

UNIVERSIDADE SAGRADO CORAÇÃO

AMANDA MENDONÇA PEGORER

**ADAPTAÇÕES DA SAGA “A SONG OF ICE AND FIRE” PARA O SERIADO
“GAME OF THRONES”**

**BAURU
2018**

AMANDA MENDONÇA PEGORER

**ADAPTAÇÕES DA SAGA “A SONG OF ICE AND FIRE” PARA O SERIADO
“GAME OF THRONES”**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro de Ciências Humanas da Universidade do Sagrado Coração, como parte dos requisitos para obtenção do título de bacharel em Letras - Tradutor, sob orientação da Profa. Ma. Cássia de Souza Pardo-Fanton.

BAURU
2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com
ISBD

P376a	<p>Pegorer, Amanda Mendonça</p> <p>Adaptações da saga "A Song of Ice and Fire" para o seriado "Game of Thrones" / Amanda Mendonça Pegorer. -- 2018. 27f. : il.</p> <p>Orientadora: Prof.^a M.^a Cássia de Souza Pardo-Fanton.</p> <p>Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras - Tradutor - Bacharelado) - Universidade do Sagrado Coração - Bauru - SP</p> <p>1. Tradução Intersemiótica. 2. Estratégia de Tradução. 3. Modulação. 4. Game of Thrones. I. Pardo-Fanton, Cássia de Souza. II. Título.</p>
-------	---

ADAPTAÇÕES DA SAGA “A SONG OF ICE AND FIRE” PARA O SERIADO “GAME OF THRONES”

Amanda Mendonça Pegorer¹
Cássia de Souza Pardo-Fanton²

¹ Aluna do curso de Letras-Tradutor - Bacharelado da Universidade do Sagrado Coração (USC) – Bauru/SP –
e-mail: amandampegorer@hotmail.com

² Orientadora, professora do Centro de Humanas da Universidade do Sagrado Coração –
e-mail: cassiafantom@gmail.com

RESUMO

Atualmente, a tradução de textos literários para séries e filmes é algo muito comum, mas que sempre se ouve críticas comparando o trabalho literário com sua adaptação. Uma adaptação não é, necessariamente, uma cópia idêntica da obra, já que está sendo traduzido para outro sistema de signos. Uma adaptação fílmica é um processo de transmutação de um texto verbal para um não-verbal, o que hoje chamamos de tradução intersemiótica. Este estudo tem como objetivo principal analisar a adaptação do livro de George R. R. Martin, *A Song of Ice and Fire*, para a série televisiva *Game of Thrones*. Nossa estratégia para analisar o livro e a série é buscar nas teorias da Tradução Intersemiótica (Jakobson, 1991) e nas Estratégias de Tradução (Aubert, 1998) o significado das adaptações necessárias à série. Além disso, a língua Dothraki foi analisada em comparação com as legendas em inglês, usadas na série americana para traduzir o áudio na linguagem fictícia, neste ponto, discutimos com as considerações de seu próprio criador, David J. Peterson (2010). Nossos resultados mostram como a Tradução Intersemiótica é importante para os estudos neste campo e também, como o tradutor pode utilizar as estratégias de Aubert para traduzir de uma linguagem ficcional para uma linguagem orgânica.

Palavras-chave: Tradução Intersemiótica. Estratégia de Tradução. Modulação. Game of Thrones.

1 INTRODUÇÃO

As produções audiovisuais envolvendo adaptações de textos literários para séries, filmes ou novelas cresceram consideravelmente nos últimos anos. No entanto, a ligação entre a literatura e a tela é uma prática antiga, visto que grandes romances como os clássicos de Shakespeare ou Jane Austen (GUIA DA SEMANA, 2013) ganharam diferentes versões para a mídia; e, até mesmo, a trilogia de O Senhor dos Anéis (RIBEIRO, 2005) se tornou um grande sucesso do cinema internacional.

A adaptação de um texto literário para uma narrativa transmídia é um processo complexo, o qual exige atenção e cuidado na escolha das características da obra que serão adaptadas e, em muitos casos, o conteúdo acaba se perdendo. Por isso, a produção de um filme pode não receber a audiência desejada e, ainda pior, pode sofrer duras críticas dos fãs literários.

Atualmente, é comum encontrar obras literárias adaptadas para a televisão em forma de seriados, como no caso da obra de George R. R. Martin, a saga *A Song of Ice and Fire*. Os cinco livros do autor, que são considerados literatura de fantasia épica, são destinados a um público adulto por conter elementos realistas como batalhas sangrentas, traições e práticas amorais. Diferente de outros livros de literatura fantástica, nas obras de Martin, muitos de seus personagens protagonistas morrem.

O seriado para televisão foi lançado no ano de 2011 e já conquistou milhões de fãs, considerando que logo no primeiro episódio, a franquia alcançou 2 milhões de espectadores nos EUA. E, desde então, sua popularidade só aumenta, sendo que no último episódio do ano de 2017, a audiência chegou a 12 milhões de espectadores (*THE NEW YORK TIMES*). Grande parte de seu sucesso é devido à movimentação dos fãs da série na internet que tornaram *Game of Thrones* um grande influenciador da cultura pop (MONTEIRO, 2018).

Segundo o autor George R. R. Martin, “passar das páginas para a tela nunca é fácil”. Um romancista possui técnicas e recursos que não estão disponíveis para os roteiristas: diálogos internos, narradores inconstantes, pontos de vista de primeira pessoa e terceira pessoa, *flashbacks*, narrativas expositivas, entre outros (Por dentro da série da HBO, 2013, p. 4).

Para Syd Field, adaptar é o mesmo que transpor de um meio para outro, adaptar um livro para roteiro é a mesma coisa que escrever um roteiro original. A adaptação de textos literários faz parte do cinema, mas sem superpor um ao outro (MANUAL DO ROTEIRO, 2001, p. 174).

O enredo é a parte mais importante de um seriado, que pode passar por diversas modificações durante a produção de um episódio, mesmo que seja uma adaptação igual ou fiel à obra literária. Os roteiristas procuram incluir as partes de maior interesse da obra, visando à apreciação imediata do espectador (SILVA, 2012).

Um dos critérios para se adaptar uma obra literária para um roteiro é o bom senso, já que cada obra exige um processo de adaptação próprio, no qual algumas coisas devem ser deixadas de lado e outras devem ser inseridas para dar uma fluidez à trama, mas sempre mantendo o essencial da obra (BORGES).

Na saga *A Song of Ice and Fire*, em se tratando de sua adaptação para o seriado, diversas críticas ocorreram por conter diferenças entre as duas obras, um dos grandes motivos é o fato de o seriado não acompanhar o tempo e a cronologia de acontecimentos dos livros; ainda, os últimos livros ainda não foram lançados, porém a série já foi prevista para ter sua última temporada no ano de 2019.

Dessa forma, nossa pesquisa visa discutir alguns aspectos da adaptação da obra – *A Song of Ice and Fire* - para a série de TV – *Game of Thrones*. Nossos referenciais teóricos serão abordados com foco na Tradução Intersemiótica, uma vez que podemos analisar como a versão não verbal de importantes aspectos da obra descritos no livro; e considerando a teoria de Francis Aubert (1998) buscaremos exemplificar como ocorreu o processo de tradução para a língua inglesa de alguns diálogos na língua criada para a série, o Dothraki.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Para melhor discutir nossos resultados e, a fim de contribuir com o conhecimento acerca dos Estudos da Tradução, apresentaremos as teorias que buscam caracterizar a obra literária *A Song of Ice and Fire* e a série televisionada *Game of Thrones*, a Tradução Intersemiótica e os processos tradutórios que podem ser aplicados levando em consideração mídia e cultura, respectivamente.

2.1 *A Song of Ice and Fire versus Game of Thrones*

A série *Game of Thrones* (Guerra dos Tronos) é um grande exemplo do fenômeno do entretenimento através de adaptações literárias para a televisão.

Originalmente, o primeiro livro da saga, intitulado *A Game of Thrones*, foi lançado em 1996, pela editora estadunidense *Bantam Spectra*, a obra em inglês possui 694 páginas, nas quais George R. R. Martin narra uma história de lordes e damas, soldados e mercenários, assassinos e bastardos, que se juntam em um tempo de presságios malignos, em guerra pelo Trono de Ferro. (GAME OF THRONES, 1996)

A primeira tradução para uma língua lusófona foi em Portugal, pelo tradutor Jorge Candeias; o livro foi dividido em duas partes, lançado em 2007 pela editora *Saída de Emergência* sob os títulos *A Guerra dos Tronos* e *A Muralha de Gelo* (CANDEIAS, 2010).

No Brasil, a obra recebeu o título de *A Guerra dos Tronos*, publicada integralmente pela editora *LeYa* em setembro de 2010. Na ocasião, o livro foi “adaptado” pela editora a partir da tradução para a língua Portuguesa de Portugal, feita por Candeias, o que resultou em pouca naturalidade na versão brasileira e, até mesmo, partes em que a adaptação nem sequer ocorreu. As confusões nesta tradução foram extensamente analisadas pelo próprio Candeias em seu blog *A Lâmpada Mágica* (2010). No desabafo do tradutor, Candeias argumenta que a falta de comunicação entre a editora, seus tradutores e revisores, resultou em uma tradução mal adaptada, com falhas na naturalidade e, ainda, com erros perpetuados da tradução feita para Portugal, como o próprio tradutor admitiu ter sido um de seus primeiros trabalhos feitos na tradução literária e haver escolhas que julga não ter tido sucesso. Se a versão brasileira foi realizada 3 anos após a versão portuguesa, era essencial que o revisor ou adaptador se comunicasse com o tradutor para que uma melhor versão originasse deste processo, especialmente porque a versão brasileira levou o nome de Jorge Candeias (*A Lâmpada Mágica*, 2010).

Outra característica da obra literária, especialmente nas primeiras da série, é o uso de unidades fraseológicas, que na versão portuguesa foi garantida pelo uso do pronome *vos*, e do léxico arcaico, escolha do autor que mais tarde foi vetada pela editora dos livros. Essa característica ocasiona uma dificuldade na tradução que garantiu pouca aceitação de ambas as culturas – portuguesa e brasileira, uma vez que soa pouco natural. Todos estes “problemas” na tradução poderiam ser amenizados se houvesse um trabalho em equipe entre tradutor, adaptador e revisor.

Apenas na tradução do quinto livro da saga, *A Dança dos Dragões*, feita pela tradutora Márcia Blasques que partiu do livro original em inglês; o que acabou criando algumas diferenças com os outros quatro livros anteriores, porém não menos problemáticas. A falta de revisão nesta versão provocou um lançamento com um capítulo inteiro faltando, erros ortográficos e até mesmo traduções incoerentes (BINI, 2018).

As obras originais de Martin são extensas e recheadas de detalhes para que faça o leitor ser inserido no mundo fictício, o que provoca mais um desafio para a tradução do texto verbal em diferentes línguas. Todos estes detalhes, características e desafios da obra literária, ao ser traduzido verbalmente entre línguas diferentes podem acarretar em grandes perdas de significado, elementos fantásticos e queda na popularidade. Já sua tradução para o signo não-verbal, que utiliza de elementos sonoros e imagéticos, pode compreender e atingir melhor o objetivo da obra original, pois estes elementos promovem melhor compreensão e experiência do espectador como um todo, razão talvez pela qual o seriado no Brasil é um grande sucesso e febre entre os amantes da cultura pop, já os livros não possuem tanta popularidade.

Em nosso próximo tópico discutiremos alguns aspectos importantes da adaptação do texto verbal para o não-verbal, que será fundamental para nossos resultados.

2.2 A Tradução Intersemiótica de “*Game of Thrones*”

A teoria de convergência cultural, apresentada por Jenkins (2006), assume que uma história poderia ser contada em mais de uma plataforma, em diversas mídias, pois o leitor dessa mesma história buscaria informações em diversas fontes, como a internet, para avançar e expandir seu entendimento e sua experiência da obra.

O cenário cultural atual é caracterizado pela reapropriação de conteúdos e produção midiática cooperativa, que integram agentes como: mídia corporativa, mídia alternativa, consumidor e afins. Nas palavras do autor:

“convergência é o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, a cooperação de múltiplos mercados midiáticos e o comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam”. (Cultura da convergência, p. 30)

A série *Game of Thrones*, proporcionou aos fãs a oportunidade de interagir no ciberespaço e se relacionar de forma virtual, movimentando a web e inundando os expectadores de informações acerca da série. Nas páginas específicas da série, os fãs comentam, em tempo real, o episódio com suas considerações a respeito da adaptação para televisão e debatem cada um deles apenas minutos após sua exibição. Em geral, os fãs comentam com boas críticas às adaptações dos livros para a televisão, levando em conta a escolha do enredo feita pelo diretor e a qualidade da produção, mesmo que alguns aspectos fiquem, necessariamente, fora da série televisionada (MONTEIRO, 2018).

Os cenários são adaptados ao espaço disponível nos sets de filmagem, ou foram usados recursos de computação para criar algo próximo à descrição textual, já que em alguns momentos é impossível fazer uma adaptação completa do livro. Um dos produtores da série D. B. Weiss disse em uma entrevista que o objetivo da adaptação da trama é preservar o espírito dos livros, ou seja, criar episódios que façam os telespectadores sentirem a mesma emoção que os livros os fazem sentir quando os lêem pela primeira vez (Por dentro da série da HBO 2013, p. 7). As filmagens ocorreram em vários locais diferentes, Irlanda do Norte, Croácia, Islândia, Espanha entre outros lugares. A série possui um numeroso elenco, sendo considerado o maior elenco da televisão, que foi necessário para reproduzir todo o material relevante de cada livro em cada temporada.

Outros aspectos importantes a serem considerados das adaptações, são os objetos e os personagens, pois há casos e quem a trama gira em torno desses objetos e a descrição dos personagens cria na mente do leitor uma imagem, que devem ser mantidas o máximo possível na televisão. Com isso em mente, escolhemos um dos objetos que possuem grande importância na obra em questão, para analisar sua versão na série, que poderá ser observada no item 4.

2.3 Estudos da Tradução

De acordo com Rónai (1981) a Tradução se divide em diversos tipos, como a Interlingual, que consiste na “reformulação de uma mensagem num idioma diferente daquele em que foi concebida” ou a Intersemiótica, que se caracteriza pela interpretação de expressões

fisionômicas, gestos ou atos simbólicos, mesmo quando desacompanhados de palavra. Ainda, quando as pessoas pensam em tradução, vêm à sua cabeça uma atividade puramente mecânica em que um indivíduo bilíngue substitui as palavras de uma frase no idioma A, por palavras equivalentes no idioma B. Mas, em sua concepção, o autor diz que traduzir seria conduzir uma obra estrangeira para outro ambiente linguístico e adaptá-la para que esta se identifique com os costumes do novo meio.

Podemos considerar como um novo meio a tradução feita para mídia televisiva; para Sanders (2006), quando fazemos uma adaptação, do livro para a série, por exemplo, não há necessidade de ter conhecimento prévio do texto fonte para se compreender e apreciar uma adaptação – a obra que surge a partir de outra deve suportar a si mesma, ser independente quando se trata de possibilidades de entendimento e interpretação.

Atualmente, podemos afirmar que qualquer obra pode ser traduzida da literatura para a televisão ou cinema. Entretanto, alguns pesquisadores da área afirmam que pode haver livros que são intraduzíveis, uma vez que não entendem tradução e adaptação como processos sinônimos (SALEM, 2001). Com uma nova perspectiva em relação à tradução e adaptação, fica claro que este processo não envolve apenas a tradução de palavras em outro idioma, mas também a recriação de uma atmosfera com raízes no sistema que está sendo traduzido.

É comum haver críticas em relação às adaptações de obras literárias para as telas, porém, é preciso considerar que a tradução entre signos com sistemas diferentes deve apresentar estratégias novas no produto final (MONTEIRO, 2018). Assim, a adaptação não se trata de uma cópia idêntica do original, uma vez que veicula em uma estrutura diferente por si só, se torna uma obra original, por exemplo, para aqueles que não leram a obra escrita (LEFEVERE, 1992). Podemos compreender, então que o processo permite ser entendido como uma recriação da obra. Segundo Lages (2002), o tradutor necessita de liberdade para realizar sua tarefa, de forma a criar um novo produto, e sendo responsável pelo mesmo.

É expressivamente grande o número de adaptações literárias aos filmes e séries em comparação com as produções de roteiros originais, e à prática da tradução-verbal para a não-verbal, damos o nome de tradução intersemiótica. Jakobson (1991) esclareceu os diferentes conceitos deste tipo de tradução de modo mais abrangente, classificando o signo linguístico em três vertentes:

1. Tradução intralingual – entre signos verbais do mesmo idioma;
2. Tradução interlingual – entre signos verbais de diferentes idiomas;
3. Tradução intersemiótica – tradução de signos verbais para sistemas de signos não verbais, também denominada como transmutação.

Neste contexto, com os diferentes sistemas e com a interpretação de diferentes “autores” neste processo de adaptação fílmica é inevitável que se mude o texto de partida e que o produto final seja uma nova obra, com características deste novo sistema de signos, sendo, portanto, incoerência criticar ou comparar as duas versões, levando em consideração literalidade.

Assim, ao analisar obras que tratam de tradução intersemiótica, partimos do pressuposto de que a tradução se trata muito mais de uma superação das diferenças entre os dois signos do que avaliar as semelhanças.

Utilizaremos como referencial teórico as modalidades de tradução formuladas por Aubert (1998) e a seguir uma breve descrição das modalidades que julgamos mais coerentes com nosso estudo:

Equivalência: O referente cultural possui um equivalente na língua meta e é substituído por este.

Omissão: Consiste no “corte” de elementos do Texto Fonte. Isso pode ocorrer por vários motivos, desde censura, limitações físicas no espaço e/ou irrelevância do seguimento em relação à finalidade da tradução.

Transposição: Diferente da Tradução Literal, na transposição é frequente a ocorrência de rearranjos morfossintáticos, devido à estrutura morfossintática da Língua Meta. A fusão de duas palavras em um, ou uma palavra disposta em mais de uma unidade lexical, alteração na ordem das palavras ou alteração de classe gramatical.

Modulação: É a tradução de um segmento com uma mudança evidente da estrutura semântica, porém mantendo o significado geral.

Adaptação: Se dá por uma intersecção de traços de sentido que não possuem uma equivalência total, abandonando qualquer ilusão de equivalência perfeita. Adotada para segmentos que estabelecem uma equivalência parcial de sentido.

Tradução Intersemiótica: É a interpretação de signos como figuras, ilustrações, selos, brasões, entre outros reproduzidos no Texto Meta como material textual.

A seguir, apresentaremos os resultados de nossa análise buscando evidenciar as diferenças entre a obra literária e sua adaptação para a série de TV.

3 METODOLOGIA

Com o foco em nossos objetivos, nossa pesquisa possui caráter qualitativo e, por meio de uma pesquisa bibliográfica, analisa aspectos importantes de uma adaptação verbal para o não-verbal.

Nosso objeto de análise é o seriado *Game of Thrones* e alguns aspectos importantes da adaptação que ocorreu com descrições do primeiro e do segundo livro da saga – *A Game of Thrones* (A Guerra dos Tronos) e *A Clash of Kings* (A Fúria dos Reis).

Para isso, realizamos uma busca dos referenciais teóricos pertinentes para nossa discussão: para fundamentação teórica sobre o tema tradução intersemiótica, utilizamos a teoria de Roman Jakobson (1991); em se tratando dos parâmetros para a análise dos itens descritos no livro e traduzidos em objetos utilizamos a teoria de Francis Aubert (1998); e, para as análises da língua criada para a série e traduzida em legendas para o inglês, fazemos o uso das considerações do próprio criador da língua David J. Peterson (2010) e também dos parâmetros de Aubert considerando os parâmetros tradutórios.

Dedicamos-nos a analisar dois aspectos importantes da série: o Trono de Ferro e uma das personagens principal a Daenerys Targaryen; também, como objeto de estudo linguístico, analisamos 7 excertos retirados do áudio original da série em língua fictícia Dothraki e a legenda original em Língua Inglesa, veiculada pelo canal fechado HBO.

Dessa forma, para a melhor compreensão de nossos dados, as análises serão apresentadas juntamente com nossa discussão e estas, podem ser observadas no próximo tópico de nosso artigo.

4 RESULTADOS

Dedicamos este tópico para apresentar nossos resultados, como dito anteriormente, nossas análises serão apresentadas junto à nossa discussão. Ainda, dividiremos nossos resultados em dois subcapítulos: 4.1 é dedicado para analisar o objeto da série e a personagem; e 4.2 dedicamos para a análise do objeto linguístico, a língua Dothraki.

4.1 O objeto do Trono de Ferro e a Personagem Daenerys Targaryen

Nos exemplos a seguir mostraremos duas adaptações que segundo Jakobson (1991), pode ser considerada como tradução intersemiótica. Ao adaptar uma obra literária para um meio midiático, quem o interpreta deve levar em conta os signos verbais para criar novos signos não verbais.

Lefevere (1992) diz que a adaptação não é uma cópia idêntica ao original, já que passa para uma estrutura diferente, tornando-se uma obra original.

Imagem 1 – Trono de Ferro



Fonte: Game of Thrones, 2011.

No livro, o Trono de Ferro foi construído por Aegon I Targaryen, primeiro Rei dos Sete Reinos, que ordenou a construção de um Trono com espadas fundidas de seus inimigos, aquecidas pelo fogo do dragão Balerion, a forja levou cinquenta e nove dias. É um Trono monstruoso, com bordas afiadas e metal torcido, desconfortável que fica localizado em uma alta plataforma na Sala do Trono. A seguir, observe a descrição em língua original do trono no livro:

“The Iron Throne was full of traps for the unwary. The songs said it had taken a thousand blades to make it, heated white-hot in the furnace breath of Balerion the Black Dread. The hammering had taken fifty-nine days. The end of it was this hunched black beast made of razor edges and barbs and ribbons of sharp metal; a chair that could kill a man, and had, if the stories could be believed.” (A Game of Thrones. p. 330)

Como podemos imaginar pela descrição, o Trono de Ferro é algo gigantesco, retorcido por ser feito com milhares de espadas dos inimigos dos reis, que simboliza suas vitórias e soberania. Além disso, é assimétrico por não ser produzido por artesãos e, sim por ferreiros e forjado por um dragão.

No seriado, a primeira dificuldade em reproduzir o Trono de Ferro foi o espaço utilizado como cenário para a Sala do Trono, em Belfast. No livro, como o próprio Martin afirmou a sala do Trono deveria ter o tamanho como aproximadamente a Basílica de São Pedro no Vaticano, dessa forma, o cenário montado para o seriado não era suficientemente grande para um trono enorme, como o descrito no livro. Observe na figura abaixo, que um homem de estatura mediana sentado no Trono demonstra que o tamanho dele é praticamente uma poltrona grande, e não a grandiosidade que se espera de um Trono de Ferro para um Rei.

Imagem 2 – Ned Stark sentado no Trono de Ferro



Fonte: Game of Thrones, 2011.

Outra característica do Trono produzido pela série é a simetria principalmente nas bordas com espadas aparentes. Em seu blog Martin afirma que o trono deveria ser mais

retorcido e assimétrico, uma vez que foi montado por ferreiros e forjado por um dragão, assim, não seria tão perfeito e com a forma de uma poltrona, como aparece na televisão.

Diversos artistas plásticos tentaram reproduzir tronos de ferro de acordo com a descrição do livro e as afirmações de Martin em relação às diferenças do que ele havia imaginado para o que os produtores da série conseguiram reproduzir. Observe abaixo uma imagem que demonstra um trono que segundo o autor (Martin) se aproxima mais de obra imaginada:

Imagem 3 – *The Iron Throne*



Fonte: Resistência Nerd 2016¹.

Como mencionado acima, a intenção dos produtores ao fazer tais adaptações, era a de preservar o espírito dos livros, mesmo que inviável reproduzir de forma perfeita a descrição do livro. Ainda assim, pode-se perceber que o Trono demonstra ser um objeto de poder e soberania e objeto de desejo de todos que almejam o poder na série, envolvendo-o em grande parte na série. É importante considerar que, segundo Jakobson (1991), comparar literalmente uma obra traduzida de um signo verbal para o não-verbal é inaceitável, uma vez que muitos fatores influenciam na produção final, como por exemplo o espaço para ser reproduzido, custo e até mesmo a estética visual na série.

Daenarys Targaryen

Segundo Bazin (1991), as adaptações literárias trazem ganhos para o cinema e também para a televisão, pois fornecem personagens mais complexos e, nas relações entre a forma e o

¹ Disponível em: <http://www.resistencia-nerd.com.br/2016/07/trono-de-ferro-e-os-21-que-ja-passaram.html>

fundo, um rigor e uma sutileza às quais a tela não está acostumada (BAZIN, 1991, p.93). Para o autor as adaptações que são mais próximas e mais fiéis as obras, são aquelas que dão mais fôlego ao cinema, as que proporcionam o crescimento da sétima arte.

A escolha de um ator ou atriz para o papel não deve ser uma tarefa fácil. Os diretores e produtores escolhem aqueles que consigam representar a personagem de forma mais natural, ou aqueles atores que se destacam mais durante as audições. Há casos, também, em que a personagem é escrita tendo em mente determinado ator ou atriz.

Nos livros os membros da família *Targaryen* possuem cabelos prateados e olhos violetas, mas durante as filmagens os diretores Benioff e Weiss acharam melhor não usar lentes de contato violeta, pois com elas as personagens de *Daenerys* e *Viserys* não iriam impactar de forma negativa a capacidade dos atores de retratar as emoções. Como podemos perceber a descrição inicial da personagem não era detalhada de forma a conseguir ter uma imagem fundamentada na mente do leitor, observe a comparação entre a personagem e seu irmão:

“They dressed her in the wisps that Magister Illyrio had sent up, and then the gown, a deep plum silk to bring out the Violet in her eyes... ‘She’s too skinny,’ Viserys said. His hair, the same silver-blond as hers, had been pulled back tightly behind his head and fastened with a dragonbone brooch.” (A Game of Thrones. p. 33).

Imagem 4 – Daenerys Targaryen



Fonte: Amazon, 2018².

² Disponível em: <https://www.amazon.com/Pyramid-America-Daenerys-Targaryen-Television/dp/B01IPPORYG>

Também, no primeiro livro da saga, *A Game of Thrones*, a personagem de Daenerys tem treze anos de idade.

Já no seriado, os diretores tiveram que escolher alguém mais velho para o papel, devido à censura e ao fato de não ser permitido utilizar atrizes desta idade para representar as cenas envolvendo violência e sexo. É preciso considerar que, uma adaptação fílmica consiste na escolha de quais convenções de gênero são transponíveis para o novo meio, e quais precisam ser descartadas ou até mesmo substituídas (STAM, 2008, p. 23).

Outra diferença entre o livro e o seriado é o comprimento de seu cabelo. No final da primeira temporada, Daenerys sobe na pira funerária de Khal Drogo, seu marido, e leva seus ovos de dragão junto. Quando o fogo morre e Daenerys sai, ela está nua, seu cabelo está intacto e com três dragões junto do seu corpo. Mas no livro, quando ela sai das chamas da pira funerária seu cabelo foi todo queimado e transformado em cinza, deixando-a careca, e, ao longo dos livros, seu cabelo volta a crescer.

A simbologia de Daenerys sair intacta do fogo na série, apenas com suas roupas deterioradas, nos traz a ideia de que a personagem é imune ao fogo e, em diversas situações esta ideia é trazida na série (GAME OF THRONES – FANDOM, s.d). No entanto, segundo Martin, o fato de sua vida ter sido poupada na pira de seu marido, se deu ao fato dela ter feito um ritual de sangue e fogo na tentativa de curar seu marido.

As características físicas e na autonomia da personagem são exemplares da liberdade criativa do diretor e dos produtores da versão midiática, concordando com o conceito de transposição criado por Jakobson.

A seguir, analisaremos excertos da linguagem Dothraki, que foi especialmente criada para a série de televisão, em relação a tradução para legenda em língua inglesa (LI).

4.2 Dothraki

Quando George R. R. Martin escreveu *A Game of Thrones* em 1996, foi descrito diversos povos, lugares e personagens fictícios desenvolvidos com pouca semelhança da era Medieval (MURPHY, PERCER & UCKELMAN, 2017). No entanto, no livro pouco é retratado sobre a língua específica destes povos criados pelo autor; já na série de TV as duas principais línguas – Valyrian e Dothraki – foram minuciosamente desenvolvidas como características de uma língua orgânica, ou seja, a língua real (português, inglês, alemão) que se desenvolveu junto com a cultura de algum povo. Em nossa pesquisa dedicaremos este tópico para analisar algumas características de uma das línguas da série, o Dothraki.

O Dothraki é uma língua artificial, um idioma construído e que não teve uma evolução como parte da cultura de um povo, criada para o povo nômade de mesmo nome que pertence a região do Mar Dothraki, interior do continente de Essos, criados para a literatura de fantasia de Martin. Apesar de algumas palavras em Dothraki aparecerem no livro, ela foi criada exclusivamente para o seriado, por David J. Peterson, membro da Sociedade da Criação de Língua (*Language Creation Society*, em inglês). É um idioma projetado para se adaptar à concepção original do idioma de George R. R. Martin, na saga *A Song of Ice and Fire*, inspiradas nestas poucas palavras que aparecem nos livros. Peterson utilizou como base outras línguas. Tentando manter-se fiel aos livros de Martin, Peterson criou uma língua única, complexa e de características fonológicas e sintáticas, porém, alguns aspectos gramaticais remetem à gramática inglesa sujeito-verbo-objeto, e com sons que fossem familiares para os leitores (DOTHRAKI, 2010).

A língua Dothraki possui um vocabulário com mais de 1.800 palavras e estrutura gramatical complexa (Revista GALILEU, 2014). Uma das exigências dos produtores é que a língua deveria incorporar todas as palavras criadas por George R. R. Martin e a fala deveria soar áspera. Para isso Peterson procurou línguas que tivessem uma pronuncia forte, como o russo, o arábico, o alemão e até um pouco do francês e do espanhol (*The Art of Language Invention*, 2015, p.25-26).

A seguir, podemos observar os fonemas envolvendo as consoantes na língua Dothraki, e sua semelhança com os sons das línguas citadas anteriormente:

Tabela 1 – Fonética Consonantal Dothraki.

	Labial	Dental	Alveolar	Palatal	Velar	Uvular	Glotal
Oclusiva		t, d			k, g	q	
Africada				ɟʒ			
Fricativa	f, v	θ	s, z	ʃ, ʒ	x		h
Nasal	m	n	ŋ	ɲ	ŋ	ɴ	
Semivogal					j	w	
Lateral		l					
Tepe			ɾ, r				

Fonte: *The Art of Language Invention* (PETERSON, 2015).

Enquanto as consoantes possuem uma vasta diversidade fonética na língua, característica comum entre as línguas russo e alemão, as vogais possuem apenas quatro representações, observe a tabela:

Tabela 2 – Fonética das vogais Dothraki.

	Anterior	Posterior
Alta	i	
Média	e	o
Baixa		a

Fonte: *The Art of Language Invention* (PETERSON, 2015).

A pronúncia da língua Dothraki (LD) é possível ser reproduzida, uma vez que possui base na fonética universal e também na história e semelhança com línguas da contemporaneidade.

Ao analisarmos a construção morfossintática da língua, podemos perceber que há semelhança entre a língua inglesa e a língua falada na série. Por exemplo, uma sentença simples direta é composta por três partes, o sujeito (S), o verbo (V) e o objeto (O), assim como ocorre no inglês, e acontece também na língua Dothraki. Observe o exemplo:

Rakh azh yot nayataan.

“The boy gave a fruit to the girl.”

Como observamos nos equivalentes acima, a LD não possui artigos definido ou indefinido. Os verbos são flexionados com base no sujeito (singular ou plural; primeira, segunda ou terceira pessoa), no tempo verbal (passado, presente ou futuro), e outros aspectos como humor e sentimento. O objeto pode ser um substantivo ou pronome, geralmente aparecendo no caso acusativo. (WIKIDOTHRAKI, 2010) Observe a Tabela da construção dos substantivos:

Tabela 3 - Substantivo inanimado simples não se distingue o número no substantivo.

	Singular	Plural
Nominativo	QESO ³	OS ⁴

³ QESO – significa “cesta” na língua dothraki.

⁴ OS – significa “caminho ou estrada” na língua dothraki.

Acusativo	QES	OS
Genitivo	QESI	OSI
Alativo	QESAAN	OSAAN
Ablasivo	QESOON	OSOON

Fonte: Case Assignment and verb classes in Dothraki (PETERSON, 2001).

Tabela 4 – substantivos animados possuem formas no plural diferentes.

	Singular	Plural
Nominativo	RIZH ⁵ / KO ⁶	RIZHI / KOSI
Acusativo	RIZHES / KOES	RIZHIS / KOES
Genitivo	RIZHI / KOSI	
Alativo	RIZAHAAN / KOSAAN	RIZHEA / KOSEA
Ablasivo	RIZHOON / KOSOON	RIZHOA / KOSOA

Fonte: Case Assignment and verb classes in Dothraki (PETERSON, 2001).

A seguir, analisaremos sete frases da primeira temporada da série *Game of Thrones*, com o intuito de demonstrar a criação da língua e sua tradução para legenda em língua inglesa, que aparece na série nos momentos de fala em Dothraki, que são feitas com base no script.

Na primeira temporada a personagem Daenerys ainda não possui domínio da língua Dothraki e é possível perceber diferenças na fala dela em relação aos outros personagens naturalmente fluentes na língua em questão.

Daenerys, considerada uma das personagens principais tanto no livro como no seriado, foi dada em casamento pelo seu irmão Viserys à Khal Drogo, chefe dos Dothraki, no terceiro episódio da primeira temporada, ela descobre que está grávida de seu marido Drogo, em uma noite enquanto ambos estão deitados na cama, em sua tenda, ela diz a ele que seu bebê será um menino.

⁵ RIZH – significa filho em dothraki.

⁶ KO – significa guarda-costas em dothraki.

Excerto 1

Personagem	Áudio em Dothraki	Legenda em Inglês
Daenerys	Me rakh.	It's a boy.

Fonte: WikiDothraki (2018)

No primeiro excerto que vamos analisar como dito anteriormente, na língua Dothraki não existe equivalente para o verbo *be-* ser/estar, sendo, assim, na tradução para a legenda feita em inglês temos uma **Modulação**, que segundo Aubert (1993) seria a tradução de um segmento com uma mudança da estrutura semântica. A palavra *me*, foi traduzida literalmente por seu equivalente *it*, uma vez que significa *he*, *she* ou *it*, pois na língua Dothraki não possui flexão de gênero, apenas singular e plural - primeira, segunda ou terceira pessoa. Na legenda em inglês foi acrescentado o verbo *be* e o artigo *a* para dar fluidez à frase.

Excerto 2

Personagem	Áudio em Dothraki	Legenda em Inglês
Drogo	Kifinosi yer nesi?	How do you know?

Fonte: WikiDothraki (2018)

O segundo excerto é retirado da fala do personagem Drogo, que é falante nativo da língua Dothraki. Podemos perceber a estratégia de **Modulação**, segundo Aubert (1993), pois *kifinosi* é um advérbio de modo que expressa a pergunta *how* e, neste caso, possui equivalente perfeito na língua-meta; a palavra *yer* se trata de um pronome, cujo equivalente também é reconhecido - *you*; e a palavra *nesi*, derivação do verbo *nesat*, está conjugado na segunda pessoa do singular na língua Dothraki e tem com significado a palavra em língua inglesa *know*, verbo que indica um estado de compreensão. A **Transposição** ocorreu no caso da tradução para legenda conter a inclusão do verbo auxiliar *do*, que não está presente no texto de partida, pois em LD não é necessário verbos auxiliares para denominar pergunta, e precisou ser inserido para atender as normas gramaticais na língua meta. A opção de incluir o verbo auxiliar na legenda em LI demonstra o uso da norma culta da língua, esta estratégia demonstra a fluência e uso da língua corretamente também na língua de partida.

Excerto 3

Personagem	Áudio em Dothraki	Legenda em Inglês
------------	-------------------	-------------------

Daenerys	Anha sekke nesa.	I really knows
----------	------------------	----------------

Fonte: WikiDothraki (2018)

Nesta última análise da personagem Daenerys, podemos observar que a transcrição para o Inglês fica um pouco confusa, isso porque a personagem ainda está aprendendo a língua, então, naturalmente, ocorrem erros em sua comunicação. **Anha** foi traduzido por seu equivalente na língua inglesa **I**. A palavra **sekke** traduzida literalmente tem o significado de **really**, que é onde ocorre a incoerência na frase, neste caso podemos supor que Daenerys estava querendo dizer “**I just know**”, nesse caso o advérbio que deveria ser usado é **disse**, que significa **just**. **Nesa** vem do verbo **nesat**, e na frase aparece na terceira pessoa do singular, mas que deveria aparecer na primeira pessoa do singular – **nesak**, e foi traduzida para seu equivalente em inglês **know**. Neste excerto analisamos o uso de **Modulação** para adequação à língua meta sem perder conteúdo semântico e pragmático da língua de partida. Embora, pareça um erro na fala da personagem ou na tradução da legenda, acreditamos que foi proposital a troca dos advérbios para demonstrar que a Daenerys não dominava completamente a língua ainda, pois aprendeu apenas depois que se casou com Drogo.

A próxima análise foi retirada da segunda temporada, episódio quatro. Daenerys, agora líder dos Dothraki – perde seu marido Drogo que morreu devido a um ferimento durante um confronto – está viajando pelo Deserto Vermelho com a intenção de chegar a Porto Real e ocupar o trono, para isso ela envia três de seus homens em busca de cidades, lago ou o grande mar, mas apenas um deles retorna informando da cidade de Qarth.

Excerto 4

Personagem	Áudio em Dothraki	Legenda em Inglês
Daenerys	Jin vos sajo yeri.	This is not your horse.

Fonte: WikiDothraki (2018)

Nesta análise a palavra **jin** aparece como pronome demonstrativo – **this**, e neste caso vemos a equivalência perfeita entre os dois pares de língua. Em seguida, no áudio em Dothraki temos uma negação representada pelo advérbio **vos - not**, em que ocorreu uma **Transposição** para naturalizar a legenda na língua de meta, acrescentando o verbo **is** antes do advérbio, levando em consideração a sintaxe; e também, o substantivo **sajo** significa **one’s own horse**, e aparece antes do pronome **yeri - your**, mas para que a legenda fizesse sentido na língua meta foi traduzido como é utilizado em LI, ou seja, adjetivo possessivo + substantivo.

Com isso, podemos ver que nesta frase foi feita uma **Omissão**, ou seja, um “corte” de elementos do texto fonte, uma vez que não foi transcrito para a legenda o sentido completo da palavra *sajo*, pelas limitações físicas no espaço ou irrelevância do seguimento em relação à finalidade da tradução e, ainda o caso de **Modulação**, devido aos rearranjos necessários para adequar a sentença na língua meta (Aubert, 1998).

Excerto 5

Personagem	Áudio em Dothraki	Legenda em Inglês
Kovarro	Me nem azh anhaan ki Senthisiri-jin Fozaki Qarthoon.	It was given to me by the Thirteen-the Elders of Qarth.

Fonte: WikiDothraki (2018)

Nesta frase Kovarro diz que o cavalo lhe foi dado pelos Treze encarregados do governo e proteção da cidade de Qarth. Como vimos na primeira análise, *me* foi traduzida para seu equivalente *it*, uma vez que significa *he*, *she* ou *it*. A palavra *Nem* não possui uma tradução própria, é um auxiliar para o verbo *azh (azhat) – to give* – com isso temos *nem azh – was given*, demonstrando o uso da voz passiva na LD. A palavra *anhaan – me* – é um pronome que se encontra no caso objetivo, derivado do pronome em primeira pessoa *anha – I*, na frase acima tem equivalência a *to me*. A palavra *ki* é uma preposição e, neste caso, indica que algo lhe foi dado por alguém tendo como equivalente em LI - *by*. Em seguida, analisamos o uso da **Modulação** para transcrever o objeto da frase: o termo *senti* significa em LI - *thirteen*, como em LD as informações são geralmente acrescentadas nos sufixos a terminação *-sir-jin* para expressar substantivo próprio, e no caso dos livros a definição *the Thirteen* já é utilizada, por isso a legenda acompanhou a criação do autor. O mesmo pode ser observado na palavra *fozak+i* que significa *elder*, assim: *fozaki Qarthoon* significa a *the Elders of Qarth*. Dessa forma, a frase em LI possui coerência e fluidez na fala (Aubert, 1998).

Excerto 6

Personagem	Áudio em Dothraki	Legenda em Inglês
Daenerys	Hash mori vazhi kishaan emralat?	Will they let us in?

Fonte: WikiDothraki (2018)

Segundo a teoria de Aubert (1998), neste excerto foi feito uma **Modulação**, uma vez que *hash* tem como significado o particípio *do*, mas ele muda conforme o tempo verbal da

frase explícito no verbo principal que nesse caso está no futuro, portanto *hash* significa *will*. A palavra *mori* é um pronome na terceira pessoa do plural sendo traduzida para seu equivalente *they*. Já a palavra *vazhi* vem do verbo *azhat* – *to give*, que é usado para dar permissão, para dar uma indicação de futuro é acrescentado aos verbos que começam com vogal o prefixo /v-/. A próxima palavra também foi traduzida para seu equivalente *kishaan* – *us*, primeira pessoa do plural. *Emralat* é um verbo que significa *to enter*, portanto se fossemos traduzir de forma literal teríamos o seguinte “*Will do they give us permission to enter?*”, o que não daria fluidez para a língua inglesa atual e estaria gramaticalmente incorreto pelo uso de *Do* e *Will* na mesma frase, por isso foi feita uma **Modulação** ficando então “*Will they let us in?*”.

Excerto 7

Personagem	Áudio em Dothraki	Legenda em Inglês
Kovarro	<i>Mori astish memori nem achomoe hash mori vidde Mayes Zhavvorsi.</i>	<i>They said they would be honored to receive the Mother of Dragons.</i>

Fonte: WikiDothraki (2018)

Mori astish é uma tradução **Equivalente** de *they said*, que, por estar na terceira pessoa do plural e no passado deve-se acrescentar o sufixo /-(i)sh/ ao verbo. Como visto acima, o *nem* não possui uma tradução própria, nesse caso ele é um auxiliar que indica voz passiva e foi utilizado junto a conjugação *hash* que possui equivalência a *if...then*; *mori* possui uma tradução equivalente *they*, terceira pessoa do plural. A palavra *achomoe*, deriva do verbo *chomolat* – que significa *to give respect, to honor*, e o prefixo /a-/ transforma o verbo infinitivo, no futuro, da mesma forma o sufixo /-oe/ indica segunda pessoa do plural no verbo do futuro. O verbo *vidde* deriva da raiz *iddelat* que significa *to welcome, to make someone drink*. O acréscimo do prefixo /v/ indica o tempo verbal no futuro. No caso da nomenclatura referida a Daenerys - *Mayes Zhavvorsi* – foi traduzido com seu equivalente formal *Mother of Dragons*, pois a palavra *Mai* significa *Mother* e o sufixo /-es/ indica ser um substantivo genitivo, o /y/ foi modificado no lugar do /i/ para poder acrescentar o sufixo; a palavra *Zhavvorsa*, que significa *Dragon* e apenas foi acrescentado o sufixo /i/ para indicar plural. Neste excerto temos uma **Modulação** modificando a estrutura semântica da frase para dar sentido na legenda em LI (Aubert, 1998).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com nossa pesquisa, buscamos desenvolver uma contribuição para os Estudos da Tradução que inserem a Tradução Intersemiótica como um objeto de pesquisa também do tradutor. Mesmo que ele não participe do processo de criação de uma série, os elementos criados nesta esfera pode ser alvo de análise e estudo da área para ampliação de conhecimento de língua e cultura por parte dos pesquisadores.

Ao analisar o objeto do trono de ferro e a personagem principal da série, podemos observar que não apenas as descrições textuais são suficientes para a criação de uma imagem. Muitas vezes é necessário adequar a imagem à realidade do ambiente de nova exploração, no caso saindo do signo verbal para o não verbal. Aspectos como espaço físico, custo, tempo e, ainda, a interpretação do diretor e produtor, interferem na reprodução de objetos e personagens de uma obra literária para a produção midiática.

Nas análises das transcrições do áudio em Dothraki para a Língua Inglesa, temos um grande desenvolvimento de estudos sobre criação e interpretação da língua como um todo – semântica, pragmática, sintática e ainda, os desafios de se adaptar uma língua fictícia para uma língua orgânica.

Devido a este desafio, podemos observar maior uso da estratégia de **Modulação**, que segundo Aubert (1998) é a tradução de um segmento com uma mudança na estrutura semântica, mas mantendo o significado geral da frase, aparecendo em seis dentre as sete análises realizadas. Em seguida, a estratégia de **Transposição** foi também bastante utilizada ao fazer referência nos arranjos morfosintáticos na língua meta (AUBERT, 1998). Já as estratégias de **Equivalência**, que é a tradução feita para o referente cultural da língua meta, possuindo um termo representativo em ambas as línguas; e de **Omissão**, quando é feito “cortes” de elementos do texto fonte por conta de limitações no espaço ou irrelevância (AUBERT, 1998), apareceram apenas uma vez em nossas análises, demonstrando a importância do tradutor em ser um recriado de sentido, e não apenas um transcritor de línguas.

Todas as estratégias são aplicadas para melhor adequar a série ao público-alvo e levar o conteúdo da melhor maneira para diversas culturas, principalmente em se tratando de um sucesso mundial como *Game of Thrones*.

Contudo, ainda julgamos que nossos estudos são o início de uma discussão extremamente valiosa para a área da Linguística Aplicada, portanto, novos estudos devem ser considerados para aprofundar a análise linguística envolvendo este par de línguas.

ABSTRACT

ADAPTATIONS OF “A SONG OF ICE AND FIRE” SAGA FOR THE TV SERIES “GAME OF THRONES”

Nowadays, the translation of literary texts into series and movies is very common, but critics are always heard comparing the literary work to its adaptation. The adaptation is not necessarily an identical copy of the literary work, since it is being translated into another system of signs. A filmic adaptation is a process of transmutation of a verbal text into a nonverbal text, which we now call intersemiotic translation. This study has as its main goal to analyze the adaptation of George R. R. Martin book - A Song of Ice and Fire - to the TV series Game of Thrones. Our strategy to analyze the book and series is to search in the theories of Intersemiotic Translation (Jakobson 1991) and Translation Strategies (Aubert's 1998) the meaning of the adaptations necessary to the series. Also, the Dothraki language was analyzed in comparison to the English language subtitles used in the American serie to translate the audio in the fictional language; at this point we discuss it with the considerations of its own creator David J. Peterson (2010). Our results shows how important the Intersemiotic Translation is to the studies in the field and also how can the translator use Auberts strategies to translate fictional language to an organic language.

Keywords: Intersemiotic Trasnlation; Translation Strategies; Modulation; Game of Thrones.

REFERÊNCIAS

- AUBERT, Francis Henrik. Modalidades de tradução: teoria e resultados. In: Trad Term 5.1, Humanitas, São Paulo 1998.
- BAZIN, André. O Cinema: Ensaios. São Paulo, Brasiliense, 1991.
- BENIOFF, David. WEISS, D. B. Prólogo: sete perguntas para David Benioff e D. B. Weiss. In: COGMAN, Bryan. Por dentro da série da HBO Game of Thrones. Tradução de Márcia Blasques. São Paulo (SP): LeYa, 2013. p. 6-7.
- BINI, Felipe. GELO E FOGO, c2018. A história da escrita de “As Crônicas de Gelo e Fogo”. Disponível em: <<https://www.geloefogo.com/2018/06/a-historia-da-escrita-das-cronicas-de-gelo-e-fogo.html#a-publicacao-em-portugues>>. Acesso em 18 out 2018.
- CANDEIAS, Jorge. A Lâmpada Mágica, c2010-2018. Blog Literário. Disponível em: <<https://lampadamagica.blogspot.com/2010/08/sobre-traducao-de-martin-no-brasil-o.html>>. Acesso em: 16 out. 2018.
- COGMAN, Bryan. Por dentro da série da HBO Game of Thrones. Tradução de Márcia Blasques. São Paulo (SP): LeYa, 2013.
- Dothraki. Official HBO Press Release. 2010 Disponível em: <<http://dothraki.conlang.org/official-hbo-press-release/>>. Acesso em: 05 Nov. 2018.
- FIELD, Syd. Manual do Roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico. Tradução de Álvaro Ramos. Rio de Janeiro (RJ): Editora Objetiva, 2001.
- Game Of Thrones Criado e produzido por D.B. Weiss e David Benioff. Estados Unidos, HBO, 2011 – 2017.
- GAME OF THRONES WIKI: Daenerys Targaryen. Fandom. 2011-2018. Disponível em: <https://gameofthrones.fandom.com/wiki/Daenerys_Targaryen>. Acesso em: 20 nov 2018.
- GELO E FOGO**, c2018. A história da escrita de “As Crônicas de Gelo e Fogo”. Disponível em: < <https://www.geloefogo.com/2018/06/a-historia-da-escrita-das-cronicas-de-gelo-e-fogo.html#a-publicacao-em-portugues>>. Acesso em 18 out 2018.
- GUIA DA SEMANA. 15 clássicos da literatura que viraram filmes. Disponível em: <<https://www.guiadasemana.com.br/cinema/noticia/15-classicos+da-literatura-que-viraram-filmes>>. Acesso em: 16 ago 2018.
- JAKOBSON, Roman. On Linguistic Aspects of Translation. In: VENUTI, Lawrence (Ed.). The Translation Studies Reader. London: Routledge, 2000. P, 113-118.
- JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. Tradução de Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- LAGES, S. K. Teoria da tradução e melancolia. In Benjamin, W. Tradução e melancolia. São Paulo: Edusp, 2002, PP. 65-97.
- LEFEVERE, A. *Translation, rewriting & the manipulation of literary fame*. London / New York: Routledge, 1992.
- LITTAUER, R. The Dothraki Language Dictionary. 2016. Disponível em: <www.dothraki.org>. Acesso em: 14 nov 2018
- MARTIN, George R. R. *A Song of Ice and Fire* (5 volumes). NY: Bantam Books/Random House, 1996-2011.
- MARTIN, George R. R. Prefácio: das páginas para a tela. In: COGMAN, Bryan. Por dentro da série da HBO Game of Thrones. Tradução de Márcia Blasques. São Paulo (SP): LeYa, 2013. p. 4-5.
- MONTEIRO, Ana Elvira A., et. al. O Inverno Chega ao Norte. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte – Vilhena – RO – 22 a 24/05/2018.

- Disponível em: <https://www.academia.edu/Documents/in/Game_of_Thrones>. Acesso em: 08 out. 2018.
- PETERSON, David J. *The Art of Language Invention: from Horse-Lords to Dark Elves, the words behind world-building*. United States of America. Penguin Books. 2015
- PETERSON, David J. *Case Assignment and Verb Classes in Dothraki*. Fourth Language Creation Conference Groningen, The Netherlands, 2001
- REVISTA GALILEU. Saiba mais sobre a língua Dothraki. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/Series/noticia/2014/06/o-criador-das-linguas-de-game-thrones.html>>. Acesso em: 17 set. 2018.
- RIBEIRO, Emílio Soares. O Senhor dos Anéis: a tradução da simbologia do anel do livro para o cinema. *Cadernos de Tradução*, Florianópolis, v. 2, n. 16, p. 183-200, jan. 2005. ISSN 2175-7968. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/6740>>. Acesso em: 08 out. 2018.
- RÓNAI, P. *A tradução vivida*. 2.ed. ver. e aum. Rio de Janeiro: 1981.
- SALEM, R. *O senhor dos Anéis: A Sociedade Do Anel*. In. Set, São Paulo: Peixes, ano 14, dezembro de 2001, p. 29-51.
- SANDERS, Julie. *Adaptation and Appropriation*. London/NY: Routledge, 2006.
- SILVA, Thais Maria Gonçalves da. Reflexões sobre adaptação cinematográfica de uma obra literária. *Anuário de Literatura*, Florianópolis, v. 17, n. 2, p. 181-201, nov. 2012. ISSN 2175-7917. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/view/24011>>. Acesso em: 28 ago. 2018. doi:<https://doi.org/10.5007/2175-7917.2012v17n2p181>.
- STAM, Robert. **A Literatura através do cinema**: realismo, magia e a arte da adaptação. Tradução de Marie-Anne Kremer; Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte (MG): Editora da UFMG, 2008.
- TEBET, Camila. *Expresso Cultural*. [s.d]. Você sabe o que é uma boa adaptação literária? Disponível em: <<http://expressocultural.com/voce-sabe-o-que-e-uma-boa-adaptacao-literaria/>>. Acesso em: 08 out. 2018.
- THE NEW YORK TIMES. ‘Game of Thrones’ Finale Sets Ratings Record. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2017/08/28/arts/television/game-of-thrones-finale-sets-ratings-record.html>>. Acesso em: 20 set. 2018.
- UCKELMAN, S. L.; MURPHEY, S.; PERCER, J. c2017. “What’s in a name? History and Fantasy in Game of Thrones. In: **Game of Thrones versus history**: written in blood. Hoboken: Wiley-Blackweel, pp. 241-250. Disponível em: <<http://dro.dur.ac.uk/19272/>>. Acesso em: 26 out 2018.
- WIKI DOTHRAKI. Welcome to the Tongues of Ice and Fire Wiki! Disponível em: <https://wiki.dothraki.org/Main_Page>. Acesso em: 10 nov. 2018
- WRIGHT, E. B. **Tor.com**. c2010-2018. *Creating Dothraki: An Interview with David J. Peterson and Sai Emrys*. Disponível em: <<https://www.tor.com/2010/04/22/creating-dothraki-an-interview-with-david-j-peterson-and-sai-emrys/>>. Acesso em: 05 Nov. 2018.

ANEXO A – Tabela dos Tempos Verbais existentes na Língua Dothraki.

		<i>"to smile"</i>	negative	<i>"to cut"</i>	negative	<i>"to learn"</i>	negative	<i>"to insult"</i>	negative
Infinite		emat		rissat		ezolat		fatilat	
past	SG	em	vos emo	risse	vos risso	ezo	vos ezo	fati	vos fato

	PL	emish	VOS emosh	rissish	VOS rissosh	ezosh	VOS ezosh	fatish	VOS fatosh
present	SG 1	emak	VOS emok	rissak	VOS rissok	ezok	VOS ezok	fatik	VOS fatok
	PL 1	emaki	VOS emoki	rissaki	VOS rissoki	ezoki	VOS ezoki	fatiki	VOS fatoki
	SG 2	emi	VOS emi	rissi	VOS rissi	ezoe	VOS ezoo	fatie	VOS fatio
	PL 2	emi	VOS emi	rissi	VOS rissi	ezoe	VOS ezoo	fatie	VOS fatio
	SG 3	ema	VOS emo	rissa	VOS risso	ezoe	VOS ezoo	fatie	VOS fatio
	PL 3	emi	VOS emi	rissi	VOS rissi	ezoe	VOS ezoo	fatie	VOS fatio
future	SG 1	vemak	VOS vemok	arissak	VOS orissok	vezok	VOS vezok	afatik	VOS ofatok
	PL 1	vemaki	VOS vemoki	arissaki	VOS orissoki	vezoki	VOS vezoki	afatiki	VOS ofatoki
	SG 2	vemi	VOS vemi	arissi	VOS orissi	vezoe	VOS vezoo	afatie	VOS ofatio
	PL 2	vemi	VOS vemi	arissi	VOS orissi	vezoe	VOS vezoo	afatie	VOS ofatio
	SG 3	vema	VOS vemo	arissa	VOS orisso	vezoe	VOS vezoo	afatie	VOS ofatio
	PL 3	vemi	VOS vemi	arissi	VOS orissi	vezoe	VOS vezoo	afatie	VOS ofatio
imperative 1	formal	emi	VOS emo	rissi	VOS risso	ezo	VOS ezo	fati	VOS fato
imperative 2	informal	emas	VOS emos	rissas	VOS rissos	ezos	VOS ezos	fatis	VOS fatos
participle		emay		rissay		ezoy		fatiy	

Fonte: WikiDothraki (2018)