

GEMINIS

[ABORDAGENS MULTIPLATAFORMAS]

CONSIDERAÇÕES SOBRE O CULTO À IMAGEM EM GAME OF THRONES: EXPERIÊNCIA ESTÉTICA E RECEPÇÃO

ADRIANA CORRÊA SILVA PORTO

*Mestranda do Programa de Pós-graduação
em Comunicação Social (PPGCOM) da
Universidade do Estado do Rio de Janeiro
(UERJ).*

E-mail: acporto@ymail.com

FERNANDO GONÇALVES

*Doutor em Comunicação pela ECO-UFRJ e
Professor do PPGCOM-UERJ.*

E-mail: fng@uerj.br

RESUMO

O objetivo deste trabalho é investigar a relação entre a experiência estética instaurada pelas imagens da série Game of Thrones e a capacidade destas de tornarem-se objetos de culto entre os fãs. Considerando o processo relacional entre humanos e não humanos como potencial gerador de efeitos estéticos, propomos uma reflexão sobre a circulação de materiais expressivos como estímulo à fruição estética. Dentro dessa perspectiva, pretendemos identificar o papel da imagem nas tramas que enredam homens e aparatos tecnológicos, assim como a relação de culto estabelecida entre eles como forma de problematizar a relação homem x tecnologia.

Palavras-Chave: Imagem, estética, culto, recepção, fãs.

ABSTRACT

The objective of this study is to investigate the relationship between aesthetic experience and capacity of an art work became the object of worship among fans. Considering the relational process between human and nonhuman as a potential generator of aesthetic effects, we propose a reflection on the movement of expressive materials as a stimulus to aesthetic enjoyment. Within this perspective, we intend to identify the role of the image in a scene that involve men and technological devices, as well as the relationship of worship established between them as a way to problematize the relationship between man x technology.

Keywords: Image, aesthetic, cult, reception, fans.

1 - Introdução

Partindo do pressuposto de que as relações entre pessoas, objetos e acontecimentos podem gerar efeitos estéticos¹ (BRAGA, 2010), buscamos no presente artigo analisar a relação entre a experiência estética proporcionada pelas imagens da série americana *Games of Thrones*, produzida e veiculada pela emissora HBO – canal por assinatura com transmissão para 50 países - e a sua capacidade em tornar-se objeto de culto por parte de seus fãs na internet.

O texto se propõe a investigar o papel da imagem numa trama que enreda homens e aparatos tecnológicos na tentativa de evidenciar que, mais do que a tecnologia, é o conjunto de relações que se estabelece *com* ela e não apenas *através* dela, que ajuda a entender fenômenos como o culto às imagens na referida série. Abordar tal processo de um ponto de vista relacional é fundamental para percebermos que tal culto pode ser entendido como um exemplo de efeito estético dessas imagens, talvez exatamente porque sua natureza não é apenas “técnica”, mas propriamente “sociotécnica” e faz parte de uma rede de mediações socioculturais e comunicativas (LATOUR, 1994; SIMONDON, 2008).

Como procuraremos demonstrar, o papel desempenhado pelas imagens na série *Games of Thrones* só é possível por causa dessas redes de mediações, que emergem no esmaecimento das fronteiras entre humanos e não humanos e se manifestam nos discursos da cultura e da ciência (FELINTO; SANTAELLA, 2012). Não há aqui a intenção de estabelecer um embate de forças e sim de tentar pensar criativamente a relação homem-máquina², a fim de ampliarmos nossa compreensão sobre os fenômenos no âmbito da cultura midiática e tecnológica na atualidade.

Para cumprirmos tal propósito é preciso delimitar alguns conceitos que nos nortearão durante a tarefa de avançarmos rumo a um conhecimento mais profícuo acerca desta relação homem-máquina. O primeiro deles é o contexto em que os fenômenos analisados se desenvolvem. Em um território cultural marcado pelo simbólico

1 Entendido como conjunto de efeitos sobre a percepção e sobre a organização de nossa experiência sensível.

2 Neste caso, computadores, aparelhos de TV, celulares e outros dispositivos móveis.

e pelo imaterial, nosso desafio será tomar como base o paradigma da materialidade da comunicação. A partir dessa perspectiva, a matéria deixa de ser vista apenas como um suporte, um mero veículo de apreensão do sentido, para tornar-se constitutiva dele (FELINTO; ANDRADE, 2005). É neste cenário - em que objetos, coisas e pessoas agem uns sobre os outros e se afetam mutuamente - que propomos uma reflexão que leve em conta as circunstâncias materiais e históricas, capazes de influenciar a produção de sentido e o desenrolar dos acontecimentos.

Feitas as primeiras considerações, passamos à discussão sobre o culto mantido pelos fãs e sua relação com as imagens da série *Game of Thrones*. Para introduzir o assunto, cabem aqui algumas explicações. O fenômeno *cult* ao longo dos anos vem se relacionando com a ideia de subcultura, “identificada menos como um estilo específico do que como uma certa estratégia de leitura associada à vanguarda” (JANCOVICH, 2003, p. 35)³. Neste sentido, importa-nos uma das principais características do fenômeno: a existência de um grupo de fãs, admiradores e consumidores ávidos por destrinchar a obra e segui-la em seus percursos e desdobramentos. E é justamente esta característica que utilizamos para definir uma obra *cult* e darmos prosseguimento à reflexão que propomos nas próximas páginas.

Sob este ponto de vista, a palavra *cult* – do inglês, culto - parece bastante apropriada para definir a ação de alguns grupos de adeptos, seguidores de objeto, pessoa ou conjunto de componentes, que mantém com estes uma relação de culto em seus mais diversos aspectos. Tal fenômeno tornou-se uma espécie de classificação, um rótulo para as obras “adoradas” por fãs para além da sua vida útil⁴. Não se trata apenas de uma distinção alternativa ao *mainstream*⁵, *tampouco da mera celebração da qualidade e sofisticação de uma obra, mas também da emergência de um mercado de nicho marcado pelo hibridismo e pelo paradoxo das comunidades de fãs na internet. Ainda mais múltiplas e diversas na web, a dinâmica dessas comunidades online é definida por seus próprios integrantes, assumindo a forma que seus membros querem que tenham, funcionando por meio de uma cultura compartilhada* (SHIRKY, 2011). *Tal esclarecimento é bastante oportuno, já que tomaremos como objeto de estudo uma obra audiovisual. E, a partir dela, buscaremos analisar a relação entre culto imagético e experiência estética, por meio dos rastros deixados em uma comunidade de fãs na web.*

3 Do original: “(...) a subculture identified less by a specific style than by a certain strategy of reading associated with the avant-garde (2000:14).” (JANCOVICH, 2003, p. 35).

4 Refere-se aos fãs que continuam a cultivar uma obra audiovisual que já tenha sido finalizada, como é o caso dos fãs de filmes e séries de TV que continuam a manifestar a sua admiração e articular interações e produções (*fanfictions*) em comunidade ciberespaciais, mesmo após o término do filme ou da série de TV em questão.

5 A ideia de *mainstream* está associada a uma conformidade política, cultural e/ou econômica com os respectivos circuitos dominantes. E também a categoria de “blockbuster”, ou seja, filme ou obra produzida para atender aos anseios comerciais de seus produtores. Muitas vezes também é entendida como produto de fácil assimilação e baixa sofisticação.

O objeto do artigo em questão são as imagens da série audiovisual *Game of Thrones*⁶, que relata disputas pelo poder em um mundo medieval fantástico⁷. A obra chamou a atenção da crítica pelo enredo complexo, com grande número de histórias entrecruzadas e personagens ambíguos, que oscilam entre figuras extremas, tais como vilões e heróis, bons e maus, virtuosos e inescrupulosos, conforme as circunstâncias e o desenvolvimento da trama. Outro detalhe que chamou a atenção do público são as belas fotografias da trama e o fato de não haver personagem ou núcleo de personagens principais, e sim vários núcleos. Trata-se de um emaranhado de histórias que misturam drama, violência, aventura, romance, suspense e horror em meio a disputas de poder entre famílias e seres fantásticos.

Conhecidas as ideias e ferramentas a partir das quais a pesquisa é desenvolvida, identificamos as imagens técnicas, foco desse estudo, como superfícies que pretendem representar algo, resultado dos esforços de se abstrair duas das quatro dimensões espaço-temporais específicas da imagem plana - comprimento e largura. Sua origem remete a noção de “imaginação”, que, em Flusser (1985), implica a ideia de produzir imagens. No entanto, como o próprio filósofo assevera, a imaginação possui dois lados: se por um deles permite apreender duas dimensões do espaço-tempo, por outro possibilita a reconstrução das demais – profundidade e tempo. Isso implica em dizer que o que confere sentido às imagens são as relações entre elementos diversos, que incluem a síntese das intenções do emissor e do receptor:

Imagens não são conjuntos de símbolos com significados inequívocos, como o são as cifras: não são “denotativas”. Imagens oferecem aos seus receptores um espaço interpretativo: símbolos “conotativos”. (...) Ao circular pela superfície, o olhar tende a voltar sempre para elementos preferenciais. Tais elementos passam a ser centrais, portadores preferenciais do significado. Desse modo, o olhar vai estabelecendo relações significativas. (...) O significado das imagens é o contexto mágico das relações reversíveis (FLUSSER, 1985, p.7).

2 – IMAGEM E RECEPÇÃO

As imagens que buscamos analisar são “imagens técnicas”, que Flusser define como sendo aquelas produzidas por aparelhos. Mas, como veremos, trata-se de um tipo

6 Baseada na série de livros de fantasia épica *As Crônicas de Gelo e Fogo* (no original: *A Song of Ice and Fire*), escrita pelo romancista e roteirista norte-americano George R. R. Martin e publicada pela primeira vez em 1996. Originalmente concebida para ser uma trilogia, a saga agora consiste em cinco volumes publicados, com mais dois planejados.

7 Abordaremos mais adiante as peculiaridades da estética medieval.

particular de imagem técnica: imagens audiovisuais, captadas por câmeras e transmitidas para aparelhos de TV, celulares, computadores e similares. Apoiadas no pensamento de Latour (2012), nossas análises procurarão demonstrar que o sentido dessas imagens não se produzem na relação direta com a técnica, mas sim, no seio das redes de relações em que estão inseridas. No caso, um seriado de TV com uma narrativa multissituada, apoiada no uso de imagens que visam, deliberadamente, estabelecer um determinado tipo de experiência sensível ou estética com seus espectadores, que, por sua vez, organizam-se em uma comunidade de fãs na internet.

Se por um lado, para Flusser (1985), o mundo representado parece ser a causa das imagens técnicas e estas parecem resultar de uma complexa cadeia de acontecimentos que partem do mundo representado, por outro, ao visualizar tais imagens, os espectadores vêm, na verdade, um “conceito”, uma determinada ideia de que tais imagens traduzem do mundo. Isso quer dizer que quando um fã reage diante de uma imagem, não o faz pela imagem em si, e sim pela visão de mundo que ela transporta. Tais relações não são imperativas ou de mão única, pois dependem do contexto, dos elementos em ação e de quem as vê.

Efetivamente, na experiência vivida frente à obra e seus recursos materiais e expressivos de qualquer ordem, parece ocorrer, junto com a emoção, uma reação proprioceptiva⁸ (BRAGA, 2010). É o que este autor chama de “experiência estética”. É a produção de tal experiência que desejamos discutir quando observamos a recepção dos fãs, que afirmam sentir frio na espinha, vertigem e tontura ao assistir algumas cenas. É o caso daquela em que o personagem Tyrion Lannister acorda em uma cela aberta, à beira de um abismo, no Ninho da Águia⁹.

Dessa forma, seguindo o raciocínio de Flusser (1985), somos levados a crer que a imagem técnica, constituída de símbolos estéticos e abstratos, necessita ser “decifrada” para termos acesso ao mundo conceitual que organiza seu universo de sentido. O que vemos nessas imagens, portanto, não é o mundo criado pela série e por suas histórias, mas determinados conceitos relativos a esse mundo e a essas histórias, a despeito da impressão automática do real sobre a superfície da imagem. Ou seja, tais imagens não são transparentes, tampouco representam uma mera duplicação do real. São superfícies que “transcodificam processos em cena” (FLUSSER, 1985, p. 11) e, como tais, a dificul-

8 Também denominada como cinestesia, o termo é utilizado para nomear a capacidade de reconhecer a localização espacial do corpo, sua posição e orientação, a força exercida pelos músculos e a posição de cada parte do corpo em relação às demais, sem utilizar a visão. Este tipo específico de percepção permite a manutenção do equilíbrio postural e a realização de diversas atividades práticas. Resulta da interação das fibras musculares que trabalham para manter o corpo na sua base de sustentação, de informações táteis e do sistema vestibular, localizado no ouvido interno.

9 Assista a cena em <http://www.youtube.com/watch?v=FFW0JdgRLo> de 1'34" a 1'44". O relato dos fãs sobre o referido episódio da primeira temporada está disponível no fórum de discussão <http://iceandfire.forumeiros.com>.

dade está em decifrá-las, uma vez que delas emana um fascínio mágico, que nos torna cada vez mais influenciáveis. Por outro lado, tais imagens também agem sobre nós com o poder de nos emancipar do pensamento conceitual. Quer dizer, desenvolvem em nós um pensamento através e a partir da imagem.

Exatamente por não ser transparente, uma imagem técnica é uma presença que vai além de seu aspecto imediato, material. Ela se atualiza na relação com outras imagens e objetos a ela relacionados, trazendo consigo toda uma cadeia de representações sobre uma ideia-imagem – importante na construção de identidades, na formação de grupos e seus modos de funcionamento. Com isso, os símbolos revelam que não são meros artifícios das representações já feitas, mas parte integrante delas. Um grupo apenas se torna visível no emblema coletivo que reproduz seu objeto designado. Ao mesmo tempo, um grupo, em suas múltiplas relações, torna visível também as redes que eles próprios constroem e que, ao mesmo tempo, o mantém vivo e o caracterizam enquanto grupo.

Isso, é claro, não significa que o curso de uma ação é determinado exclusivamente por humanos, que elegem signos e interesses em torno dos quais o grupo deve se reunir. Pelo contrário, o curso da ação oscila entre estes e os objetos técnicos que agem sobre nós e uns sobre os outros (LATOUR, 2012). Tal ideia está presente em diversos autores, como em Walter Benjamin (1990), um dos precursores da perspectiva material de análise das imagens, que afirmou: “Quando o ator torna-se o acessório da cena, não é raro que, como contrapartida, os próprios acessórios desempenhem o papel de atores. Não é insólito que, de qualquer modo, o filme lhes confie um papel” (BENJAMIN, 1990, p.224 apud PERNISA; LANDIM, 2008).

Nesse sentido, a própria série que iremos discutir, *Game of Thrones*, assim como os suportes utilizados para a sua veiculação – televisão, computador, celular ou outro aparelho – podem ser considerados agentes em ação, capazes de provocar deslocamentos dentro do grupo.

Para analisarmos a recepção da obra audiovisual pelos fãs, selecionamos o fórum virtual *Ice and Fire*, no qual estes discutem os aspectos cultuados e expõem as suas sensações, reações, modo de agir, de pensar e de ver o mundo. Tais impressões resultam na experiência estética. A opção pelo <http://iceandfire.forumeiros.com> se deve ao fato de este ser um espaço aberto e gratuito, bastando apenas se cadastrar para participar e interagir com os demais membros. Além disso, é o primeiro fórum brasileiro sobre *As crônicas de gelo e fogo*, fundado em 17 de novembro de 2010 – conforme informa o próprio site.

Intitulado *Cenas impressionantes visualmente*¹⁰, o tópico, criado por um dos usuários, convoca os demais para elegerem as imagens mais impressionantes da obra audiovisual. Como critério para a escolha das imagens, o proponente sugere que sejam descritas e postadas aquelas que mais afetaram os espectadores – pela beleza, horror ou apreensão causada por sua fotografia, ou ainda, pela intensidade da sensação que ela provocou, seja esta positiva ou negativa. Entre os dias 27 de março e 28 de julho de 2012, foram registradas 15 manifestações de usuários, que citam 19 cenas/imagens. Dentre as quais três são eleitas como as mais impressionantes da primeira temporada.

Antes de passarmos as três imagens eleitas pelos fãs, vale um registro sobre as demais. Quase metade delas (47,36%) são paisagens de Westeros¹¹ nas quais algum personagem participa ou não do desenrolar da história – exceto a cena do nascimento dos dragões e a do voo sincronizado dos diversos corvos que partem da cidade de Winterfell, nas quais o foco da atenção recai sobre a perfeição e o realismo da cena ficcional com os animais, e não sobre a paisagem em si, embora essa também seja parte integrante. Dentre as fotografias citadas estão a vista de Porto Real; de Winterfell; do Ninho da Águia; da Muralha; do personagem Ned Stark sob a árvore branca da família, diante do lago de Winterfell; e o personagem infantil Bran Stark escalando um dos muros da mesma cidade, ao norte de Westeros. Essas paisagens de Westeros são um dos grandes atrativos imagéticos da série, pois contribuem para a sua aproximação do mundo real, para o entendimento da história e a imersão dos fãs no universo ficcional. Além de representarem uma experiência estética proporcionada pela contemplação da beleza – assunto que voltaremos a explorar adiante.

O segundo tipo de cena que mais aparece nas citações do grupo está relacionada a momentos de medo ou perigo iminente (31,57%). Por exemplo, quando aparecem os ‘Outros’¹², o corvo de três olhos e o lobo raivoso na cripta da Família Stark. Por último, foram registradas cenas de violência (31,57%), como o tapa dado pelo Rei Robert na Rainha Cersei, Tyrion Lannister batendo em Joffrey Baratheon e a coroação de Viserys Targaryen por Kal Drogo. Esses dados nos mostram que as imagens consideradas mais impressionantes pelos fãs da série, com significativa contribuição para o seu culto, estão relacionadas à beleza, ao horror e a violência, respectivamente.

10 Disponível em <http://iceandfire.forumeiros.com/t155-cenas-impressionantes-visualmente>.

11 Local onde se passa a série. Um dos três continentes do mundo ficcional, que abrange os Sete Reinos descritos na história e corresponde às nações ao sul da muralha.

12 Também conhecidos como Caminhantes Brancos, existem ao norte da Muralha. Ressuscitam homens e animais mortos, aparentemente quando tocados pelo frio que os acompanha. Homens que perecem em uma batalha contra os “Outros” devem ser queimados, ou então os mortos se erguerão novamente como seus servos. Segundo a lenda, surgem quando está frio ou fica frio quando eles surgem. Por vezes, aparecem durante tempestades de neve e somem quando os céus se limpam. Escondem-se da luz do sol e emergem à noite. Seus propósitos e origem permanecem desconhecidos até o final da terceira temporada.

Voltando às três melhores imagens eleitas pelos fãs de *Game of Thrones*, a primeira delas mostra o personagem Tywin Lannister conversando com seu filho Jaime sobre os rumos da guerra enquanto escarpela um cervo, retirando suas vísceras e, posteriormente, o couro¹³.

O apelo da cena é o escarpelamento do animal, realizado de forma habilidosa e banal. Por meio da imagem é possível inferir também o caráter do personagem – frio e violento. O contraste entre o preto e o vermelho na tenda sombria remete a uma guerra sangrenta. As paredes vermelhas ao fundo, também fazem referência ao estandarte da Casa Lannister – um leão vermelho. Enquanto o cervo representa a Casa Baratheon, que perdeu o domínio sobre os sete reinos após a morte do Rei Robert. Sobre esta cena, um fã comenta: “A cena de Tywin esfolando um veado é bem impressionante”. Ao comentário se segue outros que o confirmam.



Figura 1 – Cena de escarpelamento do animal

A segunda cena/imagem¹⁴ é a do personagem Tyrion Lannister acordando em uma cela aberta, à beira do abismo, no Ninho da Águia. O anão, de família nobre, foi acusado de tentar matar Bran Stark e trancado nas celas do céu, que possuem piso inclinado em direção a um penhasco exposto. Sobre este *take*, usuários afirmaram ter sentido vertigem e frio na espinha devido a situação de grande risco experimentada pelo personagem. Tanto nesta como na figura anterior, o movimento das imagens, a perspectiva e a sonoplastia - o vento uivando na cela, o som da faca cortando o couro, a retirada das vísceras do animal, etc. - são fundamentais para

¹³ Assita a cena em <http://www.youtube.com/watch?v=47MazYDnmaU>

¹⁴ Assita a cena em <http://www.youtube.com/watch?v=-FFW0JdgRL0>.

evocar os sentidos dos usuários e despertar sentimentos de nojo, horror, medo, apreensão e beleza¹⁵.

Sobre a referida imagem, um dos fãs comenta: “(...) Outra cena que me impressionou visualmente foi quando Tyrion está dormindo e quase cai da cela aberta do Eyrie”. Um segundo usuário acrescenta “A cena do Tyrion acordando na beira do abismo dá um frio na espinha”. E um terceiro participante afirma: “a cena que o Tyrion acorda com a mão pendurada me deu vertigem”.



Figura 2 – Tyrion acordando na beira do abismo

A terceira é a cena/imagem da chegada ao Ninho da Águia¹⁶, sede principal da Casa Arryn, uma das mais antigas linhas de nobreza Ândala. No local, reside a viúva de Lorde Jon Arryn e irmã de Catelyn Stark, Lysa Tully, e seu filho Robert Arryn. No fórum de discussão, fãs definem a imagem como “simplesmente espetacular”, “memorável” e continuam: “Realmente, o Ninho da Águia é com ctz o castelo mais impressionante...”.

Apesar do apelo visual, a fotografia não deve ser tomada em si como “estética”, mas sim, seus processos e efeitos, nos quais obra, objetos, produtos, acontecimentos e paisagens tornam-se vetores daquilo que Braga (2010) chamou, no âmbito das mídias, de “experiência estética”, que é basicamente relacional. Para Braga, o valor estético de um objeto ou de uma imagem está ligado a sua capacidade de produzir em nós senti-

¹⁵ Adotamos o conceito de beleza como um sentimento através do qual os indivíduos experimentam a plenitude da vida. A beleza aqui é aquilo que atrai – seduz o olhar, brinca com os sentidos. Ela transporta a imaginação, acelera ou acalma o coração, refina o espírito (CÂNDIDO, 2010).

¹⁶ Está situada nas Montanhas da Lua, sob o pico conhecido como Lança do Gigante, milhares de metros acima do Vale. É considerado impregnável a ataques. Durante os anos de inverno, os Arryns buscam refúgio contra o frio na base da montanha, nos Portões da Lua. Fonte: <http://wiki.gameofthronesbr.com>.

mentos, o que depende da ativação relacional para a fruição da obra.

No caso do fórum de discussão na web, um incontável número de participantes pode relatar suas experiências com a obra. Entretanto, essa expressão, em sua maioria, não trabalha afetos cuja complexidade e profundidade os faria singulares, tampouco dispõe de um domínio de formas e processos sofisticados. Todavia, possibilita a ampliação significativa do circuito de expressão da experiência e sua circulação (BRAGA, 2010, p. 80).



Figura 3 – Chegada ao Ninho da Águia

Essa percepção de afetos ou efeitos produzidos no contato com a obra fica mais clara quando acompanhamos outros comentários no fórum *Ice and Fire*. Um fã relata: “A Coroação do Viserys foi impressionante mesmo... mas nada, NADA ganha do Tyrion batendo no Joffrey” e é seguido por outro que diz “Ah é, tem essa aí. Foi ainda melhor que a de Cersei, porque foram vários tapas (...). Na sequência, um terceiro participante reproduz a sonoplastia da cena “Plaft. Eu vou contar pra mamãe!!!! Plaft” e acrescenta: “Eu ri muito, se o Tyrion tivesse cuidado da educação daquele moleque ele teria sido um bom rei.” Um quarto usuário se manifesta: “O mais correto seria se, de alguma forma, a única pessoa que pudesse cuidar de Joffrey após seu nascimento fosse Tyrion. Talvez assim ele pudesse mudar, mas ainda não é garantido. Como quem o criou foram a vadia da Cersei e o bêbado do Robert, o resultado foi isso.” Por fim, um quinto participante faz um diagnóstico: “O problema dele foi a mãe que o mimou até não poder

mais e talvez o fato dele assistir ao pai fazendo o que bem entendesse porque era o Rei. Deve ter colocado na cabeça dele que ele poderia ser assim, afinal ele era o futuro Rei. Mas a crueldade deve ser defeito de fábrica mesmo...” Após os relatos dos fãs podemos apreender que alguns personagens despertaram a raiva e a simpatia dos espectadores. Mas eles não os fazem sozinhos, mas em conjunto com uma série de elementos estéticos, expressivos e visíveis.

Assim sendo, apreendemos do contato com as imagens técnicas aquilo que nos é dado a apreender pelos objetos técnicos, que podem ainda ampliar ou limitar o envolvimento, a manifestação e a experiência dos usuários. Isso mostra que eles não apenas agem sobre nós, como também sobre nossa subjetividade – o modo como nos relacionamos, nos organizamos, existimos e enxergamos o mundo. Fato que ganha mais relevância na sociedade em que vivemos, como demonstra Flusser (1985):

Tudo, atualmente, tende para as imagens técnicas, são elas a memória eterna de todo empenho. Todo ato científico, artístico e político visa eternizar-se em imagem técnica, visa ser filmado, fotografado, video-taipado. Como a imagem técnica é a meta de todo ato, este deixa de ser histórico, passando a ser um ritual de magia (FLUSSER, 1985, p.12).

3 - EXPERIÊNCIA MEDIEVAL E EFEITO ESTÉTICO DAS IMAGENS EM *GAME OF THRONES*

A série *Game of Thrones* se passa em um cenário medieval. Embora a narrativa seja uma obra de ficção que se desenvolva em um universo próprio, ela usa claramente a estética medieval como base para toda a sua produção imagética. Por conta disso, é pertinente buscarmos entender quais e de que forma os valores e características desse período histórico real são utilizados para compor a estética da série audiovisual em questão e, assim, compreendermos o impacto dessa ação na recepção dos fãs.

O período medieval nos remete ao culto de uma série de conceitos e reações espontâneas diante da beleza, da natureza e das obras de arte. Modos de ver a natureza como reflexo de transcendência estão vivos na sensibilidade da época. Contudo, esses conceitos não são apenas abstratos, se referem também a experiências concretas, que constituem a realidade moral e psicológica do homem e da cultura da Idade Média¹⁷ (ECO, 1999). Em um campo de interesse estético ampliado, o olhar medieval dedica atenção especial à beleza, em seu aspecto material e, sobretudo, espiritual, já que o culto aos objetos mantém íntima relação com a devoção a Deus. Mas não se trata de culto estético da arte pela arte e sim pela experiência que dela decorre, o que proporciona

¹⁷ Compreende o período entre meados do ano de 476 e 1500. É um dos três grandes períodos da história europeia: a Antiguidade, a Idade Média e a Era Moderna – esta última dividida em Idade Moderna e Contemporânea.

em termos daquilo que Rancière chamou de uma “partilha do sensível”¹⁸, ou seja, das operações que determinam aquilo que nos é dado ou não a perceber e sentir através da observação ou da vivência de uma experiência com algo que afeta nossos sentidos.

A partilha do sensível tem papel fundamental neste processo, já que, em seus arranjos, estrutura as maneiras pelas quais um objeto – uma imagem, por exemplo - tem seu sentido produzido pelo modo como é apresentado e difundido. Da mesma maneira, também determina sua inscrição em “comunidade” (RANCIÈRE, 2005). Entretanto, para Rancière, uma comunidade não é sinônimo de um agrupamento de pessoas em torno de interesses comuns, mas a existência de um sistema que nos permite vivenciar certas experiências a partir de determinados parâmetros comuns ou separados. É um exemplo disso a experiência de culto nos grupos de fãs reunidos em torno da série *Game of Thrones*, que nos permitem perscrutar as “partilhas do sensível” realizadas pela obra audiovisual. É assim que os enunciados ficcionais impactam o real e reconfiguram seu sentido. Fazendo uso das imagens, ainda ensejam o que Gumbrecht (2008) chamou de *Stimmung*¹⁹, uma espécie de sintonia fina, que envolve também o nosso corpo. Esse tom, atmosfera ou ambiência, que dá sabor próprio à história, afeta os espectadores tanto emocionalmente, quanto materialmente, contribuindo sobremaneira para a imersão em determinado universo ficcional.

Dessa forma, o mundo “ficcional” é construído a partir de elementos do mundo “real”, mas com tamanha riqueza e complexidade, que, em alguns momentos, as fronteiras entre um e outro se enfraquecem e tornam-se quase imperceptíveis. É nesse sentido que Umberto Eco (1994) afirma que, por vezes, ao ingressarmos em um universo fictício, “experimentamos todas as sensações tácteis que teríamos se estivéssemos caminhando sobre aqueles pedregulhos” (p. 78). Isso ocorre quando é alcançado um nível descritivo que estimula as experiências sensoriais, fazendo da imersão um processo tão natural quanto andar pela rua ou assistir televisão.

Mas quando isso acontece? Quando se torna fácil atribuir uma vida real a uma personagem de ficção? Para Eco (1994), a vida extratextual e intratextual das personagens coincide com o fenômeno *cult*. E por que um filme se torna *cult*? Sua hipótese para o surgimento de um culto ao redor de uma obra específica é a “desconexão” da obra. Mas desconexão também implica a possibilidade de “desconjuntamento” - sem forma, deformado, desconjuntado, desconexo, mistura de fontes distintas. Assim tam-

18 Entenda-se por partilha do sensível, ao mesmo tempo, um comum partilhado e partes exclusivas. Essa repartição das partes e dos lugares se funda numa partilha de espaços, tempos e tipos de atividade, que determina propriamente a maneira como um comum se presta à participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha (RANCIÈRE, 2005, p. 15).

19 Para saber mais, leia GUMBRECHT (2008). Versão em português disponível em <http://www.revistaindice.com.br/gumbrecht.pdf>. Acesso em 15/01/2013.

bém são as imagens técnicas, que abrigam um emaranhado de referências, evocações e desdobramentos.

A utilização de traços medievais em um produto de entretenimento contemporâneo não constitui uma simples retomada de valores pregressos, mas o rearranjo de novas bases, pilares que se atualizam, tais como aqueles que resultaram no surgimento do barroco²⁰. Desse novo rearranjo surge a estética neobarroca, que aponta para formas e fenômenos em transformação. Uma estética da repetição, marcada pela variação organizada, pelo policentrismo, pela irregularidade regulada e pelo ritmo insensato. Calabrese (1988) sugere o termo para classificar alguns objetos culturais do nosso tempo, que a etiqueta ‘pós-moderno’ não daria conta. O “neo” poderia passar a ideia de repetição, regresso. Seria a reciclagem de um período específico, no caso o barroco. Mas isto não significa realmente que a hipótese seja de uma retomada. Ele atualiza a própria definição do barroco “como atitude generalizada e uma qualidade formal dos objetos que o exprimem. Nesse sentido, pode haver barroco em qualquer época da civilização” (p. 27).

Ideia semelhante está presente na obra do filósofo alemão Friedrich Nietzsche, quando ele trata do conflito apolíneo e dionisíaco no mundo grego. Enquanto o primeiro representaria o equilíbrio das formas, a serenidade e a tranquilidade, o segundo faria referência ao desequilíbrio, ao excesso, a bebida, aos impulsos carnis, ao erotismo e a violência (TEIXEIRA, 2010). Conflito que também está presente nas imagens técnicas da série *Game of Thrones*, visíveis na progressiva evolução dos estados descontínuos da trama.

Contudo, o foco desta análise recai sobre o potencial emotivo suscitado pela experiência estética no contato com cada imagem em particular. O problema dessa abordagem é que a experiência estética “parece fugidia e inapreensível na sua diversidade e na sua ausência de materialidade capturável, a não ser pela própria subjetividade do indivíduo que apreende proprioceptivamente sua reação e tenta objetivá-la, fazendo circular” (BRAGA, 2010, p. 84). Por isso não nos interessa a experiência estética meramente psicológica, mas sua relação interacional ou comunicativa, o compartilhamento – o trabalho de objetivação da emoção sentida. Assim como fazem os fãs ao relatarem para o grupo suas sensações e sentimentos diante de uma imagem. Cientes da impregnação estética pelo contexto e pelo repertório de referências individuais, buscamos na experiência vivida e na relação da obra com os afetos produzidos - a partir dos suportes

20 O barroco surge da crise renascentista conjugada à retomada de alguns dos valores medievais. Na tentativa de solucionar o dilema do homem que perdeu sua crença ilimitada na razão, na harmonia, no humanismo e na valorização da vida corpórea, o culto à religiosidade, à vida espiritual, ao exagero e ao rebuscamento é retomado. Dessa tentativa de conciliar a visão medieval da vida e da arte com a visão renascentista, nasce o barroco.

que as transportam - o caminho para vislumbrar as respostas para boa parte das inquietações manifestas neste artigo.

4 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inferindo que a experiência estética envolve um alargamento do conhecimento do real (GUMBRECHT, 2006, p. 53 apud BRAGA, 2010), estar diante de uma imagem é também estar diante de uma época, como vimos com a Idade Média. Tal experiência sensível, que decorre do contato com a obra, é construída socialmente, através da interação entre pessoas, grupos, objetos e suportes em uma trajetória combinada de ações. Balizada pela cultura, nenhuma dessas ações é natural, mas produzidas pelo um coletivo, do qual fazem parte as tecnologias – ainda que tomada por invisível por conta do saber da sua utilização. Tencionar esses processos de mediação e recepção, no estudo do culto mantido pelo humano frente aos objetos técnicos, é uma tentativa de decifrar a imagem e o que ela traz consigo em termos de produção de uma dada realidade, modos de visão e percepção do mundo.

Atendo-nos ao acompanhamento da comunidade pesquisada, observamos alguns padrões primários sobre esse aspecto. O primeiro deles é que quanto mais intensa a experiência estética, em relação à beleza e ao sentimento que nos desperta, parecem-nos maior a probabilidade da obra ser cultuada por fãs. A observação pode soar óbvia, mas não é, já que o culto depende do compartilhamento da vivência experimentada, da ampliação da partilha do sensível. Quando um membro chancela algo na comunidade, uma nova visão é experimentada, confrontada e/ou intercambiada. A construção coletiva desses fatos é o que potencializa o culto e não a imagem em si, por mais atraente e instigante que seja. Há ainda outras questões a serem consideradas a esse respeito, tais como o acesso e a distribuição da obra. Todavia, manteremos o foco do trabalho na intersecção entre culto e experiência sensível, reconhecendo a circulação de materiais expressivos como um estímulo à fruição estética.

Assim sendo, a experiência estética ainda depende dos suportes utilizados e da criação de um *stimmung* - no sentido de imersão sensorial e extrassensorial - de acordo com as experimentações materiais e simbólicas que estes são passíveis de proporcionar. Não ignoramos que esse arranjo também depende do repertório individual de cada ator²¹ e da maneira como são acoplados uns aos outros. E que esse processo é decisivo

21 Utilizamos o conceito de Latour (2012) para definir ator como tudo que age, deixa traço, produz efeito - independente da sua natureza -, podendo se referir a pessoas, instituições, coisas, animais, objetos, máquinas, etc. Ou seja, ator aqui não se refere apenas aos humanos, mas também aos não-humanos, sendo por esse motivo sugerido ainda pelo autor o termo actante.

para a fruição estética, que, por sua vez, também nos leva ao culto da obra. Parecem-nos de certo modo, que, apesar das diferentes configurações possíveis, esses fatores convergem para a prática do culto, ao afetarem os participantes da rede de relações sociotécnicas.

Outro ponto que merece registro é o atributo de “beleza” das imagens, conferido pelos fãs tanto em uma paisagem quanto em uma cena de violência, medo ou perigo. Isto talvez aponte para um alargamento da noção de belo, que se aproxima mais da transposição de uma realidade ou da instauração de novas formas de percepção de uma realidade que de conceitos estéticos canônicos. As sensações e reações provocadas no contato com as imagens técnicas podem ser distintas, conforme a inscrição de cada fotografia. No entanto, há um elemento comum: a afetação que leva ao culto. Isso implica em dizer que as três figuras apresentadas neste trabalho são iguais, no sentido de que todas despertaram o interesse dos espectadores para uma experiência sensível particular através das imagens.

O papel da imagem neste contexto é a de uma janela pela qual é possível apreender um mundo de impressões de diversas ordens, na qual experimentamos intensamente a perda da centralidade de categorias estéticas e intelectuais – tal como ocorreu no barroco. Uma situação que se repete e se potencializa, criando uma estética própria do contemporâneo, que chamamos de *neobarroca*. Nesta perspectiva, não são as formas do belo em seus aspectos particulares que atraem a visão e favorecem o culto da imagem, e sim a união de uma pluralidade de aspectos visíveis que, associados, exercem um poder de atração sobre o espectador.

REFERÊNCIAS

BRAGA, José Luiz. **Experiência estética & mediatização**. In GUIMARÃES, César; LEAL, Bruno Souza; MENDONÇA, Carlos. Entre o sensível e a Comunicação. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010, p.73-88.

CALABRESE, Omar. **A idade neobarroca**. São Paulo: Martins Fontes; Lisboa: Edições 70, 1988.

CÂNDIDO, Celso. **A desconstrução do belo**. São Leopoldo: Revista Magis Unisinos. Abr-Mai 2010. Disponível em: http://www.magis.unisinos.br/index.php?option=com_content&view=article&id=127&secao=18. Acesso em: 16 jan. 2013.

ECO, Umberto. **Arte y belleza en la estetica medieval**. Barcelona: Lumen, 1999.

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

FELINTO, Erick; SANTAELLA, Lucia. **O explorador de abismos: Vilém Flusser e o pós-humanismo**. São Paulo: Paulus, 2012.

_____; ANDRADE, Vinícius. *A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação*. Rio de Janeiro: **Revista Contemporânea**, v.3, nº 1, p. 75-94, jan-jun 2005.

FLUSSER, Vilém. **A filosofia da caixa preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Reading for the Stimmung?** About the Ontology of Literature Today. *Boundary 2*, vol. 35, issue 3, Fall 2008, p. 213-221.

JANCOVICH, Mark et al. In: Mark Jancovich, Antonio Lazaro Rebol, Julian Stringer and Andy Willis. **Defining Cult Movies: The Cultural Politics of Oppositional Taste**. Eds. Jancovich et al. Manchester: Manchester University Press, 2003, p. 1-13.

LATOUR, Bruno. *Reagregando o social*. Salvador: Edufba, 2012; Bauru, São Paulo: Edusc, 2012.

_____. **Jamais fomos modernos**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.

PERNISA, C. J.; LANDIM, Marisa. *O pensamento como imagem*. In: FIORESE, F. F.; ALVARENGA N. A. (Orgs.). **Walter Benjamin: imagens**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. Tradução: Mônica Costa Netto. São Paulo: EXO Experimental / Editora 34, 2005.

SANSEVERO, Angélica. **Barroco: percursos e contrastes**. São Paulo: Revista Digital Arte. Ano V, nº 8 – Out. 2007. Disponível em: <http://www.revista.art.br/site-numero-08/trabalhos/31.htm>. Acesso em: 15 jan. 2013.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SIMONDON, Gilbert. **Du mode d'existence des objects techniques**. 4ª ed. Paris: Aubier, 2008.

TEIXEIRA, Felipe Charbel. **Aby Warburg e a pós-vida das Pathosformeln antigas**. In: História da Historiografia, nº 5, 2010, pp. 134-147.