanto divergentes quanto convergentes. Termos como maravilhoso, fantástico, realismo mágico, literatura do sobrenatural e polissemia do fantástico são discutidos e defendidos por diferentes estudiosos. O termo “fantástico” quando relacionado à literatura nem sempre remete aos estudos de Todorov. Isso porque, com o passar dos anos, a palavra em português “fantástico” passou a ser relacionada com o gênero híbrido *fantasy* e, nessa acepção, obras fantásticas são aquelas que manipulam fantasias. É nesse sentido – e não nas teses de Todorov – que as sagas, na perspectiva de Martos Garcia (2009), são fantásticas.

Flávio Garcia (2009) aponta que o termo “insólito” agrupa todos os eventos que ferem a lógica de continuidade, que parecem ser fora do comum ou fora da ordem, quer seja do âmbito

da narrativa, da recepção do leitor, quer seja até do âmbito do personagem. Sagas fantásticas, frequentemente, em seus enredos, manobram elementos insólitos de toda ordem como criaturas extraordinárias e elementos mágicos. Seres como fadas, bruxos, elfos, anões, ogros, dragões, animais falantes aparecem com frequência. Em *A Guerra dos Tronos*, existem seres mágicos, como os já citados dragões e lobos gigantes, mas eles não aparecem nesse livro com protagonismo. Entretanto, é importante destacar que, mesmo se não houvesse a presença de zumbis, dragões e magia, já poderíamos identificar o insólito em *As crônicas de Gelo e Fogo*. Isso porque o enredo ignora a realidade imediata e nos faz pensar em outro lugar, em outra geografia e história, tal como um conto de fadas.

A proximidade com o conto de fadas permite que consideremos *As crônicas de Gelo e Fogo* à esteira do maravilhoso. Por isso, faremos uma breve retrospectiva histórica do gênero maravilhoso ao longo dos tempos para ancorar nossa reflexão sobre os elementos maravilhosos que compõem a saga na obra *A guerra dos Tronos*.

Há gêneros literários que apresentam como marca distintiva de maior importância a presença do insólito constituindo seu universo ficcional (FLÁVIO GARCIA, 2009). Por exemplo, os contos de fadas, oriundos da oralidade, são permeados pelo elemento maravilhoso, uma vez que fadas, bruxas, transformações, dragões, feitiços, animais fantásticos são elementos recorrentes nessas narrativas. O maravilhoso tem suas raízes calcadas tanto na Antiguidade Clássica quanto na Idade Média, expresso em epopeias gregas e nas canções de justas e nas lendas do ciclo arturiano. Entretanto, chama a atenção que, atualmente, as sagas literárias estão incorporando elementos do maravilhoso em seus enredos. Nos últimos vinte anos, abundam as publicações serializadas com enredos que contêm bruxos, elfos, magias, dragões, elementos da Idade Média e monstros da mitologia grega. Como citamos no capítulo anterior, na saga *Crônicas de Gelo e Fogo*, esses elementos também estão presentes.

O termo maravilha tem como raiz o morfema “mir”, que é o mesmo de mirar e milagre. Portanto, o termo, segundo Angélica Batista (2010 p. 15), traz a “ideia de admirável, prodígio, maravilha, espanto.” Dessa forma, o termo maravilhoso é adequado para caracterizar um gênero que considera o insólito como algo natural na narrativa. O maravilhoso foi um gênero profícuo durante a Idade Média. Isso ocorreu, provavelmente, pelo fato de o gênero literário agregar os anseios e concepções de uma sociedade totalmente estruturada e dividida pelo medo do sobrenatural. A influência do catolicismo impedia questionamentos sobre o funcionamento do mundo. Batista (2010 p. 16) afirma, ainda, que, naquele período, o maravilhoso construiu uma realidade na qual magos, fadas, duendes, objetos mágicos, monstros, animais imaginários, santos e demônios coexistiam sem estremecimento com o homem e, assim, “a narrativa

maravilhosa incorporou a existência paralela e não excludente de elementos não tangíveis, encarados como verdadeiros e naturais, numa esfera em que o empírico e o meta-empírico se (con)fundissem para formar um universo sem pretensões racionalistas.” Com o fim da Idade Média e com o início do Iluminismo, o maravilhoso como gênero perdeu força, porém continuou existindo, principalmente nas narrativas ligadas à tradição ou a um mundo regrado pelo imaginário medieval, como o dos contos de fadas ou nas novelas de cavalaria.

Para melhor delimitar o maravilhoso, Todorov (1992) faz uma série de classificações do gênero. O autor define como maravilhoso hiperbólico o enredo que ressalta o exagero das proporções reais. O maravilhoso exótico seria aquele que narra viagens a terras desconhecidas. O maravilhoso instrumental tem como característica marcante a presença de objetos engenhosos. Por sua vez, o maravilhoso científico apresenta enredos em que os elementos insólitos são explicados pelas leis científicas, próximos então do fantástico. Após tantas delimitações, Todorov (1992, p. 60) conclui que “a todas estas variedades do maravilhoso ‘desculpado’, justificado, imperfeito, opõe-se o maravilhoso puro, que não se explica de nenhuma maneira.”

Para melhor compreender os elementos maravilhosos presentes em *As crônicas de Gelo e Fogo*, torna-se importante refletir sobre a função do maravilhoso. Tolkien (2006), um dos maiores escritores de sagas fantásticas, apresenta uma interpretação muito pessoal sobre o gênero maravilhoso. Para o consagrado autor inglês, o conto maravilhoso trata mais do que simplesmente fadas e, sim, da fantasia em estado puro e latente. Nessa perspectiva, o único sobrenatural é o homem que quebra a ordem natural do mágico.

O maravilhoso é frequentemente relacionado à literatura para crianças e jovens e, realmente, elementos de fantasia são componentes vitais de obras infantis e juvenis (MICHELLI, 2012, p. 123). Entretanto, não devemos ter um olhar limitador sobre o maravilhoso: não são apenas crianças que se encantam com o que não entendem. Tolkien (2006), em seu famoso ensaio *Sobre Histórias de Fadas*, pontua que contos maravilhosos não deveriam ser especialmente relacionados com a infância. Para o autor, a associação ocorre de três maneiras: naturalmente – porque as crianças são humanas e as histórias de fadas são um gosto humano natural; acidentalmente – pois contos de fadas representam grande parte do material literário que a Europa recente enfiou nos sótãos; antinaturalmente – por causa de um sentimento errôneo sobre as crianças: a concepção de criança como um ser frágil que precisa ser moldado para o mundo. Tolkien (2006, p. 66) conclui que “se forem escritas com arte, o valor primordial das histórias de fadas será simplesmente aquele valor que, por ser literatura, compartilham com outras formas literárias.”

O maravilhoso enquanto gênero tem a propriedade de construir uma realidade em que não há uma separação entre o objetivo e o sensitivo (CHIAMPI, 1980). Nessa perspectiva, não há explicação lógica que possibilite a restauração do real, pois o universo da narrativa é construído de uma forma em que as categorias do empírico foram alteradas ou abolidas. Todorov (1992) ainda afirma que o gênero maravilhoso permite reflexões antropológicas que extrapolam estudos que se pretendem literários, já que uma narrativa maravilhosa mobiliza mitos que exploram profundamente a realidade universal; dessa forma, o maravilhoso expõe o universal, o sagrado.

Hodiernamente, as sagas literárias apresentam uma hibridação de mitos que remetem ao maravilhoso clássico, tanto a matriz do gênero da Antiguidade quanto da Idade Média. Contudo, alguns aspectos desses elementos insólitos são totalmente inovadores. Como pontuamos anteriormente, o mito, com todas as suas atualizações, aparece na saga como um referente contínuo – arquitepo. Assim, o gênero maravilhoso é fundamental na construção linguística do paracosmos. Garcia Rivera (2004) afirma que um paracosmos, apesar de parecer ter uma estrutura difusa e híbrida, é altamente influenciado por narrações folclóricas e assim apresenta semelhanças com o conto maravilhoso. Por isso, é comum em uma saga a existência de papéis básicos, como o herói, o agressor, o ajudante, o mandatário, pois todo paracosmos de uma saga parece funcionar como uma espécie de mito fundacional.

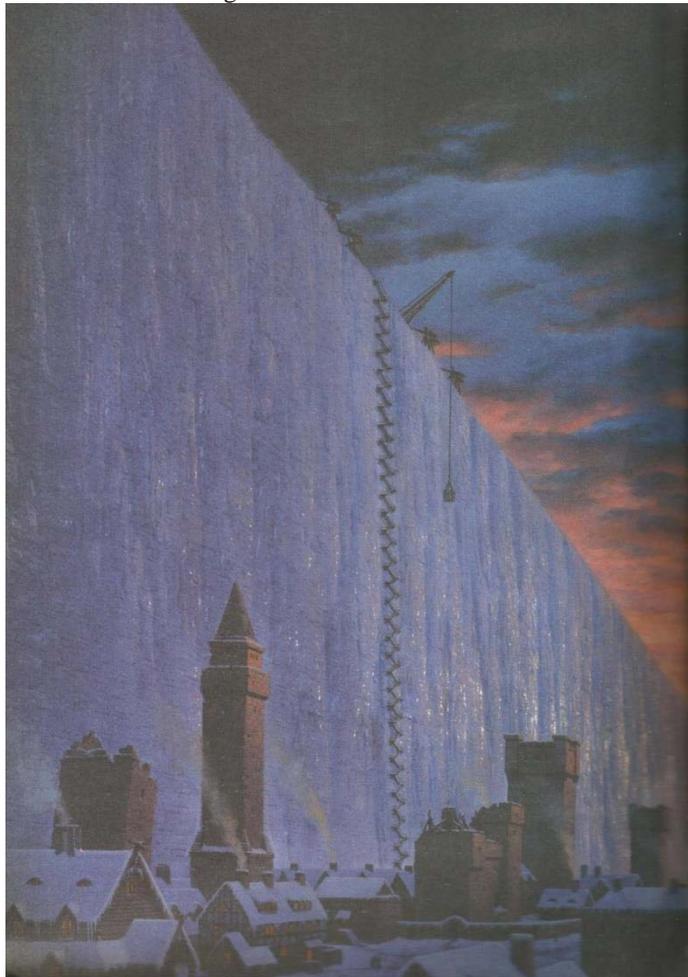
Após a breve contextualização sobre o insólito, os gêneros fantásticos de Todorov e as metamorfoses que o gênero maravilhoso teve ao longo do tempo, é possível analisar a maneira com que a magia e elementos maravilhosos se manifestam no paracosmos de *As crônicas de Gelo e Fogo*. A história é contada de uma maneira que parece que a magia é algo do passado. A grande maioria dos personagens-título ignora a presença de magia em *Westeros* e acredita que a fantasia é algo que pertence apenas aos contos antigos e ao passado. No entanto, os leitores não compartilham desse ponto de vista, pois a presença do insólito é instaurada no prólogo da obra. Dessa maneira, “os personagens vivem em um mundo cuja própria história é incerta e mal definida, onde mito e lenda são irremediável e indissolavelmente entrelaçados com relatos de acontecimentos reais.” (WHITEHEAD, 2015, p. 62). A indefinição é um traço que perpassa toda a narrativa. O leitor sabe que magia existe, que o insólito constitui o universo das personagens, porém a magia se revela aos poucos.

Há lugares que, por si só, são encadeadores do insólito, como a Muralha de Gelo. Os membros da patrulha podem ser tanto voluntários quanto exilados dos Sete Reinos. Nenhum homem pode deixar a patrulha depois de ter proferido os votos sagrados; e após tal compromisso, os homens da Patrulha não podem possuir terras ou gerar filhos. A patrulha,

então, defende o reino dos perigos que existem além-da-Muralha, como clãs selvagens que podem atacar os reinos e desconhecidos. A natureza insólita da Muralha reside em sua grandiosa altura e extensão e por ser formada por blocos gigantes de gelo que nem gigantes conseguem atravessar.

A maioria dos habitantes dos Sete Reinos não acredita na importância da patrulha, pois crê que a Muralha não possui mais uma função primordial. Já há outros que creem que a Muralha protege a todos de gigantes, de monstros e de criaturas geladas. A grandiosidade da Muralha, as lendas que envolvem sua criação, o tempo mítico que a constitui são marcas indiscutíveis do insólito. Na Figura 4, temos a representação da Muralha de Gelo na obra *O mundo de Gelo e Fogo*.

Figura 4 – Muralha de Gelo



Fonte: Martin (2011, p. 2).

Muralhas, muros, edificações feitas com o intuito de separar e segregar têm um simbolismo muito marcado. Segundo Chevalier e Gheerbrant (2002, p. 626), “A muralha ou grande muralha, é tradicionalmente a cinta protetora que encerra um mundo e evita que nele penetrem influências nefastas de origem inferior.” No caso de *A Guerra dos Tronos*, a Muralha parece demarcar a fronteira entre a civilização e a barbárie, entre o conhecido e o desconhecido, entre a magia misteriosa e a verdade controlável. Os personagens reconhecem que do outro lado da Muralha há magias que não conhecem, o medo do desconhecido é que motiva o surgimento e a manutenção da Patrulha da noite. Esse medo pode ser relacionado ao outro sentido simbólico dos muros e muralhas:

[...] significação mais fundamental do muro: separação entre irmãos exilados e os que ficaram; separação-fronteira-propriedade entre nações, tribos, indivíduos; separação entre famílias, separação entre Deus e a criatura; entre o soberano e o povo; separação entre os outros e eu. O muro é a comunicação cortada, com a sua dupla incidência psicológica: segurança, sufocação; defesa, mas prisão. (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2002, p. 626).

As grandes casas, as famílias, com suas regras, valores e códigos rígidos de honra, a fidelidade entre senhores e vassalos, a violência contra quem se rebela com a ordem estabelecida são também muralhas invisíveis que compõem a sociedade dos Sete Reinos. A muralha invisível que separa nobres de servos é que mantém a Muralha, pois, do outro lado, há milhões de pessoas que vivem em tribos, sem ordem, sem suseranos e sem vassalos. Essa outra forma de vida pode parecer uma ameaça à manutenção da ordem que as grandes famílias exercem no reino. Apesar dos elementos maravilhosos, da magia, dos arquetipos míticos que constroem outro mundo, a saga fantástica de qualidade permite que o nosso mundo, que a realidade imediata seja mais bem compreendida. O exemplo da Muralha nos mostra como um elemento insólito pode dialogar questões muito atuais: a segregação de classes, as muralhas invisíveis que formam a nossa sociedade e que muitos não conseguem enxergar.

Após essa breve exposição de um local encadeador do insólito e suas implicações para a narrativa, vamos analisar uma passagem da história em que é possível verificar a magia agindo de forma ativa: o prólogo do livro *A Guerra dos Tronos*. O prólogo inicia com três patrulheiros fazendo um reconhecimento de território além-da-Muralha. Os patrulheiros são os únicos habitantes dos Sete Reinos com autorização de explorar tal território; para isso, recebem um treinamento especial da Patrulha da noite. Waymar Royce comanda sua primeira patrulha ao norte da Muralha, que tem como objetivo capturar um bando de selvagens ladrões.

Subordinados a Royce estão os patrulheiros Will e Gared. Will, depois de vários dias, encontra o acampamento selvagem, entretanto a população está morta. Após verificar os cadáveres, procura Royce e Gared para informá-los. Royce, como comandante da expedição, resolve ver os cadáveres com seus próprios olhos e os três vão até ao acampamento, mas, ao chegar lá, não há mortos em lugar algum, todos os corpos desapareceram. Ao ver isso, Royce grita com Will, achando que seu subordinado foi enganado. Will se desespera, pois tem certeza de que os selvagens estavam mortos, mas prefere não argumentar. Então, “uma sombra emergiu da escuridão da floresta. Parou na frente de Royce. Era alta, descarnada e dura como ossos velhos, com uma carne pálida” (MARTIN, 2011, p. 12) e junto com a criatura a multidão de cadáveres de olhos azuis cerca os patrulheiros. Na narrativa, esse momento é bastante significativo, pois

enquanto o leitor se pergunta se esses inimigos são seres que assumiram fantasticamente a forma humana, se são algum tipo de ser mitológico reconhecível, como um elfo, uma fada sombria, ou algo mais incomum, Sor Waymar é impiedosamente assassinado. Mas ele então se levanta, com os olhos tomados por um mágico brilho azul, e envolve as mãos na Garganta de Will. (SCOBLE, 2015, p. 141).

Após o prólogo, o leitor sabe que, no paracosmos de *As crônicas de Gelo e Fogo*, “os Outros” são reais. Apesar disso, todos os demais personagens cultivam a crença de que eles não passam de uma lenda. Will, o patrulheiro que escapou, mais tarde é capturado por homens do Lord Stark e é julgado como se fosse um desertor da patrulha da noite. Não consegue argumentar que sua fuga não é motivada pela negação de seus votos à patrulha da Noite, mas sim, pelo medo dos Outros. Ned Stark corta a cabeça de Will, acreditando que está sendo justo e cumprindo antigas tradições de punição a desertores. O medo de Will vira motivo de chacota entre os homens de Stark e ninguém acredita que os outros existam e configurem uma ameaça.

O insólito é instaurado, porém a maioria dos personagens ignora, e assim a história segue com tramas políticas, embates pelo trono, traições, assassinatos, e os elementos fantásticos ficam nas cercanias da história, criando uma tensão, justamente por estarem ocultos dos personagens. Isso significa que há uma permanente tensão entre o que é realidade e o que é fantasia no enredo da história, porém tal tensão não deve ser confundida com o conceito de fantástico de Todorov (1992), que pontua que o fantástico é marcado pela hesitação: personagens e leitores nunca sabem se estão diante de um acontecimento sobrenatural ou se há uma explicação lógica. Para o leitor, não existe hesitação, fica clara a presença da magia, do insólito, da lenda, do inexplicável. Para alguns personagens, existe a hesitação, porém o

universo de lendas que constitui o seu entorno impede que *A Guerra dos Tronos* tenha vinculação com o gênero fantástico ou com o estranho. A atmosfera de lendas e mitos permite afirmar que há elementos do gênero maravilhoso constituindo a narrativa.

Mesmo o gênero maravilhoso não corresponde exatamente ao conceito de Todorov (1992, p. 60), para quem “no maravilhoso os elementos sobrenaturais não provocam qualquer reação particular nem nas personagens, nem no leitor implícito”, o que não se verifica em *A Guerra dos Tronos*. Na trama, a maior parte dos personagens não acredita em magia e, quando se depara com uma criatura mágica, há estranhamento e busca por explicações lógicas, mas é um rompimento parcial, pois o leitor não se espanta com a existência de criaturas sobrenaturais em Westeros.

4.2 O ARQUITEXTO DA JORNADA DO HERÓI

O sangue dos Primeiros Homens ainda corre nas veias dos Stark, e mantemos a crença de que o homem que dita a sentença deve manejar a espada. Se tirar a vida de um homem, deve olhá-lo nos olhos e ouvir suas últimas palavras. E se não conseguir suportar fazê-lo, então talvez o homem não mereça morrer.

George R. R. Martin (Eddard Stark em *A Guerra dos tronos*)

Esta epígrafe foi retirada de uma frase dita pela personagem Eddard Stark. Nela está expresso todo um código de honra e de conduta, valorizado pelo personagem e por sua família. A trajetória de Eddard – também mencionado dos livros pelo apelido de Ned –, no livro *A guerra dos Tronos*, foi a delimitação escolhida para ser analisada nesta dissertação. É possível analisar a trajetória de Eddard, enquanto personagem, apenas em *Guerra dos Tronos*, sem ser necessário estender a análise para as outras obras da série, pois a personagem não está presente nos outros livros. No entanto, não foi essa a razão determinante na escolha da personagem. Eddard foi escolhido por ser o único dos personagens com ponto de vista que corresponde ao perfil do herói clássico. Dos personagens com ponto de vista, Eddard é o único homem, bem nascido, respeitado, admirado por seus iguais, poderoso senhor e guerreiro reconhecido. De certa maneira, a personagem sintetiza elementos dos heróis clássicos e dos heróis de romances de cavalaria. Os demais personagens, ou são mulheres – com uma posição inferior na sociedade dos Sete Reinos – ou possuem características que destoam da imagem de um herói clássico, como o fato de Bran ter ficado paraplégico e de Tyrion ser um anão. Não estamos afirmando que Eddard é o único personagem que reproduz a jornada de um herói, porém a caracterização da personagem o aproxima da imagem do herói clássico e tal fator pode fazer com que os

leitores interpretem Eddard como o protagonista da história. Assim, para analisar a personagem Eddard Stark, mobilizamos os estudos de Vladimir Propp e de Joseph Campbell.

Todas as sagas, de alguma maneira, reelaboram estruturas míticas e têm em si a hibridação ou transformação da jornada do herói – ou alguma das funções de Propp. Entretanto, a pós-modernidade também se impõe e, de certa forma, reconfigura e atualiza o mito. Por exemplo, a personagem Daenerys Targaryen apresenta algumas das funções elencadas por Propp, além de reproduzir em partes a jornada do herói do Campbell. Entretanto, o fato de ser uma mulher rompe e/ou moderniza os mitos que a compõem. Segundo Martos Núñez e Martos García (2013, p. 91), “a pós-modernidade supõe hibridação, reciclagem, e isso torna possível, também, re-escrever os contos clássicos, os mitos, os super-heróis e seus mundos.”

A gênese dos mundos criados em uma saga é um signo, sem dúvida, da pós-modernidade, com sua tendência à reciclagem e à hibridação de fontes. Martos García (2009) afirma que o mito é um referente contínuo das sagas. A busca por entender a influência que os mitos operam nas narrativas humanas não é recente; a maioria das mitologias humanas possui pontos de contato, uma recorrência de figuras, de imagens - lendas e histórias míticas de grupos humanos distintos tinham uma estrutura muito semelhante. Durante muito tempo, o principal questionamento de antropólogos era o de entender se haveria um padrão universal nas narrativas orais. A existência de uma espécie de padrão universal explicaria, por exemplo, por que lendas e histórias de grupos tão distantes geograficamente como os aborígenes da Austrália e os antigos celtas da Europa apresentariam estruturas semelhantes.

Em busca dessa resposta, o filólogo russo Vladimir Propp (2001), nos princípios do século XX, estudou e empreendeu a análise de narrativas populares russas com o objetivo de apontar características comuns existentes entre elas. O extenso e metódico trabalho gerou a obra *Morfologia do Conto Maravilhoso*, publicada originalmente no ano de 1928 na Rússia. Entretanto, o mundo ocidental conheceu a obra apenas nos anos de 1958, quando ela foi traduzida para o inglês. Propp (2001) acreditava que o estudo dos contos precisaria ser objetivo, não poderia ser baseado em dados empíricos e intuitivos, mas, sim, operar com ferramentas analíticas e classificatórias, portanto, a análise de contos deveria seguir os moldes dos estudos das formas da natureza, sendo absolutamente científico. Assim, Propp (2001) defende que, para um filólogo, a única maneira de conseguir êxito seria determinar as conexões constantes existentes nas histórias – os elementos permanentes –, e não apenas comparar estruturalmente os contos.

O objetivo de Propp (2001) era descobrir a forma do conto de magia enquanto gênero e encontrar uma razão histórica para a uniformidade. Apesar de contundente, a obra do estudioso

russo não conseguiu responder de forma categórica se todas as histórias folclóricas, míticas dos povos humanos têm um mesmo padrão. Isso ocorreu principalmente pelo fato de que seu foco de análise era apenas o conto maravilhoso russo. Entretanto, sua obra é importante no sentido de estabelecer que a maioria das narrativas orais fosse lida com as mesmas figuras, os mesmos arquétipos, os mesmos personagens. Ou seja, podemos concluir, por meio das reflexões de Propp, que as narrativas orais manobram um pequeno número de mitos.

Propp (1976) afirma que os elementos constantes, permanentes de um conto maravilhoso, são as funções dos personagens, independentemente da forma que as executam. As funções seriam as bases constitutivas do conto. O estudo do teórico russo provou que a repetição de funções é surpreendente e, assim, o autor concluiu que o número de funções nos contos de magia é limitado e a sequência das funções é sempre idêntica. Dessa maneira, todos os contos fantásticos são monotípicos quanto à construção. Vladimir Propp (2001) elenca trinta e uma funções para explicar a maneira como as funções se entrelaçam aos personagens. Propp (2001, p. 44) afirma que “numerosas funções se agrupam logicamente segundo determinadas esferas. Estas esferas correspondem, grosso modo, aos personagens que realizam as funções. São as esferas da ação.” No conto maravilhoso, encontramos as seguintes esferas de ação: o antagonista, o falso-herói, o doador, a princesa, o mandante, o auxiliar e o herói.

Propp (2001) qualificou o conto maravilhoso como “mítico” e provou que o mito estaria na gênese do conto maravilhoso. Entretanto, muitos críticos de sua obra – especialmente o antropólogo Lèvi Strauss – afirmam que o cientista russo separa a forma do conteúdo, o conto do mito e assim negligencia o contexto etnográfico, não conseguindo perceber o folclore como fenômeno específico. Em sua defesa, Propp (2001, p. 128) argumentou que “o fato de ocupar-me do conto maravilhoso deve-se ao meu restrito horizonte científico; caso contrário, eu teria provavelmente experimentado meu método não sobre os contos, mas sobre os mitos.” O trabalho de Propp (2001) teve importantes contribuições nos estudos dos mitos nas narrativas orais, entretanto, o autor russo reconheceu, décadas depois da publicação de *Morfologia do Conto Maravilhoso*, algumas limitações do seu estudo:

É bem possível que o método de análise das narrativas segundo as funções dos personagens se revele útil também para os gêneros narrativos não só do folclore, mas também da literatura. Todavia, os métodos propostos neste volume antes do aparecimento do estruturalismo, bem como os métodos dos estruturalistas, que almejam o estudo objetivo e exato da literatura, possuem também os seus limites de aplicação. Eles são possíveis e fecundos no caso de uma repetição em ampla escala. É o que ocorre na língua, é o que ocorre no folclore. Mas quando a arte se torna campo de ação de um gênio irrepetível, o uso dos métodos exatos dará resultados positivos somente se o estudo das repetições for acompanhado do estudo daquele algo único para o qual até agora olhamos como a manifestação de um milagre incognoscível.

Seja qual for à rubrica sob a qual inscrevamos a Divina Comédia ou as tragédias de Shakespeare, o gênio de Dante e o gênio de Shakespeare não se repetem e sua análise não pode ser reduzida aos métodos exatos. E se, no início deste artigo, colocamos em relevo as afinidades entre as leis estudadas pelas ciências exatas e aquelas das ciências humanas, gostaríamos de concluir lembrando sua diferença fundamental e específica. (PROPP, 2001, p. 136).

Apesar de ser fiel aos “métodos exatos” de análise de uma narrativa, Propp (2001) reconhece que as histórias criadas artificialmente por “gênios irrepetíveis” não são facilmente enquadradas nas suas trinta e uma funções. Ou seja, reconhece que seu estudo é aplicável apenas às narrativas orais, calcadas na coletividade. Contudo, anos mais tarde, Joseph Campbell prova que as narrativas orais têm grande importância na construção das narrativas escritas. Com o propósito de desvelar verdades que são apresentadas sob diferentes disfarces – religiosos ou mitológicos –, Joseph Campbell publicou, em 1949, o livro *O herói de mil Faces*. Nessa importante obra, o autor opera uma análise estruturalista de mitos de diferentes culturas. O autor prova que toda a humanidade compartilha dos mesmos medos e aspirações e, com base nisso, cria o conceito de monomito.

Joseph Campbell (2007) ressalta que as histórias, ao apresentarem informações sobre o processo de viver a vida, alimentam o espírito humano criativo e convidam o leitor a perceber o humano e suas manifestações em todas as culturas. Toda cultura humana necessita de um modelo de conduta, um arquétipo que possa suprir muitas de suas deficiências morais e psíquicas e essa é a premissa principal do monomito. Esse arquétipo da humanidade seria o herói. A grande parte das narrativas humanas reproduz a mesma jornada, pois, “seja o herói ridículo ou sublime, grego ou bárbaro, gentio ou judeu, sua jornada sofre poucas variações no plano essencial.” (CAMPBELL, 2007, p. 42). Essa jornada idêntica é a unidade nuclear do monomito e permite afirmar que seria possível estruturar qualquer história a partir do roteiro básico da “Jornada do Herói” – separação, iniciação e retorno.

Campbell (2007) concebe o herói de maneira muito semelhante a Jung (1996), que o considera essencialmente como um arquétipo, que “nasce” para suprimir muitas de nossas deficiências psíquicas e obedece ao mesmo perfil e modelo nas mais diferentes culturas. É sujeito o precursor (arquétipo) da humanidade em geral. (JUNG, 1996). O herói personifica a perfeição humana e por isso nos fascina. O herói composto do monomito é uma personagem dotada de dons excepcionais. Sobre essa premissa, Brombert (2004, p. 22) afirma que os heróis “são constantes: eles vivem segundo um código pessoal feroz, são obstinados diante da adversidade; seu forte não é a moderação, mas sim a ousadia e mesmo a temeridade. Heróis são desafiadoramente comprometidos com honra e orgulho.” Apesar da aparente perfeição, o herói

é obrigado a partir para uma aventura porque “ele e/ou o mundo em que se encontra sofrem de uma deficiência simbólica.” (CAMPBELL, 2007, p. 42). Nos contos de fadas, essa deficiência pode ser algo singelo e até insignificante, como a falta de um recurso mágico ou de um objeto como certo anel de ouro, como se vê em Tolkien. Entretanto, em algumas narrativas, a vida física e espiritual de toda a terra pode ser representada em ruínas ou a ponto de se arruinar.

A jornada do herói é composta por três etapas. Na primeira – separação ou partida –, o herói está em ambiente seguro, provavelmente o seu lar, quando é convocado e precisa responder a um chamado. Geralmente, o herói recusa o chamado, porém um encontro com algum mentor ou um auxílio sobrenatural o convence a embarcar na aventura por locais hostis. Ao sair do horizonte conhecido, o herói é colocado em provações. Campbell (2007, p. 91) define esse encontro em direção ao desconhecido como “a ideia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento.” A primeira etapa é composta por cinco partes: 1) "O chamado da aventura", ou os indícios da vocação do herói; 2) "A recusa do chamado"; 3) "O auxílio sobrenatural"; 4) "A passagem pelo primeiro limiar"; e 5) "O ventre da baleia". A segunda etapa seria a Iniciação, que é o estágio das provas, e vitórias, que apresenta seis divisões: 1) "O caminho de provas"; 2) "O encontro com a deusa"; 3) "A mulher como tentação"; 4) "A sintonia com o pai"; 5) "A apoteose"; e 6) "A bênção última". O herói formará alianças e combaterá inimigos, enfrentará tentações e provas difíceis até encontrar a maior das provações e, invariavelmente, vencê-la. Então ocorre a última etapa, o retorno, quando o herói recebe uma recompensa e pode voltar ao lar. Ao voltar para a casa, o herói estará transformado e trará consigo algo – abstrato ou concreto –, que será de grande utilidade para seu povo. As divisões dessa etapa são: 1) "A recusa do retorno"; 2) "A fuga mágica"; 3) "O resgate com ajuda externa"; 4) "A passagem pelo limiar do retorno"; 5) "Senhor dos dois mundos"; e 6) "Liberdade para viver". Campbell (2007) assevera ser possível desmembrar quase todas as histórias criadas oralmente pela humanidade e identificar nelas os passos que constituem a “Jornada”. O que diferencia uma narrativa de outra é a forma com que o herói realiza suas façanhas. A influência do arquétipo é tão forte que é possível identificar a jornada em muitas narrativas modernas, artificialmente criadas.

Christopher Vogler (1996), um estudioso da obra de Campbell, publicou o livro *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores* e adaptou a jornada do herói para os enredos contemporâneos²¹. O objetivo de Vogler foi tornar a teoria de Campbell conhecida

²¹ Antes da publicação do livro, Christopher Vogler escreveu o *A Practical Guide to The Hero With a Thousand Faces* (Um Guia Prático para o Herói de Mil Faces), conhecido como Memorando de Vogler. Nos anos 80 e 90, o memorando foi utilizado pela Disney como uma espécie de manual para seus roteiristas.

entre os escritores e roteiristas, provando que a jornada do herói seria o melhor fio condutor para qualquer história. O autor prova seu ponto de vista citando exemplos de filmes e histórias famosas. No entanto, apesar de seguir a teoria de Campbell, Vogler resumiu algumas etapas, omitiu algumas passagens e sintetizou a jornada do herói em doze estágios. Os doze estágios da jornada do herói são: 1) Mundo Comum - O cotidiano, a vida normal do herói antes de a história começar; 2) O Chamado da Aventura - Um problema se apresenta ao herói, ele precisa sair de sua zona de conforto; 3) Recusa do Chamado – por alguma razão o herói teme o chamado da aventura; 4) Encontro com o mentor ou Ajuda Sobrenatural - O herói encontra um mentor, ou uma entidade mágica que o faz aceitar o chamado e treina para sua aventura. 5) Cruzamento do Primeiro limiar – A passagem do mundo conhecido para o desconhecido; 6) Provações, aliados e inimigos; 7) Aproximação - O herói se aproxima do grande conflito; 8) Provação difícil ou traumática – clímax da história, o herói precisa enfrentar seu maior desafio e sai vencedor desse enfrentamento; 9) Recompensa - O herói enfrentou a morte e agora ganha uma recompensa (o elixir). 10) O Caminho de Volta; 11) Ressurreição do Herói – o herói está transformado após as experiências; 12) Regresso com o Elixir - O herói volta para casa com o "elixir" e o usa para ajudar a todos no mundo comum.

As funções de Propp, o conceito de monomito de Campbell e a jornada simplificada de Vogler serão as bases para analisarmos a personagem Eddard Stark. Partimos da premissa que Eddard é um herói e reproduz algumas das partes da jornada. O primeiro passo da análise de um herói é apontar as formas como ele é descrito na narrativa.

O formalista russo Tomachevski (1976) afirma que a caracterização do herói pode ocorrer de duas maneiras: direta ou indiretamente. Será direta quando o leitor receber a informação sobre o caráter do herói pelo narrador, pelos personagens ou por uma autodescrição. Tomachevski (1976) salienta que a caracterização do herói é indireta quando o caráter é perceptível por meio dos atos e da conduta do herói. Ambas as formas de caracterizar um herói são verificáveis em relação ao personagem Eddard Stark. Passamos a conhecer seu caráter e suas virtudes pelos olhos de seus filhos. Bran, o filho mais novo, seus irmãos e uma comitiva de cavaleiros assistem, no início da história, ao senhor de Winterfell julgar e executar um desertor: “O pai de Bran sentava-se solenemente sobre o cavalo, com longos cabelos castanhos ondulando ao vento. [...] Tirara a cara de pai, pensou Bran, e colocara a de Lorde Stark de Winterfell.” (MARTIN, 2010, p. 15). Em outro ponto da narrativa, Arya, a filha rebelde de nove anos, observa: “O pai costumava dizer que um senhor devia comer com seus homens se esperava conservá-los. Arya um dia o ouviu dizer a Robb: ‘Conheça os homens que o seguem e deixe que eles o conheçam. Não peça aos seus homens para morrer por um estranho’”.

(MARTIN, 2010, p. 158). Por meio de seus filhos, sabemos que Ned é conhecido por seu senso de justiça e é considerado um homem honrado e bondoso. Em contrapartida, seus desafetos interpretam sua personalidade reservada como um sinal de frieza e desdém. Além de forma direta, o caráter heroico do patriarca Stark recebe caracterizações indiretas. Por diversas vezes, Eddard exerce atos de honra e bravura. Até mesmo quando a personagem precisa decapitar o desertor, há mostras de honra ao afirmar que “o homem que dita a sentença deve manejar a espada. Se tirar a vida de um homem, deve olhá-lo nos olhos e ouvir as suas últimas palavras. E se não conseguir fazê-lo, então talvez o homem não mereça morrer.” (MARTIN, 2010, p. 17).

Após a execução do desertor, o grupo retorna para Winterfell e no caminho descobre o cadáver de uma loba gigante, que já mencionamos no capítulo três. O lobo gigante é o símbolo da casa Stark e foram encontrados exatamente seis filhotes, a mesma quantidade de filhos de Eddard. Esse trecho acentua características já apontadas anteriormente: a importância da família, o mito do lobo, o insólito. Para entender a personagem, é preciso levar em conta tais elementos, pois eles são fundamentais em sua descrição.

A caracterização do lar do herói seria o primeiro estágio da jornada, denominada por Vogler (1996) como mundo comum. Segundo o autor, essa fase é importante, pois, antes de mostrar alguém fora de seu ambiente costumeiro, primeiro deve-se mostrá-lo em seu mundo comum, para traçar um contraste nítido entre esse universo ordinário e o mundo especial no qual adentrará. No caso de Eddard, a descrição da vida em família acontece nos momentos da execução do desertor, no encontro da loba e durante a chegada ao castelo. Vogler (1996, p. 106) afirma que “O Mundo Comum da maioria dos heróis é uma condição estática, mas instável. As sementes da mudança e do crescimento estão plantadas, falta só um pouquinho de uma nova energia para que germinem.”

Ned é impulsionado para longe do seu lar quando recebe o convite do Rei para ser a sua Mão. Podemos estabelecer que, nesse momento, Eddard recebe um chamado da aventura que corresponde ao segundo estágio da jornada do herói. Segundo Campbell (2007), o chamado da aventura é um acontecimento que coloca o possível herói em uma situação de escolha. O destino convoca o herói a tomar uma importante decisão, se permanece na segurança de seu lar ou se aceita o desafio de aventurar-se por um mundo desconhecido. Eddard, ao receber o convite de seu rei, pensa: “A Mão do rei era o segundo homem mais poderoso nos Sete Reinos. Falava com a voz do rei, comandava seus exércitos, esboçava suas leis. [...] Robert agora oferecia uma responsabilidade tão grande quanto o próprio reino. Era a última coisa que desejava.” (MARTIN, 2010, p. 38). Propp (2001, p. 24) aponta uma função muito semelhante em relação

ao chamado da aventura: “É divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir.” O autor considera que, nesse momento, o herói é efetivamente introduzido no conto.

O próximo passo da jornada do herói – o terceiro estágio – é a recusa ao chamado. Nas palavras de Campbell (2007, p. 67), “com frequência, na vida real, e com não menos frequência, nos mitos e contos populares, encontramos o triste caso do chamado que não obtém resposta; pois sempre é possível desviar a atenção para outros interesses.” É o que ocorre com Eddard, quando afirma que “Meus deveres estão aqui no Norte. Não tenho nenhum desejo de ser Mão do Robert.” (MARTIN, 2010, p. 46). A personagem comum recusa o chamado, pois se encontra satisfeita com a vida cotidiana e a tranquilidade lhe é cara. Ned acredita que deve recusar o convite, pois não quer deixar sua terra e sua família. Vogler (1996, p. 115) pontua essa etapa da seguinte maneira: “O problema do herói, agora, passa a ser como ele irá responder ao Chamado. [...] Estão lhe pedindo que responda ‘sim’ a uma grande incógnita, a uma aventura que vai ser emocionante, mas também perigosa, e que pode ameaçar sua vida.”

Eddard muda de opinião após tomar conhecimento de uma carta de sua cunhada acusando a Rainha e seu irmão de terem assassinado a antiga Mão do rei. Impulsionado pela honra e pelo senso de justiça – e também pela amizade e lealdade que tem para com seu rei –, Ned aceita o cargo com a intenção de proteger Robert e o reino das mãos da inescrupulosa Rainha Cersei Lannister. Campbell (2007) aponta a existência de um momento em que o herói tem uma percepção: a tranquilidade do lar deve ser abandonada, pois é preciso cumprir seu papel de salvador. Nesse instante, o herói tem contato real com os riscos e obrigações que estão por vir. Propp (2001, p. 25) denomina esse movimento como “O Herói-Buscador Aceita ou Decide, Reagir”.

Depois da aceitação do chamado, a jornada do herói, segundo Campbell, continua com o recebimento de uma ajuda sobrenatural. Não ocorre nada semelhante com o personagem Eddard Stark. Ao decidir ir para a corte, despede-se da mulher, dos filhos e junto com a comitiva real inicia a viagem. Ned leva consigo suas filhas, juntamente com suas lobas. Talvez, pudéssemos considerar a presença dos filhotes de lobo gigante como uma presença sobrenatural, já que os animais possuem uma aura mágica e protetora, vigiam e protegem todos os passos dos filhos de Eddard. Vogler (1996) aponta que a ajuda não precisa ser sobrenatural, pode ser apenas de um mentor. Vladimir Propp (2001) chama esse tipo de personagem de “doador” ou “provedor”, porque sua função exata é fornecer ao herói algo de que ele vai precisar na jornada. Nessa perspectiva, poderíamos considerar Catelyn, a esposa de Ned, como uma mentora, já que é ela que o convence a ir para Porto Real.

Durante a viagem do norte até a capital dos Sete Reinos, ocorrem pequenos incidentes com as lobas de suas filhas e com o príncipe herdeiro Joffrey. É possível considerar os eventos da viagem como o primeiro limiar na jornada do herói feita por Eddard. Para o herói das narrativas míticas, o primeiro limiar é marcado pela passagem de um território conhecido para o desconhecido: “Além desses limites, estão às trevas, o desconhecido e o perigo, da mesma forma como, além do olhar paternal, há perigo para a criança e, além da proteção da sociedade, perigo para o membro da tribo.” (CAMPBELL, 2007, p. 82). O primeiro limiar, para Campbell, possui um guardião sobrenatural, mágico, e o herói necessita passar por ele. No caso de Eddard, não existe um local específico para a passagem do mundo conhecido para o desconhecido. O incidente com os lobos e Joffrey pode ser apontado como o primeiro momento em que Ned Stark se depara com a falsidade e a falta de honra. Eddard tem de sacrificar a loba da filha Sansa por ordem direta da Rainha Cersei, pois uma das lobas mordeu o real braço do mimado príncipe Joffrey. Mesmo com o choro das filhas, implorando clemência para a loba, Ned não tem alternativa. Com sua espada, executa o animal com muito pesar e ordena que o cadáver seja levado para longe, para o norte, pois “A mulher Lannister nunca terá esta pele.” (MARTIN, 2010, p. 118).

Para Vogler (1996, p. 132), a travessia do Primeiro Limiar é um ato voluntário, pelo qual o herói se compromete integralmente com a aventura. O primeiro limiar de Eddard seria este: sair de um mundo em que a honra prevalece para adentrar em um universo em que a falsidade e os jogos de manipulação imperam. O comprometimento de Eddard é expresso quando, não tendo como contestar a ordem real de matar a loba que mordeu o príncipe, Ned assume a responsabilidade pela execução.

Após o cruzamento do limiar, encerra-se o primeiro ciclo da jornada do herói e inicia o segundo com o sexto estágio, denominado testes, aliados e inimigos. Propp (2001) define várias funções que apresentariam convergência com o sexto estágio como viagem entre reinos; o herói reage diante das ações do futuro doador; luta entre oponentes; ferimento do herói, entre outros. Para Campbell (2007, p. 95), o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas.

Eddard, quando chega à corte em Porto Real, não passeia por uma paisagem encantada, pelo contrário, entra em um lugar cheio de ardis e perigos. Entretanto, até aqui a jornada do herói é mantida, já que todo o herói enfrenta dificuldades e precisa vencer diversas provas e obstáculos. Uma vez na corte, Eddard é empossado Mão do Rei e precisa governar sempre que o rei está ausente. Mais uma vez, características do personagem são citadas, como a honra, a obstinação pela verdade. Aqui temos outro estágio da jornada do herói, o enfrentamento com

seus inimigos. Agora como Mão do Rei, Ned inicia uma investigação sobre a Rainha e sobre o clã Lannister, procurando descobrir tudo o que houve antes da morte de John Arryn. Investigando as atividades de Jon Arryn antes de sua morte, Ned descobriu que Jon passava muito tempo na companhia de Stannis Baratheon e havia visitado diversos bastados de Robert na cidade. Encontrar aliados também é apontado por Campbell como algo inerente à jornada do herói, porém Eddard não encontra aliados confiáveis em Porto Real. Mesmo assim, por acreditar na honra dos homens, Ned confia em pessoas com uma postura muito ambígua, como Lorde Baelish.

Em determinado ponto da história, o rei Robert Baratheon convoca uma sessão do conselho real e exige que a princesa grávida Daenerys Targaryen - Filha do antigo rei que foi deposto e morto na guerra da sucessão e que está em outro continente - fosse morta. Ned, por ser contra o assassinato de inocentes, declara-se contra e entra em confronto direto com o rei. Sem alternativa, renuncia ao cargo de Mão. Apesar de ter quase negado o convite de ser a Mão do rei, ao ser deposto do cargo, Ned não fica satisfeito com a ideia de voltar para o norte, pois sente que sua missão na corte ainda não está completa. Podemos perceber isso no seguinte trecho:

E, no entanto, a ideia de partir também o irritava. Ainda havia tanto a fazer. Robert e seu conselho de covardes e aduladores iam reduzir o Reino à miséria se ninguém os controlasse... Ou, o que era pior, iam vendê-lo aos Lannister em pagamento dos seus empréstimos. E a verdade sobre a morte de Jon Arryn ainda lhe fugia. (MARTIN, 2010, p. 253).

Antes de sua partida de Porto Real para retornar a Winterfell, Ned resolve investigar pela última vez a morte de John Arryn e vai até um bordel visitar uma suposta filha bastarda de Robert, uma garota chamada Barra. Ao retornar desse encontro, ele sofre uma emboscada de Jaime Lannister, irmão da rainha, que clama por vingança pelo sequestro de seu irmão, Tyrion, por Catelyn²². Ned vê todos os seus homens de confiança ser brutalmente mortos e, ao travar combate com Jaime Lannister, tem sua perna gravemente ferida. Esse ponto da história seria o sétimo estágio da jornada do herói, a aproximação da caverna oculta, o momento em que o herói entra no covil do inimigo (VOGLER, 1996). No contexto da história, o covil do inimigo poderia ser a descoberta sobre as circunstâncias da morte do antigo Mão do rei. Isso corresponde a duas das funções de Propp (2001), o herói e seu antagonista se defrontam em combate direto e o herói é marcado, ou seja, ferido em combate.

²² As tramas de “A Guerra dos Tronos” ocorrem de forma concomitante. Enquanto Ned estava em Porto Real, lidando com as exigências do seu cargo, outros personagens vão tendo histórias paralelas se desenvolvendo, como é o caso de Catelyn, esposa de Ned, que sequestra a personagem Tyrion Lannister, irmão de Jaime e da rainha Cersei.

Acamado e sem ter como se locomover, Ned e as filhas não podem viajar para o norte. Ned recebe uma visita do rei, implorando por sua permanência em Porto Real para continuar a ser Mão do Rei, Eddard vacila, mas resolve continuar no cargo. Nesse ponto da narrativa, há a preparação para o oitavo estágio da jornada, chamada por Campbell (2007) de apoteose e, por Vogler (1996), como provação suprema, que seria o maior desafio e enfrentamento do herói com seu antagonista.

Manco, Eddard continua suas investigações com mais afinco, consegue descobrir que os três filhos legítimos de Robert eram, na verdade, produtos de incesto entre a Rainha Cersei Lannister e de seu irmão, Jaime Lannister. O lorde Stark pressupõe que, provavelmente ao descobrir a informação, o antigo Mão do rei fora assassinado. Ned acredita que foi a rainha e seu irmão que derrubaram seu filho Bran do alto de uma torre, em Winterfell, quando o menino os surpreendeu.

Eddard, nesse momento, poderia ir direto ao Rei e contar o que havia descoberto, mas, impulsionado por sua honra, resolve confrontar a própria rainha Cersei com essa informação. Nesse ponto, podemos considerar que ocorre a apoteose da trajetória de Ned como herói: ele enfrenta com bravura seu maior inimigo. A Mão do rei dá à rainha a chance de fugir com suas crianças enquanto podia, antes de Robert retornar da caçada. Confrontada, Cersei responde: “Honra – ela cuspiu - Como se atreve a fazer comigo o jogo do senhor honrado? Por quem me toma? Também você tem um bastardo, eu o vi. Sempre quis saber quem era a mãe. [...] Diga-me, meu *honrado* Lorde Eddard, em que medida é diferente de Robert, de mim ou de Jaime?” (MARTIN, 2010, p. 346). O que o herói não considerou é que Cersei poderia usar esse tempo para orquestrar o assassinato de Robert e comprar a Patrulha da Cidade.

Podemos considerar o enfrentamento de Eddard e Cersei como o início do oitavo estágio da jornada do herói, denominado apoteose. Vogler (1996, p. 157) denomina o estágio como provação, pois, “agora, o herói está [...] enfrentando o maior desafio e o mais temível adversário. Este, sim, é o âmago da questão, o que Joseph Campbell chamou de Provação. É a mola mestra da forma heroica, a chave de seu poder mágico”. Campbell utiliza o termo apoteose nesse estágio, porque este seria o momento em que o herói teria contato com seu lado divino e assim conseguiria forças para superar os obstáculos, os inimigos e voltar vitorioso.

Enquanto Eddard enfrentava a Rainha, o rei Robert Baratheon caçava e, nesse ínterim, é gravemente ferido por um javali – na verdade, o vinho que o rei bebia foi envenenado por Cersei. Com o rei Robert em seu leito de morte, Ned recebe propostas de diversos lordes e aspirantes ao trono para dar um golpe, prender a rainha e os filhos e usurpar o poder. Eddard é

incorruptível, não concorda e não apoia nenhum dos nobres; então, após escrever uma carta em que declara que Eddard deve ser o regente do trono, o Rei Robert acaba falecendo.

Após o falecimento do rei, Eddard acredita que o único caminho possível é declarar o irmão mais velho de Robert como rei. Então, o Mão do Rei exige a prisão da rainha Cersei e seus filhos. Eddard não contava com a traição de falsos amigos como lorde Baelish. A patrulha da cidade não cumpre as ordens de Eddard e, obedecendo aos comandos de Cersei, Lannister assassina a todos os nortenhos da guarda de Ned, prende suas filhas e aprisiona Eddard na fortaleza vermelha. Assim, Eddard não conclui a jornada do herói, não obtém sucesso após a apoteose, cai em desgraça e coloca toda sua família e amigos em risco. Preso e condenado na fortaleza, Ned tenta entender o que fez de errado:

O rosto de Cersei pareceu flutuar à sua frente na escuridão. Tinha os cabelos cheios de sol, mas havia troça no sorriso. ‘Quando se joga o jogo dos tronos, ganha-se ou morre’, sussurrou. Ned jogara e perdera, e seus homens tinham pagado o preço da sua loucura com o sangue de suas vidas. Quando pensou em suas filhas, teria chorado de bom grado, mas as lágrimas não vinham. Mesmo agora, era um Stark de Winterfell, e a dor e a raiva congelavam dentro dele. (MARTIN, 2010 p. 443).

O rei menino, Joffrey Baratheon, filho do falecido rei e de Cersei, convoca o povo para o Grande septo, em que Eddard vai confessar seus crimes e ser perdoado. Arya, a filha mais nova de Eddard, consegue escapar dos guardas da rainha e vestida de moleque de rua consegue ficar invisível no meio da multidão; é por seus olhos que o julgamento de Ned Stark nos é apresentado. Ned fez uma falsa confissão pública e se declara como traidor do reino. Entretanto, o inesperado acontece, o Rei Joffrey ordena sua execução e Eddard Stark é decapitado pela sua própria espada, Gelo.

Depois de enfrentar a morte e sobreviver magicamente a ela, o herói, na saga descrita por Campbell e Vogler, renasceria para ser recompensado. Estes seriam os últimos estágios da saga – recompensa, caminho de volta, ressurreição e retorno com o elixir. Propp também elenca uma série de funções que o personagem heroico exerce após vencer seus inimigos, porém isso não encontra nenhuma representação na trajetória de Eddard como herói, já que a morte tem um caráter definitivo, não existe nenhum renascimento para Eddard. Temos, nesse ponto da narrativa, uma ruptura com a jornada do herói. A questão fundamental que apontamos neste trabalho não é o fato de que George R.R. Martin, provavelmente, possa ter se apropriado da jornada do herói com o intuito de surpreender o leitor ao fazer com que o herói falhe em sua missão. O que suscita reflexões são os significados possíveis que a morte de um herói-protagonista alcança no contexto de uma saga fantástica. Levando em conta que sagas

hibridizam e modernizam mitos, podemos pontuar que é exatamente isso que acontece com Eddard: a personagem parece seguir um padrão mítico, porém ele é rompido.

O rompimento com o mito não é decorrente apenas da derrota de um herói por um inimigo mais poderoso, ou o falecimento do herói motivado por algum sacrifício altruísta. Eddard morreu por ser justo, honrado e honesto, foi morto por confiar, foi vítima do fato de ser um herói. Podemos verificar isso no último capítulo de *A guerra dos tronos*, que tem Ned como ponto de vista. Um dos conselheiros da Rainha, Varys, visita Eddard nas masmorras da Fortaleza Vermelha e o aconselha a confessar a traição, assim, sua vida seria poupada. Ned inicialmente recusa, mas concorda em engolir sua honra para salvar a vida de sua filha Sansa que se encontrava sob custódia dos Lannister. Varys observa que: “É um homem honesto e honroso, Lorde Eddard. Por vezes me esqueço disso. Conheci tão poucos ao longo da vida - lançou uma olhadela pela cela - quando vejo o que a honestidade e a honra lhe trouxeram, compreendo por que.” (MARTIN, 2010, p. 447).

O herói da jornada de Campbell – e também o das narrativas orais russas analisadas por Propp – provavelmente habita um mundo marcado pelo maniqueísmo, em que representa o bem e a justiça e precisa enfrentar um perigo ou inimigo conhecido, na maioria das vezes, maligno. Eddard, apesar de também representar o bem e a justiça, não está em um mundo dividido entre o bem e o mal, entre luz e trevas. Está em um mundo cinza, constituído pela ambiguidade, em que ações de mocinho e vilão são encontradas em um mesmo personagem. Apesar de estar em um mundo cinza, Eddard age como um herói maniqueísta. Ele sabia que a Rainha Cersei não era de confiança e teve a oportunidade de afastá-la do poder quando descobriu seu segredo; no entanto, regido pela misericórdia, ele a poupa e espera pelas circunstâncias.

Ned morre duas vezes. “Morre” pela primeira vez ao sacrificar sua dignidade, declarando-se culpado das acusações de traição e reconhecendo Joffrey como o Rei legítimo. A personagem, ao fazer isso, vai contra os seus princípios, porém precisa declarar-se culpada para proteger suas filhas. Eddard percebe que colocou toda sua família em risco devido aos seus desastrosos atos e decisões, foi justo com quem não conhece a justiça, confiou em quem não devia. Mesmo sem esperança, o Mão do rei, deposto do seu cargo, é incapaz de chorar, pois “a dor e a raiva congelavam dentro dele.” (MARTIN, 2010, p. 443).

Interessante pontuar que a cena da morte de Eddard é contada no livro em um capítulo enfocado na personagem Arya Stark. São seus pensamentos que são conhecidos pelo leitor. O que Eddard pensa, sente e reflete nos instantes de sua morte não são conhecidos pelos leitores. O fato de a personagem não ter voz nesse momento da história demonstra a mudança que ocorre em suas ações: antes era seguro de sua identidade, depois da prisão está apequenado, diminuído

e o seu último ato é o de mentir – algo terrível para a honra de qualquer Stark. Poderíamos concluir que, no paracosmos criado por Martin, a honra, a honestidade e a nobreza, que são inerentes ao arquétipo do herói, não têm espaço e apenas conduzem a uma morte certa. Apesar de ser uma conclusão possível, seria precipitada, levando em conta que Eddard Stark não é o único herói da história, tampouco o único protagonista.

Eddard morre, mas a narrativa não termina com ele. Seus filhos, sua viúva e os demais personagens continuam intrincados em uma história cheia de encadeamentos. Há outros personagens que reproduzem outros arquétipos, outras sagas, fazendo com que *As Crônicas de Gelo e Fogo* sejam um mosaico de trajetórias heroicas – e anti-heroicas – com diferentes desfechos. Talvez seja a imprevisibilidade que atraia os leitores. Os caminhos conhecidos, as trajetórias já percorridas não são o suficiente para conduzir as personagens para o final feliz. Aliás, será que no paracosmos criado por Martin há espaço para o final feliz? Talvez descobrir a resposta a essa pergunta seja o que motiva milhões de leitores pelo mundo.

Uma indagação importante que a presente análise suscita é em relação ao perfil de herói que a ficção de George R.R. Martin propõe. A grande maioria das obras de fantasia reproduz a jornada do herói e tem personagens que possuem características típicas do arquétipo. Podemos citar Frodo do *Senhor dos Anéis* e *Harry Potter*. Já em *A Guerra dos Tronos*, o personagem com características de herói não só não completa a jornada, como sofre uma desconstrução. Os personagens que dão prosseguimento à história não têm o perfil que se espera de um herói. Um deles, Tyrion, é um anão, irmão da Rainha, debochado, irônico, menosprezado pela família e pela sociedade. Outro personagem que podemos citar é John Snow, que, por ser bastardo, é desprezado por todos e mandado para longe, para a Muralha, único lugar em que um mal nascido poderia ser aceito. Ou Daenerys, a herdeira Targaryen, que passou toda a vida sendo subjugada por seu irmão, por ser mulher, e é casada contra sua vontade com um violento senhor dos cavalos. Todos os personagens citados se encontram à margem da sociedade criada por Martin e precisam provar suas capacidades, enfrentar preconceitos e romper barreiras. Eddard Stark pode não ter completado sua jornada porque o perfil de herói épico, encarnado por ele, não tem lugar na sociedade em que está inserido. Apenas a honra e as boas intenções, aparentemente, não são o bastante para sobreviver às complexidades de um mundo traiçoeiro, em que as pessoas escondem suas reais intenções. Nesse ponto, o paracosmos de Martin encontra o mundo real e podemos refletir: em nosso mundo, um homem honrado como Eddard Stark seria um herói? Essa pergunta talvez ecoe na mente dos leitores e cada um encontrará sua própria resposta. Possivelmente, podemos considerar que a resposta seria negativa: o nosso mundo anda tão problemático que um herói poderia não encontrar espaço. Porém, é esse

panorama sombrio que nos permite imaginar que o que a nossa realidade pede é a presença ativas de heróis como Eddard Stark, seres com luz própria que fazem o seu caminho com honra e honestidade. Talvez esse seja uma das explicações do êxito dos personagens do mundo criado por Martin.

5 ENTRE MAPAS, GAMES E LEITORES: A HISTÓRIA QUE VAI MUITO ALÉM DAS MURALHAS

Jogar, pois, com esses mundos alternativos das sagas não é um jogo inocente. Traçar mundos, mapas, rios, raças, cronologias e dar a tudo isso um sentido finalista – o que precisamente conduz a história a um fim – é usar, claro, a necessidade ancestral de criar histórias para falar do que realmente não acontece, mas também imaginar outros mundos possíveis. ‘Invento outros mundos para entender este’, Isaac Asimov explicou-o de forma rotunda, quando dizia que a ciência de ficção só aparentemente tratava de marcianos, robôs ou espadas laser: seu verdadeiro objeto era falar à humanidade das mudanças que estão em processo.

(Alberto Martos Garcia)

As sagas constituem mais do que um simples entretenimento: a descoberta de mundos possíveis e inventados faz com que entendamos com mais propriedade nosso próprio mundo. Talvez o mergulho profundo de um leitor em um mundo de faz de conta seja a expressão da necessidade de encontrar um lugar e um espaço no mundo caótico e complexo em que ele vive. Neste capítulo, continuaremos a análise de aspectos do paracosmos de *As Crônicas de Gelo e Fogo* e enfocaremos principalmente, os mapas e as adaptações, que são alguns dos aspectos mais concretos e visíveis de uma saga fantástica.

5.1 DOS SETE REINOS AO ALÉM DO MAR ESTREITO: OS MAPAS EM A GUERRA DOS TRONOS

Um livro sobre o conjunto de imagens geográficas que não incluisse o mapa pareceria um Hamlet sem o Príncipe. (Brian Harley)

Os paratextos cumprem uma importante função na configuração do paracosmos de uma saga: eles dão coordenadas para os leitores conseguirem se orientar nesse mundo inventado. Desde sínteses nas quartas capas dos livros até edições especiais com anexos e gravuras, apesar de parecer periféricos e pouco importantes, são fundamentais para orientar os leitores. Levando em conta a extensão de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, analisaremos apenas uma espécie de paratextos: os mapas, especialmente a função que ocupam no livro *A Guerra dos Tronos*.

Mapas são gêneros discursivos com organização composicional, tema e estilo bem definidos: imagens, cores, escalas e legendas recriam espaços físicos. Conhecimentos históricos e geográficos embasam a criação desses textos que são utilizados para os diversos fins. Ler um mapa exige muitas habilidades e letramentos. É preciso relacionar o conhecimento do enredo com aspectos geográficos, leitura de imagens e escalas. Mafalda Francischett (2011) aponta

que ler um mapa é mais do que apreciar seu sentido aparente, pois ele é todo significado e traz uma construção histórica de determinado momento e lugar e, quase sempre, foi pensado e planejado.

Apesar de muito utilizados, o renomado geógrafo Brian Harley (2009) alerta que os mapas raramente são lidos como textos profundos ou como formas de saber socialmente construídas. O estudioso afirma que a leitura de um mapa não implica apenas a apreensão das suas “características geográficas”, mas também a percepção do mapa enquanto uma forma manipulada do saber. Isso porque nenhuma retração do mundo é neutra, sempre há um fator ideológico que influencia as opções de constituição de um texto cartográfico. Harley (2009, p. 2) destaca que

os mapas nunca são imagens isentas de juízo de valor e, salvo no sentido euclidiano mais estrito, eles não são por eles mesmos nem verdadeiros nem falsos. Pela seletividade de seu conteúdo e por seus símbolos e estilos de representação, os mapas são um meio de imaginar, articular e estruturar o mundo dos homens. Aceitando-se tais premissas, torna-se mais fácil compreender a que ponto eles se prestam às manipulações por parte dos poderosos na sociedade.

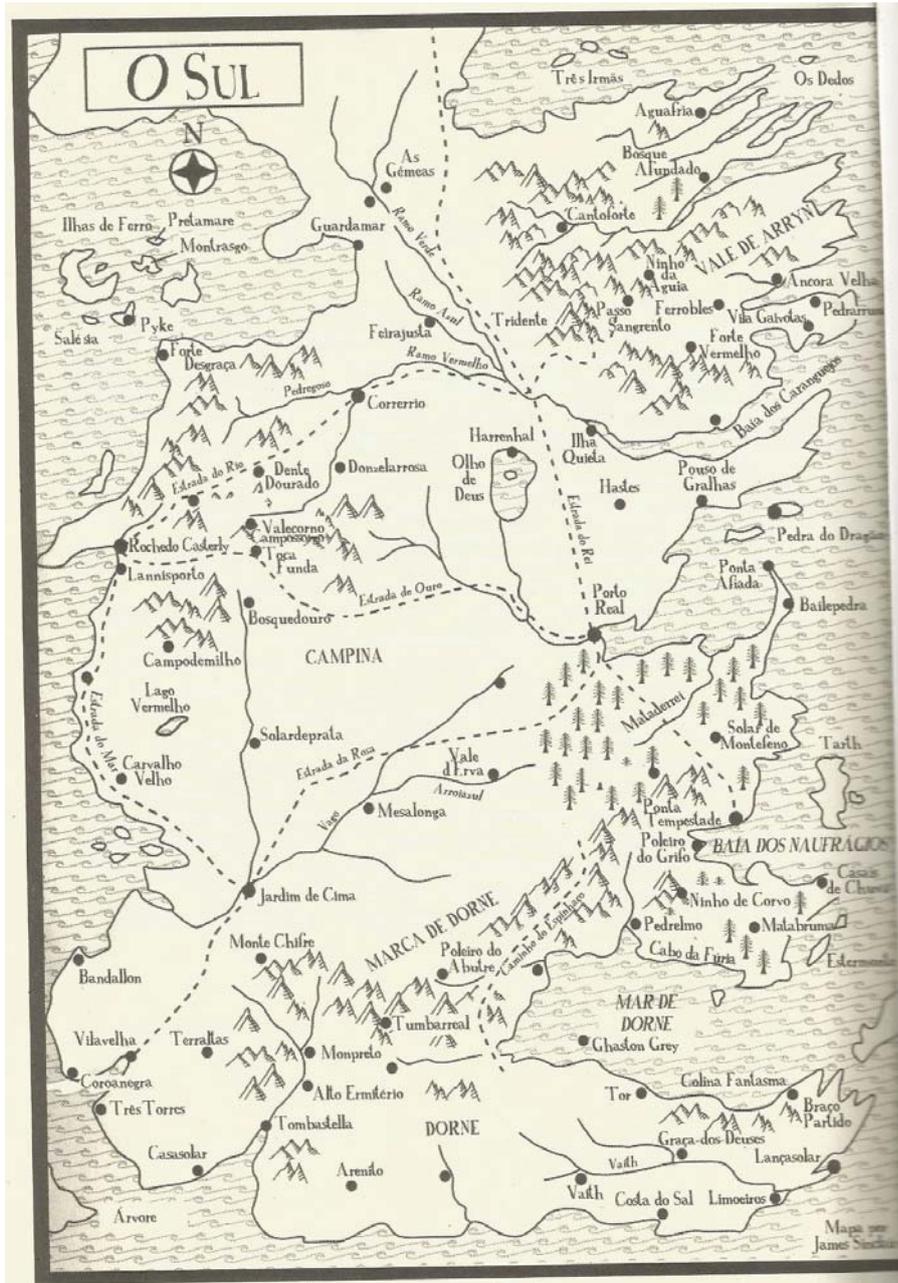
Nesta perspectiva, um mapa não é um gênero neutro que teria apenas a função de ser um instrumento de orientação e informação, e sim um gênero discursivo com uma função de controle do espaço, pois se trata de um meio de consolidar o poder do estado. Por isso, Harley (2009) sinaliza que a cartografia sempre foi uma “ciência dos príncipes”: durante séculos, apenas as classes dominantes tinham acesso à elaboração de mapas. Mapas são apenas aparentemente objetivos: todas as escolhas estruturais podem ser manipuladas, desde as escalas até as cores. Assim “nos mapas, as fronteiras foram objeto de distorções geográficas, as quais provêm de tentativas de afirmar pretensões históricas em um território nacional, ou seja, de utilizar os mapas por antecipação para projetar e legitimar futuras ambições territoriais.” (HARLEY, 2009, p. 11).

Como descrevemos no capítulo três, no início e no fim das edições do livro *A Guerra dos Tronos*²³, há mapas de Westeros e dos Sete Reinos. Segundo Martos García, em uma saga fantástica, os mapas servem para ressaltar a unidade ficcional. Assim, mais do que apenas lido, o mapa precisa ser decifrado e contemplado, pois oferece prazer estético e ajuda a relembrar livremente o que se acabou de ler. Os mapas estão intercalados com o romance – e também com cronologias das principais famílias.

²³ No livro *A Guerra dos Tronos*, há apenas dois mapas: norte e sul. Porém, nos outros volumes da saga e em livros especiais como o citado no capítulo 3, *O mundo de Gelo e Fogo*, o número e a complexidade dos mapas são ampliados.

Os mapas intercalados em um romance nos fazem retomar Bakhtin (1988, p. 124), que considerava a intercalação de gêneros como “uma das formas mais importantes e substanciais de introdução e organização do plurilingüismo no romance.” A introdução de um novo gênero desafia o leitor, pois ele precisa ter habilidades específicas para interpretar imagens. Provavelmente, nem todos os leitores de *A Guerra dos Tronos* leem os mapas de forma atenta e com isso perdem a oportunidade de perceber toda a complexidade de sentidos da saga.

Há dois grandes mapas em *A Guerra dos Tronos*: o primeiro mapa retrata o norte de Westeros; no final do livro está o segundo, o mapa da região sul, retratando cidades como Porto Real, Lannisporto e outras.



Fonte: Martin (2011, p. 692).

Como em *A Guerra dos Tronos* há muitas descrições de batalhas e muitos personagens viajam o tempo todo, o mapa torna-se importante para acompanhar o deslocamento das tropas e compreender algumas movimentações bélicas. Assim, ele serve como uma bússola, uma rosa dos ventos, pois direciona as narrativas e, assim, o leitor aprende a localizar os reinos, os caminhos, as forças e os personagens em conflito. Com a criação de um mundo secundário e sua apresentação como parte da história, há o processo criativo para nomear todas as suas partes constitutivas e seus habitantes. Os nomes podem ser vistos como indicativos que garantem a existência de uma coisa, o que é muito útil na esfera dos mundos imaginários, porque isso implica toda uma fundamentação histórica por trás de cada nome. A consistência interior que

dá unidade à narrativa e o contexto dos acontecimentos descritos dependem da precisão com que o mundo secundário é criado, o que significa que as nomenclaturas e os mapeamentos devem receber atenção especial. O cenário é o que permite toda uma gama de possibilidades - quase infinitas - que se desenrolam tanto em uma leitura linear quanto em uma leitura não linear (GARCIA, 2010).

O fato é que, para ler e interpretar os mapas ficcionais, os leitores precisam entender como se lê um mapa “normal”, compreender as noções de escala e de legenda. Cabe destacar que, apesar de representarem um mundo inventado, os mapas presentes nos livros de *As crônicas de Gelo e Fogo* possuem as mesmas características estruturais do gênero mapa: escalas, legendas, topônimos, limites, fronteiras e, em alguns casos, há cores. Nos mapas de *A Guerra dos Tronos* também observamos pequenos detalhes, como a sinalização de florestas, de cadeias de montanhas, ilhas, rios e até estradas. Isso é convergente à postulação de Bakhtin (1988, p. 124) quando afirmava que “os gêneros introduzidos no romance conservam habitualmente a sua elasticidade estrutural, a sua autonomia.” Ou seja, estruturalmente o gênero é idêntico ao gênero mapa utilizado em sociedade. O que diferencia os mapas ficcionais é sua função: o mapa em uma saga ficcional dá as coordenadas de um mundo que só pode ser acessado pelo leitor por meio da imaginação.

Martos García (2009, p. 55) estabelece uma interessante relação sobre a função dos mapas em uma saga. Segundo o autor, quando uma ficção fantástica define suas cidades principais, sua rota possível, o caminho esperado que o herói faz ao cruzar paisagens acaba traçando uma espécie de “Via crucis”, um caminho arquetípico que situa o leitor. Segundo o autor espanhol, o mito gera um rito. Essa narrativa que fica implícita na análise de um mapa possibilita considerar como textos híbridos. Ou seja, um mapa em uma saga não é, de forma alguma, um elemento decorativo, mas sim um pilar fundamental. Um mapa do paracosmos não apenas direciona a narrativa de livros, mas também de jogos de videogame, filmes, mangás.

Na figura seguinte, o mapa do norte de Westeros é representado em cores. Podemos ver os principais castelos com maior destaque. Segundo Martos Garcia (2009), quando uma ficção fantástica define suas cidades principais, está de certa maneira definindo uma rota pela qual seus personagens irão transitar, uma espécie de caminho esperado e isso provocará uma expectativa no leitor. Além disso, essa rota possível tem semelhanças com o caminho arquetípico que todo herói precisa fazer, a exemplo da “Via Crucis” (MARTOS GARCIA, 2009).



Fonte: Martín, García e Antonsson (2014, p. 2).

No mapa, identificamos a Muralha, um dos espaços mais importantes do livro, além de cidades e castelos pelos quais os personagens transitam. Há presença de legendas e maior predominância de ilustrações, todas com um significado relacionado ao enredo. Por exemplo, os barcos sinalizam as regiões em que há intensa navegação, o lobo e a tartaruga que são animais relacionados aos brasões das famílias que moram na região.

O leitor de *A Guerra dos Tronos* pode reconhecer nos mapas das figuras 5 e 6 a trajetória feita pela personagem Eddard Stark, de Winterfell até a cidade de Porto Real. Nesse caso, os mapas possuem também uma função de iniciação: o leitor conhece melhor as fronteiras do mundo que está desvendando enquanto lê. Assim, o mapa torna-se uma fonte de consulta constante enquanto a leitura acontece. Martos García (2009, p. 56) aponta que interpretar bem os sinais presentes no mapa torna os leitores ativos na compreensão das relações postas no paracosmos, ou seja, os mapas aproximam os leitores aos aspectos geográficos do mundo

inventado e assim possibilitam maior identificação com a aventura. Portanto, o mapa converte-se em uma estratégia de unificação da saga ao oferecer um elemento de totalização do texto – o mapa ressalta a unidade ficcional de uma saga. O mapa é, assim, um perfeito tabuleiro de jogo em que se pode fazer mais do que ler: contemplar, decifrar e até atuar.

Martos García (2009, p. 58), ancorado em termos bakhtinianos, aponta que há duas possibilidades de leitura dos mapas em uma saga: uma leitura centrífuga ou uma leitura centrípeta. A leitura centrípeta seria uma leitura convergente. O leitor apenas decodifica o nome das cidades, regiões e os aspectos gráficos presentes na cartografia e os relaciona com o que está lendo. É uma relação de leitura mais estreita e menos livre, mas com uma função importante e objetiva - a função de denominar localizações, cidades e até personagens. Por sua vez, a leitura centrífuga é divergente, pois ela possibilita maior liberdade de interpretação. Nessa modalidade, o leitor pode criar novos enredos e imaginar novos rumos para a história. O mapa assim torna-se um encadeador de fabulações; o cenário é convertido no autêntico protagonista de uma saga e deixa de ser apenas um plano de fundo.

Os mapas presentes em *A guerra dos tronos* podem ser lidos de forma centrífuga ou de forma centrípeta (MARTOS GARCIA, 2009, p. 58). Quando o leitor relaciona as cidades e castelos citados no enredo e localiza os personagens no mapa, está fazendo uma leitura centrípeta, ou seja, lê o mapa ficcional da mesma forma que se lê um mapa normal. Porém, há possibilidade de fazer uma leitura centrífuga, que acontecerá quando o leitor ler o mapa ficcional por ele mesmo, sem ficar preso ao enredo do romance. Por exemplo, quando o leitor analisa o mapa e percebe a existência das Ilhas de Ferro, pode fabular em relação aos seus habitantes, os tipos de governo, pode criar um enredo nesse espaço, apenas com as características geográficas presentes. Podemos atestar que as leituras centrífugas de mapas de sagas são absolutamente comuns, haja vista o grande número de *fanfictions*. *As crônicas de Gelo e Fogo* também fomentam a produção de *fanfictions*. Tanto a leitura centrípeta quanto a leitura centrífuga dos mapas de uma saga podem ser utilizadas em ambiente escolar para promover o ensino de letamentos.

A leitura centrífuga de um mapa de uma saga pode ser aliada ao ensino de geografia, pois as habilidades de leitura de mapas são as mesmas. Ou seja, as sagas fantásticas permitem uma ponte interdisciplinar entre o ensino de literatura e de geografia. Como pontua Harley (2009), os mapas não são apenas representações, e sim textos complexos que passaram por manipulações. A leitura de um mapa deve levar em conta os aspectos axiológicos e ideológicos que o constituíram. Entretanto, será que a escola, nas aulas de geografia, ensina a ler os mapas nessa perspectiva? Não podemos afirmar categoricamente se isso acontece ou não, porém o

ideal seria que o ensino da leitura de mapas levasse em conta a perspectiva dialógica: mapas são influenciados por aspectos sociais e políticos, a sua autoria não é neutra, não podem ser lidos como sendo apenas imagens que reproduzem um espaço. Segundo Francischett (2011, p. 6), na escola, o mapa não é somente um material comunicativo, é também didático e, assim, “os mapas precisam ser estudados conforme as suas categorias e funções didáticas: observar as relações possíveis entre imagem-texto-conteúdo e a definição de ‘imagem-representação’, analisando os possíveis vínculos entre termos e abordagens.” Por isso, sua leitura deve ser atenta e a escola precisa mostrar ao aluno a criticidade necessária para ler um mapa. Mapas ficcionais podem fazer parte de projetos didáticos do ensino do gênero mapa e o contrário também é possível. Por sua vez, a leitura centrífuga pode contribuir para que a leitura de sagas fantásticas tenha sentido como atividade social e traga melhores estratégias para fazer leitores, escritores ou espectadores mais críticos e competentes.

5.2 UM PARACOSMOS EM CONTÍNUA EXPANSÃO: AS ADAPTAÇÕES E OS LEITORES

Era inevitável que uma obra com a força de As Crônicas de Gelo e Fogo acabasse ultrapassando as fronteiras dos Sete Reinos de Westeros. (James Lowder)

O último aspecto do paracosmos de *As crônicas de Gelo e Fogo* que analisaremos, antes da análise dos personagens escolhidos, são as adaptações e as ampliações em outras mídias – abordaremos brevemente a relação dos leitores com a saga. Esta seção demonstra o quanto a obra de Martin conquistou e desbravou diferentes territórios, seja nas adaptações e ampliações, seja na formação de um público cativo. Como vimos na Figura 1, estes são dois dos elementos mais importantes da constituição do paracosmos de uma saga.

Por ser uma saga fantástica, *A Guerra dos Tronos* é permeada por adaptações e ampliações. Isso faz com que os leitores do livro tenham como escolher se vão ou não assistir/jogar/ampliar a história consumindo outras obras que ampliam seu universo. Porém, cabe destacar que todas as adaptações compartilham o mesmo paracosmos, podem até existir diferenças em relação à narrativa, a alguns personagens, ao desenvolvimento de conflitos, porém a ambientação e os arquitextos serão os mesmos. Levando em conta os três modos de engajamento de uma adaptação (HUTCHEON, 2011) e considerado que o livro *A guerra dos tronos* é uma história contada, vamos analisar rapidamente um exemplo de cada um dos dois modos de engajamento restantes: a história mostrada (a série *Game Of Thrones*) e a história interativa (o jogo *RPG A game of Thrones d20*).

A maioria das sagas fantásticas é adaptada para o cinema. Porém não foi isso que aconteceu com *As crônicas de Gelo e Fogo*, muito em virtude da vontade de seu autor, que acreditava que uma adaptação cinematográfica seria impossível e apenas uma série seria capaz de representar e recontar a sua história. Linda Hutcheon (2011, p. 79) concorda que, para algumas histórias, a adaptação para a televisão é mais viável do que o cinema, pois “numa série televisiva há mais tempo disponível e, dessa forma, menos necessidade de comprimir o texto adaptado.” Mesmo assim, na adaptação para a televisão, muitos personagens e acontecimentos narrativos dos livros foram suprimidos ou substituídos. Provavelmente, tais mudanças ocorreram porque o público de uma série de televisão gosta de agilidade e a fidelidade excessiva aos acontecimentos do livro não permitiria isso. Hutcheon (2011) nos lembra de que essa é uma imposição do próprio gênero seriado, já que “nenhuma mídia narrativa tem o tempo tão calculado quanto o episódio de uma série televisiva. Quando transmitido, ele deve caber num espaço predeterminado de minutos e até segundos.” (HUTCHEON, 2011, p. 103). Entretanto, a adaptação não viola os princípios fundamentais do paracosmos de uma saga. Por exemplo, a série de televisão pode diminuir o tempo de tela dos lobos gigantes dos Starks, mas não pode substituir os lobos por panteras, por exemplo. Isso seria uma transgressão, pois, como vimos, os lobos ativam uma gama de mitos e lendas que ajudam na caracterização de toda a família Stark.

A série *Game of thrones*, produção da *HBO*, é hoje uma das maiores séries já produzidas, tanto em relação aos prêmios que vem conquistando quanto no valor investido em cada episódio²⁴. Nesta dissertação, não nos interessa fazer uma análise profunda do seriado, nem analisar profundamente o processo adaptativo dos livros para a televisão. Nosso interesse consiste em verificar como o paracosmos do mundo criado da saga se mantém no seriado, se ele respeita ou não os padrões – arquitextos – que apontamos no livro. Para isso, analisamos como a mesma cena é contada e mostrada, respectivamente, no livro e na série.

A cena escolhida acontece no início do livro *A Guerra dos Tronos*. Jon Snow está com um grupo de viajantes, indo para a Muralha, pois está se voluntariando para fazer parte da Patrulha da noite. Junto com a comitiva está o irmão da Rainha, Tyrion Lannister. Como o anão trouxe consigo muitos livros e lê o tempo todo, o seguinte diálogo é travado:

-Por que lê tanto? [...]
 - Olhe-me e diga o que vê.
 O rapaz olhou-o com suspeita

²⁴ Cada episódio da série custa em média cerca de US\$ 6 milhões. Possui 26 *Emmy Awards*, e é uma das séries mais prestigiadas da atualidade.

- Isto é algum truque? Vejo você. Tyrion Lannister

Tyrion suspirou.

- Você é notavelmente gentil para um bastardo, Snow. O que vê é um anão. Você tem o que? Doze anos?

- Catorze - disse o rapaz.

- Catorze, e é mais alto que alguma vez serei. Minhas pernas são curtas e tortas, e caminho com dificuldade. Preciso de uma sela especial para não cair do cavalo. Uma sela de minha própria concepção, talvez te interesse saber. Era isso ou montar um pônei. Meus braços são suficientemente fortes mas, uma vez mais, demasiado curtos. Nunca serei um espadachim. Se tivesse nascido camponês, provavelmente me teriam me expulsado para que morresse, ou vendido para a coleção de aberrações de algum negociante de escravos. Mas, ai de mim! Nasci um Lannister de Rochedo Casterly, e as coleções de aberrações são das mais pobres. Esperam-se coisas de mim. Meu pai foi Mão do rei durante vinte anos. Aconteceu que, mais tarde, meu irmão matou esse mesmo rei, mas minha vida está cheia dessas pequenas ironias. Minha irmã casou-se com o novo rei e o meu repugnante sobrinho será rei depois dele. Devo cumprir minha parte pela honra da minha casa, não concorda? Mas como? Bem, poderei ter as pernas pequenas demais para o corpo, mas minha cabeça é grande demais, embora eu prefira pensar que tem o tamanho certo para minha mente. Posso um entendimento realista das minhas forças e fraquezas. A mente é minha arma. Meu irmão tem a sua espada, O Rei Robert, o seu martelo de guerra, e eu tenho a minha mente... e uma mente necessita de livros da mesma forma que uma espada necessita de uma pedra de amolar se quisermos que se mantenha afiada - Tyrion deu uma palmada na capa de couro do livro - É por isso que leio tanto, Jon Snow. (MARTIN, 2010, p. 92).

Tyrion praticamente protagoniza um monólogo para justificar seu hábito de ler. O personagem é muito enfático nos exemplos que usa. Por ser uma história contada e exigir uma imersão e um trabalho de imaginação de seus leitores, o diálogo contém indicações do que os personagens estão fazendo como em “Tyrion deu uma palmada na capa de couro do livro”. O mesmo diálogo foi adaptado para a série televisiva no segundo episódio da primeira temporada. Transcrevemos as falas das personagens no seriado:

- Por que você lê tanto?

- Olhe para mim e diga o que você vê.

- Isso é um truque?

- O que você vê é um anão. Se eu tivesse nascido um camponês, eles poderiam ter me deixado na floresta para morrer. Infelizmente, eu nasci um Lannister do Rochedo Casterly. Coisas são esperadas de mim. Meu pai foi a Mão do Rei durante 20 anos.

- Até que seu irmão matou aquele Rei.

- Sim, até que meu irmão o matou. A vida é cheia dessas pequenas ironias. Minha irmã se casou com o novo Rei e meu sobrinho repulsivo será Rei depois dele. Eu devo fazer minha parte pela honra da minha casa, não concorda? Mas como? Bem, meu irmão tem uma espada e eu tenho minha mente. E uma mente precisa de livros como uma espada precisa de uma pedra de amolar. É por isso que eu leio tanto, Jon Snow.

No livro, Jon Snow é um menino de catorze anos. Na série, já um homem adulto, está com mais de dezoito anos. O mesmo acontece com outros personagens, como Daenerys Targaryen. Essa mudança na adaptação, compreensível com as leis que envolvem os produtos audiovisuais, acontece porque mostrar pré-adolescentes envolvidos em tramas de violência,

estupro e sexo poderia ser chocante e traria problemas legais para a exibição dos episódios. Na versão contada da história, esse problema não acontece.

Comparando mais diretamente os dois diálogos, podemos pontuar que a série sintetizou muito o diálogo original: o monólogo de Tyrion foi cortado pela metade. No entanto, temos de lembrar que a fidelidade não deve ser um critério de análise de adaptações (HUTCHEON, 2011); torna-se necessário perceber o texto adaptado como produto formal, como um ato criativo e como um engajamento intertextual com a obra adaptada. Percebemos os três elementos, pois, apesar de a idade do personagem Jon ter sido alterada e partes do diálogo terem sido cortadas, a essência da cena foi mantida: Tyrion justifica sua busca pelos livros por ter a necessidade de honrar o nome da Casa Lannister. Livro e série mantêm a característica de colocar as famílias como ponto fundamental das histórias.

Figura 7 – Cena da série *Game of Thrones*



Fonte: HBO, Game of Thrones, 1ª temporada.

Na imagem, visualizamos um *print* da cena citada na série. O que verificamos nessa pequena cena se mantém no restante da série: os rumos e perfis dos personagens podem até ser modificados, mas os simbolismos contidos nos livros são mantidos. De certa forma, são ampliados. Por exemplo, o livro cita frequentemente uma canção chamada *As chuvas de Castamere*. A canção é um símbolo dos Lannisters, pois conta a história de uma esmagadora vitória da família sobre um clã rival. No livro, há inúmeras citações de que a canção é usada para homenagear ou zombar dos membros da casa Lannister. Por isso, para a série, houve a necessidade de criação da música citada, com uma melodia e uma letra que remetem para todo o simbolismo de fúria e ambição dessa família.

Os adaptadores, como pontua Hutcheon (2011), reinterpretem a obra original e ressaltam certas características, pois têm interesses comerciais. No caso da série, é possível observar que

ela foi planejada para provocar o interesse de telespectadores e há uma ênfase em ressaltar a dinamicidade e imprevisibilidade do mundo criado por George R. R. Martin. Podemos comprovar isso, analisando um dos cartazes de divulgação da primeira temporada da série (Figura 8).

Figura 8 – Cartaz de divulgação da 1ª temporada da série Game of Thrones



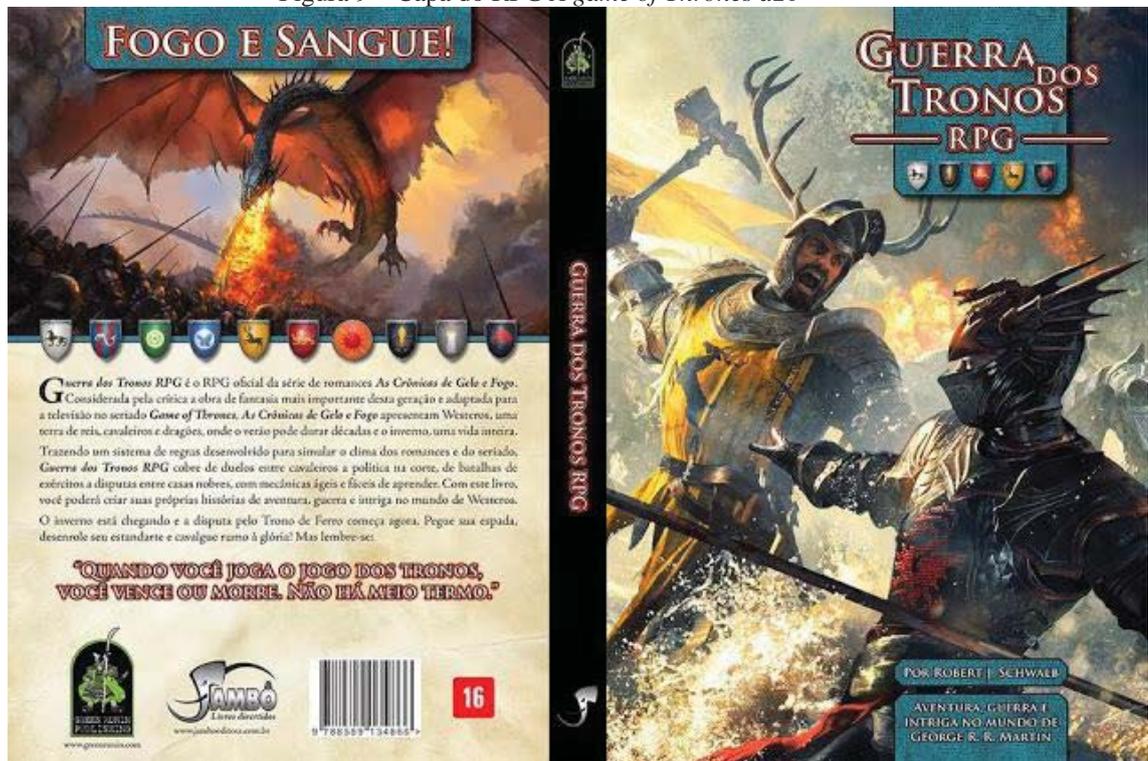
Fonte: *Game of Thrones Total Blog*

O cartaz destaca um homem sentado em um trono. O ator representa a personagem Eddard Stark sentada no Trono de Westeros. A espada que segura é gelo, uma espada mítica que pertence há milênios à família. Está usando um pequeno broche: símbolo do cargo de Mão do rei. Há ainda no cartaz, em letras vermelhas, a frase “You win or you die” - Você vence ou você morre. Como nos materiais de divulgação, frequentemente, quem tem destaque são os protagonistas, é possível que alguém que não tenha lido os livros possa ter pensado que Eddard Stark, interpretado pelo renomado ator Sean Bean, fosse o protagonista principal da série. Com essa estratégia de “vender” Eddard Stark como o protagonista potencializou ainda mais o choque quando a personagem é morta no final da temporada. O cartaz de divulgação mostra assim as intenções dos adaptadores da série e permite duas leituras: a leitura daqueles que leram os livros e daqueles que não o conhecem. Quem leu os livros interpretará a postura do ator, a

frase escolhida, as cores da frase, o fato de a personagem segurar a espada que irá matá-lo, como um aviso fúnebre.

A história mostrada então precisa privilegiar os aspectos visuais e sonoros em seu processo adaptativo. No caso de uma história interativa, a adaptação destaca a imersão do jogador com o universo que está sendo adaptado. No caso de uma saga fantástica, isso significa respeitar as regras do paracosmos. Segundo Hutcheon (2011) nos videogames, as respostas viscerais à experiência imersiva, tanto dos efeitos visuais quanto de áudio - sons e música - criam uma intensidade de engajamento sem igual nas outras mídias. Vamos agora descrever o RPG²⁵ *A game of Thrones d20* e verificar como ele manobra os elementos do paracosmos do mundo de Westeros.

Figura 9 – Capa do RPG *A game of Thrones d20*



Fonte: Filhos de Geheena Blog

O jogo é ambientado durante a rebelião de Roberth Baratheon, ou seja, durante a queda da dinastia Targaryen, dez anos antes dos acontecimentos do livro *A Guerra dos Tronos*. Provavelmente esse tempo é escolhido, pois cada jogador cria seus personagens, escolhe a família à qual ele vai pertencer, porém não pode alterar os rumos da narrativa: ao final da Guerra, os Baratheon e os Starks vencem e os Targaryen são depostos. Mas o fato do jogo se

²⁵ RPG é a sigla oficial do termo Role-playing game. É um tipo específico de videogame, em que os jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. A ênfase desses jogos está na experiência social e na criação de histórias e não necessariamente na competitividade.

passar em uma época não retratada nos livros permite uma liberdade no momento da criação de narrativas.

A capa do jogo afirma que foi criado um sistema de regras desenvolvido para simular o clima dos romances e do seriado. Em outras palavras, houve uma preocupação com a adaptação dos elementos do paracosmos. Como vimos, as duas principais características do mundo criado por George R. R. Martin são o papel das famílias, suas tradições e mitos e a forma que o insólito e a magia “costuram” a narrativa. A pergunta que nos interessa fazer em relação ao jogo é: como essas características foram adaptadas?

Uma das regras do jogo é justamente que os personagens-jogadores devem seguir um código de honra com base nas tradições de suas Casas, ou seja, devem seguir os princípios de cada família. O jogo deixa claro que, se algum código de conduta for quebrado, podem acontecer guerras e conflitos que podem levar à morte da personagem. A região de origem do personagem terá influência nas suas habilidades. Assim, uma personagem do norte de Westeros será fiel aos Starks, terá de seguir seu código de honra e terá pontos extras de perseverança e Vigor. Por sua vez, personagens das Terras da Coroa serão fiéis aos Targaryen e terão pontos extras de Manipulação e Raciocínio. Ou seja, para jogar, é necessário conhecer a geografia de Westeros, desbravar os mapas e saber escolher a região do seu personagem para saber quem são seus aliados e quem são seus inimigos, além de saber para onde deve guia-lo durante o prosseguimento do jogo. Assim, a importância das famílias e suas mitologias particulares não são somente respeitadas, como ampliadas, já que são parte integrante das regras.

A segunda mais importante característica do paracosmos de *As Crônicas de Gelo e Fogo* é como a magia fica nas cercanias da história. A maioria das personagens não faz feitiços, não manobra elementos místicos. À primeira vista, parece ser algo complicado para adaptar em um jogo, pois como deixar claro que a magia está presente e mesmo assim os jogadores-personagens não podem manipulá-la a seu bel prazer? Um dos criadores do videogame aponta essa grande dificuldade:

Quando estávamos desenvolvendo o RPG *A game of Thrones d20*, nos debatemos com a questão de como definir magia. Tradicionalmente os RPGs codificam esses tipos de habilidades para uso dos jogadores e antagonistas, mas optamos por uma abordagem baseada na história, depois de conversarmos mais sobre o tema. [...] Isso aborreceu alguns jogadores, que queriam um sistema mais rígidos como o usado em *Dungeons & Dragons*, no qual cada personagem pode fazer feitiços específicos e codificados em determinado nível. Mas, para mim, isso ia completamente contra o espírito de *As Crônicas de Gelo e Fogo*. Em vez disso, decidimos que qualquer personagem podia aprender um feitiço, desde que tivesse sabedoria para isso, posição suficiente no conhecimento de Arcana. (SCOBLE, 2015, p. 153).

Conhecimento de Arcana faz referência à filiação da personagem. Assim, uma personagem ligada aos Targaryen pode aprender a fazer feitiços relacionados a dragões, um ligado aos Starks poderia manipular elementos do frio e do gelo e assim por diante. Ou seja, apesar de uma adaptação do uso de elementos mágicos, a característica do paracosmos foi mantida. Mais uma vez, é perceptível que, para jogar o RPG, é preciso ter muito conhecimento sobre os livros e sobre a geografia e história de Westeros. Comprovamos essa afirmação quando visitamos blogs e comunidades virtuais de jogadores. Em um dos blogs, o jogador afirma: “Em breve irei iniciar uma narrativa de Guerra dos Tronos RPG, e como os meus jogadores são exigentes em termos de ambientação, passei a reler os livros e procurar por referências visuais para serem utilizadas durante as narrativas”²⁶. Interessante pontuar como o videogame permite tanto a imersão interativa citada por Hutcheon (2011) quanto a adesão profunda ao universo da saga. O post seguinte comprova isso:

Ontem encerrei o segundo arco narrativo da minha campanha de Guerra dos Tronos RPG e após doze sessões de narrativas repletas de tensões, intrigas e alguns combates exaustivos, posso afirmar que a evolução da narrativa está incrível. Próxima semana iremos iniciar um novo arco narrativo, com informações sobre o passado de Westeros. Durante as narrativas esbocei alguns relatos para serem publicadas no blog, mas antes de expor os relatos, vamos conhecer os personagens, atualmente estou narrando para três jogadores - Carla com a sua Sacerdotisa Tysha, Everton com o Acadêmico Elvon Snow e Rafael com o mercenário bravosiano Myreus.

Os jogadores, para obterem sucesso no jogo, precisam conhecer os livros em profundidade, precisam realmente dominar os arquitextos e os paratextos para transitar no mundo escolhido e conseguir criar novas narrativas. Da mesma forma, o telespectador que assistir ao seriado sem conhecer os mapas e os livros terá um domínio menor da narrativa do que aquele que leu os livros e sabe o que se esconde nas entrelinhas da história. Recuperamos, assim, a metáfora do bosque feita por Umberto Eco. Há duas formas de ler a saga *As Crônicas de Gelo e Fogo*: isoladamente cada obra, ou relacionando as adaptações e ampliações e assim tendo uma experiência interativa e transmidiática.

Assim, chegamos ao leitor dessa saga. Pelo grande número de personagens, a complicação das tramas, os vários volumes públicos e pelas temáticas polêmicas, a série de livros foi/é considerada uma trama para adultos. Porém, consultas a redes sociais de leitores

²⁶ Depoimentos retirados do blog Filhos da Geheena. Disponível em: <<http://filhosdageheena.blogspot.com.br/search/label/Guerra%20dos%20Tronos%20RPG?&max-results=8>> Acesso em: 12 out. 2015.

como o *Skoob*²⁷ confirmam que a obra de Martin exerce grande popularidade entre adolescentes e jovens, que não se assustam pelo tamanho das obras, nem pela densidade da narrativa. Inclusive, podemos afirmar que são as temáticas polêmicas que exercem um grande fascínio. O fato de a história ter adaptações para a televisão, games e quadrinhos amplia também a procura pelos livros. Vivemos em uma sociedade visual, em que as imagens são protagonistas. O impacto visual da saga *As crônicas de Gelo e Fogo* exerce um grande atrativo para jovens leitores. Como aponta Martos García (2009), a escolha de uma saga nunca é aleatória, os leitores só se tornam fãs de algo que possibilita uma identificação. Claro que é preciso pontuar que a internet foi fundamental para a formação de grupos de fãs, já que

os fãs se reúnem em blogs e fóruns para debater as questões levantadas em cada novo lançamento, seja a origem de John Snow, as hipóteses para a imprevisibilidade das estações ou as motivações dos Outros. Discussões desse tipo – ainda que algumas vezes muito acaloradas – aumentam o compromisso dos leitores com a história, dando-lhes oportunidade de contribuir ativamente. Isso ajuda a criar e manter um grupo de fãs leais e entusiasmados, e fornece um vasto material para eles discutirem enquanto esperam o próximo livro. (WHITEHEAD, 2015, p. 70).

A citação faz referência a blogs de leitores dos livros, mas há blogs e comunidades específicas sobre games, sobre os seriados, sobre os quadrinhos. Conforme Diana Corso e Mário Corso (2011, p. 22), “certos fãs estacionam sua alma em um universo mágico ou ficcional, na relação com uma personagem, e se conectam preferencialmente entre quem tem a mesma dedicação para cultuar a obra e o autor.” Assim, recriam a necessidade humana de compartilhar histórias e leituras apontada por Michele Pètit (2008). Os leitores de uma saga – bem como leitores e fãs de obras de ficção de maneira geral – buscam uma identidade de grupo, ou seja, buscam esferas de coletividade. Como as sagas mobilizam mitos e eles possibilitam um contato com percursos comuns a todos os seres humanos, “essa ficção lhe preenche a vida, funciona como um modo de estar na vida e decifrá-lo.” (CORSO; CORSO, 2011, p. 22).

O próprio autor George R.R. Martin reconhece a postura ativa de seus leitores em relação ao seu universo criado, inclusive a incentiva. Em uma de suas entrevistas, Martin admite

²⁷ O site foi criado no ano de 2009 por Lindenberg Moreira que, mais tarde, associou-se à Viviane Lordello, profissional de Marketing. A palavra Books, escrita ao contrário, foi a inspiração para o nome do site. Atualmente, é considerado a maior comunidade de leitores do Brasil e é totalmente direcionado aos aficionados pelo mundo dos livros e da leitura. As ferramentas do site possibilitam que seus usuários – denominados leitores ou skoobers – compartilhem suas experiências de leitura, troquem impressões sobre livros, dicas literárias, divulguem resenhas e permite a atribuição de notas para as obras lidas. O site apresenta o dado que há de cerca de 152 mil leitores da obra *A Guerra dos Tronos* (entre aqueles que leram, aqueles que estão lendo e aqueles que querem ler). A grande maioria desses *skoobers* é formada por adolescentes e até o dia 9 de outubro de 2015 havia 910 resenhas escritas sobre o livro. Disponível em: <<http://www.skoob.com.br/livro/16048ED17437>>. Acesso em: 9 out. 2015.

consultar leitores sobre passagens e personagens de seus livros, já que a obra é tão vasta que até ele se perde:

Às vezes eu me perco nas histórias. Mas tem várias coisas que ajudam. Primeiro é escrever no computador. Uso aquela ferramenta de busca de palavras, para poder consultar o histórico de aparições de cada personagem. E também tenho fãs incríveis, dois deles em especial: Elio García e Linda Thompson, que acompanham as “Crônicas...” desde o começo. Os dois conhecem Westeros melhor do que eu. Quando estou em dúvida, ligo para eles: ‘Vem cá, já escrevi tal coisa antes?’. Eles respondem: ‘sim, você mencionou isso no primeiro livro, na página 374.’ Meu Deus! É por eles que eu sei já ter dito que tal personagem tem um nariz quebrado, portanto não preciso me repetir. (ENTREVISTA GLOBO).

O conhecimento profundo que muitos leitores têm sobre o paracosmos da obra de Martin pode despertar a vontade de ser autor de uma história. Isso fica muito claro na criação de *fanfictions*. Na Figura 1, observamos um *print* de um site específico para a escrita de *fanfictions* da saga *As Crônicas de Gelo e Fogo*:



Fonte: Fan Fiction Crônicas de Gelo E Fogo

Os sites de *fanfictions* são portais de escrita colaborativa e, de certa forma, oportunidades para as histórias serem recontadas com outras nuances e matizes. Os leitores que sentem prazer em escrever histórias sobre as histórias que leem estão sintonizados com a necessidade humana ancestral de criar histórias. Essa era uma prática geralmente oral, que encontra espaço no meio digital. No caso de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, o escritor de *fanfictions* precisa mergulhar nesse mundo de lendas e mitos e extrair deles outros sentidos. Na Figura 1, temos um exemplo de *fanfiction* que cria um novo enredo para personagens existentes

na obra *A Guerra dos Tronos*. É um processo colaborativo de escrita, pois a história é publicada aos poucos e os leitores dão um retorno ao autor da *fanfiction* e, muitas vezes, essa interação modifica os rumos da história. Tal funcionamento é semelhante ao modo de contação de histórias das culturas orais: o contador vai moldando a história conforme a recepção do público ouvinte.

Outra prática em ascensão, que mobiliza leitores e tecnologia, é o surgimento de *Booktubers* que são usuários do *You tube* que fazem vídeos resenhando, recontando e recomendando obras literárias. A maioria dos *Booktubers* tem canais no site de vídeos e faz postagens semanais recomendando e estabelecendo um diálogo com aqueles que os assistem. Um exemplo é o canal da *Booktuber* Tatiane Feltrin, ativo desde setembro de 2007 e até o dia 20 de outubro de 2015 teve 150.051 inscritos e 11.759.151 visualizações. A resenha em vídeo da obra *A Guerra dos Tronos* teve 127.580 visualizações e sua postagem rendeu mais de 723 comentários. A maioria dos vídeos oferece resenhas e comentários sobre o livro, há uma elaboração oral para contar partes do enredo. Dessa maneira, uma história de mais de oitocentas páginas é contada, em linhas gerais, em menos de dez minutos, com o intuito de angariar leitores e fomentar discussões. É perceptível que há todo um processo de retextualização para transformar um extenso texto escrito em um texto oral objetivo. A grande busca pelos canais de vídeos demonstra o quanto essas práticas são populares. É necessário destacar que, apesar de o formato dessas resenhas ser um vídeo, a ênfase maior é na fala dos *Booktubers*. A grande maioria dos vídeos é gravada em frente a estantes e bibliotecas e é totalmente centralizada na pessoa que está falando. É a fala do *Booktuber* o maior atrativo dos vídeos: por mais que imagens, pequenos vídeos e efeitos sonoros e multimodais sejam frequentemente usados nesses vídeos, são as palavras oralizadas que protagonizam.

Poderíamos citar, também, as redes sociais de leitores, que oportunizam a criação de tópicos de discussão sobre livros; as redes sociais que permitem o compartilhamento de leituras e opiniões e, até mesmo, grupos de leitores que trocam experiências por meio de aplicativos de voz como o *WhatsApp*. Todos esses exemplos demonstram a aproximação dos leitores com sagas, especialmente com *As Crônicas de Gelo e Fogo*. Contudo, há um fator que não podemos ignorar quando tratamos de sagas fantásticas: a influência do capitalismo de ficção na criação de necessidades. O mercado, por meio de publicidade, marketing e outras estratégias, é capaz de incutir no público a aflição por não ter determinado produto. A estrutura do paracosmos de uma saga é perfeita para ser manipulada pelo capitalismo de ficção: uma saga pode ser ampliada conforme sua lucratividade.

Os exemplos de ampliações citados no capítulo três – livro de receitas, dicionário de linguagem Dothraki, jogos e enigmas sobre *A Guerra dos Tronos*, entre outros – nos permitem afirmar que o capitalismo de ficção aproveita o sucesso e popularidade dos livros de George R. R. Martin para vender produtos. Parece descabido existir para a venda um manual de idiomas de um povo fictício, porém, se ele existe, é porque alguém vai comprar e só comprará se for convencido de que possui a necessidade de aprender tal idioma, para entender melhor o funcionamento da saga favorita. A mesma lógica pode ser aplicada aos outros produtos. É importante reconhecer que o capitalismo de ficção tem o poder de manipular vontades e fomentar o consumo de produtos, não para condenar a compra de sagas e seus produtos derivados, mas para melhor compreender a sua popularidade.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

De qualquer modo, não deixemos de ler histórias de ficção, porque é nelas que procuramos uma fórmula para dar sentido a nossa existência. Afinal, ao longo de nossa vida buscamos uma história de nossas origens que nos diga por que nascemos e por que vivemos. Às vezes procuramos uma história cósmica, a história do universo,

ou a nossa história pessoal. [...] às vezes, nossa história pessoal coincide com a história do universo. (Umberto Eco)

A presente dissertação analisou a série *As crônicas de Gelo e Fogo*, especialmente o livro *A Guerra dos Tronos*, com o intuito de caracterizá-la como uma saga fantástica. Acreditamos que demonstrar a forma como as sagas são estruturalmente compostas auxilia na compreensão do fenômeno. Só podemos realmente aproveitar e aplicar o que entendemos. O que é desconhecido acaba tornando-se vulnerável a pré-conceitos e interpretações apressadas e equivocadas. Dessa maneira, sem perspectiva crítica, uma saga pode ser tomada como uma leitura superficial, sem profundidade. Somente conhecendo os elementos que a compõem é possível refletir acerca desses elementos, a intertextualidade, a interdiscursividade, a riqueza de símbolos e mitos que ela hibridiza e ressignifica.

A saga de George R. R. Martin foi escolhida como *corpus* de análise, principalmente, pelo fato de eu ser um aficionado leitor dos livros da série. Essa foi a grande força e a maior fraqueza deste trabalho, pois, ao mesmo tempo que, como leitor, conheço o universo do autor com profundidade e consigo transitar pelos seus contornos e meandros, também poderia ser contaminado com um olhar de fã - o que não permitiria uma análise profunda. Acreditamos que tal armadilha foi evitada à medida que o conceito de saga desenvolvido pelos autores espanhóis Alberto Martos García (2009), Eloy Martos Núñez (2007) e Gloria García Rivera (2004) – relacionado com outras perspectivas e abordagens, como as de Tzvetan Todorov (1984), Michèle Petit (1998), Linda Hutcheon (2009), Henry Jenkins (2009), entre outros – permitiu uma discussão crítica a respeito do fenômeno. Mais do que isso, foi possível, a partir desses autores, a preposição de um percurso metodológico para a análise de sagas fantásticas.

No capítulo dois, o conceito de sagas fantásticas desenvolvido por estudiosos espanhóis foi relacionado com outras perspectivas teóricas convergentes. Partimos do princípio de que o êxito de uma saga é ancorado em três pilares: o paracosmos, os leitores e o capitalismo de ficção. Por sua vez, o paracosmos é composto por três aspectos fundamentais: a hibridação de mitos, a transmidialidade e a iconotextualidade. As seções deste capítulo discutiram cada um desses itens e tal discussão permitiu que construíssemos um percurso metodológico para fundamentar a análise da saga. O panorama teórico exposto reafirma a importância de estudar as sagas fantásticas com filtros críticos e objetivos, principalmente para compreender sua popularidade.

No capítulo três, apresentamos os contornos do mundo criado por Martin: o enredo de um dos livros e algumas adaptações produzidas. A breve síntese da obra e a descrição de alguns

produtos apresentaram algumas das características que permitem caracterizar a obra como uma saga fantástica, pois identificamos a instituição de um paracosmos, a ênfase do mercado em produzir produtos relativos aos livros de Martin e a existência de leitores e fãs desse universo. Uma vez que isso foi estabelecido, pudemos analisar com mais profundidade as características do paracosmos. A primeira delas foi a importância das famílias do mundo de Martin. Relacionamos as famílias com algumas recuperações folclóricas e míticas, como a simbologia do lobo e do dragão.

A forma com que os mitos são articulados no paracosmos de *As Crônicas de Gelo e Fogo* foi tratada no capítulo quatro. Demonstramos como o insólito faz parte do universo criado por George R. R. Martin e como elementos maravilhosos resgatam tradições e mitos de diversas culturas e constituem outros sentidos. Neste capítulo, procedemos à análise de um recorte da saga: a trajetória de Eddard Stark como herói, que permitiu verificar que muitos de seus atos são compreensíveis apenas se todo o contexto da saga for levado em conta.

O capítulo cinco analisou elementos importantes que permitem caracterizar *As Crônicas de Gelo e Fogo* como uma saga fantástica e que não foram anteriormente analisados: iconotextualidade, transmidialidade, os leitores e o capitalismo de ficção. Foi possível compreender a importância que os mapas possuem no contexto da saga e as formas possíveis de ler tais recursos paratextuais. No capítulo, também concluímos que o universo de Martin está em contínua expansão, pois é uma narrativa que permite muitas adaptações e ampliações, o capitalismo de ficção busca o lucro e tem o interesse em criar ramificações de produtos; há leitores e fãs dispostos a comprar e consumir livros e outros produtos.

O objetivo geral de nossa pesquisa foi caracterizar a série como uma saga fantástica. Isso porque, ao considerar a obra de Martin uma saga, há melhor arsenal metodológico para compreender sua popularidade entre os jovens leitores. Dessa maneira, caracterizamos *As Crônicas de Gelo e Fogo* como uma saga fantástica à medida que comprovamos que as características de uma saga são verificáveis em sua estrutura: a importância de paratextos, a transmidialidade, a existência de fãs e consumidores, o fato de o mercado produzir inúmeros produtos sobre os livros, além das características elencadas do paracosmos. Assim, descobrimos que, por trás do sucesso dos *best sellers*, há a criação de um mundo complexo e plural e é possível observar uma interessante hibridação de mitos e símbolos. A narrativa de Martin permite que façamos profícuas reflexões sobre a nossa sociedade e a condição humana do século XXI. A análise de apenas um dos personagens demonstrou isso, já que, com a morte do herói perfeito, imbuído de valores positivos, o leitor pode refletir sobre o que é ser herói nos tempos de hoje, entre outras leituras possíveis.

Devemos destacar que não foi possível nessa dissertação abordar a última etapa da análise de sagas fantásticas: a sugestão de alguns possíveis aspectos didáticos que poderiam ser abordados a partir de uma incorporação da saga por professores e formadores de leitores. Isso ocorreu porque, para efetuar as sugestões, teríamos de mobilizar conceitos como letramento literário, escrita criativa, criação colaborativa, práticas de leitura, entre outros, o que talvez pudesse transpor os limites esperados de uma dissertação. Por isso, optamos, neste momento, por não focar diretamente a presença das sagas fantásticas na escola. Entretanto, destacamos a necessidade de refletir sobre o potencial das sagas na formação de leitores. Dessa forma, deixamos como sugestão para futuras pesquisas: sagas fantásticas e sua aplicabilidade em práticas leitoras na escola, entre muitas outras possibilidades.

Nosso percurso analítico comprovou que as sagas são inspiradas pelos mitos e por estruturas narrativas observadas há séculos. São outras colorações, mas a mesma essência: a saga atualiza o mito. O sucesso das sagas fantásticas sinaliza que, apesar das mudanças tecnológicas, da convergência midiática, o ser humano ainda tem a necessidade de ouvir histórias ao redor de fogueiras como fazia em tempos passados. No entanto, em vez de discutir as histórias em volta do fogo, utiliza redes sociais, aplicativos e outros recursos digitais. É o mesmo movimento em busca do outro, a mesma busca inconsciente por entender melhor sua essência por meio da ficção. Essa busca deve ser valorizada e ampliada, jamais condenada. O impulso que leva um jovem leitor a adotar o mundo de uma saga como seu não deve ser tolhido. Pelo contrário, nós, educadores, temos de ver isso como uma oportunidade.

REFERÊNCIAS TEÓRICAS

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

_____. O discurso no romance. In: _____. *Questões de literatura e de estética – a teoria do romance*. São Paulo: Hucitec, 1988. p. 71-210.

BATISTA, Angélica Maria Santana. *Factum e fictum; fictum e factum: entre reinos, heróis e histórias – o insólito nas narrativas de Mário de Carvalho e Xosé Luís Méndez Ferrín*. 2010. 129 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Tradução Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

BROMBERT, Victor. *Em louvor de anti-heróis*. São Paulo: Ateliê, 2004.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.

COHEN, David; MACKETH, Stephen. *El desarrollo de la imaginación: Los mundos privados de la infancia*. Barcelona: Paidós, 1993.

CORSO, Diana Lichtenstein; CORSO, Mário. *A psicanálise na Terra do Nunca: ensaios sobre a fantasia*. Porto Alegre: Penso, 2011.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. 17. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

CHIAMPI, Irlomar. *O realismo maravilhoso*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FRAISSE, Emmanuel. Internet e Literatura. In: MARTINS, Aracy Alves et al. (Org.). *Livros & telas*. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2011. p. 60-74.

FRANCISCHETT, Mafalda Nesi. A importância do mapa no contexto escola. *Geografia Ensino & Pesquisa*, v. 15, n. 2, p. 1-9, maio/ago. 2011.

FREUD, S. (1908). *Escritores criativos e devaneio*. Obras Completas. Rio de Janeiro: Imago, 1970. p. 135-143. v. IX.

FRIEDMAN, Norman. O ponto de vista na ficção. Tradução Fábio Fonseca de Melo. *Revista USP*, São Paulo, n. 53, p. 166-182, mar./maio 2002. Disponível em: <www.usp.br/revistausp/53/15-norman-2.pdf>. Acesso em: 6 maio. 2015.

GAMA-KHALIL, Marisa Martins. A literatura fantástica: gênero ou modo? *Terra Roxa e Outras Terras*, Londrina, v. 26, p. 18-31, 2013.

GARCÍA, Flávio. A construção do insólito ficcional e sua leitura literária: procedimentos instrucionais da narrativa. In: CONGRESSO NACIONAL DE LINGUAGENS E REPRESENTAÇÕES: LINGUAGENS E LEITURAS, 1., 2009, Ilhéus. *Anais... Ilhéus*, 2009. Disponível em: <http://www.uesc.br/eventos/icolireanais/icolire_anais/anais-16.pdf>. Acesso em: 23 mar. 2015.

GARCIA RIVERA, Glória. Paracosmos: las regiones de la imaginación (los mundos imaginarios en los géneros de Fantasía, Ciencia Ficción y Horror: nuevos conceptos y métodos). *Primeras noticias. Revista de literatura*, n. 207, p. 61-70, 2004.

_____. Paracosmos. In: *Diccionario de nuevas formas de lectura y escritura*. Red Internacional de Universidades Lectoras. Espanha: Santillana, 2013. p. 554-557.

GENETTE, Gerard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Tradução Luciene Guimarães e Maria Antônia Ramos Coutinho. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, 2006.

GRIMAL, Pierre. *Mitologia Grega*. Porto Alegre: LP&M, 2009.

HARLEY, Brian. Mapas, saber e poder. *Revista Confins*, n. 5, abr. 2009. Disponível em: <<http://confins.revues.org/index5724.html>>. Acesso em: 12 ago. 2015.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2011.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. *Transmedia Storytelling 101*. [s.l.]: Confessions of an Aca-Fan, 2007. Disponível em: <http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>. Acesso em: 9 mar. 2015.

JOLLES, André. *Formas simples: legenda, saga, mito, adivinha, ditado, caso, memorável, conto, chiste*. São Paulo: Cultrix, 1976.

JUNG, Carl Gustav. *O homem e seus símbolos*. São Paulo: Nova Fronteira, 1996.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. Introduction. Traducción: Laura H. Molina, para la cátedra de Producción de Textos de la FBA, UNLP, 2011. In: _____. *Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication*. Londres: Arnold, 2001. p. 1-23.

KRISTEVA, Julia. *Introdução à semanálise*. São Paulo: Perspectiva, 1974.

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.

_____. Posmodernidad. In: *Diccionario de nuevas formas de lectura y escritura*. Red Internacional de Universidades Lectoras. Espanha: Santillana, 2013. p.572-575.

MARTOS NÚÑEZ, Eloy Martos; GARCIA, Alberto Martos. Livros de cinema, transmedialidade e literatura nos alvares do século XXI. In: RÖSING, Tania Mariza

Kuchenbecker; RETTENMAIER, Miguel. (Coord.). *Questões de Ficção contemporânea*. Passo Fundo: Ed. da Universidade de Passo Fundo, 2013. p. 69-99.

MARTOS GARCIA, Alberto. Ficción cartográfica y sagas (de los libros de acompañamiento a Google Maps. Espéculo: *Revista de Estudios Literarios*, n. 37, 2007. Disponível em: <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero37/cartogra.html>>. Acesso em: 9 mar. 2015.

_____. *Introducción al... mundo de las sagas*. Badajoz: Universidade de Extremadura, 2009.

_____. Aspectos de la educación literaria: didáctica, interdiscursividad, libros de arte y alfabetización. *Revista Digital Autodidacta*. Extremadura, p. 100-115, 2010.

_____. Os jovens diante das telas: novos conteúdos e novas linguagens para a educação literária. In: RETTENMAIER, Miguel; RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker (Coord.). *Questões de literatura na tela*. Passo Fundo: Ed. da Universidade de Passo Fundo, 2011a. p. 13-36.

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

MICHELLI, Regina. Do Maravilhoso ao Insólito: caminhos da literatura infantil e Juvenil. In: GARCÍA, Flávio; BATALHA, Maria Cristina (Org.). *Vertentes teóricas e ficcionais do insólito*. Rio de Janeiro: Caétes, 2012.

PETIT, Michèle. *Os Jovens e a leitura*. São Paulo: Editora 34, 2008.

PROPP, Vladimir. As transformações dos contos fantásticos. In: TOLEDO, Dionísio de Oliveira (Org.). *Teoria da literatura: formalistas russos*. Porto Alegre: Globo, 1976.

_____. *Morfologia do Conto Maravilhoso*. Forense Universitária/CopyMarket.com, 2001. Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/6835700/Vladimir-I-Propp-Forense-Universitaria-MORFOLOGIA-DO-CONTO-MARAVILHOSO>>. Acesso em: 30 out. 2014.

SAINT-GELAIS, Richard. La fiction à travers l'intertexte: pour une théorie de la transfictionnalité. In: *Coloquio on line Fabula*. 1999-2000, Frontières de la fiction. web Fabula, 2000.

SCOBLE, Jesse. Uma espada sem cabo: os perigos da magia em (e para) Westeros. In: LOWDER, James (Org.). *Além da Muralha: explorando o universo de As Crônicas de Gelo e Fogo de George R. R. Martin*. Tradução Márcia Blasques. São Paulo: Leya, 2015. p. 139-156.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1992.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Sobre histórias de fadas*. Tradução Ronald Kyrmse. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

TOMACHEVSKI, B. Temática. In: TOLEDO, Dionísio de Oliveira (Org.). *Teoria da literatura: formalistas russos*. Porto Alegre: Globo, 1976.

VARGAS, Maria Lúcia Bandeira. *O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico*. Passo Fundo: Ed. da Universidade de Passo Fundo, 2005

VERDÚ, Vicente. *El estilo del mundo*. La vida en el capitalismo de ficción. Barcelona: Anagrama, 2003.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. Tradução Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WESTFAHL, Gary. De volta ao ovo: Os prelúdios de As Crônicas de Gelo e Fogo. In: LOWDER, James (Org.). *Além da Muralha: explorando o universo de As Crônicas de Gelo e Fogo de George R. R. Martin*. Tradução Márcia Blasques. São Paulo: Leya, 2015. p. 71-88.

WHITEHEAD, Adam. Um mundo incerto: história e contagem de tempo em Westeros. In: LOWDER, James (Org.). *Além da Muralha: explorando o universo de As Crônicas de Gelo e Fogo de George R. R. Martin*. Tradução Márcia Blasques. São Paulo: Leya, 2015. p. 61-70.

REFERÊNCIAS DO PARACOSMOS DA SAGA AS CRÔNICAS DE GELO E FOGO

ABRAHAM, Daniel; PATTERSON, Tommy. *HQ A guerra dos tronos*. São Paulo: Planeta, 2012. v. 1.

CANDEIAS, Jorge. *Sobre a tradução de Martin no Brasil: o processo* Disponível em: <<http://lampadamagica.blogspot.com.br/2010/08/sobre-traducao-de-martin-no-brasil-o.html>>. Acesso em: 22 abr. 2015.

DEDOPULOS, Tim. *Desafios e Enigmas dos Tronos*. São Paulo: Ediouro, 2015.

DOZOIS, Gardner; MARTIN, George R. R. *O Príncipe de Westeros e Outras Histórias*. Rio de Janeiro: Saída de Emergência, 2015.

FAN FICTION CRÔNICAS DE GELO E FOGO Disponível em: <https://fanfiction.com.br/categoria/1928/as_cronicas_de_gelo_e_fogo/>. Acesso em: 25 out. 2015.

FELTRIN, Tatiana. *Vídeo Resenha Guerra dos Tronos*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tmHbCrSIRy0>>. Acesso em: 25 out. 2015.

FILHOS DE GEHEENA. Disponível em: <<http://filhosdagehenna.blogspot.com.br/search/label/Guerra%20dos%20Tronos%20RPG?&max-results=8>>. Acesso em: 12 out. 2015.

GAME OF THRONES TOTAL BLOG. Disponível em: <<http://www.gameofthronestotal.com/p/reinos.html>>. Acesso em: 18 out. 2015.

HBO. *GAME OF THRONES* (1ª, 2ª, 3ª temporadas completas). Fabricado sob licença da Warner Bros. Entertainment Nederland B. V. (WBEN). Manaus: AMZ Mídia Industrial, 2014. 15 DVDs. Legendados.

JACOBY, Henry (Org.). *Guerra dos Tronos e a Filosofia*. São Paulo: Ed. Best Seller, 2012.

LOWDER, James (Org.). *Além da Muralha: explorando o universo de As Crônicas de Gelo e Fogo de George R. R. Martin*. Tradução Márcia Blasques. São Paulo: Leya, 2015.

MARTIN, George R. R. *A Guerra dos Tronos: as crônicas de gelo e fogo*. Tradução Jorge Candeias. São Paulo: Leya, 2010.

MARTIN, George R. R. *A fúria dos reis*. Tradução Jorge Candeias. São Paulo: Leya, 2011a.

MARTIN, George R. R. *A tormenta de espadas*. Tradução Jorge Candeias. São Paulo: Leya, 2011b.

MARTIN, George R. R. *Festim de corvos*. Tradução Jorge Candeias. São Paulo: Leya, 2012a.

MARTIN, George R. R. *A dança dos dragões*. Tradução Márcia Blasques. São Paulo: Leya, 2012b.

MARTIN, George R. R.; GARCÍA, Elio M. Junior; ANTONSSON, Linda. *O mundo de gelo e fogo: a história não contada de Westeros e As Crônicas de Gelo e Fogo*. Tradução Márcia Blasques. São Paulo: Leya, 2014.

MARTIN, George R. R. *O cavaleiro dos Sete reinos*. Tradução Márcia Blasques. São Paulo: Leya, 2014.

MONROE-CASSAL, Chelsea; LEHRER, Sarah. *A Feast of Ice and Fire: The Official Game of Thrones Companion Cookbook*. New York: Bentan, 2012.

MEIRELES, Maurício. *Entrevista: George R. R. Martin, autor de 'Game of thrones': 'Eu me perco nas histórias'*. 16 jun. 2014. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/george-r-martin-autor-de-game-of-thrones-eu-me-perco-nas-historias-11827505#ixzz3XxwjJNvT>>. Acesso em: 23 mar. 2015.

O GLOBO. *Curso de línguas ensinará idioma de nômades dothraki de 'Game of Thrones'*. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/curso-de-linguas-ensinara-idioma-de-nomades-dothraki-de-game-of-thrones-13966707>>. Acesso em: 27 jul. 2015.

SKOOB. *Página de A Guerra dos Tronos*. Disponível em: <<http://www.skoob.com.br/livro/16048ED17437>>. Acesso em: 9 out. 2015.