

A RAINHA DRAGÃO

Cultura de fãs e narrativa transmídia em *Game of Thrones*
The Dragon Queen

Ana Resende Quadros¹
Luiz Ademir de Oliveira²
Paulo Roberto Figueira Leal³

Resumo:

Este artigo visa a discutir as formas como os produtos midiáticos contemporâneos vêm usando a narrativa transmidiática (JENKINS, 2015). Para tanto, escolheu-se um dos maiores fenômenos televisivos da história: *Game of Thrones*. Com o fim polêmico da premiada série da HBO, os fãs passaram a discutir o que poderia ter acontecido com a personagem central da trama: Daenerys Taargaryen. Neste artigo será feita uma análise de conteúdo de vídeos produzidos por fãs e da música *Pray*, escritas pelos criadores da série D. B. Weiss e David Benioff em parceria com o músico Matt Bellamy. O objetivo deste estudo é averiguar de que forma o conteúdo dos fãs e o produto oficial da série trabalham na expansão da história das Crônicas de Gelo e Fogo em uma perspectiva transmidiática.

Palavras-chave: *Game of Thrones*, narrativa transmídia, cultura de fãs.

Abstract:

This article aims to discuss how contemporary media products have been using transmedia storytelling (JENKINS, 2015). An example of that is the HBO's Emmy-winner series *Game of Thrones*. After the controversial death of Daenerys Targaryen, fans developed theories of what could have happened to her. In addition to that, the executive producers of the show, D. B. Weiss and David Benioff, released the music *Pray*, written in partnership with the musician Matt Bellamy. The aim of this study is to find out how the fan-made videos as well as the official song "Pray" work in expanding the history of the Song of Ice and Fire in a transmedia perspective.

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em comunicação da UFJF e bolsista da CAPES. Graduada em Comunicação Social – Jornalismo pela UFSJ. E-mail: anarquadros@gmail.com.

² Doutor em Ciência Política e Sociologia pela SBI/IUPERJ. Professor da UFSJ. E-mail: luizoli@ufsj.edu.br.

³ Doutor em Ciência Política e Sociologia pelo SBI/IUPERJ. Professor da UFJF. E-mail: pabeto.figueira@uol.com.br.

Keywords: Game of Thrones, transmedia storytelling, fan culture.

Introdução

Game of Thrones, transmitida entre 2011 e 2019 pela HBO, é um dos maiores fenômenos da história da televisão. O programa quebrou diversos recordes, como o de série mais premiada do Emmy Awards e o mais baixado de forma ilegalmente. Cada episódio do show já foi assistido em média por 44,2 milhões de pessoas⁴.

Uma das chaves do sucesso da história foi a incerteza dos eventos futuros. Desde que um dos principais personagens da trama morreu na primeira temporada, teve-se a impressão de que ninguém estava seguro e de que tudo poderia acontecer. Esse fator motivou incontáveis fóruns de discussão na internet e em canais no YouTube.

Essas plataformas se abasteciam de conteúdo do programa de TV, dos livros nos quais ele foi inspirado e em produtos paralelos para prever o que aconteceria no mundo de Westeros. Dentre os temas mais misteriosos estavam a solução para a guerra entre vivos e mortos e quem governaria os Sete Reinos de Westeros. Quem quisesse saber de tudo que estava acontecendo e compreender por completo o universo em que se passava a história precisava acompanhar os livros, a TV e a internet (tanto materiais de fãs que agregaram informações dessas duas mídias quanto materiais divulgados pela própria

⁴ FITZGERALD, Toni. A final de Game of Thrones em números. Disponível em: <<https://forbes.uol.com.br/colunas/2019/05/a-final-de-game-of-thrones-em-numeros/#foto7>> Acesso em 7 de agosto de 2019.

HBO ajudavam a entender o que estava acontecendo, como o que estava escrito em cartas enviadas pelos personagens).

Não só a história de Game of Thrones estava presente em diversas mídias, mas todas essas narrativas se cruzavam construindo um universo maior. Essa forma de se contar histórias é chamada de narrativa transmidiática, e a série da HBO é apenas um dos muitos exemplos de universos construídos dessa maneira.

Para compreender melhor como funciona esse fenômeno, este artigo analisará o arco final da personagem Daenerys Targaryen e a forma transmidiática como foi escrito. Para tanto, teremos por base a história narrada na série da HBO e veremos como a música Pray (High Valyrian), do álbum oficial For The Throne e os vídeos “Daenerys Revivida no Final de Game Of Thrones - 8 Temporada”, do canal Universo Gelo e Fogo, e “Daenerys's resurrection post credit scene”, do canal DARK, podem explicar o futuro da personagem além do enredo apresentado no episódio “The Iron Throne”, que encerrou a série.

A pesquisa tem por metodologia a análise de conteúdo (Bardin (2011), buscando por meio de uma análise qualitativa e quantitativa inferir padrões que unam a narrativa empregada em Game of Thrones a uma narrativa transmidiática, objetivando compreender como funciona essa nova maneira de contar histórias.

1. Comunicação, Transmídia e Cultura de Fãs

Para se compreender os fenômenos comunicacionais contemporâneos, é preciso enxergar os processos da comunicação como um ambiente de circulação, em que as mensagens não necessariamente são interpretadas pelo outro da forma pretendida pelo emissor. A

visão matemática da comunicação ou a visão de que a linguagem se trata apenas de um código limita as possibilidades de estudo dos fenômenos comunicacionais.

Fausto Neto (2013) acredita que, ao percebermos a comunicação como ferramenta, deixamos de lado todas as possibilidades que a circulação oferece. Segundo o autor, é impossível que se controle a interação antes que ela aconteça. Para ele, os dois lados produzem sentidos para uma mensagem que não são necessariamente iguais. O locutor, portanto, não teria controle do efeito de sua mensagem no receptor.

Braga (2013) aponta que somente a existência de um código compartilhado não garante a comunicação, tendo em vista sua necessidade de adaptação à situação e ao contexto em que é utilizado. Isso é mais um indício de que os códigos não funcionam como a criptografia, em que é possível codificar e decodificar uma mensagem sem alterações. Ainda assim, os códigos têm um sistema de regras e padrões compartilhados que permite um maior potencial de entendimento entre os falantes. E, mais que isso, possibilita a produção de ações plurais.

Via de regra, para que ocorra uma interação, é necessário apenas que os interlocutores tenham alguma referência em comum. Entretanto, essa comunhão não garante que a compreensão e a reação à mensagem será a mesma. Afinal, “estamos em um espaço no qual a ‘ação em comum’ não é necessariamente harmônica” (BRAGA, 2013, p.161).

Para Fausto Neto, os momentos de desequilíbrio na comunicação ocorrem quando a circulação se torna mais perceptível. É desses momentos que surgem os meios de comunicação, que têm o objetivo de diminuir a distância nas condições de contato entre emissor e receptor. A midiaticização deixa a interação mais complexa, já que, em vez de aumentar as distâncias entre os dois polos da comunicação, ela os reduz.

Dentre os meios de comunicação, o que mais reduziu o espaço entre os emissores e receptores foi a internet. Agora, o público de um programa pode, com muito mais facilidade, interagir entre si e com a produtora dele. E, devido à circulação, os espectadores podem até mesmo mudar os rumos das histórias, criar histórias paralelas ou completar o que o autor deixou sem resposta.

É nesse contexto que surgem os conceitos criados por Jenkins (2015) de narrativa transmídia e cultura de fãs. A narrativa transmidiática, para o autor, refere-se à criação de um universo ficcional presente em diversas mídias de forma tal que cada um dos meios utilizados construa a história.

Para Jenkins (2009a), não basta que uma mesma história se repita em diversos meios, como é o caso de tantos filmes que se baseiam em livros. Nesses casos, seria apenas a adaptação de uma história. Para que uma narrativa seja de fato transmidiática, uma pessoa precisa ser capaz de adentrar a história por qualquer um dos meios, ainda que exista uma história principal contada em algum deles.

Inicialmente, esse modelo de narrativa era criado durante a produção da história, não sendo pensadas com antecedência. A trilogia de filmes Matrix, exemplo citado por Jenkins (2015), gerou revistas em quadrinhos, jogos e outros produtos que agregavam à história, ainda que seguissem personagens secundários.

Inúmeros exemplos podem ser apontados, como Harry Potter, Senhor dos Anéis, Star Wars e muitas outras grandes sagas da cultura pop. O que todos esses universos transmídia têm em comum é a necessidade de participação dos fãs. Aqueles que acompanham a história em múltiplas mídias começam, com a internet, a criar dentro do

universo que acompanham, gerando especulação de teorias, criação de fanfics (histórias desenvolvidas sobre personagens de universos ficcionais já existentes) e fóruns de discussão na internet.

Atualmente, as tantas histórias contadas de forma transmidiática gera a expectativa de que este modelo narrativo será seguido, podendo ser considerado negativo optar por um modelo não-transmidiático em uma franquia. Ademais, a lógica transmídia ultrapassou as barreiras da narrativa, dando origem a uma construção de marca transmidiática, como acontece com Star Wars e os produtos comerciais derivados. Brinquedos e cereais não agregam a história, mas não deixam de fazer referência ao seu universo (JENKINS, 2009a).

Para evitar confusão na caracterização de um produto com narrativa transmidiática (*transmedia storytelling*), Jenkins (2009a e 2009b) descreveu sete categorias que ajudam a determinar se um universo é ou não transmidiático.

A primeira delas é a capacidade de difusão *versus* a capacidade de detalhamento. Enquanto a primeira parte está ligada à possibilidade de engajamento do público na circulação do produto midiático, a segunda diz respeito à complexidade da narrativa. O engajamento é horizontal, de curta duração, enquanto a complexidade envolve menos pessoas que se dedicam à história de forma vertical por um período mais longo. Jenkins (2009a) indica que uma narrativa transmídia deve despertar um interesse contínuo do público, encorajando sua participação.

A segunda dualidade apresentada por Jenkins (2009a) é entre continuidade, que se relaciona a uma sequência da história e é, muitas vezes, a forma favorita dos fãs, e a multiplicidade. Esta propõe a construção de universos paralelos, como no caso dos super-

heróis da Marvel Comics e nas fanfics, em que os personagens podem viver versões alternativas da história principal.

A terceira característica apontada por Jenkins (2009b) é a imersão em oposição à capacidade de extração. Esses dois conceitos ligam a transmídia à vida cotidiana. Na imersão, os fãs ingressam no mundo onde a história se desenrola, enquanto a capacidade de extração (*extractability*) se dá no momento em que o fã traz aspectos do mundo ficcional para sua realidade.

A construção de mundo (*worldbuilding*) é a quarta característica descrita por Jenkins (2009b). Mais uma vez, o autor cita um roteirista de Hollywood e sua percepção sobre as mudanças na forma como as histórias são construídas. Se antes bastava uma boa história, hoje constroem-se mundos, uma vez que estes são capazes de abrigar múltiplos personagens e histórias.

O quinto ponto vinculado à criação de uma narrativa transmídia é possibilidade de uma narrativa seriada (*seriality*). A transmídia seria uma versão hiperbólica da “serialidade”, porque informações importantes para o enredo se encontram dispersas em diversos meios, cabendo ao consumidor buscá-las (JENKINS, 2009). Esse fator pode fazer com que nem todos os consumidores saibam de todos os pontos da história, já que a busca é pessoal e intrinsecamente relacionada ao interesse pelo produto.

Em sexto lugar, Jenkins (2009b) lista a subjetividade. A narrativa transmídia usa essa característica para aprofundar a construção de relações entre os personagens, podendo-se criar diários ou cartas não revelados no enredo principal ou explorar o ponto de vista de personagens secundários.

Por fim, Jenkins (2009b) fala da performance. O autor sugere que parte essencial para a construção de uma narrativa transmídia está nas performances dos fãs sobre a história, que se envolvem com o enredo a ponto de criar a partir dele. Para Jenkins, os produtores de conteúdo hoje são levados a pensar em formas de construir suas histórias de maneira a permitir a contribuição dos fãs no enredo.

2. O Universo de Gelo e Fogo

Talvez uma das histórias que mais tenham rendido teorias e discussões entre os fãs na segunda década do século XXI tenha sido a das Crônicas de Gelo e Fogo, de George R. R. Martin. O primeiro dos sete livros que deverão completar a saga recebeu o nome de A Guerra dos Tronos, ou A Game of Thrones, em inglês, e foi publicado em 1996. Mas essa história só se tornou o fenômeno que é hoje graças à adaptação da saga para a série Game of Thrones (2011-2019), da HBO.

A saga acompanha a história de famílias que disputam o Trono de Ferro dos Sete Reinos de Westeros. A Guerra dos Tronos começa 14 anos após a rebelião do atual rei Robert Baratheon. A guerra teve início quando Robert e seus aliados da Casa Stark acusaram o príncipe herdeiro Rhaegar Targaryen de sequestrar Lyanna Stark, prometida a Robert em casamento. Ao final da disputa, os rebeldes abateram todos os membros da família Targaryen que encontraram. Escaparam com vida apenas o príncipe Viserys e sua irmã recém-nascida Daenerys, que fugiram para o continente vizinho: Essos.

No ponto em que começa a história o trono está novamente sob ameaça. Starks, Lannisters, Baratheons e Targaryens ambicionam o poder. Os Lannisters se tornam os senhores do Trono de Ferro, eliminando quase totalmente seus rivais ao longo dos anos.

Daenerys, a última sobrevivente Targaryen conquista reinos em Essos, libertando escravos e buscando uma sociedade mais justa. Os Stark retomam a sede de seu poder, Winterfell. Contudo, Jon Snow, filho bastardo de Lorde Stark, sabe que o maior inimigo é o exército de mortos-vivos do Rei da Noite, que ameaça trazer um inverno sem fim para o mundo.

A série *Game of Thrones*, uma das produções mais aclamadas e premiadas de todos os tempos, transportou essa trama para a TV. Embora a série não possa ser considerada uma expansão do universo, e sim uma adaptação, foi a partir dela que o mundo desenvolvido por Martin começou a conquistar espaços em outros meios, tornando-se uma narrativa transmidiática. Martin escreveu histórias paralelas nesse mesmo universo, contadas nos livros *O Mundo de Gelo e Fogo* e *Fogo e Sangue*. O primeiro conta a história do planeta em que se passa a história, dos seus primórdios até o começo de *A Guerra dos Tronos*. O segundo livro aborda a Casa Targaryen, a família real possuidora de dragões que governou os Sete Reinos de Westeros por 300 anos. Algumas histórias foram adaptadas para os quadrinhos como as aventuras de Dunk e Egg. Existem ainda produtos que se baseiam no mundo criado pela história, que têm seu próprio desenvolvimento. Exemplo disso é *Game of Thrones Telltale*, jogo que se desenrola a partir de um momento emblemático dos livros e da série, acompanha a vida da família Forester, que contracenava com personagens.

Mas é na internet que a história está mais presente. Pode-se encontrar centenas de sites em múltiplas línguas sobre o tema, fóruns que discutem o futuro dos personagens e as profecias da trama, além de canais no YouTube dedicados a falar do Universo de Gelo e Fogo.

Nessas plataformas, os fãs interagiam entre si, criando fanfics sobre personagens que não tinham tido sua história explicada em detalhes na obra original, imaginando casais que depois se confirmaram na série e, principalmente, agrupando as pistas deixadas por Martin para entender o destino dos personagens.

3. Daenerys Targaryen: a Mãe dos Dragões

Daenerys é uma das personagens mais queridas pelos fãs. Era a favorita para ganhar a guerra dos tronos, com seus dragões e seu exército de mais de 100 mil homens. Além de tudo, a mãe dos dragões foi construída como uma boa Targaryen, com poder de transformar o mundo.

No começo da história, Daenerys é vendida por seu irmão para um Khal (rei) do povo dothraki em troca de um exército com o qual pudesse invadir os Sete Reinos e retomar o trono de seu pai. A história ganha um novo rumo quando a princesa, após ter perdido seu irmão, seu esposo e seu filho, decide entrar na pira funerária de Khal Drogo com seus três ovos de dragão. Ao raiar do dia, tudo era fumaça, menos Daenerys e os três dragões que nasceram de seu sacrifício.

Tomando para si o desejo de seu irmão, Daenerys parte para conquistar Westeros e vingar a morte de sua família, além da vida de miséria e medo que ela e Viserys levaram no exílio. No caminho, Daenerys atrasa seus planos e decide usar seu exército recém conquistado para libertar cidades da escravidão. Ela é aclamada rainha e enfrenta a ira daqueles que querem retornar ao sistema escravocrata. Apenas quando as cidades estão

em paz é que ela volta seu olhar para Westeros novamente, deixando a Baía dos Dragões (antiga Baía dos Escravos) nas mãos de representantes eleitos pelo povo.

A trajetória da Mãe dos Dragões é um dos motivos pelos quais ela é uma das candidatas mais cotadas para vencer a Guerra dos Tronos e derrotar o exército de mortos-vivos. Ao final da sétima temporada de *Game of Thrones*, a Rainha Dragão tinha sob controle a maior parte dos Sete Reinos, um exército intacto e estava rumo ao Norte com homens, dragões e as armas de obsidiana, para eliminar os mortos-vivos, chamados wights e seus comandantes, os Caminhantes Brancos.

O Rei do Norte Jon Snow afirmara diversas vezes que sem Daenerys seria impossível vencerem seus inimigos. Ele jurou fidelidade à nova rainha dos Sete Reinos, renunciando a sua coroa. Além disso, os fãs tinham as profecias para comprovar o papel central de Daenerys na história.

“O que o seu Senhor espera de mim?” pergunta Daenerys no segundo episódio da sétima temporada ao encontrar Melisandre, uma serva do Deus Vermelho que passou toda a trama preocupada com a guerra contra o Rei da Noite. “A Longa Noite está chegando. Só o príncipe [ou princesa] prometido pode trazer o alvorecer”, responde a sacerdotisa na língua ficcional Alto Valiriano. “Você acha que essa profecia se refere a mim?”, pergunta Daenerys. “Profecias são perigosas. Acho que você tem um papel. Assim como uma outra pessoa. O Rei do Norte, Jon Snow”. No episódio seguinte, quando Jon Snow chega à Pedra do Dragão para ver Daenerys, Melisandre diz ter cumprido sua missão: “Uni gelo e fogo”.

Também nos livros há indícios de que a herdeira Targaryen seria a responsável pela derrocada do inverno. Nas *Crônicas de Gelo e Fogo*, o herói que traz o alvorecer se chama

Azor Ahai. Ao longo da trama, os leitores descobrem vários sinais que podem indicar o escolhido: ele ou ela teria nascido entre sal e fumaça, sob uma estrela sangrenta; acordaria dragões de pedra, forjaria uma espada flamejante e seria descendente do rei Aerys II e sua rainha-irmã Rhaella Targaryen.

Dentre todos os personagens, Daenerys Targaryen é a única que cumpre todos os requisitos. Ela nasceu em Pedra do Dragão, tido por Melisandre como o lugar de sal e fumaça, é filha de Aerys e Rhaella, eclodiu ovos de dragão petrificados, dando à luz três dragões descritos por alguns personagens como espadas flamejantes. O dia do nascimento dos dragões é marcado por uma estrela cadente, compreendida como uma estrela sangrenta, e também pode ser compreendido como um renascimento para Daenerys que sai viva do fogo, ganhando a alcunha de A Não Queimada.

Há ainda a profecia de Quaithe, proferida pela primeira vez em “A fúria dos reis” e repetida em “A dança dos dragões”:

- Deve deixar a cidade em breve, Daenerys Targaryen, senão, nunca lhe será permitido sair.
Dany ainda sentia um formigamento no pulso, no local onde Quaithe a tinha tocado.
- Para onde sugere que eu vá? – ela quis saber.
- Para ir para o norte, deve viajar para o sul. Para alcançar o oeste, deve ir para o leste. Para ir em frente, deve voltar para trás, e para tocar a luz, tem de passar sobre a sombra (MARTIN, 2015, p.376).

A profecia parece indicar que a Mãe dos Dragões, cujo objetivo seria ir para o oeste, para o norte e rumo à luz, deve primeiro passar por seus opostos. Esses pontos parecem se cumprir na história. Daenerys conquista cidades ao leste antes de partir para Westeros, a oeste; chega a Pedra do Dragão e trava uma guerra no Sul antes de partir com Jon Snow para o Norte, onde enfrentaria o exército dos mortos.

A sombra mencionada por Quaithe poderia ser entendida como a Longa Noite que viria com os Caminhantes Brancos? Seria este mais um indício de que Daenerys seria a heroína prometida para trazer a luz? É o que muitos fãs esperavam ver no último ano da série. Mas a oitava temporada foi, para muitos, uma decepção.

Se nas sete primeiras temporadas de Game of Thrones o site Rotten Tomatoes, um dos mais relevantes agregadores de críticas do mundo, registrava uma percepção positiva da série sempre superior a 90% entre profissionais. A oitava temporada agradou apenas 58% da crítica especializada. Quanto ao público, observou-se uma queda na aprovação a partir de seu quinto ano, quando o show passou a se distanciar dos livros. Ainda assim, em nenhum outro momento registrou-se uma nota tão baixa quanto à da temporada final da série, que agradou apenas 32% dos fãs⁵. “A temporada final de Game of Thrones acaba com as mulheres de Westeros, trocando arcos satisfatórios de personagens em nome do espetáculo em sua corrida louca pelo fim”⁶, escreve o site em sua descrição do consenso das críticas sobre a derradeira temporada da série.

A trama de Daenerys Targaryen certamente é a que mais se encaixa nessa descrição, tendo sido destruída para dar aos fãs algo inesperado e espetacular. A reviravolta acontece no quinto episódio da oitava temporada, quando a Rainha Dragão decide tomar Porto Real.

⁵ Os dados apresentados podem ser verificados em :

<https://www.rottentomatoes.com/tv/game_of_thrones/s08>

e

<https://www.rottentomatoes.com/tv/game_of_thrones> Acessados em 31 de julho de 2019

⁶ Tradução nossa de: “Game of Thrones' final season shortchanges the women of Westeros, sacrificing satisfying character arcs for spectacular set-pieces in its mad dash to the finish line”.

Ao longo das oito temporadas, a Mãe dos Dragões mostrou-se preocupada em não derramar sangue inocente. “Não estou aqui para ser a rainha das cinzas”, diz ela no segundo episódio da sétima temporada. Ela segue planos de Tyrion Lannister, que promete a conquista do reino sem a morte de civis, contrariando o conselho de seus aliados, que acreditavam na maior efetividade de um ataque à capital.

Por duas vezes a rainha Targaryen tenta negociar a paz com Cersei Lannister. Num primeiro momento, as monarcas acordam que enfrentariam a ameaça dos Caminhantes Brancos juntas, mas Cersei descumpre sua palavra. No retorno das forças Targaryen para Pedra do Dragão, aliados Lannister sequestram Missandei (amiga e conselheira da rainha) e matam um dos dragões de Daenerys. Novamente a mãe dos dragões oferece a paz, prometendo que manteria a inimiga viva caso o mesmo fosse feito com Missandei. Em resposta, Cersei assassina a conselheira.

Daenerys decide atacar Porto Real. Nas cenas iniciais da invasão da capital, os espectadores são levados a acreditar que a Mãe dos Dragões venceria a batalha sem a morte de civis, ou de “inocentes”. Com seu único dragão vivo, Drogon, a rainha queima os muros da cidade, elimina a frota marítima inimiga e derruba os portões de Porto Real, possibilitando a entrada de seu exército.

Antes de qualquer sinal de rendição, Daenerys e Drogon pousam no muro, interrompendo o ataque. Seguindo o exemplo de sua comandante, o exército Targaryen também para de se movimentar. O público é levado à compreensão de que a rainha está aguardando a capitulação dos adversários, pois, como foi reforçado ao longo da história, Daenerys não aprecia a violência. Entretanto, quando os sinos da cidade anunciam a rendição, a rainha volta a atacar a cidade.

As razões para o ataque não ficaram claras na série. No sexto episódio da oitava temporada, Tyrion sugere que Daenerys era uma tirana que deseja governar o mundo sozinha. Mas, se esse fosse o caso, por que Daenerys teria abdicado da coroa de Meereen no décimo episódio da sexta temporada e solicitado que um de seus generais mantivesse a paz enquanto o povo escolhia seus próprios representantes? Por que ela teria tentado negociar a paz com Cersei? A explicação dos roteiristas do episódio e criadores da série foi de que aquele foi um ato de luto. No comentário que fazem no vídeo “Game of Thrones | Season 8 Episode 5 | Inside the Episode”, David Benioff e D. B. Weiss explicam que a atitude de Daenerys não teria acontecido caso ela não tivesse sido traída e seus entes queridos assassinados. D. B. Weiss diz que o ato não foi planejado por ela e sim uma resposta impulsiva gerada pelo luto e pela raiva ao ver a Fortaleza Vermelha.

A explicação dada por Jon Snow no sexto episódio da oitava temporada é parecida com a dos roteiristas: “Cersei não a deixou escolher [...] Ela viu sua melhor amiga decapitada. Ela viu seu dragão abatido!”, diz. Ainda assim, o protagonista é convencido pelo anão de que sua amante matará suas irmãs por elas não a aceitarem como rainha. Essa certeza leva ao assassinato de Daenerys, esfaqueada no peito durante um beijo por Jon Snow.

Mas Daenerys Targaryen teria mesmo morrido? Ou melhor, teria ela permanecido morta após a facada de Snow? Essa pergunta foi uma das grandes dúvidas dos fãs debatidas nos vídeos analisados neste artigo.

4. A Rainha Dragão está viva

Com o intuito de observar como é possível construir uma narrativa transmidiática, este artigo se propõe a fazer uma análise de conteúdo aos moldes de Bardin (2011). Para tanto, serão analisados os vídeos “Daenerys Revivida no Final de Game Of Thrones - 8 Temporada”, do canal Universo Gelo e Fogo, e “Daenerys's resurrection post credit scene”, do canal DARK, bem como a música Pray (High Valyrian), do álbum oficial For The Throne, escrita por Matt Bellamy em parceria com David Banioff e D. B. Weiss.

O vídeo “Daenerys Revivida no Final de Game Of Thrones - 8 Temporada” foi publicado no dia 7 de junho de 2019 pelo canal brasileiro Universo Gelo e Fogo, especializado em discutir a saga. As discussões desenvolvidas no canal relacionam-se somente ao episódio exibido pela HBO no dia 19 de maio, não relacionando as informações dadas pelo episódio ao conteúdo da música Pray, que nem mesmo é mencionada na avaliação.

O narrador introduz o vídeo dizendo que falará sobre a ressurreição de Daenerys no episódio final de Game of Thrones: “a série infelizmente acabou, né? Só que ainda tem muita coisa para a gente comentar”, diz. Relembrando a morte da personagem, o autor do vídeo enfatiza que após o assassinato, o corpo de Daenerys foi levado por Drogon e que, no sexto episódio, Samwell Tarly diz ao novo rei, Bran, o Quebrado, que o dragão foi visto voando para leste em direção a Volantis.

“Lá em Volantis tem o templo do Deus da Luz que vive ressuscitando as pessoas”, explica no vídeo. O autor destaca os comentários de que a série terminaria com uma cena pós-créditos na qual Drogon lançaria fogo sobre Daenerys e ela retornaria a vida. Para ele, essa seria uma possibilidade de continuação da série, uma vez que, segundo o autor, a personagem voltaria para se vingar de seu assassinato.

Independente da existência da cena pós-créditos, o canal Universo Gelo e Fogo considera que o fim de Daenerys ficou em aberto, ou seja, que existe a possibilidade real de que a personagem não tenha permanecido morta, uma vez que o destino do corpo da rainha não foi mostrado.

“Eu acho que a intenção do David Benioff e do Dan Weiss era justamente essa. Fazer a gente entender e decifrar por que e para onde o Drogon levou a Daenerys”, comenta no vídeo. Ele relembra que a personagem foi apresentada como aquela prometida para refazer o mundo, crença compartilhada pelos sacerdotes do Deus Vermelho. Para o autor, se a líder dos sacerdotes vermelhos, em Volantis, encontrasse o corpo de Daenerys, ela tentaria reanimá-la e, de acordo com a interpretação do canal, o feitiço funcionaria, trazendo-a de volta à vida.

Para os espectadores do vídeo, fica claro que os responsáveis pelo canal Universo Gelo e Fogo acreditam que a Rainha Dragão voltou a vida. O autor explica que, para ele, a cena que mostra a ressurreição de Daenerys apenas não foi exibida porque deixaria o final totalmente em aberto, mas que, para ele, essa sensação permanece e que, em sua opinião, os fãs teriam ficado mais satisfeitos com o encerramento do programa caso a Mãe dos Dragões tivesse sido trazido de volta à vida ainda dentro do episódio, não deixando margem para questionamentos.

O autor deixa implícito que o final alternativo, no qual Daenerys teria sido ressuscitada em uma cena pós-créditos, pode ter existido, uma vez que a HBO não deu maiores detalhes sobre o último episódio nem no documentário que gravaram sobre a série nem divulgou vídeos comentando o episódio, como normalmente fazem. O público do canal parece concordar com o autor do vídeo. A maioria dos comentários segue este exemplo: “Faz muito sentido essa teoria pra mim e eu acredito que a Dany ressuscitou, porque a

Emilia disse que gostou muito de gravar o outro final. O final foi horrível, eu to [sic] me agarrando a qualquer coisa que possa ser melhor”, escreveu Natália Claro em um comentário com mais de duzentas curtidas.

Reações similares aparecem nos comentários do vídeo “Daenerys resurrection post credit scene”, do canal DARK, publicado em 23 de maio de 2019. “So that's where Dany was taken. Now that's a better ending than the original one”, escreveu Beatrice Neniute. Ao contrário do vídeo do canal Universo Gelo e Fogo, o autor do vídeo publicado pelo DARK se dedicou a montar como teria sido a suposta cena pós-créditos que traria a ressurreição da personagem.

O vídeo de DARK é uma montagem iniciada com Drogon recolhendo o corpo de Daenerys e levando-o para longe. O autor reaproveitou cenas de outras temporadas para construir sua narrativa. Há uma cena de uma noite chuvosa e de uma sacerdotisa limpando o sangue de uma ferida. Em seguida, essa mulher pousa as mãos sobre o ferimento e entoia a oração ao Deus Vermelho usada para ressuscitar os mortos. Daenerys abre os olhos assustada. Segue uma sequência de cenas em preto e branco, remetendo a lembranças da personagem com Jon Snow, nas quais ele afirma sua lealdade a Daenerys e seu amor por ela.

Novamente em cores, o vídeo mostra Daenerys se levantando e vendo Kinvara, a líder dos sacerdotes vermelhos. “Você não tem nada a temer de mim”, diz a religiosa. Daenerys parece triste e a beira do choro. “Você se lembra?”, pergunta Kinvara. “Jon Snow”, responde Daenerys, “ele me traiu”. “Todos são o que são e estão onde estão por um motivo. Coisas terríveis acontecem por uma razão. Mas ainda há muito que você não sabe”, afirma Kinvara. Daenerys faz gesto de negação com a cabeça e diz: “Não”. “Tudo é a vontade do Senhor”, fala Kinvara sorrindo. Ainda triste e à beira de lágrimas,

Daenerys responde: “Não importa agora”. “Homens e mulheres cometem erros, mesmo servos leais do Senhor”, diz Kinvara, dando fim à vídeo-montagem de DARK.

Embora nem o vídeo do Universo Gelo e Fogo nem o do canal DARK façam menção direta à Pray (High Valyrian), música do álbum oficial For the Throne, ambos os conteúdos se relacionam à letra da música. Leia a tradução a seguir:

Nós pedimos ao Senhor para brilhar sua luz e guiar uma alma para fora da
escuridão
Nós rezaremos
Reze comigo
Nós podemos trazê-la de volta
Reze, lembre-se de mim, oh, ooh
Nós imploramos ao Senhor que compartilhe seu fogo e acenda uma vela que
se apagou.
Nós rezaremos
Reze comigo
Nós podemos trazê-la de volta
Reze, Reze
Reze, lembre-se de mim,, oh, ooh
Da escuridão, luz. Das cinzas, fogo. Da morte, vida
Por favor, por favor.
(BELLAMY, BENIOFF e WEISS, 2019)⁷.

A letra é a oração que Melisandre faz para trazer Jon Snow de volta dos mortos no segundo episódio da sexta temporada de Game of Thrones. A voz que se ouve rezando parece ser a da sacerdotisa, porém a única pessoa listada como intérprete da canção é Matt Bellamy. Em inglês, o cantor afirma que uma mulher “ela” pode voltar à vida se a oração for feita, enquanto a oração é recitada em Alto Valiriano.

A música é a última faixa do álbum For The Throne, lançado em 26 de abril de 2019, e parece se referir ao destino de Daenerys Targaryen. Todas as canções do disco foram

⁷ Tradução nossa.

inspiradas na série e faixas anteriores como “Power is Power” já revelavam o destino da personagem Daenerys Targaryen no trecho:

Eu caí com a guerra mais fria
E eu sei onde estive porque já sangrei antes, sim
Como saberei se te deixo ficar?
Como saberei que se fizermos do seu jeito
Você não tomará meu lugar?
Se me tirar do seu caminho, eu morreria olhando o seu rosto.
Como saberei? Em quem posso confiar?
Sentimentos de vazio
Apenas o amor pode me matar. Deus abençoe (TESFAYE *et all*, 2019).

Esses versos são cantados por SZA, listada pelo Spotify como principal intérprete da canção que conta também com a colaboração de The Weeknd e Travis Scott. A música faz clara referência à morte de Daenerys (cuja trajetória é mostrada durante esse trecho da canção) pela mão de seu amor, Jon Snow, como ocorre no episódio final.

Podemos considerar, por essa razão, que as músicas refletem o enredo da série. Sendo assim, a música Pray indica que um ritual para que Daenerys fosse trazida de volta à vida foi realizado. Seu sucesso pode ser respondido pela estrofe seguinte de Power is Power, ilustrado no vídeo oficial da HBO com imagens das vitórias de Daenerys Targaryen:

Uma faca no meu coração não pode me atrasar.
Porque poder é poder e meu fogo nunca se apaga.
Eu ascendo de minhas cicatrizes e nada pode me machucar (TESFAYE *et all*, 2019).

Daenerys morreu com uma facada no coração, mas a letra da música dá a entender que isso não é o suficiente para detê-la. Todas as trilhas do álbum For The Throne ajudam a contar a história principal, mas “Pray (High Valyrian)” e “Power is Power” acrescentam elementos à história, podendo ser considerados, portanto, como produtos transmidiáticos. Somando as músicas a referências dos livros, como a profecia de que Daenerys teria que

passar sob a escuridão para tocar a luz, pode-se afirmar que existe uma grande possibilidade de que a personagem passe pela morte, mas que volte a vida, como analisaram alguns fãs.

Considerações Finais

Seguramente, as Crônicas de Gelo e Fogo estabeleceram um mundo construído de forma transmidiática. Ao lembrarmos as categorias criadas por Jenkins (2009a e 2009b), percebemos que há a construção de um mundo, uma vez que a narrativa aborda diversos personagens em diferentes espaços e tempos, espalhados por múltiplas plataformas midiáticas: livros, TV, mapas, músicas, fóruns de discussão na internet e jogos.

De forma geral, é possível dizer que o mundo de Game of Thrones respeita os sete princípios de Jenkins para a caracterização de uma narrativa transmidiática. Contudo, quando colocamos sob análise o arco de personagem Daenerys Targaryen, em especial os eventos do último capítulo da série da HBO, percebemos que alguns desses elementos estão mais presentes do que outros.

O primeiro deles é o engajamento do público, que comenta a morte da personagem. Ao mesmo tempo, a profundidade também está presente, ao debater as causas que a levaram a ser assassinada por seu amante.

Continuidade e multiplicidade também estão presentes. Tendo por base os elementos reunidos neste artigo, é possível assumir que Daenerys Targaryen foi revivida por

sacerdotes do Deus Vermelho. As músicas “Pray (High Valyrian)” e “Power is Power” serviriam como uma continuidade ao episódio final, no qual ela é assassinada. Contudo, o que a Mãe dos Dragões faria após ser trazida de volta ao mundo dos vivos? Esse ponto fica em aberto, dando margem para que realidades múltiplas existam.

A performance é outra das características transmidiáticas em destaque. Como foi possível observar no vídeo “Daenerys’s resurrection post credit scene”, do canal DARK, os fãs criaram elementos que poderiam ser introduzidos na narrativa principal. A partir do rumor mencionado no vídeo do Universo Gelo e Fogo, a pessoa responsável pelo canal DARK misturou cenas presentes na série e montou a cena que poderia ter ido ao ar. Nos comentários, os fãs da série até mesmo afirmam desejar que isso acontecesse.

Pode-se concluir, portanto, que a série Game of Thrones e, em especial, o arco da personagem Daenerys Targaryen foram construídos com base nos princípios de Jenkins para uma narrativa transmidiática, mostrando-se integrada com uma maneira moderna de se contar histórias.

Referências bibliográficas

BELLAMY, Matt; BENIOFF, David e WEISS, Dan. **Pray (High Valyrian)**. 2019. Disponível em:

<<https://open.spotify.com/track/5dvJQOOVleN4kmcGtYQqgG?si=yMqjwBIRqWjHLpC3SuBcg>> Acesso em: 3 de julho de 2019.

BRAGA, José Luiz. O que a comunicação transforma. In **10 perguntas para a produção de conhecimento em comunicação**. Org. BRAGA, José Luiz... [et al]. São Leopoldo – RS: Ed. UNISINOS, 2013. p.156-172.

DARK. Daenerys's resurrection post credit scene. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pc8c51ZueA8>> Acesso em 7 de agosto de 2019.

FAUSTO NETO, Antônio. Como as linguagens afetam e são afetadas na circulação? In **10 perguntas para a produção de conhecimento em comunicação**. Org. BRAGA, José Luiz... [et al]. São Leopoldo – RS: Ed. UNISINOS, 2013. p. 43-64.

GAME OF THRONES. **Game of Thrones - Season 8 Episode 5 - Inside the Episode**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=5W8j6wOvxuo&t=117s>> Acesso em 07 de agosto de 2019.

HOME. (Temporada 6 episódio 2). Game of Thrones [Seriado] Direção: Jeremy Podeswa Produção: David Benioff, D. B. Weiss, Carolyn Strauss, Frank Doelger, Bernadette Caulfield, Guymon Casady, Vince Gerardis, George R.R. Martin. HBO, 2016.

JENKINS, Henry. **Cultura de convergência**. São Paulo – SP, Editora Aleph, 2015.

_____. **The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling** (Well, Two Actually. Five More on Friday). 12 de dezembro de 2009a. Disponível em: <http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html> Acesso em 3 de agosto de 2019.

_____. **Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling**. 12 de dezembro de 2009b. Disponível em: <http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html> Acesso em 3 de agosto de 2019.

MARTIN, George R. R. **A fúria dos reis**. Editora Leya, 2015.

STORMBORN. (Temporada 7 episódio 2). Game of Thrones [Seriado] Direção: Mark Mylod Produção: David Benioff, D. B. Weiss, Carolyn Strauss, Frank Doelger, Bernadette Caulfield. HBO, 2017.

TESFAY, Abel *et al.* **SZA, The Weeknd, Travis Scott - “Power Is Power” Lyric Video | Game Of Thrones (HBO)**. 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=eTkxsPBTrnk>> Acesso em 3 de julho de 2019.

THE bells. (Temporada 8 episódio 5). Game of Thrones [Seriado] Direção: Miguel Sapochnik Produção: David Benioff, D. B. Weiss, Frank Doelger, Bernadette Caulfield, Carolyn Strauss. HBO, 2019.

THE queen’s justice. (Temporada 7 episódio 3). Game of Thrones [Seriado] Direção: Mark Mylod Produção: David Benioff, D. B. Weiss, Carolyn Strauss, Frank Doelger, Bernadette Caulfield. HBO, 2017.

THE iron throne (Temporada 8 episódio 6). Game of Thrones [Seriado] Direção: David Benioff, D. B. Weiss Produção: David Benioff, D. B. Weiss, Frank Doelger, Bernadette Caulfield, Carolyn Strauss. HBO, 2019.

THE winds of winter. (Temporada 6 episódio 10). Game of Thrones [Seriado] Direção: Miguel Sapochnik Produção: David Benioff, D. B. Weiss, Carolyn Strauss, Frank Doelger, Bernadette Caulfield, Guymon Casady, Vince Gerardis, George R.R. Martin. HBO, 2016.

UNIVERSO GELO E FOGO. Daenerys Revivida no Final de Game Of Thrones - 8ª Temporada Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=51w5484I1Fg>> Acesso em 7 de agosto de 2019.