

12^o interprogramas de mestrado Faculdade Cásper Líbero

ADAPTAÇÃO OU TRANSMÍDIA EM UNIVERSOS NARRATIVOS

Proposta metodológica para o estudo do universo de *As crônicas de gelo e fogo*

Aline Monteiro X. H. Borges¹

Resumo:

Este artigo propõe uma metodologia para avaliar produtos do entretenimento e identificar em que medida há adaptação de um suporte a outro ou ampliação do universo narrativo, quando a história é levada a canais diferentes. As tramas, então, são adaptadas para novas linguagens ou passam a ter sua narrativa expandida, em certas situações? O objeto de pesquisa é formado por produtos derivados de *As crônicas de gelo e fogo*, escritas por George R. R. Martin. Os procedimentos metodológicos combinam três estratégias: a Análise Estrutural da Narrativa (TODOROV, 1972); a Análise Fílmica (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012) e a Análise de Jogos (MANOVICH, 2005).

Palavras-chave: Adaptação. Narrativa transmídia. Convergência. *As crônicas de gelo e fogo*.

1 Introdução

O objetivo deste artigo é propor uma metodologia de análise que determine em que medida produtos de entretenimento originados de um livro de ficção podem ser considerados adaptações da trama original para outro suporte ou narrativas transmídia. O objeto são *As crônicas de gelo e fogo*, uma saga de literatura maravilhosa², em processo de escrita por George R. R. Martin³, com cinco livros publicados, de sete previstos. O primeiro, *A guerra dos tronos*, foi lançado em 1996. Até agosto de 2016, foram publicados, também, *Fúria de reis*, *A tormenta de espadas*, *O festim dos corvos* e *A dança dos dragões*. Ainda estão em processo de escrita *Os ventos do inverno* e *Um sonho de primavera*.

¹ Programa de Pós-Graduação em Comunicação – Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP).
alinemonteiro@gmail.com

² Sobre a designação de “maravilhoso” para o gênero em que melhor se inserem *As crônicas de gelo e fogo*, adotamos aqui a visão de Todorov (2014), que será melhor explicada no decorrer do artigo.

³ George R. R. Martin, nascido nos Estados Unidos, em 1948, é autor de livros de ficção e de roteiros de séries e programas de televisão. Sua obra mais conhecida é a saga *As crônicas de gelo e fogo*.

12^o interprogramas de mestrado Faculdade Cásper Líbero

A série de livros não foi criada para ser um produto transmídia, mas seu sucesso⁴ a levou para a televisão, a partir de 2011, e para outros suportes midiáticos, ampliando as formas de se consumir a história. O texto base utilizado é o de *A dança dos dragões*, o quinto e último livro publicado. Conforme sua trama, serão observados: a) a quinta temporada da série televisiva *Game of Thrones*, exibida pela rede HBO de 12 de abril a 14 de junho de 2015; b) o jogo *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, baseado na trama da série televisiva *Game of Thrones*, cujo primeiro episódio foi lançado em 1º de novembro de 2014 e o último, o sexto, em 17 de novembro de 2015.

A proposta de análise do objeto leva à necessidade de se discutir os conceitos de narrativa, adaptação e narrativa transmídia. Em seguida, debate-se a proposta metodológica para que se determine se produtos originados podem ser considerados adaptação para um novo suporte ou narrativa transmídia. Para tanto, os procedimentos metodológicos sugeridos envolvem a Análise Estrutural da Narrativa (TODOROV, 1972); a Análise Fílmica (VANOYE & GOLIOT-LÉTÉ, 2012); e a Análise de Jogos (MANOVICH, 2005).

2 Narrativas

As narrativas se fazem presentes na vida humana “em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades” (BARTHES *et al.*, 1972, p. 19), nas diversas formas utilizadas para se contar uma história. Elas são, de acordo com Volli (2007, p. 113), discursos que unem sucessão de fatos, “*integração na unidade de uma ação*” e “*interesse humano*” [grifos do autor]. O autor aponta que a narração é diferente da descrição e da cronologia, pois a narrativa é o que organiza e dá sentido a uma série de fatos. Para Aristóteles (1973), é necessário adicionar à narrativa elementos, como peripécia⁵ e/ou reconhecimento⁶ e

⁴ Segundo George R. R. Martin (2013, p. 5), o segundo livro da saga, *Fúria de reis*, foi o primeiro a “alcançar o topo das listas de mais vendidos”.

⁵ “‘Peripécia’ é a mutação dos sucessos no contrário, efetuada no modo como dissemos; e esta inversão deve produzir-se, também o dissemos, verossímil e necessariamente.” (ARISTÓTELES, 1973, p. 452).

⁶ “O ‘reconhecimento’, como indica o próprio significado da palavra, é a passagem do ignorar ao conhecer, que se faz para a amizade ou inimizade das personagens que estão destinadas para a dita ou para a desdita” (ARISTÓTELES, 1973, p. 452).

12^o interprogramas de mestrado Faculdade Cásper Líbero

catástrofe⁷, de modo que o ouvinte seja tomado por temor ou piedade. Para Genette, narrativa é a “representação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos, reais ou fictícios, por meio da linguagem, e mais particularmente da linguagem escrita” (GENETTE, 1972, p. 255).

Nas narrativas simples, a trama segue a ordem cronológica dos acontecimentos; nas complexas, o autor joga com a temporalidade e cria histórias em que o roteiro se desenvolve sem que a sequência dos fatos seja linear, o que Eco (1994) denomina *enredo*. Para Volli (2007, p. 103), a narrativa utiliza recursos como os “de expansão e de contração do entrelaçamento, bem como o de inversão cronológica”, com o objetivo de proporcionar ao leitor uma experiência mais prazerosa de leitura. Balogh explica que o encadeamento temporal das ações – “um ‘momento anterior’ e um ‘momento posterior’” (BALOGH, 2002, p. 54) – permite que um texto seja classificado como narrativa.

Embora haja outras concepções para o conceito de narrativa, trabalhamos esta: uma história contada não cronologicamente, em que personagens realizam ações, e o tempo está estruturado em torno dos momentos anteriores, que induzem tais ações, e dos eventos posteriores, que são transformados por elas.

3 Adaptação: da literatura para as telas

Trabalhamos, aqui, com um produto de entretenimento que, após sucesso em um suporte inicial, surge em outros meios, com linguagens próprias e públicos específicos. Superficialmente, é possível acreditar que a trama original tenha sido adaptada para os novos suportes. Porém, a cultura da convergência, que será vista adiante, levanta a possibilidade de as histórias estarem sendo ampliadas nos novos meios.

Aumont & Marie (2003) destacam que a adaptação faz parte da história do cinema desde que romances foram transformados em roteiros e, posteriormente, em filmes. Para os autores, a adaptação permite que seja observado o grau de fidelidade do projeto com a obra

⁷ “A catástrofe é uma ação perniciosa e dolorosa, como o são as mortes em cena, as dores veementes, os ferimentos e casos semelhantes” (ARISTÓTELES, 1973, p. 453).

12^o interprogramas de mestrado Faculdade Cásper Líbero

que o originou. Para Syd Field (2001, p. 174), a adaptação “significa transpor de um meio para outro”, de forma que o produto original corresponda a um segundo, com ajustes ou mudanças. “Adaptar um livro para um roteiro significa mudar um (o livro) para outro (o roteiro), e não superpor um ao outro. Não um romance filmado ou uma peça de teatro filmada. São duas formas diferentes” (*Ibidem*). A adaptação pode levar ao acréscimo e/ou à supressão de “personagens, cenas, incidentes e eventos” (p. 176).

Robert Stam (2008) aponta que a mudança de meio indica que nenhuma adaptação será completamente fiel à obra-base. O autor lembra (STAM, 2008, p. 21) que um texto literário pode gerar uma série de leituras e diferentes adaptações. Conclui-se que cada adaptação é única e, por isso, não deve ser exigida a fidelidade ao material original. Stam também atenta para a questão do gênero⁸ no cinema e na adaptação. “A arte da adaptação fílmica consiste, em parte, na escolha de *quais* convenções de gênero são transponíveis para o novo meio, e *quais* precisam ser descartadas, suplementadas, transcodificadas ou substituídas” (STAM, 2008, p. 23, grifos do autor).

Aqui, consideramos que a adaptação acontece quando a estrutura narrativa da obra original é mantida na derivada. Assim, personagens, ações e situações do texto-base conservados em outro suporte indicam que houve adaptação. Se algo muito diferente do original acontece em obras geradas, há indício de que a narrativa tenha sido expandida.

4 Narrativa transmídia

A narrativa transmídia é considerada por Jenkins (2006) como a forma de narrar contemporânea. Para entender o conceito, é preciso, antes, abordar a midiamorfose, a remediação e a convergência.

O desenvolvimento de novos meios de comunicação, após os computadores entrarem em cena, é chamado, por Fidler (1998), de “midiamorfose”. Como uma metamorfose biológica, novos meios surgem, por necessidades sociais, pressões do poder político e/ou

⁸ A definição de gênero literário é um debate extenso e ainda sem conclusões. Para este artigo, adotamos o conceito de gênero como uma forma de agrupar obras literárias que contenham algum grau de semelhança.

12^o interprogramas de mestrado Faculdade Cásper Líbero

inovações tecnológicas, e levam a alterações no bioma midiático. O autor aponta (1998, p. 58) que a midiamorfose pode ser explicada por coevolução (quando os meios evoluem em conjunto), convergência (quando há união de diversas mídias e tecnologias) e complexidade (o caos, necessário para que novas ideias surjam e o ambiente se transforme). Bolter & Grusin (2000) chamam a atenção para um processo que denominam “remediação”, em que uma mídia se utiliza de características de outra, já estabelecida, para se apresentar mais palatável aos usuários. A mídia digital amplia a sua capacidade de remediar “praticamente todos os elementos de mídias anteriores, transformando igualmente a experiência que se tem dessas mídias a partir de um duplo processo de *aproximação e distanciamento*”⁹ (MARTINO, 2014, p. 223, grifos do autor).

A coabitação e a coevolução propiciam a convergência midiática, originada após a chegada da internet no campo dos meios, e que levou à ascensão da narrativa transmídia. O conceito de convergência foi desenvolvido na década de 1970 e é utilizado por Henry Jenkins (2009) para designar como os meios reagem à internet, com multiplicidade de canais, que não se sobrepõe, mas interagem de maneiras complexas. A convergência indica novas formas de produzir e de “consumir os meios de comunicação” (JENKINS, 2009, p. 44) e se refere ao fluxo de conteúdos em variadas plataformas midiáticas, com o público migrando para os diferentes suportes com naturalidade. Martino (2014, p. 35) enfatiza o papel dos indivíduos na convergência, já que as conexões entre as plataformas de mídia são feitas pelo público¹⁰.

Para agradar ao público e obter mais resultados comerciais, os produtos midiáticos são levados a novas plataformas, além da original. Após 15 anos da publicação do primeiro livro de *As crônicas de gelo e fogo*, foi lançada a série televisiva *Game of Thrones*, além de outros produtos nascidos da narrativa original. Até aqui, pode-se entender a publicação da trama como adaptação a novos formatos. Porém, há a possibilidade da história original ter sido ampliada ao ser levada a novos suportes.

⁹ Para Martino, com a aproximação é possível acessar vários tipos de conteúdo a partir de qualquer lugar com conexão à rede. Já o distanciamento acontece quando o suporte original é deslocado durante o processo da remediação (MARTINO, 2014, p. 223).

¹⁰ A participação do público é fundamental para o desenvolvimento da cultura da convergência. Porém, esse tema não será tratado neste artigo.

12^o interprogramas de mestrado Faculdade Cásper Líbero

Para um texto ser considerado transmídia, de acordo com Scolari (2013), vários meios devem fazer parte da história, sempre com participações diferenciadas. Martino (2014, p. 38) enfatiza que cada meio deve acrescentar novos elementos à trama. Jenkins (2009, p. 138) completa que, nas narrativas transmídia, “cada meio faz o que faz de melhor”, de forma que a história possa perpassar suportes impressos, ser adaptada para o cinema e/ou televisão, e, ainda, expandida para jogos, quadrinhos, parques temáticos, séries na internet e outros.

A mais importante característica da narrativa transmídia “é a arte da criação de um universo” (JENKINS, 2009, p. 49), que também é importante para as adaptações. Assim, os universos passam a ser maiores que as obras, pois viabilizam que um texto inicial seja adaptado para outra mídia e, ainda, tenha sua narrativa ampliada. O universo narrativo por trás de *As crônicas de gelo e fogo* propicia que a história seja levada a outras plataformas além dos livros originais, tais como série de televisão, jogos de videogame, quadrinhos e outros tipos de publicação.

5 Proposta metodológica

A proposta de um procedimento metodológico que verifique se há adaptação ou narrativa transmídia em produtos derivados de um original literário leva em conta as características específicas de cada plataforma. Aqui, temos um livro de narrativa ficcional tradicional; uma temporada de série de televisão, com dez episódios de 50 minutos cada; e um jogo de videogame em modalidade *stand alone*. Assim, a proposta metodológica que se segue combina três estratégias diferentes.

A base metodológica sugerida é a Análise Estrutural da Narrativa, por permitir observar a ocorrência de ações narrativas em outros suportes para, assim, ser verificado se há adaptação e/ou de narrativa transmídia nos produtos selecionados. Essa estratégia será aplicada, inicialmente, ao livro *A dança de dragões*.

A quinta temporada da série de televisão *Game of Thrones* foi selecionada por ser a última produzida com um livro-base já publicado e por apresentar alterações significativas no enredo, que podem indicar expansão, e não apenas adaptação. As características do produto

precisam ser consideradas; assim, recorreremos à Análise Fílmica, associada à Análise Estrutural da Narrativa. Já para *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, é preciso observar como o algoritmo do jogo influencia na narrativa construída pelo jogador. Assim, a Análise de Jogos será realizada, seguida pela Análise Estrutural da Narrativa.

5.1 Análise Estrutural da Narrativa

A Análise Estrutural da Narrativa não se preocupa com o conteúdo do objeto analisado, mas com a sua estrutura e com a forma com que esta é utilizada ao longo da trama. Aqui, a estrutura básica vem do livro *A dança dos dragões*. A proposta metodológica observa os seguintes pontos, definidos e comentados por Todorov no artigo *As categorias da narrativa literária* (TODOROV, 1972):

a) Lógica das ações: em toda obra, há “uma tendência à repetição, que concerne à ação, aos personagens ou mesmo a detalhes da descrição” (TODOROV, 1972, p. 213). São formas de repetição: a antítese (contraste entre partes), a gradação (quando a relação entre os personagens se modifica aos poucos na trama) e o paralelismo (ao menos duas sequências que apresentam semelhanças e desigualdades, sendo que, para o autor, as equivalências acentuam as dessemelhanças), a forma mais difundida. Aqui, o princípio do paralelismo é utilizado na comparação das estruturas das obras. A identificação de semelhanças e diferenças tem o objetivo de indicar se, nas disparidades, há adaptação ou ampliação da história.

b) Personagens e suas relações: é “a partir dele [do personagem] que se organizam os outros elementos da narrativa” (TODOROV, 1972, p. 220-221). Todorov destaca que os personagens podem ser inteiramente definidos pelas relações que estabelecem com outros personagens. Essas relações são exploradas, de acordo com os “predicados de base” (TODOROV, 1972, p. 221), cada um com seu oposto: desejo (amor e ódio); comunicação (a confiança entre os personagens e a divulgação de um segredo ou ameaça de fazê-lo); e participação (a ajuda que um personagem presta a outro e o obstáculo à ajuda).

c) Tempo da narrativa: enquanto a temporalidade do discurso é cronológica, o tempo da história é, como diz Todorov (1972, p. 232), “pluridimensional”, com muitos

12^o interprogramas de mestrado Faculdade Cásper Líbero

acontecimentos desenrolando-se ao mesmo tempo, mas colocados, obrigatoriamente, em sequência na narrativa. O autor descreve as três formas de se ligar histórias: o *encadeamento*, em que “uma vez acabada a primeira, começa-se a segunda” (p. 234); o *encaixamento*, quando uma história é colocada dentro de outra; e a *alternância*, em que são narradas histórias simultâneas, de modo que a primeira é interrompida para dar lugar à segunda, e esta também é interrompida para que se volte à primeira [grifos do autor]. Em *As crônicas de gelo e fogo*, são utilizados o *encaixamento* e a *alternância*.

d) Aspectos da narrativa: são as diferentes formas de percepção da trama, na relação entre o personagem e o narrador: 1) a visão por trás das cenas, quando quem conta a história “sabe mais que seu personagem” (1972, p. 236); 2) a visão comum, quando narrador e personagem possuem o mesmo tipo de conhecimento da trama, que permite a história ser contada tanto em primeira como em terceira pessoa; 3) a visão de fora, em que o narrador não tem acesso à consciência dos personagens e, portanto, sabe menos do que eles.

e) Modos da narrativa: como o narrador percebe e apresenta os aspectos da narrativa, que contrapõe a representação e a narração. Em *As crônicas de gelo e fogo* há os dois modos de narrativa: a representação, quando o narrador descreve as situações, os cenários, os sentimentos dos personagens; e o drama, quando os personagens dialogam e, também, quando o personagem focalizado do capítulo expõe seu pensamento.

5.1.1 Operadores de análise

Optamos pelo foco de análise nos personagens que possuem ponto de vista no livro *A dança dos dragões*. São 31 os personagens, sendo que alguns têm mais capítulos na trama do livro; outros, apenas um. No total, são 71 capítulos. A unidade mínima de análise é o capítulo. Serão observados: a) ações do personagem no tempo presente; b) ações do personagem no tempo passado da narrativa, quando houver; c) conexões com outros personagens (quais são e como se dá a relação do personagem focado com o outro).

5.2 Análise Fílmica

12^o interprogramas de mestrado Faculdade Cásper Líbero

Para a análise da quinta temporada da série de televisão *Game of Thrones*, partimos das colocações de Vanoye & Goliot-Lété (2012), com a Análise Fílmica. O filme precisa ser decomposto para ser analisado, seguindo a sequência de descrição, reconstrução e interpretação. A Análise Fílmica crítica se aproxima da Análise Estrutural da Narrativa ao focar na organização estrutural das obras analisadas e na forma como o sentido é construído. Assim, a repetição estrutural das ações do personagem, que é cara à Análise Estrutural da Narrativa, contribui para a construção da personalidade dos personagens.

Vanoye & Goliot-Lété (2012) apontam que o sentido do filme pode vir: a) do autor (a análise se propõe a reconstruir a vontade do autor); b) do texto (se há coerência interna independente do que exista fora do texto); ou c) do leitor (de seus sistemas de compreensão, com seus próprios valores). Aqui, consideramos o sentido oriundo do texto-base, *A dança dos dragões*. Como os produtores apontam¹¹, a série *Game of Thrones* é um ponto de vista externo ao livro de origem, estruturando a narrativa oficial em outro suporte, com personagens, cenários, elementos cênicos, ritmo e temporalidades próprias da nova mídia para contar a história.

É necessário, ainda, avaliar como a Análise Fílmica trata as adaptações. Vanoye & Goliot-Lété lembram que “O espectador de cinema, contudo, não é um leitor de romance: suas referências visuais devem se apresentar de modo que o espaço e o tempo da narrativa fílmica permaneçam claros, homogêneos e se encadeiem com lógica” (2012, p. 25). Para analisar uma adaptação, é necessário “observar o grau de parentesco entre os títulos, os nomes dos personagens, os contextos” (p. 132).

Para adaptações que aparentam serem fiéis à obra que lhes deu origem, os autores sugerem a indicação das passagens suprimidas na obra originada, bem como as condensadas e/ou dilatadas, além dos acréscimos eventuais, necessários para a mudança de suporte. Os mesmos processos também devem ser apontados com os personagens. A fidelidade da obra deve ser observada nas “estruturas profundas e não apenas sobre os acontecimentos superficiais [...]” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 133), em seu conteúdo e sentido.

¹¹ Em COGMAN, 2013.

Isso está de acordo com o exposto por Todorov (1972) e com a Análise Estrutural da Narrativa. A estrutura da obra é determinante para o estudo proposto por esta pesquisa. Os dois suportes – o livro e a televisão – têm linguagens diferentes e apresentam formas singulares de contar uma mesma história, porém utilizam o tempo narrativo, em detrimento do cronológico, para apresentar a trama. Vanoye & Goliot-Lété lembram que “Adaptar é, portanto, não apenas efetuar escolhas de conteúdo, mas também trabalhar, modelar uma narrativa em função das possibilidades ou, ao contrário, das impossibilidades inerentes ao meio” (2012, p. 137).

5.2.1 Operadores de análise

A estrutura mínima de análise da quinta temporada da série *Game of Thrones* é o episódio. Cada temporada contém dez episódios, com duração aproximada de 50 minutos cada. Para cada um será apontado: a) seu tempo de duração; b) quantos atos o formam; c) qual o personagem em que o ato é centrado; d) com qual outro personagem ele se relaciona; e) qual é a relação entre eles.

5.3 Análise de Jogos

O jogo *Game of Thrones – A Telltale Games Series* é derivado do universo de *As crônicas de gelo e fogo*, a partir da série *Game of Thrones*, exibida pela rede de televisão HBO. A Telltale Games é especializada em jogos virtuais de videogame com narrativa complexa e serializada, com temporadas compostas por certo número de episódios. O sucesso comercial de uma temporada indica se haverá uma próxima. Assim como nas narrativas textuais e televisivas, a história do jogo parte de um acontecimento que leva a mudanças nos personagens e nas situações, trazendo instabilidade e exigindo que novas ações sejam tomadas. Para cada ato apresentado, o personagem/jogador deve tomar uma decisão, como a resposta ao interlocutor; a interação ou não com objetos apontados na tela; ou qual caminho seguir, entre duas a quatro opções. Manovich aponta que jogos desse tipo promovem a

12^o interprogramas de mestrado Faculdade Cásper Líbero

“imersão psicológica”¹² (MANOVICH, 2005, p. 281), que é diferente das narrativas literárias ou filmicas, oferecendo outra perspectiva para os jogadores.

Os videogames na *web* utilizam um espaço em três dimensões, onde se passam as ações, e também uma grande base de dados, que Manovich (2005, p. 283) considera a forma narrativa do computador, correlata à narração na literatura e no cinema. Porém, para ele, os videogames seguem a lógica dos algoritmos, que determinam como o jogo deve ser ou qual objetivo do jogador. O algoritmo identifica “[...] a sequência de passos que deve ser seguido com os dados, assim como a estrutura de hipermídia especifica um conjunto de rotas de navegação (ou de conexão entre nós) que, potencialmente, podem ser aplicados a qualquer grupo de objetos midiáticos¹³” (MANOVICH, 2005, p. 288). Nos videogames, os algoritmos são as chaves para a experiência do jogo. Assim, sempre que entende as regras, o usuário está aprendendo o algoritmo daquela plataforma. Em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, a cada alternativa do jogador, o algoritmo calcula os desdobramentos dessa ação e mostra novas opções. Estas seriam diferentes se a escolha anterior apontasse outra direção.

Uma narração interativa – ou hipernarração, como indica Manovich (2005, p. 293) –, na qual o usuário do meio exerce sobre ele alguma influência (como é o caso de *Game of Thrones – A Telltale Games Series*), pode ser pensada como “a soma de múltiplas trajetórias ao longo de uma base de dados¹⁴” (MANOVICH, 2005, p. 293). Assim, uma sequência completa do jogo somente terá outra idêntica caso as mesmas escolhas sejam feitas pelo usuário. As narrativas interativas são vistas pelo autor como uma resposta à insatisfação humana com os computadores atuando apenas como repositório de dados. “Queremos narrações dos novos meios, e queremos que elas sejam diferentes de tudo o que temos visto até agora¹⁵” (MANOVICH, 2005, p. 304). Assim, o surgimento de videogames com narração

¹² “[...] inmersión psicológica [...]” (*tradução nossa*).

¹³ “[...] la secuencia de pasos que hay de dar con cada dato, igual que la estructura del hipermedia especifica um conjunto de rotas de navegacion (es decir, de conexiones entre nodos) que, en potencia, puedense aplicar a cualquier grupo de objetos mediáticos” (*tradução nossa*).

¹⁴ “[...] la suma de múltiples trayectorias a lo largo de una base de datos” (*tradução nossa*).

¹⁵ “Queremos narraciones de los nuevos medios, y las queremos diferentes de las que hemos visto o leído hasta ahora” (*tradução nossa*).

12^o interprogramas de mestrado Faculdade Cásper Líbero

e participação do usuário na construção da trama, como em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, aponta para os novos arranjos no ambiente midiático e pode indicar, ainda, novos caminhos para a indústria do entretenimento.

5.3.1 Operadores de análise

A estrutura mínima de análise de *Game of Thrones – A Telltale Games Series* é o episódio. A primeira temporada teve seis episódios. A análise leva em conta: a) os personagens protagonistas de cada ato representado no episódio; b) as ações realizadas pelo personagem – sua escolha entre as opções apresentadas; c) as consequências dessa escolha para a tessitura da história; d) as conexões com os outros personagens com ponto de vista em *A dança dos dragões*.

6 Conclusão

Após a proposta metodológica explicitada acima, estabelecemos que, caso a estrutura de ação do personagem se mantenha nos produtos derivados de *A dança dos dragões*, a trama será considerada *adaptada* a um novo suporte. Por outro lado, se a estrutura inicial não se repetir, ou se as alterações em sua estrutura forem diferentes da proposta do livro original, será possível entender que a *narrativa foi ampliada*.

Referências

ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo (SP): Abril Cultural, 1973. (Coleção Os Pensadores, v. IV).

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Tradução de Eloísa Araújo Ribeiro. Campinas (SP): Papyrus, 2003.

BALOGH, Ana Maria. **O discurso ficcional na TV: Sedução e sonho em doses homeopáticas**. São Paulo (SP): Editora da Universidade de São Paulo, 2002.

BARTHES, Roland *et al.* **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis (RJ): Editora Vozes, 1972.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remetiation: Undersrtading New Media**. Cambridge (Estados Unidos): The MIT Press, 2000.

12^o interprogramas de mestrado Faculdade Cásper Líbero

COGMAN, Bryan. **Por dentro da série da HBO Game of Thrones**. Tradução de Marcia Blasques. São Paulo (SP): LeYa, 2013.

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

FIDLER, Roger. **Mediamorfosis**. Barcelona (Espanha): Ediciones Granica, 1998.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: Os fundamentos do texto cinematográfico**. Tradução de Álvaro Ramos. Rio de Janeiro (RJ): Editora Objetiva, 2001.

GENETTE, Gérard. Fronteiras da Narrativa. In: BARTHES, Roland *et al.* **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis (RJ): Editora Vozes, 1972. p. 255-285.

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

MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: le imagen em la era digital**. Barcelona (Espanha): Editora Paidós, 2005.

MARTIN, George R. R. Prefácio: das páginas para a tela. In: COGMAN, Bryan. **Por dentro da série da HBO Game of Thrones**. Tradução de Marcia Blasques. São Paulo (SP): LeYa, 2013. p. 4-5.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais: linguagens, ambientes, redes**. Petrópolis (RJ): Vozes, 2014.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales**. Barcelona (Espanha): Editorial Gedisa, 2004.

SCOLARI, Carlos Alberto (Org). **Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan**. Barcelona (Espanha): Deusto, 2013. E-book.

STAM, Robert. **A literatura através do cinema: realismo, magia e a arte da adaptação**. Tradução de Marie-Anne Kremer; Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte (MG): Editora da UFMG, 2008.

TODOROV, Tzvetan. As categorias da narrativa literária. In: BARTHES, Roland *et al.* **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis (RJ): Editora Vozes, 1972. p. 209-254.

_____. **Introdução à Literatura Fantástica**. Tradução de Maria Clara Correa Castelo. São Paulo (SP): Perspectiva, 2014.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Tradução de Marina Appenzeller. 7ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

12^o interprogramas de mestrado Faculdade Cásper Líbero

VOLLI, Ugo. **Manual de Semiótica**. Tradução de Silvia Debetto C. Reis. São Paulo (SP): Edições Loyola, 2007.