

Uma análise da tradução intersemiótica do discurso dos heróis em *Game of Thrones*¹

Herculos Reis de Souza²

Resumo: Este artigo tem a finalidade dupla de analisar a conversão da obra literária *As Crônicas de Gelo e Fogo*, de George R. R. Martin à *Game of Thrones* de David Benioff e D. B. Weiss, e também verificar da perspectiva da Análise do Discurso (AD), a fala dos heróis Jon Snow e Daenerys Targaryen, tendo em conta o arcabouço teórico dos Estudos da Tradução, especificamente da modalidade Intersemiótica baseada nos escritos de Julio Plaza, António Fidalgo, Anabela Gradim e as reflexões de Eni P. Orlandi em a Análise do Discurso.

Palavras-chave: Tradução intersemiótica; Discurso dos heróis; *Game of Thrones*.

Introdução

Neste trabalho analisamos a Tradução intersemiótica do discurso dos heróis em *Game of Thrones*. Para tanto, inicialmente, faz-se uma reflexão geral no segundo segmento deste artigo sobre a conversão das páginas literárias às telas – Cinema e TV –, diferenciando os processos de transmutação entre a tela maior e a menor. Apropriamo-nos, como aporte à reflexões, de alguns conceitos da Semiótica em a *Tradução Intersemiótica* (2003), de Julio Plaza, e em o *Manual de Semiótica* (2004/2005) de António Fidalgo e Anabela Gradim. Em especial, concentramo-nos em conceitos relativos à natureza triádica do signo (Peirce, 2010), aplicando-os no decorrer da análise. No terceiro segmento, caracterizamos a obra literária *As Crônicas de Gelo e Fogo*, de George R. R. Martin e a série televisiva *Game of Thrones* de David Benioff e D. B. Weiss. A partir disso, no quarto segmento *O discurso dos heróis em Game of Thrones*: Jon Snow e Daenerys Targaryen colocamos em pauta trechos de scripts da série e da obra literária, baseando-nos nas reflexões da Análise do Discurso tendo como referência Orlandi (2009).

Tradução Intersemiótica: das páginas às telas

Olher (2004, p. 75), declara que “a tradução é analisada como um processo, os tradutores passam a entendê-la como [...] uma atividade comunicativa na qual desempenham

¹ Este trabalho foi desenvolvido como requisito à conclusão da Pós-graduação Lato Sensu em Tradução, [TRADLE] Leitura e Compreensão de Textos de Especialidade em Língua Estrangeira pela Universidade Federal do Pará, Bragança, 2019 e orientado pela prof^a Dra Silvia Helena Benchimol Barros.

² Pós-graduado a nível de Especialização em Hebraico Bíblico, Faculdades EST, São Leopoldo- RS. 2024; em História e Arqueologia do Antigo Oriente Próximo e Mediterrâneo pelo Centro Universitário Adventista de São Paulo, Engenheiro Coelho, 2021; também em Tradução, leitura e compreensão de textos de especialidade em língua estrangeira pela Universidade Federal do Pará, Bragança, 2019. Graduado em Letras Língua Inglesa pela Universidade Federal do Pará, Altamira, 2016; e em Letras Língua Portuguesa pela Universidade Federal do Pará, Breves, 2008. E-mail: herculosreis37@gmail.com

papéis sociais específicos na relação de dois universos...”³. Ao definir Tradução como um processo entre dois universos, a autora induz a reflexão sobre a palavra *Intersemiótica*, tendo em vista que o prefixo *inter* se refere-se a um objeto que ocupa um espaço entre duas coisas e *semio*, por sua vez, indica *signo*, e (*tica*) é um sufixo que significa relativo conforme John Locke em dicionário etimológico.⁴ A Tradução Intersemiótica trata, pois, de uma prática inserida em campo dinâmico, envolvendo a conversão de distintas linguagens em outras em decorrência da mudança de meio usado, a fim de materializar óticas diferenciadas sobre uma determinada manifestação artística. Quanto aos papéis sociais específicos, a Tradução pode originar-se por diversificadas razões – de entretenimento até fins econômicos, por exemplo, por uma causa religiosa, filosófica e/ou política etc.

A Tradução Intersemiótica pode se dar entre diversos mundos, simplesmente do pensamento ao papel através de um poema, ou deste para uma pintura; de uma pintura ao conto e vice-versa. Ou ainda, dos quadrinhos aos animes à tela da TV, e posteriormente aos filmes para o cinema, e mais tarde à televisão como tem ocorrido constantemente há um pouco mais de um século. Mas em especial das páginas à tela, como ocorreu em “Trilby e o Pequeno Billee, em 1896, é o primeiro de que se tem registro.

O curta recria uma cena do livro, escrito pelo francês Gerald du Maurier”⁵. Desde então, a Tradução Intersemiótica entre das páginas literária às telas (cinema/televisão) apenas aumentaram em quantidade e qualidade. A complexidade da produção e dos estudos desta área se multiplicaram, significativamente por causa de fatores relativos aos enredos/tramas da narrativa em seus múltiplos gêneros, entre contos de fadas, crônicas, epopeias, novelas, romances etc. Somados a isso estão os recursos tecnológicos incrivelmente recriadores dos princípios da realidade.

Diferentemente do cinema, a televisão não oferece espetáculo, mas por muitos anos, ela tem apresentado, além dos filmes, animes, séries etc. e a sua presença é constante na maioria dos lares. Comumente, os filmes são apresentados na TV em segundo momento, após terem passado pelo cinema. A televisão está intrinsecamente ligada à narrativa e a constante necessidade humana de informação. Afinal, a TV oferece muitos mais serviços que o cinema; dos jornais aos programas infantis. Por sua vez, é comum o cinema fundamentar, isto é, inspirar uma série televisiva (que nasce de um filme), porém, é ela – a televisão – que dá

3 OLHER, Rosa Maria. *Translation & Discourse*. Acta Scientiarum. Human and Social Sciences, Maringá, v. 26, no. 1, p. 73-79, 2004, p. 75.

4 Disponível em: <http://etimologias.dechile.net/?semio.tica>. Acessado em, 02/07/2018.

5 Disponível em: <https://mundoestranho.abril.com.br/cinema/qual-foi-o-primeiro-livro-a-ser-adaptado-para-o-cinema/>. Acessado em, 02/07/2018.

continuidade à produção, por exemplo, em *Stargate: A Chave para o Futuro da Humanidade* (1994), de Rolland Emmerich inspirou a série de TV *Stargate SG-1* (1997-2007), de Brad Wright. O mesmo ocorreu com *Star Wars* (1978), de George Lucas que inspirou “O canal estadunidense Disney XD a produzir *Star Wars Rebels* (2014), produzida por Simon Kimberg. O contrário também é verificável, com a TV iniciando e desenvolvendo uma série e finalizando no cinema com um filme.

Os intervalos de exibição constituem umas das propriedades específicas das séries de TV, visto que a exibição é realizada por temporadas anuais compostas por episódios com uma duração média de 45 minutos a 01 hora cada. Os episódios são apresentados semanalmente, como verificado em várias séries. Logo, a série parece ter seu momento de glória prolongado, quando comparada ao filme. Por isso, torna-se perceptível o sucesso constante das séries de TV na contemporaneidade. Por durarem maior tempo; proporcionalmente mais longo é o seu sucesso. Observa-se, ainda, que em uma série a literatura tem possibilidade de ser mais explorada, inclusive reinventada e até conectada a outras histórias fictícias como vem ocorrendo.

Os elementos constituintes da literatura, e as peculiaridades das séries representam pontos ativadores dos sentidos, mobilizadores do organismo humano que acabam explicando e/ou definindo a potência de apreensão que o leitor/expectador atinge em contato a essas obras artísticas. Sobre a Literatura, Coutinho (2003, p. 46, *apud* Bressan 2007, p. 14) afirma ser “... a arte da palavra, isto é, um produto da imaginação criadora...”⁶. A ‘palavra’, de acordo com o teórico, se refere à palavra escrita geradora da ficção, e não qualquer palavra escrita, mas a palavra que tem origem e se faz matéria essencial das obras literárias. Portanto, a Literatura contém pelo menos: a palavra e a folha de papel como suportes físicos palpáveis. Unicamente para se falar em número de elementos constituintes, à medida que por outro lado, a palavra literária carrega consigo o poder supremo das artes, a imaginação é a responsável pela totalidade quase infinita de produções artísticas existentes até hoje, e impossíveis de serem apreendidas por uma única pessoa no decorrer de toda sua vida, apesar dos grandiosos recursos tecnológicos que existem.

A palavra é signo e este, conforme Peirce (1974 citado por Plaza, 2003, p. 17) “...é uma entidade [...] um complexo de relações triádicas [...] relações estas que têm um poder de

6 BRESSAN, Inês C. *Afrânio Coutinho, Crítico e Historiador da Literatura Brasileira: Uma Leitura*. 2007. 198 f. Dissertação de Mestrado – Faculdade de Ciências e Letras de Assis – Universidade Estadual Paulista. Disponível em: http://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/94135/bressan_ic_me_assis.pdf?sequence=1. Acesso em, 03/07/2018.

autogeração, caracterizam o processo sgnico como continuidade e devir”. O termo ‘entidade’ justifica-se por ser um elemento existencial, quer em universo ficcional ou realstico, mas no qualquer tipo de entidade, e sim uma entidade cujas propriedades so inerentes a comunicao. E essa, como nasce e se move no meio social, tem uma estrutura fundamentada em um contexto cultural dependendo do espao, do pblico receptor e do tempo – a complexidade de relaes. Quanto ao signo, est imerso no mundo das relaes comunicativas que no deixam de ser simblicas. Ele ocupa um lugar *entre* a produo e a recepo. Pois, Peirce referido por Fidalgo e Gradim (2004/2005 p. 90), afirma: “...*representamen* ou signo [...], interpretante [...], objecto”⁷. Eis, ento, a ideia de tride como funcionamento do signo, quer dizer, a excluso de quaisquer desses trs elementos invalida a existncia do signo, tornando-o sem funcionalidade e sem dinamicidade ( por natureza contnuo e dinmico), pois est submetido  interpretao e as mudanas de significao. Move-se constantemente (*devir*), pois a “...significao de uma representao  outra representao [...] o interpretante  outra representao a cujas mos passa o facho da verdade”⁸ (Peirce 1974 referido em Plaza, 2003, p. 17).

O termo *representamen* indica o elemento comunicativo que faz referncia ao objeto, a coisa sobre o que se pensa passando pelo *interpretante*. Essa  uma acepo de signo como veculo que, por conveno, s vezes por semelhana e outros fatores, inclusive contguos, se encontra em um fluxo cujo direcionamento pode ser previsvel, mas no absoluto.

Entende-se, assim, que o *interpretante* significa o pensamento a respeito do *objeto*, o pensamento relacionado ao significante e significado, porm, bem mais amplo que a concepo do signo lingustico de Ferdinand Saussure que pensou tal elemento nos parmetros da Lingustica apenas. Enquanto as relaes tridicas foram teorizadas por Peirce e outros tericos como Odgen e Richards. Eles conceberam um movimento tridico e constante porque o elemento que carrega consigo o significado, uma imagem mental da composio do objeto ou da coisa em sua funcionalidade, sempre ativar no pensamento uma significao e uma referncia gerada por contextos sociocognitivos e culturais de uma representao, e de outra seguinte, desgastando-se nas reticncias, mas tambm, revestindo-se em novos tecidos, novas verses, ora individuais ora coletivas de sentidos e discursos.

A folha de papel que suporta o signo configurado em palavra ou em outras variedades, os programas de textos do mundo da informtica, dos: pdf, jpeg, word, BrOffice etc. Ou retornando aos tabletes de argila sumerianos, aos pergaminhos ora de couro ou papiro,

7 FIDALGO, Antnio; GRANDIM, Anabela. Manual de Semitica, UBI- Portugal, 2004/2005, p. 90.

8 PLAZA, Julio. Traduo Intersemitica, So Paulo: Editora Perspectiva S.A, 2003, p.17.

preservados nas bibliotecas dos centros intelectuais e museus do mundo erudito; outros ainda soterrados e perdidos cumprem a função de preservar o signo literário. Entretanto, é o signo triádico cuja representação que sempre irá gerar outra para o infinito, a essência que se veste, se reveste e se renova da Literatura à tela da TV em tecnologia e continuidade.

Tradução Intersemiótica em *Game of Thrones*

Para retomar o foco central deste artigo, Tradução Intersemiótica se refere à conversão de linguagens no processo de recriação artística (Plaza, 2003). Uma recriação relativa, às vezes extremamente complexa e árdua, ora em decorrência das características da obra fonte, ora das propriedades renovadas na obra final. E evidentemente, por causa do processo de composição, ou melhor de transformação. Nas palavras de George R. R. Martin,

Uma história é uma história, mas cada meio tem seu modo de contá-la. Um filme, um programa de TV, um livro uma revista em quadrinhos, cada um têm suas forças e fraquezas, coisas que funcionam bem, outras nem tanto, coisas que dificilmente são factíveis. Passar das páginas para a tela nunca é fácil.⁹

Game of Thrones é uma série de TV produzida pela HBO cujos produtores executivos são David Benioff e D. B. Weiss. A série é inspirada em *As Crônicas de Gelo e Fogo*, de George R. R. Martin. Esta obra literária, até o momento, constitui-se de cinco livros: *A Guerra do Tronos* (2010), *A Fúria dos Reis* (2011), *A Tormenta das Espadas* (2011), *O Festim dos Corvos* (2012) e *A Dança dos Dragões* (2012). Cada uma desses volumes com cerca de 1.000 páginas – uma obra muito extensa, e por incrível que pareça, ainda faltam dois volumes para a continuação e conclusão da história, neste caso: *Os Ventos de Inverno* e *Um Sonho de Primavera*.

O autor George R. R. Martin criou um mundo de fantasia com certas tonalidades reais, inclusive com descrições minuciosas de lugares, pessoas, animais e acontecimentos. Em seus livros, há até a configuração do espaço da história em um mapa representando os três continentes fictícios: Westeros, Essos e a Terra Selvagem. Todos, muito bem representados por seus reinos, cidades, vilas, ilhas, rios e florestas.

⁹ COGMAN, Bryan. *Por dentro da série HBO Game of Thrones*; tradução de Marcia Blasques. – São Paulo: Le Ya, 2013, p. 4.

A trama se dá pela disputa de poder representado pelo *Trono de Ferro*¹⁰ em uma terra semelhante a Europa medieval, com seus reinos, cavaleiros, damas, plebeus e feiticeiras sensuais – ambiente que representa Westeros. Contudo, do outro lado do mar Estreito, está Essos, uma Terra quente e deserta, caracterizada pelo trabalho escravo nas suas cidades; a barbárie dos Dothraks e os requintes luxuosos de Qarth, uma cidade de brilho e maravilhas. E a Terra Selvagem, para além da Muralha, após a floresta sombria, consiste em continente de puro gelo que abriga uma nação muito diversificada e misteriosa cujos laços com a natureza são fortes ao ponto de gerarem os *wargs*¹¹, gigantes e bárbaros antropófagos.

A descrição acima é simplória e muito aquém da realidade e profundidade de *As Crônicas de Gelo e Fogo*. Há muitas ações, episódios, lances, sonhos, personagens, todos interconectados nas linhas dos tecidos das células dramáticas, carregados de simbologias e discursos, os quais, podem abrir ao leitor atento, a frágil cortina que cria a fronteira entre o campo da ficção e o da realidade. Esta obra literária contém duas características fundamentais: *complexidade* e *intensidade*. Estas mesmas características invadem a tela da TV na série.

Quanto as interconexões das categorias mais elaboradas e fundamentais do gênero, constata-se facilmente no decorrer da obra não apenas pela imensidão do seu conteúdo, mas em especial pelos “links” entre as personagens, a amizade, os parentescos, a religião, o amor entre elas, o ódio etc., cada um fazendo-se linhas invisíveis, flexíveis e praticamente indestrutíveis, atravessando os mares, continentes, florestas e montanhas para além do desconhecido; perdidos e personificados no tempo e no espaço. Todos os elementos interconectados, sobretudo os pontos antagônicos que se completam como o gelo e o fogo – uma simbologia, o discurso dos heróis em seu mundo ficcional ligando-se a realidade da vida.

Em entrevista a Bryan Cogman, D. B. Weiss, assim se expressa a respeito da intensidade da obra literária:

Quando grande parte de sua vida é adaptar materiais para a tela, você sempre está procurando personagens profundos, uma história muito bem trabalhada e atraente, paixão, violência, intriga, humanidade e todas as ambiguidades que vêm com o mundo plenamente realizado... e você nunca encontra tudo isso no mesmo lugar. Só que nós encontramos. Foi estimulante e assustador.¹²

10 Trata-se de um trono, literalmente forjado pelo fogo de dragões em que espadas inimigas constituem o material dele. Símbolo de poder dos reis dragões, os Targaryen. Ver em *A Fúria dos Reis* (2012, p. 1165).

11 Pessoas com poderes sobrenaturais – capacidade de controlar animais e até outros seres humanos a partir da mente, como se tomassem posse do corpo do outro. Ver em *A Fúria dos Reis* de George R. R. Martin.

12 COGMAN, Bryan. *Por dentro da série HBO Game of Thrones*; tradução de Marcia Blasques. – São Paulo: Le Ya, 2013, p. 7.

Tudo isso torna a adaptação mais complexa, sobretudo a questão dos componentes materiais da nova arte, neste caso, a série de TV, que apesar de ser uma outra obra artística, tem origem nas páginas e na imaginação criadora. A série *Game of Thrones* é o nome original do primeiro livro, com exceção do artigo indefinido (*A*), pois o nome do primeiro volume, é *A Game of Thrones* a qual, em uma tradução literal para o português, ficaria algo como *Um Jogo de Tronos*. A primeira reflexão possível, já nos limites iniciais do processo de Tradução Intersemiótica, incide sobre o título da série; excluiu-se o artigo indefinido a fim de ‘definir’ o novo produto, a série. Afinal, a série televisiva surge após a obra literária, especificamente, após o primeiro livro. Em outras palavras, ela é definida antecipadamente pela história que já fora contada nas páginas, por isso, a exclusão do artigo indefinido, o qual, tem sua presença justificada para referir-se ao texto fonte quando nenhuma outra obra contou a história em suas páginas inéditas.

Há outro ponto a ser analisado (ainda do ângulo da forma) e no intuito de entender o significado relacional entre a parte e o todo e, assim, cumprir uma das formas fundamentais de análise da Linguística Sistêmico-Funcional - “...o estudo da estrutura da comunicação é necessário para se entender o significado das mensagens geradas na linguagem. Porém, de acordo com essa teoria, o significado é determinador da forma”¹³. O ponto consiste na reflexão sobre o fato de a história mostrar apenas *um* trono que é o **trono de ferro**, apesar de a última palavra – **thrones**, no título da obra, estar pluralizada, indicando aparente incoerência (por se referir a apenas um objeto). Todavia, **thrones** se faz uma representação sígnica cujo o objeto em si não detém o limite nem a absoluta significação em si ou para si unicamente, mas ao contrário, apenas ativa luzes reminiscentes à memória do leitor/expectador funcionando como expansão do pensamento em continuidade e devir.

Assim, cria-se e recria-se novas possibilidades de significação, pois o trono de ferro apesar de único tem o sentido de governo, não qualquer governo, mas um governo de ferro, isto é, subordinador, esmagador e absoluto. Sobretudo, um governo sobre outros governos das províncias que formam Westeros. Aqui, se tem um signo complexo, conforme (Fidalgo e Grandim, 2004/2005, p.65) “Os signos simples podem unir-se para formar diferentes signos complexos”¹⁴. Apesar de se tratar realmente de um signo complexo, a composição deste parte de estruturas simples, pois a natureza dos signos componentes da expressão **trono de ferro** é única – a linguística. Diferentemente do que acontece na tela da TV, exatamente no 3º

13 BARBARA, Leila; MACÊDO, Célia Maria. *Linguística Sistêmico-Funcional para a Análise de Discurso Um Panorama Introdutório*, Cadernos de Linguagem e Sociedade, 10 (1), 2009, p. 92.

14 FIDALGO, António; GRANDIM, Anabela. *Manual de Semiótica*, UBI- Portugal, 2004/2005, p. 65.

episódio da 1ª temporada, intitulado *Lord Snow* no tempo 03 min 10s aparece a imagem representando o **trono de ferro** na famosa Fortaleza Vermelha,

Figura1: *Print screen* da primeira aparição do trono de ferro na série



Fonte: 01 x 03 episódio Lord Snow, no tempo 03min 06s.

A Figura 1 apresenta um signo de natureza extremamente complexa. Essa fotografia é um signo, a expressão **trono de ferro**, contudo, é outro signo. Por sinal, e antes da fotografia (Figura 1), a referência produzida pelo interpretante dessa fotografia também constitui uma recriação de signo. O *print screen* retrata uma cena em que a personagem Jaime Lannister, irmão da rainha, um dos sete cavaleiros da guarda real, encontra-se com Lorde Eddard no grande salão do rei. O trono, que representa governo e poder sobre outros governos. Neste caso, trata-se do governo sobre as províncias de Westeros, as quais em um passado não tão distante, cerca de alguns séculos apenas, eram reinos, mas com a chegada dos Targaryens e seus dragões, foram submetidas ao poder dessa família cujo lema, *sangue e fogo* materializou, nos campos de batalhas, seus dizeres sígnicos.

O signo *trono de ferro* ocupa um espaço no intercurso temporal que liga o passado e o futuro porque faz menção direta aos Targaryens que reinaram sobre Westeros, mas também à menina Targaryen que fugiu para o outro lado do mar Estreito, para as cidades livres de Essos em virtude da revolta de Robert Baratheon. Essa menina retornará para reconquistar o trono perdido por seus pais. O signo liga a descendente aos seus antepassados, assim como a sua empreitada que se faz discurso no presente e se projeta ao futuro.

Não pretendemos neste texto esgotar a discussão que envolve a possibilidade de incoerência sobre o título da série (relativa ao uso do termo pluralizado *Thrones* representando *trono [de ferro]*) mas adentrar no signo maior e multicomplexo, a série em si,

mas apresentamos a análise por considerarmos que o título da obra representa os portões que se abrem ao telespectador/pesquisador ansioso por captar cada pixer e somido nos interiores dos castelos e recantos do mundo de gelo e fogo retratados pela TV. Importa, por conseguinte, ressaltar apenas mais uma ideia, do ponto de vista linguístico funcional, que se concretiza na esfera social, conforme a sequência formal/ideológica: a função da preposição *of* entre *Game* e *Thrones*. Esta última palavra se liga a primeira assumindo a função qualificadora no conjunto sígnico complexo *Game of Thrones*, tendo em vista que *Thrones* não é propriedade de *Game*, mas um determinador tipológico, pois a preposição *of* conecta-se a *Thrones* estabelecendo uma relação de integração e não posse a *Game*.

No âmbito discursivo, há nesta locução prepositiva *of Thrones*, em sua aura ideológica política e social a referência aos *tronos*, isto é, aos governos das principais províncias que compõem Westeros. Tal fato se evidencia se levarmos em conta o contexto narrativo ficcional das células dramáticas personificadas pelas famílias representantes das províncias e representadas por heráldicos formados por entidades animais e/ou vegetais, como um logotipo entre a apresentação de signos referenciando o espaço e as famílias do mundo de gelo e fogo na abertura da série – uma introdução imagética com os nomes da equipe técnica de produção e dos atores no início do episódio

Figura: logotipo da série Game of Thrones



Fonte: episódio 01x01 Pilot, tempo 08 min 48 s

A série de TV analisada é um produto da Tradução Intersemiótica concretizada por um conjunto vasto de elementos sígnicos, todos interconectados fazendo-se extensões dos sentidos humanos. Observa-se que a conversão da obra artística *Literatura para Série de TV*, ou melhor dizendo... conversão de linguagens – *da palavra à imagem em movimento* – tornou a narrativa fictícia mais acessível ao organismo por meio dos sentidos captadores da

materialidade. Pois as imagens em movimento na TV possibilitam pelo menos três sentidos de captação do conteúdo: visão, tato e audição.

Considerando, então, que a visão é capaz de detectar os componentes materiais e também os imateriais formadores da série que mantém consigo as propriedades essenciais da narrativa, entre elas: espaço, personagens, tempo, e conseqüentemente o movimento e a própria textura, dessa forma ativando o sentido do tato. A série gera um campo quase ilimitado estruturante da obra artística por causa da combinação de diversos recursos realísticos-tecnológicos, os quais, constituem as partes mínimas e complexas do todo, o sistema sógnico interno existencial em que todos e tudo estão inseridos e interligados, no mundo ficcional.

Ao captar o espaço em *Game of thrones*, a visão encontra as figuras, os contornos, as cores, as personagens, a distância e a textura. As figuras, por exemplo, representam a combinação dos contornos, das cores e da textura. O mesmo também se verifica no próprio espaço representado pelo logotipo da série cujo artefato de forma circular contém quatro silhuetas de animais do tronco à cabeça. Esses animais estilizados, são: um dragão, um leão, um lobo e um veado, referenciando respectivamente, as famílias: Targaryen originários de Valírya tendo o vermelho como cor predominante por causa do fogo dos vulcões e dos dragões; Lannisters de Rochedo Castely onde há muitas minas de ouro, predomina a cor amarelo-ouro; *Starks* de *Winterfell* onde a vida é árdua por causa do frio, sustentam o brasão contendo um lobo cinzento num campo de gelo, logo, as cores em destaque são o cinza e o branco, e finalmente os *Baratheons* cujo espaço original não é referenciado, porém, Porto Real como a capital de Westeros e Robert Baratheon como rei são representados pelo estandarte com um veado negro num fundo amarelo e cujo lema, é: nossa é a fúria.

As imagens em movimento forjadas em contornos de ferro que fazem parte do artefato, o qual se julga ser um logotipo da série projetado na tela da TV, surge na introdução de cada episódio. É composta por maquetes de castelos e massas continentais, regiões e províncias em movimentos iniciados a partir do foco da câmera até o começo, propriamente, do episódio. Despontando a partir do instante da apresentação, o logotipo, “...nunca foi uma tentativa de apreender o real como um todo, pois isso está além da capacidade humana, quer dizer, do próprio signo”,¹⁵ (Plaza, 2003, p. 47). Pois, o objeto real está fora do signo. É o que ocorre com a significação continuamente representando um outro objeto por vir.

15 PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*, São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 2003, p. 47.

Apesar de a série reunir uma gama quase infinita de signos desde ícones, índices e símbolos, sendo estes, tipologias do signo na visão de Júlio Plaza, de Gandim e Fidalgo, assim como diversos outros teóricos que fundamentam o pensamento na teoria Semiótica de Peirce. Não é o signo estático, mas o signo em movimento que corresponde a uma das principais características da série, do produto narrativo fictício na tela. A respeito da tipologia sógnica, Plaza (2003, p. 21) afirma,

Ícones: são signos que operam pela semelhança de fato entre suas qualidades, seu objeto e seu significado [...]. O índice é um signo determinado pelo seu Objeto Dinâmico em virtude de estar para com ele em relação real. O símbolo depende [...] de uma convenção [...] em relação ao seu Objeto Imediato, é signo de lei.¹⁶

Pode-se dizer que estes signos tipificados são unidades componentes de signos integrantes de outros, e outros inseridos em uma infinita sequência, incrivelmente próxima da realidade, uma vez que, ora imitam, ora fazem referência a objetos e fenômenos da vida real em que o movimento e o tempo se imbricam e formam elos entre dois mundos: o das personagens e o do telespectador. A TV – instrumento tecnológico extensivo dos sentidos – apresenta o movimento que é uma característica fundamental da vida. Diante dos olhos e pela TV, o movimento se concretiza constantemente, conforme as leis físicas (e clássico para a Mecânica) e funciona como lei entre a vastidão do universo e a restrição microscópica de uma célula. O mesmo fenômeno é observado na construção das cenas em *Game of Thrones* ao se observar o deslocamento das personagens em ação, em diálogos e gestos, mas também, nos cortes entre as cenas trocando os ambientes e espaços (alguns dentro de um castelo apenas, outros cortes entre continentes). Além do movimento como princípio, a percepção do tempo, a virada entre dia e noite em diversas cenas da série materializada pela luz e a escuridão mostram a visão como captadora do tempo.

Visão e tato se complementam, pois captam a complexidade do mundo perceptivo juntos, conforme Plaza (2003, p. 57). As diferenças entre os elementos da composição de determinado espaço, ou de um único objeto, instrumentos e coisas das mais variadas formas podem ser identificadas e minuciosamente analisadas do ponto de vista tátil a partir da visão, sentidas em linhas finas lisas ou espessas, ora frágeis, rugosas e/ou cortantes, todas são matérias palpáveis tocadas pelo olhar de encontro a tela. Além de o tato ser ativado nessa relação entre a visão e as coisas exibidas na tela da TV, uma outra questão ligada a esse sentido se concretiza por meio da intensidade das cenas de *Game of Thrones*. Produzida pela ‘sinestesia’ que de acordo com Sergio Basbaum (2012, p. 246) “... ‘é de origem grega: ‘syn’

¹⁶ *Ibidem*, p. 21.

(simultaneas) mais ‘aesthesis’ (sensação), significando ‘muitas sensações simultâneas’¹⁷. A sensação está para os sentidos e a percepção para o cognitivo, sendo que elas ocorrem em sequência de apreensão, tanto é, que a interpretação por parte do leitor/telespectador é o resultado de um tempo maior de reflexão, enquanto a sensação é praticamente instantânea.

A intensidade e complexidade de *Game of Thrones* estão fragmentadas na trama da série representadas nas cenas cujas conexões das categorias da narrativa (espaço, tempo, personagens etc.) vão se encontrando e compondo os tecidos de uma teia maior na direção de pontos energéticos ideológicos. Neste fluxo sógnico constante, construído por cenas ora amenas ora intensas capazes de estabelecer da tela da TV ao sistema nervoso, impactos profundamente hápticos no organismo, ocorre uma convergência entre os objetos imediatos e dinâmicos com cenas relativas à violência, sexo, misticismo, ao sobrenatural unindo-se numa combinação de cores integradas aos espaços, figuras, personagens em ações e discursos ao centro dominante: os heróis.

O Discurso dos Heróis em *Game of Thrones*

Flavio Kothe (2000, p.8), declara: “...o herói é a dominante que ilumina estrategicamente a identidade de tal sistema...”.¹⁸ Originalmente, o sistema a que se refere o autor é a Literatura com relação à sociedade. Contudo, *Game of Thrones* traz consigo, em sua maioria, os elementos estruturais da narrativa do texto literário. Dessa forma, a série também representa o sistema social, e os heróis continuam os mesmos – Jon Snow e Daenerys Targaryen. Ambos aparecem na tela como personagens à margem da sociedade, ele um bastardo e ela uma exilada, inexperientes, tímidos e frágeis vão construindo pouco a pouco suas próprias histórias em sentido evolutivo. Imersos no Mundo de Gelo e Fogo e cercados pelos muros do Jogo de Tronos, a trajetória que eles fazem é a construção de um discurso de sobrevivência e transformação.

“Nessa perspectiva, a escolha dos signos e a construção dos discursos são movidas por interesses específicos, que representam um significado escolhido através de uma análise lógica relacionada a um contexto social”,¹⁹ (Santos, 2011, p. 2). Os dois heróis carregam

17 BASBAUM, SERGIO. Sinestesia e Percepção Digital, teccogs n. 6, 307 p, jan.-jun, 2012, p. 246. Disponível em, http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2012/edicao_6/9_sinestesia_e_percepcao_digital-sergio_basbaum.pdf. Acessado em 10 de jul de 2018.

18 KOTHE, Flavio. O Herói, 2ª ed., São Paulo, Ática: 2000, p. 8.

19 SANTOS, Záira Bomfante. *A concepção de texto e discurso para semiótica social e o desdobramento de uma leitura multimodal*, p. 2. Disponível em: <http://www.ufjf.br/revistagatilho/files/2011/10/Santos.pdf>.

respectivamente os lemas de suas famílias: *O inverno está vindo* e *Sangue e Fogo*. Esses lemas além de signos, são discursos que antecedem a existência destes dois personagens, possuem uma história que teve início em um lugar e se mantiveram não podendo ser apagados porque estão na memória coletiva, enraizados culturalmente. Logo, “O termo *discurso* é compreendido [...] como conhecimentos socialmente construídos de algum aspecto da realidade”²⁰ (Kress e Van Leeuwen, 2001, p.24 apud Santos, 2011, p. 3).

Discurso e sociedade são dois sistemas inseparáveis e mutualmente significativos. São sistemas porque representam conjuntos de signos interdependentes, isto é, a natureza triádica prevalece nas relações sociais colocando o sujeito como indivíduo dinâmico e integrativo, o qual toma o signo assim como é: “...algo que, sob certo aspecto, representa alguma coisa para alguém, dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um equivalente ou talvez mais desenvolvido. Este signo é o significado ou interpretante do primeiro”²¹. (Plaza, 2003, p. 21).

Os lemas das famílias dos heróis se ligam a eles conectando-os num *devoir* discursivo que remetendo a significados concretizados numa temporalidade situada entre o passado e o futuro, pois fazem parte de uma construção histórica com elos presos à formação da própria sociedade de Westeros, e a manutenção desses discursos, que se imbricam, se dá pela esfera cultural, tendo em vista que as histórias dos Starks e Targaryens são fundamentos e perspectivas para esses heróis. Não que eles, os heróis desejem, mas a sociedade a qual pertencem torna o discurso de seus antepassados, os deles próprios, modelando-os conforme suas novas experiências e agregando a esses discursos aspectos de suas personalidades, por isso se diz “por interesses específicos”²² os quais podem ser externos ou internos, mas sobretudo personalizados, “a imagem, conforme a [...] semelhança”²³ deles, os heróis.

Mais do que Ned Stark, patriarca da família *Stark*, Jon Snow sabe. Ele esteve para lá da floresta das sombras, nas terras selvagens. Ele viu, ouviu e viveu a realidade das histórias da Velha Ama, histórias uma vez, contos, mas que se tornaram para o herói pura realidade em toda sua sobrenaturalidade. Por isso, o lema dos *Starks* se faz discurso cujo sentido ganhara amplitude e uma nova esfera de compreensão para além da inteligibilidade e interpretação. Em linha com o pensamento de Orlandi (2009, p. 26),

20 *Ibidem* p. 3.

21 PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*, São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 2003, p.21.

22 SANTOS, Zaira Bomfante. *A concepção de texto e discurso para semiótica social e o desdobramento de uma leitura multimodal*, p. 2. Disponível em: <http://www.ufjf.br/revistagatilho/files/2011/10/Santos.pdf>.

23 Bíblia. Português. *Bíblia Sagrada*. Tradução de João Ferreira de Almeida. L.C.C. - Publicações Eletrônicas, Versão para eBook eBooksBrasil.com. Disponível: <<http://www.culturabrasil.pro.br/>>. Acesso em 12 de jul de 2018.

Compreender é saber como um objeto simbólico [...] produz sentidos [...] como ele está investido de significância para e por sujeitos. Essa compreensão por sua vez implica em explicitar como o texto organiza os gestos de interpretação que relacionam sujeito e sentido. Produzem-se assim novas práticas de leitura.²⁴

As novas práticas de leitura, sem dúvida, resultam da relação do sujeito – o herói – com o objeto simbólico que possui sentido para a sociedade fictícia da série, mas também as novas leituras que o herói faz em decorrência de suas experiências – mais profundas que as de seus mentores (pai/tio e comandantes) -, tendo em vista que a interatividade deste sujeito com outros se fez, rompendo os limites geográficos, culturais e cognitivos, pois ele viveu entre os *selvagens*²⁵.

Segundo Fiorin (1990, p. 177 apud Gregoli 1995, p. 18), “o discurso deve ser visto como objeto linguístico”,²⁶ pois deve ser analisado, inicialmente, a partir de sua estrutura, isto é, a forma como o texto se organiza reflete em sua significância, em sua relação social e cultural, pois o lema, *O inverno está vindo* faz referência ao fluxo natural da estação fria e hostil sobre Westeros, e conforme o contexto fictício da série, “...um longo verão significava sempre um longo inverno. Aquele verão tinha durado dez anos. Jon era bebê de colo quando começou”²⁷ (Martin, 2010, p. 402). Além da duração prolongada das estações, especificamente dos invernos que duravam mais tempo, em *Game of Thrones* no 5º episódio da 5ª temporada, (aproximadamente no tempo de 16 min e 10s) o herói adverte “... But winter is coming. We know what’s coming with it. We can’t face it alone”²⁸.

Então, não apenas a duração prolongada do frio destrói a plantação e cobre o solo de neve, mas a vinda de um poder sobrenatural contra a vida humana, ativado com o inverno. Percebe-se, portanto, que a organização estrutural do lema que não deixa de ser um texto, um objeto simbólico, traz consigo no discurso do herói uma interconexão com o meio natural, social e sobrenatural.

Jon Snow vai muito além da amplificação discursiva do lema *Stark* que também é seu discurso. Ele dá ao juramento da guarda da noite uma ressignificação,

24 ORLANDI, Eni P. *Análise de Discurso Princípios & Procedimentos*, 8. ed. Campinas: Pontes, 2009. 100p. p. 26-27.

25 Os selvagens eram homens cruéis, dizia, escravagistas, assassinos e ladrões [...]suas mulheres deitavam-se com os Outros durante a Longa Noite e geravam terríveis crianças meio humanas. (Ver: p. 21 *A Guerra dos Tronos* de George Martin).

26 GREGOLI, Maria do R. V. *A análise do discurso: conceitos e aplicações*, Alfa, Araraquara - SP, 39: 13-21,1995, p. 18.

27 MARTIN, George R. R. *A Guerra dos Tronos*; tradução: Jorge Candeias. – São Paulo: Leya, 2010, p. 402.

28 COGMAN, Bryan. Kill the Boy. Disponível em <https://genius.com/Game-of-thrones-kill-the-boy-script-annotated>. Acesso em 15 de jul. 2018.

TORMUND: you sure seemed like my enemy when you were killing my friends.
 JON: For 8,000 years the Night's Watch have sworn an oath to be the shield that guards the realms of men. And for 8,000 years we've fallen short of that oath. You belong to the realms of men. All of you.²⁹

Há uma muralha que divide Westeros da Terra Selvagem, mas Jon Snow viveu em ambos os lados, lutou dos dois lados e pelos dois lados. Ele quebrou o juramento que fizera, isto é, ressignificou-o, porque sua visão sobre o mundo tornou-se maior. Passou a entender o “objeto simbólico [...] investido de significância para e por sujeitos”. O discurso não flui apenas de um sujeito para o outro, mas também no sujeito como ser pensante e reflexivo. E, então, a evidência do movimento, pois *O inverno está vindo* em oposição a neutralidade. A expressão *está vindo* tem o sentido de puro movimento, um movimento provocado pela natureza e recebido pelo sujeito (herói/sociedade).

O herói toma um partido contra *o inverno*, contra a morte, em defesa do reino dos homens, não de westerosis ou selvagens, mas da vida. Essa nova postura de Jon Snow faz referência à construção do discurso de Daenerys Targaryen, o qual parece estar voltado especialmente à questão marxista (da igualdade) e política *Sangue e Fogo*, e ao que a identifica, conforme o script do episódio 01x07- *You win or you die*, no tempo aproximado de 30 min e 43 s “... Daenerys of the House Targaryen. Khaleesi of the riding men and princess of the Seven Kingdoms”.³⁰

O lema de sua família *sangue e fogo* que se mantém como dela – Daenarys ou Dany – e possui um fundamento histórico, não tão antigo quanto ao de Jon Snow, mesmo assim, remonta ao tempo quando os sete reinos ainda eram independentes,

Quando Aegon, o Dragão, pisou na costa de Westeros, os Reis do Vale, do Rochedo e da Campina não correram para lhe entregar suas coroas. Se quer se sentar no seu Trono de Ferro, terá de conquistá-lo, tal como ele fez, com aço e fogo de dragão. E isso significa ter sangue nas mãos antes de tudo acabar.
Sangue e fogo, pensou Dany. As palavras da Casa Targaryen. Conhecera-as por toda a vida.³¹

Sangue e fogo são dois lados de uma mesma moeda, remetem simples e diretamente à conquista pela força, sem outra alternativa. A heroína Dany passa de exilada à conquistadora, como sujeito de discurso em construção, ela precisa forjar sua trajetória que está ligada ao passado, aos ancestrais, e também ao futuro almejado. Simbolicamente, o termo *sangue*

²⁹ *Ibidem*.

³⁰ BENIOFF, David; WEISS, D. B. *You win or you die*. Disponível: <<https://genius.com/Game-of-thrones-you-win-or-you-die-annotated>>. Acesso em 16 de jul. de 2018.

³¹ MARTIN, George R. R. *A Tormenta das Espadas*; tradução Jorge Candeias. São Paulo: Leya, 2012, p. 421.

relaciona-se ao *fogo* porque é gerado a partir dele. Ela ocupa uma posição por status e por hereditariedade, esses dois aspectos se inter-relacionam. A hereditariedade pelo sangue, e o status decorrente da posição social que a heroína forja pelo fogo e que não deixa de lhe ser garantida pelo nascimento, evidenciando-se a existência de classes que travam embates discursivos.

Há, pois, em seu discurso, raízes com certas tonalidades dialéticas, sendo Daenerys pertencente à realeza, ocupa um lugar na sociedade do Mundo de Gelo e Fogo, e aqueles que a seguem ou a ela se opõem, assumem outros lugares. Nas palavras de Orlandi (2010, p. 39 – 40),

...relação de forças. Segundo essa noção, podemos dizer que o lugar a partir do qual fala o sujeito é constitutivo do que ele diz [...]. Como nossa sociedade é constituída por relações hierarquizadas, são relações de força, sustentados no poder desses diferentes lugares que se fazem valer na comunicação³²

O que ela fala tem um sentido diferente, por exemplo, do discurso de Jon Snow, não apenas pelo conteúdo significativo, mas sobretudo, pelos efeitos de sentidos produzidos por seu status, pela relação de poder. Inclusive, o próprio sobrenome *Snow* é tido na sociedade de Westeros como negativo, pois “...o apelido Snow, o nome que, pelo costume, devia ser dado a todos aqueles que, no Norte, eram suficientemente infelizes para não possuir um nome seu”.³³ *Snow* é a palavra em inglês que significa ‘neve’, em tradução, e existente em abundância em Winterfell, o reino onde cai o inverno, isto é, a neve trazendo dor e sofrimento.

Enquanto Jon Snow deseja outro nome – *Stark* – que simboliza ‘resistência ao frio’ e, implicitamente, ‘resistência à morte que vem com o inverno’; ela, a heroína, faz questão de declarar quem é, descendente de Aegon, o conquistador. Por isso, um discurso que se repete e se reveste constantemente na dinâmica de construção de sua identidade:

Missandei: "You stand in the presence of Daenerys Stormborn of House Targaryen, Rightful Heir to the Iron Throne, Rightful Queen of the Andals and the First Men, Protector of the Seven Kingdoms, the Mother of Dragons, the Khaleesi of the Great Grass Sea, the Unburnt, the Breaker of Chains."³⁴

No episódio 03 da 7ª temporada da série, aproximadamente no tempo 9 min e 55s acontece a declaração acima pela personagem Missandei ao se referir a heroína. São dez

32 ORLANDI, Eni P. *Análise de Discurso Princípios & Procedimentos*, 8. ed. Campinas: Pontes, 2009, p. 39-40.

33 MARTIN, George R. R. *A Guerra dos Tronos*; tradução: Jorge Candeias. – São Paulo: Leya, 2010, p. 29.

34 BENIOFF, David; WEISS, D. B. *The Queen's Justice*.

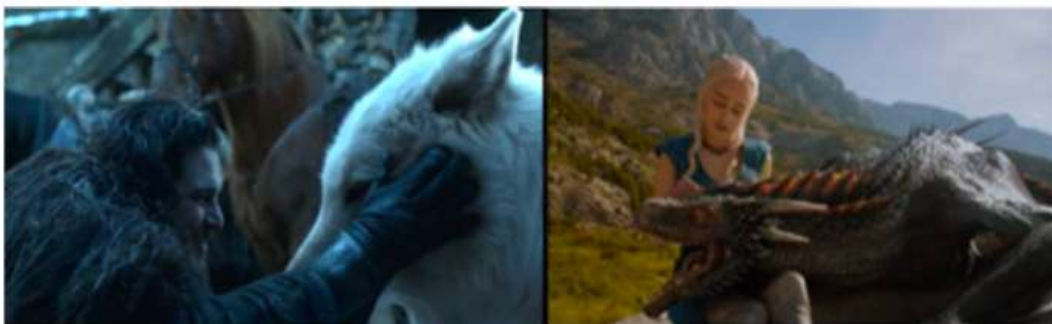
Disponível em: <http://gameofthrones.wikia.com/wiki/The_Queen%27s_Justice> Acesso: 19 de jul de 2018.

Revista A Palavrada (ISSN 2358-0526), 25, jan-jun, p. 105-123, 2024 - 1ª edição

títulos em um único texto. Sendo o quarto e os dois últimos o resultado de acréscimos característicos a natureza discursiva, pois conforme (Orlandi, 2009, p. 21), “...no funcionamento da linguagem, que põe em relação sujeitos e sentidos [...] temos um complexo processo de constituição desses sujeitos e produção de sentidos [...]. São processos de identificação do sujeito [...] de construção da realidade...”.³⁵ O discurso da heroína é o resultado de uma construção de sua própria identidade e do constructo ideológico posto na sociedade, dos sentidos que ela passou a ver e focar conforme sua experiência de vida.

Metaforicamente, Jon Snow é o lobo branco, o Gelo, a força da natureza. Ela, porém, Daenerys Targaryen é o dragão negro, o fogo, a imaginação produtora de artifícios (tecnologia). Ambos símbolos do equilíbrio necessário à vida no mundo fictício literário que se transpõe das páginas à tela da TV revestindo-se de um discurso cujo foco é a disputa do poder político, *Game of Thrones*. Então, da superficialidade da natureza em suas estações, ao “efeito de sentido entre locutores”,³⁶ entre heróis, que se traduz em discurso e que atravessa a tela da TV atingindo o telespectador pela intensidade das cenas, imagens em movimento, signos discursivos.

Figura3: Jon Snow com seu lobo branco e Daenerys Targaryen com o seu dragão negro



Fonte: 04x05- Primeiro do seu nome e 04x01- Duas Espadas/ *Game of Thrones*

O ritmo das batidas de tambores compõe a música que indica ápice; a lentidão do som melodioso do violino, inevitavelmente, produz a sensação de tristeza e saudade, o somo estremeedor de dragões e o brilho de suas chamas na escuridão, ora predominando o tom negro, ora amarelo-ouro nas suas escamas, ativam a percepção tátil. Cada um desses elementos que constroem cenas e provocam emoções reais, são discursos materializados em *Game of Thrones*.

35 ORLANDI, Eni P. *Análise de Discurso Princípios & Procedimentos*, 8. ed. Campinas: Pontes, 2009, p. 21.

36 *Ibidem*.

Considerações Finais

Das páginas da Literatura à tela da TV, o discurso dos heróis em *Game of Thrones* se concretiza por meio de uma intensa e complexa teia de composição, construída desde suas ancestralidades, fazendo, portanto, um percurso histórico e se estruturando ideologicamente no presente. Mas também, se modificando num constante movimento derivado do acréscimo de conhecimentos, de interpretação e compreensão. O discurso das personagens flui da página da obra livresca à tela e, desta ao receptor/interlocutor/telespectador por meio dos efeitos e recursos intersemióticos ativadores dos sentidos humanos captadores da ficção e da realidade.

REFERÊNCIAS

BARBARA, Leila; MACÊDO, Célia Maria. **Linguística Sistêmico-Funcional para a Análise de Discurso Um Panorama Introdutório**, Cadernos de Linguagem e Sociedade, 10 (1), 2009, p. 92.

BASBAUM, SERGIO. **Sinestesia e Percepção Digital**, teccogs n. 6, 307 p, jan.-jun, 2012, p. 246. Disponível em, <http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2012/edicao_6/9/sinestesia_e_percepcao_digital-sergio_basbaum.pdf>. Acessado em 10 de jul de 2018.

BENIOFF, David; WEISS, S. B. **You win or you die**. Disponível:<<https://genius.com/Game-of-thrones-you-win-or-you-die-annotated>>. Acesso em 16 de jul. de 2018.

BENIOFF, David; WEISS, D. B. **The Queen's Justice**. Disponível em: <http://gameofthrones.wikia.com/wiki/The_Queen%27s_Justice> Acesso: 19 de jul de 2018.

Bíblia. Português. **Bíblia Sagrada**. Tradução de João Ferreira de Almeida. L.C.C. - Publicações Eletrônicas, Versão para eBook eBooksBrasil.com. Disponível: <<http://www.culturabrasil.pro.br/>>. Acesso em 12 de jul de 2018.

BRESSAN, Inês C. **Afrânio Coutinho, Crítico e Historiador da Literatura Brasileira: Uma Leitura**. 2007. 198 f. Dissertação de Mestrado – Faculdade de Ciências e Letras de Assis – Universidade Estadual Paulista. Disponível em: http://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/94135/bressan_ic_me_assis.pdf?sequence=1. Acesso em, 03/07/2018.

COGMAN, Bryan. **Kill the Boy**. Disponível em <<https://genius.com/Game-of-thrones-kill-the-boy-script-annotated>>. Acesso em 15 de jul. 2018.

COGMAN, Bryan. Por dentro da série HBO **Game of Thrones**; tradução de Marcia Blasques. – São Paulo: Le Ya, 2013.

FIDALGO, António; GRANDIM, Anabela. **Manual de Semiótica**, UBI- Portugal, 2004/2005.

GREGOLI, Maria do R. V. **A análise do discurso: conceitos e aplicações**, Alfa, Araraquara - SP, 39: 13-21,1995.

Disponível em: <<http://etimologias.dechile.net/?semio.tica>>. Acessado em, 02/07/2018.

Disponível em: <<https://mundoestranho.abril.com.br/cinema/qual-foi-o-primeiro-livro-a-ser-adaptado-para-o-cinema/>>. Acessado em, 02/07/2018.

KOTHE, Flavio. **O Herói**, 2ª ed., São Paulo, Ática: 2000.

MARTIN, George R. R. **A Guerra dos Tronos**; tradução: Jorge Candeias. – São Paulo: Leya, 2010.

MARTIN, George R. R. **A Tormenta das Espadas**; tradução Jorge Candeias. São Paulo: Leya, 2012.

OLHER, Rosa Maria. **Translation & Discourse**. Acta Scientiarum. Human and Social Sciences, Maringá, v. 26, no. 1, p. 73-79, 2004.

ORLANDI, Eni P. **Análise de Discurso Princípios & Procedimentos**, 8. ed. Campinas: Pontes, 2009. 100p.

PEIRCE, C. S. **Semiótica**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010. (Coleção Estudos, 46).

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**, São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 2003.

SANTOS, Zaira Bomfante. **A concepção de texto e discurso para semiótica social e o desdobramento de uma leitura multimodal**. Disponível em: <http://www.ufjf.br/revistagatilho/files/2011/10/Santos.pdf>

Acesso: 10 de jul de 2018.

An analysis of the intersemiotic translation of the heroes' speech in Game of Thrones

Abstract: This paper has the duo aims to analyse the Translation between the literature work *A Song of Ice and Fire*, by George R. R. Martin to *Game of Thrones* by David Benioff e D. B. Weiss. And also to consider of the perspective Discourse Analysis the heroes' speech: Jon Snow and Daenerys Targaryen. Considering the theoretical base of Intersemiotic Translation by Julio Plaza, António Fidalgo, Anabela Gradim and the Eni P. Orlandi's reflections about Discourse Analysis.

Keywords: Intersemiotic Translation; Heroes' speech; *Game of Thrones*.

DATA DE PUBLICAÇÃO: 29/06/2024