

OS PODCASTEROS DO UNIVERSO DE GEORGE R. R. MARTIN: INTERNAUTAS DE GAMES OF THRONES

Eliane Meire Soares Raslan1

email: elianest2002@yahoo.com.br

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4231980U3>

Eliane Aparecida de Jesus Soares

email: thuyaamor@yahoo.com.br

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/busca.do?=K43331>

RESUMO

Este estudo buscou os 17 podcasteros do universo de George R. R. Martin em Game of Thrones. Analisamos os comentários dos internautas no site, indivíduos que tendem a comparar os livros com a série televisiva da TV a cabo HBO. O intuito deste estudo é verificar o que envolve esses internautas ao se interagirem, verificar desde os conteúdos abordados nos livros até as imagens que são postadas no site. Percebemos que o poder de conhecimento sobre tal universo paralelo classifica essa tribo de internautas em uma categoria distinta. Os comentários envolvem fãs e curiosos levando a discussões detalhadas do conteúdo textual da história e da produção deste mundo criado por George Martin. Os leitores desses cinco romances, programados para serem sete obras, conhecem bem tal mundo paralelo, universo de fantasia que permite uma nova forma de relacionamento através da internet – os *podcasteros*. Em especial trabalhamos com dois exemplares: Game of Thrones, por dentro da série da HBO, que comentam a saga dedicado aos fãs do seriado. O exemplar da HQ, A Guerra Dos Tronos volume 1, foi o segundo exemplar, primeira edição na versão de quadrinhos lançados nos Estados Unidos e compilado dos seis volumes em um único aqui no Brasil. Verificamos que hábitos e comportamentos dos internautas destacam com obras internacionais, no caso de Game of Thrones, tem interesses comuns e relação direta na comunicação destes usuários midiáticos. Interação com propriedade e vivem um universo global na internet. Política, economia, sociedade e imaginário fazem parte dessa discussão que gera informação através de cada conhecimento individual inserida nesses *podcasteros*.

Palavras-chave: Hábitos e Internet; Interação e Podcasteros; Livro e Série televisiva; Quadrinhos.

Os podcast de Games of thrones

Os *podcasteros* são um projeto de áudio do site “Game of Thrones BR!”² feito por estudantes universitários que decidiram gravar áudios com conteúdo original e irreverente

1 PIBIC AF UEMG CNPq AF 04 2013

2 Disponível em: <<http://www.gameofthronesbr.com/tag/podcast>> Acesso em: 20 agosto 2014.

que comentam sobre os episódios e possíveis tramas em seu desenrolar no seriado do canal HBO. No universo digital *podcast* é o nome dado aos arquivos de áudio publicado na internet e que possibilita a assinatura do ouvinte para acompanhar as atualizações, geralmente em formato MP3 e que podem ser ouvidos diretamente no site, além de permite download do arquivo.

No total são 17 *podcasteros* (Fig. 1-17) no site oficial de Game of Thrones br3 (fig. 1-3). São eles: #001-Ouçã – Nos Rugir, #02: Livro Um, A Guerra dos Tronos, #03: Livro Dois, “A Fúria dos Reis”(parte I), #04: Livro Dois “A Fúria dos Reis”(parte II), #05: Livro Três, “A Tormenta de Espadas” (parte I), #06: Livro Três, “A Tormenta de Espadas (parte II), #07: Episódio 4.01 “Two Swords”, #08: “The Lion and the Rose”, #09: “Breaker Of Chains”, #10: “OatheKeeper”, #11: “First of His Name”, #12, “The Laws of Gods and Men”, #13: “Mockingbird, #14: “The Mountain and the Viper”, #15: Livro Três, “A Tormenta de Espadas” (Final), #16: “The Watchers on the Wall”, #17: 4.10, “The Children” (season finale).

Figuras 1-2: Capas de alguns Podcasteros



Fonte: Site Games of Thrones BR

Os *podcasteros* começaram a ser produzidos em dezembro de 2013, quando já tinham sido lançados três temporadas da série. Suas temáticas variam em torno de especulações sobre a quarta temporada do seriado, que na época estava prevista estreia no começo de abril de 2014 com abordagem nos livros da série. É perceptível que esses internautas acompanharam a série até chegar no último episódio desta quarta temporada,

3Disponível em: <http://www.gameofthronesbr.com/2014/03/podcasteros-04-livro-dois-a-furia-dos-reis-parte-ii.html>> Acesso em: 27 agosto 2014.

alguns *podcast* contam com a presença de convidados dos produtores do projeto acrescentando opiniões e embasamento ao diálogo sobre a série.

Figuras 3-12: Capas de alguns Podcasteros

Figuras 13-17: Capas de alguns Podcasteros



Fonte: Site Games of Thrones BR

O primeiro *podcast* produzidos contavam com a participação de dois estudantes, Ana Carol e Rafael Bacellar, que inserem suas opiniões acerca do nome do citado projeto, eles invocam a participação dos ouvintes nessa escolha do nome, através de comentários no site e opções de nomes. Ainda, eles tiveram a preocupação de não falarem coisas que o leitor ainda fosse leigo no assunto avisando dos *spoiler* e reservando essa parte para o final da gravação. Apresentaram uma sessão do site denominada *Faq*, onde é possível ter acesso a várias questões de dúvidas dos fãs. Consideramos importante ressaltar, que na produção do *podcasteros*, não são inseridos ao vivo e possuem todo um trabalho de cortes para não gerar vazamento de informações sem a identificação dos mesmos e um cuidado com a trilha sonora que cria todo um contexto de mistério e *clímax* na narrativa gerada. A imagem do “Podcaster sem Nome # 01” (Fig.1) utilizada como capa do primeiro *podcast* é uma brincadeira com um personagem que na trama é cego e faz alusão que para acompanhar os *podcast* não precisa ver e sim apenas ouvir. O personagem tratado é o Meitres Aemon cujo nome verdadeiro é Aemon

Targaryen e sua função é servir como Meitre para a Patrulha da Noite. A Patrulha da Noite é uma ordem militar dedicada à manutenção da Muralha, a imensa fortificação na fronteira norte dos Sete Reinos, e à defesa dos reinos dos homens daquilo que se encontra além dela. A fundação da ordem remonta à Era dos Heróis, quando os outros foram forçados a volta ao extremo norte. Os homens da Patrulha da Noite vestem apenas vestimentas negras.

Além disso, no primeiro *podcast*, citam a experiência de Ana Carol ao ver um seriado em outro contexto, como no cinema, e ela mesma procura dimensionar como seria Games of Thrones no cinema, elucidando as dimensões do seriado e as repercussões que teria caso a série virasse filmes. É notório o que a série provoca nos fãs, percebe-se o gosto pela leitura em livros publicados e intitulados como Games of Thrones. Esses livros têm mais de 500 páginas cada e a existência de apego desses fãs pelo universo criado em torno da história vai além da criação de tal universo paralelo, eles envolvem com o que ainda será criado pelo autor e diretor dos livros e série televisiva. Existem várias teorias para tentar contextualizar a trama que ainda não tem um final escrito e definido pelo autor, ainda em vida e escrevendo os romances. É possível notar a preocupação dos estudantes em fazer um *podcast* de qualidade até em questões de edição da imagem apresentada como capa do produto e a criação de uma marca para divulgar o projeto, no início ele é apresentado com uma marca geral utilizada no site (Fig. 18) e em seguida ele assume sua própria logo (Fig. 19).

Figura 18: Marca utilizada no site



Fig.19: Marca desenhada para o Podcast



Fonte: Site Games of Thrones BR

A partir do 7º *podcasteros* (Fig.7) – “# 7: two swords” – eles passaram a comentar os episódios da quarta temporada. A mesma teve estreia simultânea com a emissora nos Estados Unidos e os *podcasteros* foram publicados semanalmente acompanhando cada episódio lançado.

Dentro desse pensamento da interação midiática, gerada por interesses nessas obras e da série televisiva da HBO, tentamos analisar a discussão gerada por tal

destaque de conhecimento de um mundo paralelo. Dutra (2005) buscou diversos autores para contextualizar o conceito de mídia e o lugar ocupado atualmente pelo campo midiático. Fenômeno que compreende o conceito de campo social e chamado de cultura midiática. Delimitado por discurso midiático, tendo como função a mediação simbólica, é construído o lugar da fala e através de seus agentes sociais a informação vai sendo construída e integrada pela realidade. Entendemos que essa apropriação da língua utilizada pela mídia é que permite que esses sujeitos se sintam à vontade nesse site de Games of Thrones BR. Navegam e comunicam nesses *podcasters* com propriedade e conhecem sobre o assunto. Eles fizeram leitura de diversas obras e assistiram todos os episódios da série que interligam o tema. Os mesmos gostam das comparações audiovisuais, textualizam tais opções de representação em diversos meios de comunicação social (imprensa, rádio, publicidade, televisão, cinema, internet) deste mundo criado por George Martin. Essa probabilidade sociocultural vem da busca dos internautas em midiaticizar as mensagens, utilizam da internet para discursarem determinado tema e permite ao outro sujeito acessibilidade de (re) produção da informação comum. Tal perspectiva sociocultural é considerada por Bolter e Grusin (1999:65) como uma apropriação cultural da tecnologia, é o reconhecimento cultural. Independente da mídia as pessoas aceitam e incluem a tecnologia em suas vidas.

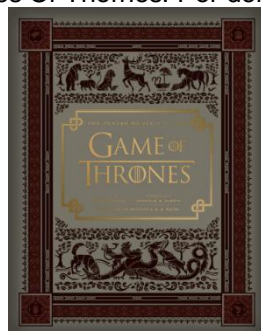
Voltando ao site, a organização e construção dos *podcast* vão sendo determinados de acordo com o interesse dos internautas, utilizam de mensagens simbólicas que aumentam a credibilidade do site. As questões econômicas, políticas e sociais se misturam com um mundo paralelo e fictício permitindo substituições de cenários, hora o interesse pelas obras, hora interesse pela série televisiva, ocorre em um cruzamento de campos. A informação midiática vai sendo condicionada de acordo com as ações dos internautas e ao mesmo tempo detêm o poder interativo entre os mesmos. Eles criam expectativas no momento que aumentam a visibilidade discursiva entre os navegantes. As concepções do responsável pelo site precisam ser fortes e experientes, já que os internautas dominam a informação. Para Saperas (1993) “os meios de comunicação implicam o grau de discriminação temática e o índice de temas de atualidade que fazem

parte da opinião pública” (p. 39). O sentido existe na publicação desses *podcasts*, os agentes buscam critérios e propriedade de notícia.

A Saga Games Of Thrones no livro dedicado aos fãs do seriado televisivo HBO: discursando com Dominique Maingueneau e Patrick Charaudeau

O livro dedicado aos fãs de Game Of Thrones teve uma edição luxuosa, de capa acolchoada e integralmente ilustrada que traz todas as informações sobre a concepção de um dos *shows* mais bem-sucedidos da trajetória do canal HBO – Série Game Of Thrones. O livro possui centenas de fotos dos *sets* de filmagem, figurinos, roteiros e histórias de bastidores revelando como os criadores do programa transformam o conteúdo dos livros e como dão vida ao mundo de Westeros, vide (fig.20).

Figura 20: Capa do Livro Games Of Thornes: Por dentro da Série da HBO por George Martin



Fonte: MARTIN, George R. R. *Game of Thrones: Por Dentro da Série da HBO*, 2013

O livro supre a necessidade do fã de ter materiais além do que é produzido na série televisiva, somente o audiovisual não é satisfatório, precisam colecionar o impresso da série. Ele alimenta as carências dos fãs enquanto a série não está mais ao ar e instiga a curiosidade desse mercado cada vez mais crescente. O livro em português foi lançado junto com a estreia da terceira temporada e com um ano de atraso em relação a edição lançada nos Estados Unidos. É um livro com enfoque na primeira e segunda temporada que tem como fim de avivar a memória desse fã que acompanha a série e faz questão de colecionar tudo sobre o mundo de magia e encantamento de Westeros.

O projeto *podcasters* e o livro dedicado aos fãs têm em comum essa postura de entrar por dentro desse mundo fantástico do que está sendo produzido e levar uma nova visão. A visão dos bastidores, de como está sendo construído, quem são os personagens

escalados, analisar os perfis psicológicos dos mesmos. E o *podcasteros* tem como diferencial a visão, não só de quem produz conteúdo sobre, mas de quem consome esse conteúdo e que talvez assemelha-se ao fã do seriado que acessa aos *podcasteros* por identificar nesse conteúdo suas convicções, suas ideias sendo discutidas como possíveis ou impossíveis. Nas figuras 21 e 22 a imagem em destaque é do personagem emblemático Jon Snow, um dos que atraem os olhares dos fãs por sua história de vida e como o personagem refaz sua trajetória na trama, deixando de ser visto como o bastardo e passando a lutar por seu lugar ao sol, ao fazer parte da Patrulha da Noite.

Figura 21: Personagem Jon Snow



Figura 22: Capa *podcasteros* 16 do Personagem Jon Snow



Fonte: MARTIN, George R. R. *Game of Thrones: Por Dentro da Série da HBO*, 2013

Tivemos como embasamento as ideias dos linguistas Patrick Charaudeau e Dominique Maingueneau para analisarmos os discursos midiáticos dos *podcasteros*. Para Charaudeau (2008) na construção de um discurso do sujeito existe uma motivação, mesmo que esta não esteja clara, está dentro de uma perseguição estratégica. Existe uma articulação que incorpora uma relação da teoria situacional a respeito da linguística. Essa relação depende de uma análise correta do discurso. Também nos mostra outro conceito ao afirmar que existe representação na troca, tal situação é a existência de um contrato informativo midiático. Essa relação contratual é específica, um contrato comunicacional que estabelece, de acordo com a situação, um reconhecimento recíproco das restrições entre os parceiros, é dela que surge o discurso, que surge o ato da linguagem entre os aspectos e consciência da troca discursiva. Charaudeau (2008) afirma que não é somente os sistemas de signo internos, existe uma língua que a linguagem se refere, “mas a sistemas de valores que comandam o uso desses signos em circunstâncias de comunicação particulares. Trata-se da linguagem enquanto ato de discurso, que aponta para a maneira pela qual se organiza a circulação da fala” (p.33) de determinada comunidade social, algo que é identificado ao produzir sentido. É preciso ter maior

discussão dos problemas quando identificar dificuldades da comunicação. A forma como foi escolhida o modo de se fazer o jogo, no tratamento da informação, pode ser identificada na forma como foi transmitida a informação. Tudo vai depender das escolhas do indivíduo que informa. (p.38)

Nesse pensamento de troca colocado por Charaudeau, entendemos que entre fãs e site existe uma relação entre consumidor (fãs) e produtor (site). Máquina midiática, que de acordo com Charaudeau (2008), detém o poder de transmitir (site - *podcasteros*) para o receptor que irá receber (fãs) tal informação. Ambos se beneficiam, já que o site produz para vender algo – mesmo que seja apenas aumentar o poder de interesse do fã pela Saga – e o receptor necessita da informação. “Suas restrições de espaço, de tempo, de relações, de palavras, no qual se encenam as trocas sociais e aquilo que constitui o seu valor simbólico. (p. 67)

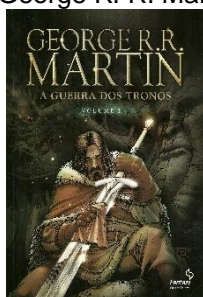
Para Maingueneau (2001) existe uma instância de classificação, produção de textos de situações histórico-social e prática social. Produto que está numa atividade de discurso e que se define no (com)texto e gênero abordados. O processo de criação de um texto é influenciado diretamente pelos veículos de comunicação, são condições ideológicas e sociais que não se separam no momento da produção e da circulação. Os discursos utilizados na linguística se insere em determinado contexto, ela irá sustentar algo. Dentro da ideia que a informação é o principal produto utilizado pelas mídias, entendemos que a propagação do discurso faz desses *podcasteros* produto principal da atividade midiática e que são indispensáveis para esses fãs.

A realidade humana é abordada na construção desse mundo fantasioso de Game Of Thrones. O ato de informar é um dos maiores pesos desses *podcasteros*, consegue fazer com que o fã se envolva com o assunto de tal forma que o mesmo busque ganhar conhecimento para discursar sobre a série televisiva. Querem falar, ouvir e ler os livros entrelaçados a tal Saga.

Versão quadrinhos: Games Of Thrones e os podcasteros

No Brasil as edições de quadrinhos chegaram compiladas 6 revistas lançadas nos Estados Unidos como um único volume I em formato *graphic novel*. *Graphic novel* é o termo utilizado para quadrinhos quando os mesmos são produzidos em papéis com uma qualidade superior aos HQ originais e possui um design diferencial. As capas originais dos volumes publicados foram colocadas em destaque como abertura de Capítulos, como podemos ver nas (fig.24-29) um trabalho de ilustração muito bem feito e voltado para o público masculino.

Figura 23: Capa da HQ George R. R. Martin: A Guerra dos Tronos



Figuras 24-29: Capa dos capítulos 1 a 6 da HQ George R. R. Martin: A Guerra dos Tronos



Fonte: ABRAHAM, Daniel. *George R. R. Martin: A Guerra dos Tronos*. Rio de Janeiro, Casa Da Palavra, vol. 1, 2013.

Abaixo temos tal relação entre a produção do *podcasteros* (fig.30) e a produção dos quadrinhos (fig. 31). Em ambos há um destaque ao personagem Tyrion Lannister no *podcasteros* eles usaram a imagem do personagem por ser um *podcasteros* sobre o episódio 6 da quarta temporada onde Tyrion Lannister teve uma atuação incrível muito elogiada pelos fãs, já nos quadrinhos ele ganha destaque por ser um personagem forte e marcante, os traços do personagem se assemelham muito ao ator do seriado e ele não é colocado como vítima, umas das interpretações possíveis no seriado. As mídias produzidas a respeito da série têm essa vantagem de poderem dar um destaque a um personagem que teve um destaque na trama, sem ter a necessidade de recorrer sempre

aos protagonistas, uma vez que os livros não revelam quem é do bem e quem é do mal, não se tem uma idéia clara de quem vá vencer a guerra dos tronos.

Figura 30: Capa do podcast 12 Figura 31: Pagina que antecede abertura em a Guerra dos Tronos



Fonte: Site Games of Thrones BR

Pode se dizer que George Martin criou um mundo paralelo ao dar vida as Crônicas de Gelo e Fogo e com essa criação ele não só deu vida a esse mundo como alimentou e alimenta até hoje um legado de fãs, de dar inveja em qualquer trama já escrita. É notável o poder de envolvimento que essas crônicas exercem sobre os fãs. Um mercado em potencial que vai desde produtos como livro e brinquedos Toy art até vestuário. Ao se render ao canal HBO foi uma aposta que tanto podia ser um fracasso quanto um sucesso e a segunda opção foi o que aconteceu. O livro Por dentro da Série da HBO é um exemplo claro de como pode ser explorado esse mercado, ao abrir um mundo de possibilidades. O *graphic novel* foi lançado com a genialidade da série e recheia o universo masculino com cenas quentes e intrigantes, um trabalho envolvendo vários profissionais e de qualidade. Os fãs têm uma relação tão íntima com as Crônicas de Gelo e Fogo que os relatam como meio de divisor de “águas” em suas vidas, e essa intimidade se dá principalmente por ser tudo muito diferente. São personagens para amar, para aprender a desapegar, para torcer e conspirar, uma frase muito dita pela produção, atores e fãs desta série, ou seja, é um “No jogo dos Tronos, Você vende ou você morre”. É nesse contexto de vencer ou morrer que a série se desenrola e conecta fãs com um mundo à parte.

Considerações Finais

A construção do discurso nesses *PodCasteros* conseguem motivar os fãs e curiosos. Dentro das ideias de Patrick Charaudeau conseguimos verificar o manuseio estratégico que persegue e atrai os fãs para o site. Toda a articulação é muito bem analisada e inserida no discurso para os fãs. A linguagem incorpora a série e articula o contrato informativo aproximando os fãs ainda mais desta identificação de indivíduos que fazem parte deste universo paralelo que virou *Games of Thrones*. Os sistemas de signos estão determinados na linguagem dos *PodCasteros* e conseguem fazer com que os fãs recebam a mensagem transmitida através das trocas de relações de interesses. Os fãs conhecem muito sobre a série, algo que aumenta o valor discursivo e torna tal discussão no site ainda maior.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAHAM, Daniel. **Guerra dos tronos**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2013.

BOLTER, J. P. e GRUSIN, R. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: MIT Press, 1999.

CHARAUDEAU, Patrick. **Discurso das mídias**. Contexto, 2008.

COGMAN, Bryan. **Por dentro da série da HBO Games of Thrones**. São Paulo: Editora LeYa, 2013.

DUTRA, Delia. **Sobre articulações (e) processos teórico-conceituais: entrecruzamentos do campo midiático com outros campos sociais** Revista Eletrônica do Núcleo de Estudos e Pesquisa do Protestantismo (NEPP) da Escola Superior de Teologia. Volume 08, 2005.

MAINGUENEAU, Dominique. Discurso, enunciado, texto. In: _____. **Análise de textos de comunicação**. Tradução de Cecília P. de Souza e Silva, Décio Rocha. São Paulo: Cortez, 2001. p. 51-57.

SAPERAS, Enric. **Os efeitos cognitivos da comunicação de massas**. Portugal: Asa, 1993.