

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO

KELLEN DO CARMO XAVIER

Jaime Lannister e o monomito em *Game of Thrones*

Porto Alegre
2015

KELLEN DO CARMO XAVIER

Jaime Lannister e o monomito em *Game of Thrones*

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, na Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof^ª. Dr.^ªMiriam de Souza Rossini.

Porto Alegre

2015

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Rui Vicente Oppermann

FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO

Diretora: Ana Maria Mielniczuk de Moura

Vice-Diretor: André Iribure Rodrigues

DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO

Chefe: Karla Maria Müller

Chefe substituto: Andréa Brächer

COMISSÃO DE GRADUAÇÃO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

Coordenadora: Maria Berenice da Costa Machado

Coordenadora substituta: Ana Cristina Cypriano Pereira

CIP - Catalogação na Publicação

Xavier, Kellen do Carmo
Jaime Lannister e o monomito em Game of Thrones /
Kellen do Carmo Xavier. -- 2015.
84 f.

Orientadora: Miriam de Souza Rossini.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade
de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Comunicação
Social: Publicidade e Propaganda, Porto Alegre, BR-
RS, 2015.

1. Ficção Seriada. 2. Mito do Herói. I. Rossini,
Miriam de Souza, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Rua Ramiro Barcelos, 2705, Campus Saúde

Bairro Santana

Porto Alegre - RS

CEP: 9 0035-007

Telefone: (51) 3308-5146

Email: fabico@ufrgs.br

KELLEN DO CARMO XAVIER

Jaime Lannister e o monomito em *Game of Thrones*

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, na Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Aprovado em: __ de _____ de 2015.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr.^a Miriam de Souza Rossini – UFRGS/DECOM
Orientadora

Dr.^a Fatimarlei Lunardelli – UFRGS/DECOM
Examinadora

Ms. Sarah Moralejo da Costa – UFRGS/DECOM
Examinadora

Porto Alegre, 2015.

AGRADECIMENTOS

À professora Miriam Rossini, pelo tempo e atenção dedicados à orientação deste trabalho.

À minha mãe, Rosane do Carmo, que fez tudo o que esteve ao seu alcance para que eu pudesse alcançar uma graduação.

Aos meus padrinhos, Silvionei e Loreli, e aos meus tios, Ubiratan e Loreci, por todo o carinho e apoio (e pelos priminhos, alguns já nada “inhos”, que me deram).

Aos fabricanos e fabricanas que conheci dentro e fora das salas de aula e com quem vivi tantos dos momentos que fizeram esses anos tentando conciliar estudos, trabalho, casa, família e vida social valerem a pena. Vocês são muito mais do que eu esperava aqui encontrar.

E aos amigos que viram eu me afastar de casa para viver essa jornada: longe ou perto, vocês sempre serão parte de mim.

RESUMO

O presente trabalho se propõe a pensar o monomito, também conhecido como Mito do Herói, a partir da narrativa seriada televisiva *Game of Thrones*. Com a análise do arco do personagem Jaime Lannister nas quatro primeiras temporadas da produção da emissora paga norte-americana HBO, pretende-se pensar a figura do herói em suas funções dramática e psicológica dentro da história. Para tanto, esta monografia apresenta o seriado televisivo *Game of Thrones*, assim como a série literária que lhe deu origem, *As Crônicas de Gelo e Fogo*, e a emissora responsável pela sua produção, a HBO. Como referencial, este texto traz as teorias descritas na obra de Francis Jost (2012) para falar sobre as séries televisivas norte-americanas; de Antônio Cândido (2005) para apresentar o personagem no romance e de Christopher Vogler (2006) para trabalhar o herói no audiovisual. Para a análise do objeto empírico, foram consultadas propostas metodológicas presentes em Gérard Betton (1987), Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (2008).

Palavras-chave: Ficção seriada. HBO. *Game of Thrones*. Mito do Herói.

ABSTRACT

The following paper seeks to think the monomyth, also known as the Myth of the Hero, from the television show *Game of Thrones*. Analyzing the character arc of Jaime Lannister in the first four seasons of HBO's production – a North -American channel of the cable television network – it is intended to think the Hero at its dramatic and psychological functions in the story. To be able to do that, this monograph contextualizes the television show *Game of Thrones*, as well as the literary series that inspired it, *A Song of Ice and Fire*, and the television broadcaster responsible for the production of the show, HBO. As its theoretical reference, this paper uses the theories described on Francis Jost's work (2012) to discuss the North-American television shows; on the Antônio Cândido's studies (2005) to present the character in a romance, and on Christopher Vogler's work (2006) to bring up the hero at the audiovisual. To guide the analysis of the empirical object, the methodological proposals of Gérard Betton (1987), Francis Vanoyne e Anne Goliot-Lété (2008) were consulted.

Keywords: Serial fiction. HBO. *Game of Thrones*. The Myth of the Hero.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Jaime Lannister na Sala do Trono de Ferro	22
Figura 2 - A Muralha e os homens da Patrulha da Noite	22
Figura 3 - Caminhante Branco.....	23
Figura 4 - Daenerys e Viserys Targaryen entre exército aliado de Essos	23
Figura 5 - Rei Robert Baratheon, O Usurpador.....	24
Figura 6 - Jaime Lannister	45
Figura 7 - Tyrion, Cersei e Jaime Lannister	46
Figura 8 - Porto Real	50
Figura 9 - O Mundo Comum de Jaime	53
Figura 10 - Bran vê Jaime e Cersei.....	55
Figura 11 - A Recusa do Chamado.....	57
Figura 12 - A Provação de Jaime.....	60
Figura 13 - O olhar de Brienne	61
Figura 14 - Votos sagrados	63
Figura 15 - Brienne se compadece	64
Figura 16 - Jaime	65
Figura 17 - A Ressurreição de Jaime.....	66
Figura 18 - O Retorno com o Elixir.....	68
Figura 19 - Juramento.....	69
Figura 20 - O velório de Joffrey	71
Figura 21 - O livro da Guarda Real	74

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 GAME OF THRONES.....	13
2.1 <i>It's not TV. It's HBO</i>	13
2.2 As Crônicas de Gelo e Fogo	17
2.3 A adaptação para a HBO	20
3 TEORIAS DO PERSONAGEM E O MONOMITO.....	27
3.1 O personagem no romance	27
3.2 O personagem no audiovisual	30
<i>3.2.1 O personagem nas séries televisivas norte-americanas</i>	31
<i>3.2.2 O herói no monomito</i>	34
3.2.2.1 A Jornada do Herói.....	36
3.2.2.2 Os arquétipos.....	40
4 ANÁLISE.....	44
4.1 Jaime Lannister	45
4.2 Enredo	47
4.3 O Arco de Jaime em <i>Game Of Thrones</i>	49
4.3.1 <i>Mundo Comum</i>	49
4.3.2 <i>Vivendo no Mundo Especial</i>	58
4.3.3 <i>O Retorno</i>	65
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	76
REFERÊNCIAS.....	80
ANEXOS – Fichas técnicas das temporadas de <i>Game of Thrones</i> analisadas.....	81

1 INTRODUÇÃO

Este é, sobretudo, um trabalho sobre histórias. As narrativas acompanham o ser humano desde os primórdios. Segundo Roland Barthes,

[...] a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, nunca houve em lugar nenhum povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm as suas narrativas, muitas vezes essas narrativas são apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, até mesmo opostas: a narrativa zomba da boa e da má literatura: internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está sempre presente, como a vida. (BARTHES, 1985, p. 103).

No entanto, o modo como as histórias são contadas mudou com o passar o tempo. Da tradição oral, passamos à escrita, em seus diferentes suportes. Nos últimos dois séculos, difundiu-se a imagem-movimento que, ao tornar-se capaz de incorporar o som, deu origem às narrativas audiovisuais que hoje tão bem conhecemos. Cada meio, conforme surgiu, acrescentou novos recursos para a difusão dessas narrativas sem, no entanto, extinguir seu meio antecessor.

Como objeto de estudo, este trabalho apresenta a narrativa seriada para televisão *Game of Thrones* (GoT), criação da rede de emissoras paga norte-americana HBO. Com a análise do arco do personagem Jaime Lannister nas quatro primeiras temporadas da série, pretende-se examinar como o monomito, estrutura narrativa presente na cultura ocidental desde a tradição oral, pode ser reconhecido em narrativas seriadas da atualidade.

Adaptação da série de literatura fantástica do roteirista e escritor norte-americano George R. R. Martin, o nome da produção televisiva vem do título do primeiro livro da saga. Apesar de o escritor ter exercido a função de roteirista com êxito, seus roteiros costumavam ser dispendiosos demais e ele frequentemente se via forçado a cortá-los. Frustrado com as limitações do seu trabalho, na década de 1990, depois de quase 10 anos em Hollywood, George R. R. Martin volta à narrativa escrita para começar a escrever aquelas que se tornariam *As Crônicas de Gelo e Fogo*¹, sem ambicionar que se tornassem mais do que livros (MARTIN, 2013, p. 5).

O autor sabia desde o início que seus livros não poderiam ser adaptados para o cinema. Longos demais e com muito mais personagens do que as obras de outros autores consagrados do gênero fantástico, somente uma série de televisão que dedicasse uma temporada a cada livro poderia tornar a adaptação possível. Mas a TV aberta dificilmente teria

¹A *Song of Ice and Fire*, no original em inglês.

orçamento e censura permissiva o bastante para a história de George R. R. Martin, o que teria levado o autor a considerar a HBO. Conhecida pela transmissão de conteúdo adulto, a HBO é uma rede de emissoras norte-americana que foge do modelo comercial de televisão. Sustentada exclusivamente pelos seus assinantes, é reconhecida por suas produções de alto investimento e qualidade.

As Crônicas de Gelo e Fogo, nas quais se baseia GoT, são livros de fantasia épica que contam, atualmente, com cinco volumes publicados e mais dois previstos. São três os principais argumentos trabalhados por George R. R. Martin nas séries literária e televisiva: a crônica da disputa entre os clãs dos Sete Reinos pelo Trono de Ferro; o ressurgimento de criaturas sobrenaturais chamadas os Outros além da Muralha que delimita os Sete Reinos ao Norte; e a ambição dos Targaryen de voltar a Westeros para retomar o Trono que fora de Aerys II, assassinado durante a Rebelião de Robert². Com George R. R. Martin, o gênero épico fantástico conquistou espaço entre os leitores convencionais (não necessariamente interessados em fantasia medieval) e foi reconhecido pela crítica como capaz de produzir trabalhos tão bons quanto os outros gêneros da literatura³.

A crítica, que tentou enquadrar os personagens de George R.R. Martin, viu-se frustrada. No universo ficcional do autor não há maniqueísmos: heróis também são vilões, assim como vilões podem ser também heróis. Até o quarto livro, *As Crônicas de Gelo e Fogo* contavam com mais de mil personagens nomeados e, potencialmente, ambíguos. Cabe aos personagens de George R. R. Martin também fornecer o ponto de vista da história pois, embora os livros sejam contados na terceira pessoa, cada capítulo é sob a perspectiva de um personagem diferente.

Entre os mais emblemáticos personagens do autor está Jaime, da Casa Lannister, a mais rica e influente das casas nobres de Westeros (COGMAN, 2013). Jaime participa do enredo central do romance, que retrata a disputa entre as Grandes Casas dos Sete Reinos pelo Trono de Ferro. Integrante da Guarda Real, responsável pela proteção do rei, é conhecido como Regicida, alcunha conquistada pelo assassinato do Rei Aerys II durante a tomada da capital do reino, Porto Real, durante a Guerra do Usurpador.

Apesar de integrar a história desde o seu início, a complexidade do caráter de Jaime só vem de fato à luz no terceiro livro, *A Tormenta de Espadas*, também o primeiro no qual aparece como personagem com ponto de vista. É nesta altura da obra de George R. R.

² Também conhecida como Guerra do Usurpador, a Rebelião de Robert foi a guerra civil que tirou do poder a Casa Targaryen e levou seus membros à morte, exceto pelos irmãos exilados Viserys e Daenerys Targaryen.

³ Informação disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/culture/books/bookreviews/8652234/Game-of-Thrones-the-phenomenon.html>>. Acesso em: 02 jun. 2015.

Martin que ele conhece Brienne de Tarth, descendente de uma casa muito menos notória que a Casa Lannister, a Casa Tarth. Personagem imprescindível para a jornada de Jaime, Brienne, inserida na história apenas no segundo livro da série, *A Fúria dos Reis*, é uma mulher forte e robusta, sem atributos físicos que não seus inocentes olhos azuis. O personagem também traja armadura e é capaz de lutar tão bem quanto qualquer homem. É conhecida como “Brienne, a Bela”, por sua aparência pouco delicada ou atrativa, “Brienne, a Donzela de Tarth”, ou “Brienne de Tarth”, como é mais comumente tratada.

O interesse no tema desta pesquisa tem motivações tanto acadêmicas quanto pessoais. As narrativas seriadas me acompanham desde a infância. Antes mesmo de ser alfabetizada, os desenhos infantis sem continuidade me eram enfadonhos. Era incômodo perceber que mesmo que o gato Tom se machucasse tentando capturar o rato Jerry, na cena seguinte, já estaria bem de novo. E que, no episódio seguinte, a trama seria a mesma⁴. Preferia assistir a programas em que pudesse perceber o desenvolvimento da história e de seus personagens. Cresci assistindo aos animes⁵, telenovelas infantis e séries norte-americanas que, na década de 1990, a TV aberta do Brasil transmitia. Essas histórias me acompanharam durante anos, e delas não foi possível esquecer na hora de escolher um tema sobre o qual precisaria me debruçar para a produção do meu trabalho de conclusão de curso.

Outras histórias que me marcam desde a infância são as de gênero fantástico. Embora encontrasse algumas delas em desenhos da TV, eram as narrativas literárias sobre mitologia grega, vampiros, bruxas, cavaleiros e criaturas mágicas que, nesse quesito, mais me impressionavam. Com a adaptação da série *Harry Potter* para o cinema, vi pela primeira vez livros importantes para mim tornarem-se filmes, mas o que era possível contemplar naqueles, em média, 140 minutos na tela, não era o suficiente para mim. Durante anos, me vi desapontada com as adaptações de livros de literatura fantástica para o cinema, até que, em 2011, vi o que não esperava se concretizar: uma das minhas séries de literatura fantástica preferidas ser transformada em um dos meus materiais audiovisuais favoritos: uma série de TV.

O interesse acadêmico surgiu do desejo de entender esse novo contexto em que as séries televisivas e suas emissoras dispõem de prestígio o suficiente para ambicionarem realizar um projeto da grandiosidade de *Game of Thrones*. Os trabalhos sobre a série encontrados no início desta pesquisa se relacionavam à convergência midiática, a citar a

⁴ Série animada transmitida no Brasil pelos canais abertos TV Tupi, SBT e Rede Globo, e pelo canal pago Cartoon Network. Disponível em: <<http://portal-tomejerry.webnode.com.br/ahistoriadodesenho/>>. Acesso em: 08 jun. 2015.

⁵ Desenhos animados japoneses.

dissertação de Maíra Biachini dos Santos, intitulada '*Não é TV*' – *Estratégias Comunicacionais da HBO no contexto das redes digitais* (2011), e o artigo de Renata Cristina Bento Cerqueira *Práticas de assistir televisão: um olhar sobre a série Game of Thrones na HBO* (2013), e não ao que mais me interessa em um produto audiovisual: sua história. Buscando aprender mais sobre as séries de TV e suas narrativas, fui conduzida ao estudo de Jost (2012), que me introduziu a questão do personagem nas narrativas televisuais seriadas. O autor encontra justificativas para o aumento do envolvimento das audiências com as séries televisivas norte-americanas, mas muito de *Game of Thrones* não parecia contemplado ali. Procurando por mais teorias que me permitissem compreender a série da HBO e falar de sua história, consultei também Cândido (2005), que desenvolve a teoria do personagem no romance, e Vogler (2006), que trabalha o monomito no audiovisual. Para a produção da análise, serviram de referência as propostas metodológicas apresentadas em Gérard Betton (1987), Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (2008).

Trabalhando com a hipótese de que a teoria em que melhor se enquadra a história de Jaime Lannister em *Game of Thrones* é Jornada do Herói apresentada em Vogler (2006), o objetivo geral desta monografia é observar como o monomito se apresenta nas quatro primeiras temporadas do personagem na narrativa. Entre os objetivos específicos estão: pensar o Arco do Personagem na série, e as funções dramática e psicológica do arquétipo do Herói, visando a contribuir para a produção de conhecimento sobre a série, seus personagens e seu sucesso.

Para a escolha das técnicas e métodos a serem empregados em uma pesquisa científica, deve-se ter em mente o problema a ser estudado, assim como os objetivos da pesquisa. A investigação não deve, então, deter-se a apenas um método ou técnica, mas utilizar-se de todos aqueles que apresentarem-se adequados, sendo o mais comum que dois ou mais métodos ou técnicas sejam usados simultaneamente (LAKATOS; MARCONI, 1995). Para atingir seus objetivos, nesta pesquisa, duas serão as principais técnicas utilizadas: a pesquisa bibliográfica e o estudo de caso.

A pesquisa bibliográfica permite que os objetivos desta monografia sejam contemplados na medida em que dá suporte teórico para o estudo das narrativas seriadas televisivas, seus personagens e sucesso. Entre os conceitos desenvolvidos a partir da pesquisa bibliográfica estão a Jornada do Herói e os arquétipos do monomito, também conhecido como Mito do Herói. O método da pesquisa bibliográfica abrange a bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, como publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico, rádio, gravações, filmes e televisão

(LAKATOS; MARCONI, 1995), tendo sido escolhidos os livros, os artigos, as monografias, teses e dissertações com a abordagem mais próxima da desejada neste trabalho, para compor o referencial teórico.

Com a análise audiovisual (narrativa e estética) das quatro primeiras temporadas da série *Game of Thrones*, espera-se verificar a aplicabilidade das teorias estudadas na construção de um material científico que atenda aos seus objetivos. Para este estudo foram selecionadas cenas dos episódios *Winter Is Coming* (1x01), *A Man Without Honor* (2x07), *And Now His Watch Is Ended* (3x04), *Kissed by Fire* (3x05), *The Bear and the Maiden Fair* (3x07), *Mhysa* (3x10), *Two Swords* (4x01) *Breaker of Chains* (4x03) e *The Children* (4x10), escolhidos por sua relevância para o desenvolvimento e entendimento da narrativa, e organizados de acordo com seu ato correspondente no Arco do Personagem Jaime Lannister.

A presente monografia conta com quatro capítulos, sendo o capítulo 1 esta Introdução. O Capítulo 2 apresenta a emissora HBO, a saga literária *As Crônicas de Gelo e Fogo* e *Game of Thrones*. No Capítulo 3, é trabalhado o personagem no romance e no audiovisual: o monomito, os arquétipos e os estágios da Jornada do Herói. O Capítulo 4 dedica-se à análise do objeto estudado: a história do personagem Jaime Lannister durante as quatro primeiras temporadas de *Game of Thrones*. As Considerações Finais encerram a monografia.

2 GAME OF THRONES

Subdividido em três partes, este capítulo apresenta a história da rede de emissoras paga HBO, a saga literária *As Crônicas de Gelo e Fogo* e sua adaptação, a série televisiva *Game of Thrones*.

2.1 *It's not TV. It's HBO*

O slogan '*It's not TV. It's HBO.*' de 1996, marca, ainda hoje, o imaginário acerca da rede de televisão por assinatura. E para que se entenda o porquê, retomaremos a história da HBO desde o seu início, através do que nos apresenta Maíra Bianchini dos Santos em '*Não é TV*' - *Estratégias comunicacionais da HBO no contexto das redes digitais* (2011). A autora assume as definições de TV I, TV II e TV III⁶ de Reeves, Rogers e Epstein⁷ (1996, 2002, 2007) *apud* SANTOS, 2011) para fazer um comparativo entre as demais TVs e a HBO nos respectivos períodos.

A HBO surge nos Estados Unidos apenas em 1972, fim do período que Santos (2011) identifica como Era da TV I. Este, como o nome indica, é o primeiro tempo da TV, que vai do final dos anos 1940 ao início dos anos 1970. A autora o relaciona à transmissão via *broadcast*⁸ e ao marketing de massa, pois ainda não existia a segmentação do público por grupos de interesse, sendo a televisão direcionada para o maior número de telespectadores possível - e assim, conseqüentemente, também era a sua publicidade. A TV *broadcast*, financiada pela venda de espaços publicitários está, então, no começo da trajetória das práticas de criação, produção, distribuição e consumo do meio televisivo.

Já nessa época, as séries tinham um papel de destaque. Preenchiam a grade das emissoras e buscavam atrair o engajamento dos telespectadores, sendo a programação exibida

⁶ Os autores delimitam a TV I como o período referente ao fim dos anos 1940 e meados dos anos 1970, a TV II como a época compreendida entre metade da década de 1970 e início dos anos 1990, e a TV III como do início dos anos 1990 até meados dos anos 2000 (SANTOS, 2013).

⁷ REEVES, Jimmie L.; ROGERS, Mark C.; EPSTEIN, Michael M. *Rewriting Popularity: The Cult Files*. In: LAVERY, David; HAGUE, Angela; CATWRIGHT, Marla. **Deny All Knowledge: Reading the X-Files**. Nova York: Syracuse University Press, 1996. p. 22-35. *Apud* SANTOS, 2011.

ROGERS, Mark C.; EPSTEIN, Michael M.; REEVES, Jimmie L. *The Sopranos as HBO Brand Equity: The Art of Commerce in the Age of Digital Reproduction*. In: LAVERY, David (org.). **This Thing of Ours: Investigating The Sopranos**. Nova York: Columbia University Press, 2002, p. 42-57. *Apud* SANTOS, 2011.

REEVES, Jimmie L.; ROGERS, Mark C.; EPSTEIN, Michael M. *Quality Control: The Daily Show, the Peabody and Brand Discipline*. In: MCCABE, Janet; AKASS, Kim (orgs). **Quality TV: Contemporary American Television and Beyond**. Londres/Nova York: I. B. Tauris, 2007. p. 79-97. *Apud* SANTOS, 2011.

⁸ Denomina-se rede *broadcast* a rede televisiva de acesso aberto: "o termo *broadcast* também representa o modelo que aqui chamamos de TV I, predominante durante as primeiras duas décadas do meio televisivo." (SANTOS, 2011, p. 19).

durante seu horário nobre (WILLIAMS⁹, 1974 *apud* SANTOS, 2011). As narrativas da TV I, no entanto, eram restritas ao espaço de um episódio, pois contavam com início, meio e fim bem definidos, dificilmente faziam referência a outros episódios da série. Surgindo então, nos últimos anos da TV I, a HBO foi a primeira emissora cujos assinantes constituíam sua principal fonte de renda, inaugurando uma TV a serviço dos telespectadores, antes dos anunciantes: “[...] a ausência de patrocinadores e a programação sem interrupções foram os principais argumentos de venda da HBO no seu lançamento, em 1972” (SANTOS, 2011, p. 27).

É apenas na Era da TV II que presenciamos a emergência das TVs a cabo nos Estados Unidos. Ao contrário da HBO, que já surge oferecendo conteúdo original desde seu lançamento, em 8 de novembro de 1972, as TVs a cabo da época não concorriam com as emissoras *broadcast*, apenas levavam sua programação a onde ela não alcançava. Também neste período são introduzidos no mercado o controle remoto, gerando o *zapping*, e o videocassete, interferindo no papel da TV como distribuidora de filmes (SANTOS, 2011).

Gerald Levin, o primeiro diretor executivo da emissora, foi quem inseriu a exibição de conteúdo exclusivo, que não estava disponível nas redes *broadcast* ou outras TV a cabo, na grade do canal, além de investir na transmissão de filmes com temáticas adultas, ao contrário do que faziam as demais emissoras, preocupados em reproduzir uma programação massificadamente familiar. Isto, é claro, sem cortes. Afinal, o canal não dependia da verba publicitária para se manter, podendo exibir filmes inteiros sem pausas (SANTOS, 2011).

No entanto, com a emergência do controle remoto, do videocassete e das videolocadoras, Levin não acreditava mais que os diferenciais da HBO de até então fossem suficientes para justificar sua assinatura. Portanto, no final dos anos 1980, a emissora começa a produzir sua própria programação, tornando-se a líder em produção de filmes, documentários e seriados entre as redes de TV a cabo. Em 1984, 30% da programação da HBO já seria composta de conteúdo original e exclusivo (SANTOS, 2011).

Com a entrada do diretor executivo Michael Fuchs, a emissora passa a diferenciar-se da televisão comercial não só por apresentar filmes e eventos esportivos sem cortes e sem intervalos, mas também por produzir programação original adulta e provocativa, trazendo questões sociais e políticas e que, de acordo com Santos (2011, p. 34), haviam desaparecido do cinema e da televisão aberta:

⁹ WILLIAMS, Raymond. **Television: Technology and Cultural Form**. Nova York: Routledge, 1974. *Apud* SANTOS, 2011.

Entre as temáticas abordadas pela HBO no período estão o aborto (*A Private Matter*, 1992; *If These Walls Could Talk*, 1996), a homossexualidade (*Tidy Edgings*, 1991), a vida nos presídios (*Prison Stories: Women on the Inside*, 1991), a corrupção no governo norte-americano (*Conspiracy: The Trial of the Chicago 8*, 1987; *Doublecrossed*, 1991), a AIDS (*And the Band Played On*, 1993), o terrorismo global (*Investigation: Inside a Terrorist Bombing*, 1990), o abuso sexual praticado por membros do clero (*Judgment*, 1990), as desigualdades sociais e o racismo nos Estados Unidos (*Into de Homeland*, 1987; *The Tuskegee Airmen*, 1995), o ambientalismo (*The Burnin Season*, 1994), entre outras (*Hellen*, 2008).

A decisão de começar a produzir conteúdo original se iniciou com a produção de filmes em longa-metragem. Apenas depois de estabelecer sua unidade cinematográfica a rede *Premium* estendeu suas produções para minisséries dramáticas, que também não encontrariam lugar no cinema ou em outra emissora de TV na época. É neste período que a HBO começa a construir sua reputação de desenvolvedora de programação de qualidade, conforme seus filmes e minisséries lhe rendiam prêmios e elogios de crítica (SANTOS, 2011).

A Era da TV II, segunda fase da televisão norte-americana, é marcada pelo crescimento da TV a cabo, um aumento na possibilidade de escolha dos espectadores e também de controle, com o advento do controle remoto. Este também é um momento marcado pelo marketing de nicho, representado pela fragmentação e polarização dos espectadores em grupos de interesses (SANTOS, 2011). As redes de TV aberta, estimuladas pela singularidade da programação das emissoras a cabo, também aplicam transformações na estrutura narrativa de seus seriados. É neste período, então, que se inicia a era das múltiplas narrativas entre as séries televisivas, em que a trama principal se completa a cada episódio, enquanto há uma ou várias tramas secundárias cuja resolução se estende ao longo dos episódios, podendo ocorrer durante a temporada ou mesmo ao longo da série (SANTOS, 2011). Verifica-se também, o início da ocorrência de múltiplos protagonistas.

Durante a Era da TV I, o engajamento exigido dos espectadores era outro, já que os episódios das séries não apresentavam continuidade. Já durante a Era da TV II, a relação entre as séries e os espectadores mudou, pois estas passaram a exigir maior empenho cognitivo de seus telespectadores. Agora, é necessário acompanhar a maior parte dos episódios de uma série para ter a compreensão integral de sua trama (SANTOS, 2011).

Na Era da TV III, a estratégia de diferenciação das emissoras se ancora no *brand marketing*, ou *branding*¹⁰. Começam os investimentos no desenvolvimento de páginas na internet e a modificação dos modos de acesso ao conteúdo televisivo, geradas pela inserção da

¹⁰ Em Santos (2011, p. 44): “o *brand marketing* envolve a criação e o gerenciamento de uma marca junto ao público-alvo, com o objetivo de diferenciá-la e fortalecê-la no mercado. As estratégias e ações de *branding* buscam integrar o conjunto de valores simbólicos da marca à cultura pessoal dos consumidores”.

internet comercial e das tecnologias digitais na rotina de produtores, distribuidores e consumidores (SANTOS, 2011).

Neste período, a HBO centrou-se na construção de uma imagem de rede *premium*, enquanto produtora de seriados originais reconhecidos como “televisão de qualidade”. Para manter os espectadores envolvidos com os seriados em momentos que não aqueles nos quais eles achavam-se no ar, a HBO mantinha em suas páginas online a publicação de conteúdo informativo sobre a sua programação televisiva. Em resposta a esta era digital, a emissora criou o serviço de vídeo sob demanda HBO *on Demand* (2001), oferecendo uma ampla variedade de filmes e programas televisivos para seus assinantes consumirem em casa, no momento desejado. Tendo a relação dos telespectadores com o modo de consumir televisão mudado graças ao advento da internet de alta velocidade, a HBO visa facilitar o acesso dos consumidores à sua programação, cujos seriados originais vende como principal diferencial e atrativo da emissora desde os anos 1990.

A partir de 1995, a HBO foca ainda mais na produção de seriados originais para inserir a emissora e seus programas nos hábitos televisivos semanais da audiência (SANTOS, 2011). O plano estratégico de *brand marketing*, característico da TV III, teve início na HBO em 1995, quando a rede *premium*, sob orientação do diretor executivo Jeffrey L. Bewkes, sucessor de Michael Fuchs, e Chris Albrecht, presidente de programação original, investiu no marketing de diferença da emissora.

Foi nesse período que a HBO começou a desenvolver séries dramáticas de uma hora de duração, adotando-as para estimular o acesso habitual e regular à emissora que, com os filmes, conquistava mais facilmente o uso ocasional. A emissora buscava se afirmar como produtora de narrativas de alta qualidade, e para isso, fez altos investimentos: 300 milhões de dólares por ano a partir de 1995. A HBO preocupou-se também em conceder autonomia e liberdade criativa a seus produtores e roteiristas:

Liberdade para contar histórias de forma diferenciada, equipe criativa com autonomia para trabalhar com o mínimo de interferência e sem a necessidade de fazer concessões viraram a marca registrada da HBO: como ela continuamente fala de si e vende-se, como a mídia fala dela e como os consumidores acabaram entendendo pelo que eles pagam. (MCCABE; AKASS¹¹, 2007, p. 67 *apud* SANTOS, 2011, p. 45).

¹¹ MCCABE, Janet; AKASS, Kim. Sex, Swearing and Respectability: Controversy, HBO's Original Programming and Producing Quality TV. In: MCCABE, Janet; AKASS, Kim (orgs). **Quality TV: Contemporary American Television and Beyond**. Londres/Nova York: I. B. Tauris, 2007. P. 62-76. *Apud* SANTOS, 2011.

E é, então, sobre isso que fala o slogan lançado em 1996 pela emissora: *It's not TV. It's HBO*. O que a HBO oferece aos seus telespectadores não é o mesmo que as outras emissoras, de rede aberta ou a cabo, se propõem a oferecer. Atualmente, os seriados produzidos pela HBO contam com uma média de 12 episódios por temporada, contra 22-24 da TV aberta, o que faz com que cada episódio das séries da emissora represente uma contribuição mais significativa para o decorrer da história, enquanto na TV aberta, nem todos os episódios são necessários para sua compreensão. A emissora também mantém a preocupação de manter programação original inédita sempre no ar: por meio do esquema de rodízio, apresenta episódios inéditos de alguma de suas produções ao longo de todo o ano. Santos (2011) também aponta a flexibilidade da programação da HBO, que exhibe reprises ao longo da semana. Recorrendo a Lavery e Thompson (2002), indica que pelo menos duas reprises por semana apresentam a vantagem de se poder assistir a um episódio cuja apresentação original se perdeu a tempo de acompanhar o próximo, assim como pode-se também revê-lo, apreciando aspectos não percebidos pela primeira vez.

Sobre a escolha da HBO como rede para a produção de *Game of Thrones*, George R. R. Martin (2013, p. 5) escreve: “a televisão era o único caminho, percebi. Não uma série de rede de TV aberta; tal ideia jamais daria certo. O orçamento de uma rede aberta não seria suficiente, e seus censores ficariam chocados com todo o sexo e a violência dos romances [...]”. O autor também afirma que:

Tinha de ser a HBO, decidi. O pessoal que fizera *Os Sopranos*, *Deadwood*, *Roma*. Ninguém chega perto quando se trata de produzir televisão adulta de qualidade. [...] O único problema era que a HBO nunca havia feito fantasia ou demonstrado qualquer interesse no gênero. Jamais aconteceria. (MARTIN, 2013, p. 5).

Ao compreender o papel singular assumido pela HBO no cenário televisivo norte-americano, pode-se entender porque a rede de emissoras foi a escolhida pelo autor de *As Crônicas de Gelo e Fogo* para adaptar sua série e torná-la uma das mais comentadas da atualidade.

2.2 As Crônicas de Gelo e Fogo

A série de TV *Game of Thrones*, com produção de D. B. Weiss e David Benioff para a HBO, é uma adaptação dos livros *As Crônicas de Gelo e Fogo*, do norte-americano George R. R. Martin. Escritor e roteirista, começou sua carreira com o impresso, em 1970,

como romancista e contista. Na década de 1980, trabalhou como roteirista, atuando como escritor e produtor da série *A Bela e a Fera*¹² e escrevendo pilotos de TV e filmes (MARTIN, 2013, p. 5). Na sua quase uma década em Hollywood, George R. R. Martin se via constantemente confrontado pelas limitações do cinema e da televisão em relação ao mundo da prosa. Seus roteiros frequentemente ultrapassavam os limites de orçamento e produção, exigindo cortes de cenas, personagens, cenários, etc. Cansado de se refrear, voltou à prosa na década de 1990, com a publicação de *A Guerra dos Tronos* (1996), primeiro volume da série *As Crônicas de Gelo e Fogo*, e sua sequência: *A Fúria dos Reis* (1998), *A Tormenta de Espadas* (2000), *O Festim dos Corvos* (2005) e *A Dança dos Dragões* (2011)¹³ (MARTIN, 2013).

A jornada de George R. R. Martin é pertinente a este trabalho na medida em que ajuda a explicar a magnitude daquilo que produziu. São 3.648 páginas apenas entre os cinco primeiros livros da série, que conta com mais dois volumes a caminho. Os livros estão sendo publicados no Brasil pela editora LeYa¹⁴.

Sobre seu retorno à prosa depois do período trabalhando em Hollywood, em prefácio para o livro *Por dentro da série da HBO Game of Thrones*, George R. R. Martin escreveria:

Agora queria deixar tudo isso para trás, transpor todos os obstáculos. Imensos castelos, vastas paisagens dramáticas - desertos, montanhas, pântanos - dragões, lobos gigantes, batalhas colossais com centenas de cada lado, brilhantes armaduras, belas heráldicas lutas de espada e torneios, milhares de personagens complicados, antagonicos, falhos, um completo mundo imaginário. Completamente não filmável, é claro. Nenhum estúdio ou rede de TV jamais tocaria em uma história como essa. Eu sabia. Seriam bons livros, talvez grandes livros, porém era tudo o que seriam. (Ah, a ironia...). (MARTIN, 2013, p. 5).

Mais que um romance, ou uma série deles, o autor criou um universo. Como outros antes dele, criou um mundo com história, geografia e organização social próprias, permeado por referências a diferentes épocas, lugares e povos, mas sem corresponder a nenhum. Ainda que inspirado em J. R. R. Tolkien e outros autores do gênero épico fantástico, George R. R. Martin afasta-se da tradição fantástica ao comprometer-se com a criação de uma sociedade medieval verossímil. Incomodado pelos livros ambientados da Idade Média que representavam a sensibilidade dos norte-americanos do século XX, desconsiderando

¹² Série televisiva norte-americana criada por Ron Koslow e produzida pela emissora CBS entre 1987 e 1990.

¹³ No original: *A Game of Thrones* (1996), *A Clash of Kings* (1998), *A Storm of Swords* (2000), *A Feast for Crows* (2005), *A Dance with Dragons* (2011).

¹⁴ Foram consideradas as primeiras edições dos quatro primeiros livros e a segunda do quinto, que foi impresso primeiramente com um defeito, a ausência do capítulo 26, que se encaixa na página 266 do livro.

especificidades da Era Medieval, como a baixa expectativa de vida e o que ela implicava para os arranjos sociais da época, o autor procurou unir o “sentimento de admiração que você tem na melhor fantasia, com o realismo corajoso da melhor ficção histórica”¹⁵. Iain Glen, que interpreta Jorah Mormont na série televisiva, diria:

Ao contrário de outras histórias do gênero, *Game of Thrones* retrata uma realidade selvagem e cruel, cheia de intrigas políticas e psicológicas. É definitivamente para adultos. A fantasia só é tocada de leve - uma presença sobrenatural que é suposta pelas pessoas e se manifesta de diferentes modos conforme a história se desenrola. Talvez os recém-chegados fiquem surpresos com a complexidade e a riqueza do material e com a intensidade do que apreciam. (COGMAN, 2013, p. 190-191).

Enquanto a crítica acusa J. R. R. Tolkien de um suposto “platonismo cego”, George R. R. Martin é apontado por levar o realismo “às últimas consequências”¹⁶. Seus personagens “[...] transam, escarram, defecam e ficam de ressaca”¹⁷. No mundo do autor, não se veem apenas as batalhas, mas também a exposição de vísceras, os estupros e os infanticídios a que elas conduzem.

Como já foi dito, o universo ficcional criado pelo autor contava, até o quarto livro, com mais de mil personagens nomeados. Sobre isso, Conleth Hill, ator que interpreta Varys, diz: “acho que a série tem uma tremenda história de interesse humano, e há muitos humanos nos quais se interessar. Há algo para todos” (COGMAN, 2013, p. 191).

Mas a criação de George R. R. Martin não é apenas vasta e inédita, é também complexa, como podem demonstrar seus personagens, apontados pela crítica como além dos estereótipos maniqueístas¹⁸. *Por dentro da série da HBO Game of Thrones* (2013), transborda depoimentos a respeito. Peter Dinklage, que interpreta Tyrion Lannister, acrescenta: “muitas vezes, personagens de livros ou filmes de fantasia têm apenas uma dimensão. Bom ou mau. Os personagens [de *Game of Thrones*] queimam páginas porque podem ser todas essas coisas” (COGMAN, 2013, p. 88).

Por fim, é pertinente acrescentar que nos livros de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, a história é contada em terceira pessoa e cada capítulo adota o ponto de vista de um personagem. Cada volume da obra de George R. R. Martin conta também com mapas das

¹⁵ Informação disponível em: <<http://www.maximumfun.org/sound-young-america/george-r-r-martin-author-song-ice-and-fire-series-interview-sound-young-america>>. Acesso em: 14 mar. 2015.

¹⁶ Informação disponível em: <<http://veja.abril.com.br/noticia/entretenimento/dez-razoes-pelas-quais-a-guerra-dos-tronos-e-muito-melhor-do-que-o-senhor-dos-aneis>>. Acesso em: 14 mar. 2015.

¹⁷ Informação disponível em: Idem 12.

¹⁸ Informação disponível em: <http://www.sundaytimes.lk/110710/Magazine/sundaytimesmirror_02.html>. Acesso em: 14 mar. 2015.

diferentes regiões dos continentes de Westeros e Essos, e um vasto apêndice listando as personagens da série de acordo com a Casa Nobre a qual pertencem.

2.3 A adaptação para a HBO

George R. R. Martin, enquanto escritor e roteirista, compreendia bem o desafio em que os produtores David Benioff e D. B. Weiss, produtores-executivos e roteiristas-chefes se lançavam ao propor a produção da série *Game of Thrones* (GoT). O universo criado pelo escritor parecia grande e complexo demais para ser contemplado dentro da linguagem, do tempo e dos orçamentos da TV. No entanto, dele emergiu uma série televisiva de sucesso, que agradou a George R. R. Martin, assim como a seus fãs (MARTIN, 2013). Em seu prefácio para o livro *Por dentro da série da HBO Game of Thrones*, George R. R. Martin afirma:

[...] não há tarefa mais perigosa em Hollywood do que tentar transformar um livro popular ou aclamado pela crítica em série de TV ou filme. [...] Um romancista conta com técnicas e recursos que não estão disponíveis para os roteiristas: diálogos internos, narradores inconstantes, pontos de vista de primeira e terceira pessoa, *flashbacks*, narrativas expositivas e vários outros. Como romancista, empenho-me em colocar os leitores dentro das mentes dos personagens, deixá-los a par de seus pensamentos, permitir-lhes que vejam o mundo pelos olhos deles. A câmera, no entanto, fica do lado de fora do personagem, e o ponto de vista, então, é necessariamente externo em vez de interno. (MARTIN, 2013, p. 4).

Lançada em abril de 2011, a série de televisão estadunidense *Game of Thrones* conta com temporadas de 10 episódios, com média 55 minutos de duração cada, exibidos sem intervalo. A série televisiva tem censura TV/MA (audiência madura), sendo classificada como inapropriada para menores de 16 anos. As justificativas são o uso de linguagem indecente, sexo explícito e violência. GoT caracteriza-se também por seus planos abertos cinematográficos e imagens primorosas, que dão indícios dos altos investimentos efetuados pela HBO para reproduzir o vasto universo ficcional de George R. R. Martin.

Silva (2013) aponta o roteiro como um dos possíveis responsáveis pelo momento vivido pelas séries, pois tem lhes permitido fugir dos clichês e formas narrativas consagradas nas quais Hollywood ainda insiste. As séries norte-americanas atuais, então, se aproximariam do cinema em termos de estética, ao produzir imagens cada vez mais elaboradas, e afastar-se-iam do mesmo ao investir em roteiros mais complexos e inovadores. As séries estariam, assim, se afirmando se não como superiores, ao menos em pé de igualdade com os filmes do

cinema. Na verdade, desde que a efemeridade do televisivo foi superada pela digitalização e disponibilização das séries por outros meios, podemos até mesmo falar de uma seriefilia, semelhante à cinefilia (SILVA, 2013).

A trama de *Game of Thrones* converge com a da série de livros. O centro da narrativa são os Sete Reinos, onde Porto Real é a sede política e onde se situa o disputado Trono de Ferro (figura 1). É neste primeiro cenário que a história de Jaime Lannister se desenvolve - pelo menos até o último livro até hoje publicado. Ao norte dos Sete Reinos, no continente de Westeros, encontra-se a Muralha que, guardada pela Patrulha da Noite, “protege o reino dos homens” (figura 2). Do norte desta muralha, se aproxima um perigo que se acreditava há muito extinto, e no qual somente os nortenhos e a Patrulha da Noite acreditam: os Outros, também conhecidos como Caminhantes Brancos (figura 3) (COGMAN, 2013)¹⁹. Do outro lado do Mar Estreito, existe o continente de Essos. Lá, os irmãos Viserys e Daenerys Targaryen (figura 4), descendentes do falecido Rei Aerys II, o Rei Louco,²⁰ buscam meios de voltar para casa e retomar o Trono de Ferro, tomado de sua dinastia por Robert Baratheon, o Usurpador.

¹⁹ Há mil anos, criaturas demoníacas nascidas dos desertos gelados do Extremo Norte entraram em guerra com os vivos (COGMAN, 2013). Os chamados “Caminhantes Brancos” pela HBO em sua produção televisiva e no livro *Por Dentro da Série da HBO Game of Thrones* (2013), correspondem aos “Outros”, presentes nos livros de *As Crônicas de Gelo e Fogo* editados no Brasil pela LeYa.

²⁰ Aerys II foi o rei assassinado por Jaime Lannister, o Regicida, durante a guerra civil conhecida como Rebelião de Robert, ou a Guerra do Usurpador.

Figura 1 - Jaime Lannister na Sala do Trono de Ferro



Fonte: Realstate.com.au <<http://www.realestate.com.au/blog/what-if-game-of-thrones-was-set-in-australia/>>

Figura 2 - A Muralha e os homens da Patrulha da Noite



Fonte: Caras e Bocas <<http://www.carasebocasbv.com/2014/04/16/game-of-thrones-quebra-recordes-e-leva-fas-as-livrarias-e-a-televisao/>>

Figura 3 - Caminhante Branco



Fonte: Game of Thrones Wiki <http://gameofthrones.wikia.com/wiki/White_Walkers>

Figura 4 - Daenerys e Viserys Targaryen entre exército aliado de Essos



Fonte: Fan Pop <<http://www.fanpop.com/clubs/daenerys-targaryen/images/31147216/title/dany-viserys-photo>>

Figura 5 - Rei Robert Baratheon, O Usurpador



Fonte: Veja <<http://veja.abril.com.br/noticia/entretenimento/o-inverno-esta-chegando-na-hbo>>

Em *Por dentro da série da HBO*, Lena Headey, atriz que interpreta Cersei Lannister, é convidada a falar sobre a série. Mencionando os espaços onde ela se desenvolve em sua primeira temporada, A Muralha, Winterfell, Porto Real, Westeros e Essos, Lena acrescenta:

Acho que é divertido que sejam cinco programas em um. Os espectadores gostam disso - é uma série excitante, versátil. E os personagens nunca param de se mover, de crescer, de se transformar. Ninguém permanece como você acha que era. Isso torna tudo excitante. Visualmente, é incrível e cinematográfico. (COGMAN, 2013, p. 191).

O número de livros, páginas e personagens de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, assim como seus cenários fantásticos, foram alguns dos desafios que se impuseram à produção da sua adaptação televisiva. Mas, superados os obstáculos, os livros de George R. R. Martin deram origem à série mais assistida na história da rede de TV por assinatura norte-americana²¹.

Game of Thrones conta, atualmente, com cinco temporadas de 10 episódios cada. Com um orçamento de 60 milhões de dólares, sua primeira temporada foi filmada entre 23 de julho e 18 de dezembro de 2010, tendo começado a ser exibida em 17 de abril de 2011²². Uma das séries televisivas mais caras já produzida, cada episódio de GoT custa em média 6

²¹ Informação disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-107920/>>. Acesso em: 22 abr. 2015.

²² Informação disponível em: http://wiki.gameofthronesbr.com/index.php/Game_of_Thrones_-_Primeira_Temporada. Acesso em: 17 jun. 2015.

milhões de dólares²³, sendo o episódio *Blackwater* (2x09) o mais caro já feito para a televisão, ao custo de 8 milhões de dólares²⁴. O orçamento da série se justifica por diferentes motivos. Embora GoT apresente um universo épico fantástico e cenários com características distintas, a produção evita o uso excessivo de efeitos visuais e recorre a locações em diferentes países, o que também agrega despesas à produção. Gravada no Paint Hall Studios, em Belfast, e em outras localizações na Irlanda do Norte, Malta, Croácia e Islândia, conta também com um número significativo de profissionais envolvidos em seu desenvolvimento. Com entre quatro e sete diretores e quatro a cinco roteiristas por temporada, já atuaram na série 18 profissionais de direção, sendo apenas um deles do sexo feminino²⁵ e sete roteiristas, entre eles, o próprio George R. R. Martin²⁶.

Em sua produção, a série agrega referências a épocas e lugares distintos. Não sendo localizada geográfica ou temporalmente em nosso mundo, se apega à possibilidade de trabalhar com diferentes referências ao criar cenários e figurinos. Um exemplo é o castelo Winterfell, um dos cenários da trama em sua primeira temporada. D. B. Weiss menciona que Gemma Jackson, designer de produção, inspirou-se no cruzamento de castelos ingleses e escoceses, com elementos de arquitetura de madeira escandinava, presente em igrejas da Noruega e da Suécia. Ao investir na construção de seus cenários, GoT cria ambientes concretos que atuam também na imersão do elenco no universo de seus personagens (COGMAN, 2013).

O mesmo trabalho de mistura de referências dos cenários se dá com os figurinos da série. Nos desenhos iniciais das armaduras da Guarda Real e da Guarda Lannister, por exemplo, figuravam influências orientais, asiáticas e hindus, aliadas aos padrões fundamentais reconhecidos das armaduras da Europa ocidental medieval (COGMAN, 2013). Sobre as vestimentas dos atores na série, Michele Clapton, figurinista da primeira temporada de GoT, diz:

²³ Informação disponível em: <<http://www.gameofthronesbr.com/2014/04/game-of-thrones-tem-episodio-mais-carro-ja-produzido-para-a-televisao-blackwater-custou-8-milhoes.html>>. Acesso em: 10 jun. 2015.

²⁴ Informação disponível em: <<http://www.businessinsider.com/game-of-thrones-how-blackwater-help-make-the-series-one-of-the-most-popular-on-tv-2014-4>>. Acesso em: 10 jun. 2015.

²⁵ Tim Van Patten (1ª temporada), Brian Kirk (1ª temporada), Daniel Minahan (1ª temporada), Alan Taylor (1ª e 2ª temporada), Alik Sakharov (2ª temporada), David Petrarca (2ª temporada), David Nutter (2ª, 3ª e 5ª temporada), Neil Marshall (2ª e 4ª temporada) Daniel Minahan (3ª temporada), David Benioff (3ª temporada), D. B. Weiss (3ª e 4ª temporada) Alex Graves (3ª e 4ª temporada), Alik Sakharov (3ª e 4ª temporada), Michelle MacLaren (3ª e 4ª temporada), Michael Slovis (5ª temporada), Mark Mylod (5ª temporada), Jeremy Podeswa (5ª temporada) e Miguel Sapochnik (5ª temporada).

Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_epis%C3%B3dios_de_Game_of_Thrones>. Acesso em: 10 jun. 2015.

²⁶ David Benioff & D. B. Weiss (1ª a 5ª temporada), Bryan Cogman (1ª a 5ª temporada), George R. R. Martin (1ª a 4ª temporada), Jane Espenson (1ª temporada), Vanessa Taylor (2ª e 3ª temporada) e David Hill (5ª temporada). Idem 21.

É importante que os trajes espelhem a jornada individual de cada personagem. Sempre gosto de contar uma história por meio das roupas, e acho que isso ajuda os atores também. Sansa é um exemplo perfeito disso. Ela parte de Winterfell para viver na corte no início da primeira temporada e assume mais e mais traços da rainha Cersei conforme os episódios avançam. No final de temporada, Sansa realmente começa a se parecer com a rainha. Mas, na primeira metade da segunda temporada, seus vestidos são destruídos, e Sansa inicia um retorno à infância. As cores vão diminuindo, e ela tenta fazer as coisas voltarem ao que eram. Então, no fim, seu traje lhe dá uma aparência próxima a de sua mãe. (COGMAN, 2013, p. 44).

A contratação de dublês e figurantes também é investimento comum na série. Ainda que a capacidade atlética de alguns atores, como Nikolaj Coster-Waldau, que interpreta Jaime Lannister, contribua para as cenas de luta, ainda há cenas que, por suas exigências técnicas, dependem do uso de dublês (COGMAN, 2013). Lena Headley (Cersei Lannister) também já precisou dispor de uma dublê de corpo para seu personagem pois, ao protagonizar a Caminhada da Vergonha, a mais longa e notável cena de nudez gravada na série, estava grávida²⁷. Nesta cena, também foi preciso investir 200 mil dólares em segurança enquanto Lena e sua dublê, nua, gravavam em Dubrovnik, na Croácia²⁸. Em *Blackwater* (2x09), a Batalha da Água Negra serve como exemplo de cena em que o apoio de centenas de figurantes se fez necessário. No mais caro episódio da série, as despesas com efeitos visuais e construções cenográficas também foram indispensáveis para o resultado final deste tão tecnicamente elaborado episódio.

Ao longo deste capítulo, foi abordada a história da televisão norte-americana e da HBO, rede de emissoras paga que tornou possível a produção de *Game of Thrones*, os livros que deram a série televisiva e algumas das dificuldades que sua adaptação para o tempo e orçamento do cinema ou TV implicava.

²⁷ Informação disponível em: <<http://www.gameofthronesbrasil.com.br/lena-headley-usou-duble-de-corpo-caminhada-da-vergonha/>>. Acesso em: 12 jun. 2015.

²⁸ Informação disponível em: <<http://www.gameofthronesbr.com/2014/10/seguranca-em-cena-de-lena-headley-para-a-5a-temporada-custou-200-mil-dolares.html>>. Acesso em: 12 jun. 2015.

3 TEORIAS DO PERSONAGEM E O MONOMITO

Neste capítulo, será abordado o personagem no romance e no audiovisual. Também será apresentada a figura do Herói nas séries norte-americanas e no cinema Hollywoodiano, os arquétipos e os estágios da Jornada do Herói.

3.1 O personagem no romance

Em *A Personagem de Ficção*²⁹, Antônio Cândido diz: “o enredo existe através das personagens; as personagens vivem no enredo” (2005, p. 53). Isto porque, segundo o autor, quando pensamos no enredo de um romance, pensamos em seus personagens, suas vidas, seus problemas. Para ele, o personagem “representa a possibilidade de adesão afetiva e intelectual do leitor, pelos mecanismos de identificação, projeção, transferência, etc.” (2005, p. 54).

Um romance apresenta uma série de fatos, organizados em uma sequência temporal, e os personagens que vivem esses fatos. Juntos, enredo e personagens exprimem os intuítos do romance, os valores que transmite (seu significado). Para Cândido, destes três elementos centrais do romance (enredo, personagem e significado), o que se sobressalta ao leitor é o personagem, ainda que a construção estrutural seja, para o autor, o maior responsável pela força e eficácia de um romance.

Da aceitação da verdade do personagem, porém, depende a adesão do leitor ao romance. Grandes criadores de personagens podem fazer com que os leitores se envolvam com suas histórias ainda que apresentem graves defeitos de enredo e de ideia, como Cândido (2005) se refere aos valores expressos em um romance. Para o autor, o personagem se ancora na sua verossimilhança, na impressão de realidade que transmite, e a aceitação de um romance estaria também na sua capacidade de comunicar uma impressão de realidade por meio de sua fantasia e/ou seus personagens fictícios.

Sentimento de verdade, a verossimilhança depende não só das semelhanças entre seres vivos e seres fictícios, mas também das suas diferenças essenciais. Enquanto nos seres vivos podemos perceber uma variedade de modos de ser e qualidades contraditórias, tratadas por Cândido (2005) como uma descontinuidade da percepção espiritual, não podemos abranger a personalidade do outro da mesma forma que sua configuração externa, com a

²⁹A palavra “personagem”, segundo o Dicionário Priberam, é uma palavra que pode ser empregada tanto no gênero masculino como no feminino. Este trabalho empregou o termo no masculino; porém, Cândido (2005) a emprega no feminino.

mesma unidade. O conhecimento que temos dos seres é fragmentário, incompleto. Seres vivos não podem ser apreendidos integralmente como sua configuração física. Para Cândido, “os seres são, por sua natureza, misteriosos e inesperados” (2005, p. 56).

Faz parte do ser humano essa capacidade de produzir condutas inesperadas, e a literatura do século XIX se apropria disso conscientemente, conforme avançam os estudos psicológicos do consciente e inconsciente. Sugerir e desvendar faz parte do projeto literário moderno, assim como abranger essa dificuldade em descobrir a coerência e unidade dos seres. Conforme a concepção do homem é trabalhada e modificada, também o é a concepção do personagem.

Os romances reproduzem o conhecimento fragmentário que temos dos seres vivos em sua técnica de caracterização³⁰, visando uma impressão de complexidade. São dados elementos essenciais que permitem estabelecer uma interpretação desses seres fictícios. O leitor atribui ao personagem uma unidade, assim como tenta fazer em relação à natureza diversificada de seus semelhantes. A lógica do personagem, no entanto, é menos variável e mais coesa, pois o escritor delimita sua existência e modo-de-ser de um jeito que não seria possível se fazer com o ser humano.

A compreensão dos seres vivos decorrente dos estudos do século XVIII impulsionou a passagem do enredo complicado com personagem simples para o enredo simples com personagem complicado. Semelhantemente ao que vivemos com as pessoas, são fragmentos de percepção e conhecimento que nos permitem elaborar o ser fictício como ser coerente e íntegro. Cândido (2005) aponta que Johnson, no século XVIII, chamou de “personagens de costumes” e “personagens de natureza” os dois modos de caracterização mais difundidos no período. Os personagens de costumes podem ser mais bem compreendidos do que os de natureza, que necessitam mais do que um olhar superficial para ter sua natureza desvendada.

Os personagens de costume são mais caricatos, cômicos, pitorescos. Seus traços distintivos são mais nítidos e visíveis por seu comportamento em sociedade, ou seja, pelo que externa, de forma semelhante a como fazemos a interpretação dos seres ao nosso redor. Definidos por uma única ideia, podem ser chamados de “personagens planas”. Os personagens de natureza não se explicam pelo mecanismo de suas relações, é preciso vasculhar seu interior. Forster³¹ (1949 *apud* CÂNDIDO, 2005, p. 62) os chama de

³⁰ Os recursos de caracterização seriam elementos que o romancista utiliza para descrever e definir a personagem, de maneira que ela possa dar a impressão de vida, configurando-se ante o leitor (CÂNDIDO, 2005).

³¹ FORSTER, E. M. **Aspects of the Novel**. London: Edward Arnold, 1949, p.66-67. *Apud* CÂNDIDO, 2005.

“personagens esféricas”, e atribui a eles a habilidade de trazer a imprevisibilidade da vida para as páginas de um livro.

A criação de personagens, no entanto, tem limites. François Mauriac³² (1952 *apud* CÂNDIDO, 2005) fala dos limites que a relação entre autor e personagem impõem. Nem a possibilidade de criar nem a imaginação do autor são absolutas e, por isso, mais do que limites a criação, ela impõe certa constância aos personagens.

Para Cândido (2005), o único personagem é o inventado. No entanto, todo personagem mantém vínculos com a realidade, seja ela a realidade do individual do autor ou a realidade do mundo que o cerca. Ele, então, é elaborado, transformado, modificado, segundo a concepção do escritor. Para o autor, considerar que um personagem poderia ser cópia do real seria uma negação do romance. Para ele, a criação do personagem oscila entre os opostos ideais “transposição fiel” e “invenção totalmente imaginária”. Entre esses dois ideais, o autor estabelece sete classificações:

1. *Personagens transpostos com relativa fidelidade de modelos dados ao romancista por experiência direta, - seja interior, seja exterior.* A experiência interior faz referência à experiência interna do autor. Já a experiência exterior diz respeito à experiência do escritor com outras pessoas com quem o autor conviveu e conheceu apenas externa e fragmentariamente.
2. *Personagens transpostos de modelos anteriores, que o escritor reconstitui indiretamente, - por documentação ou testemunho, sobre os quais a imaginação trabalha.* Este é o caso da ficção histórica, por exemplo.
3. *Personagens construídos a partir de um modelo real, conhecido pelo escritor, que serve de eixo, ou ponto de partida.* Aqui o autor desfigura o personagem em relação a referência, no entanto, ele permanece identificável.
4. *Personagens construídos em torno de um modelo, direta ou indiretamente conhecido, mas que apenas é um pretexto básico, um estimulante para o trabalho de caracterização, que explora ao máximo suas virtualidades por meio da fantasia, quando não as inventa de maneira que os traços do personagem resultante não poderiam, logicamente, convir ao modelo.* [exploração imaginária das virtualidades] Referência é apenas um estímulo inicial.
5. *Personagens construídos em torno de um modelo real dominante, que seve de eixo, ao qual vem juntar-se outros modelos secundários, tudo refeito e*

³² MAURIAC, François. **La Romancier ET sés Personnages**. Paris: Éditions Corrêa, 1952. *Apud* CÂNDIDO, 2005.

construído pela imaginação. Quando o autor não se detém em um único modelo, mas todo um como dominante ao qual agrega outros secundários.

6. *Personagens elaborados com fragmentos de vários modelos vivos, sem predominância sensível de uns sobre outros, resultando uma personalidade nova.* Quando não há uma personalidade dominante entre todos os modelos transpostos, resultando em uma personalidade original.
7. *Personalidade fictícia sem modelo consciente.* Embora tenha origem na experiência de vida e observação do mundo, é mais interior do exterior.

Com tais categorias, o autor esclarece que, no trabalho criador, observação e imaginação combinam-se em diferentes graus, segundo as intenções do autor (as ideias que este quer, com o seu romance, transmitir). No entanto, a verdade do personagem depende menos da sua equivalência à realidade exterior do romance do que ao modo como ele se organiza dentro de sua obra. Sendo assim, ao analisar um romance, antes importa analisar sua composição e organização interna, do que sua relação à referência que lhe deu origem.

Cândido (2005) trata por “convencionalização” este processo que dá forma ao personagem, escolhendo quais traços iremos conhecer: “os elementos que um romancista escolhe para apresentar a personagem, física e espiritualmente, são por força indicativos” (2005, p78). Assim como seus personagens, as narrativas devem ser mais coerentes que a vida, pois a lógica de sua estrutura lhe impõe limites. O inverossímil seria, então, o incoerente dentro da lógica que o livro propõe. Se o enredo respeita a organização interna que a obra propõe, até mesmo o inverossímil em relação às concepções correntes é aceito. Assim, o irreal torna-se verossímil em razão do sistema de convenções adotado pelo escritor.

3.2 O personagem no audiovisual

Como o escritor e roteirista George R. R. Martin ressalta, os recursos disponíveis a um escritor não são os mesmos oferecidos a um roteirista, produtor ou diretor. Por isso, se faz necessário recorrer a teóricos específicos da área para tratar a questão do personagem no audiovisual. François Jost (2012), pesquisador e professor francês especialista em televisão, analisa as séries de TV norte-americanas, enquanto Christopher Vogler (2006), escritor e roteirista de Hollywood apresenta uma releitura dos conceitos de monomito e arquétipos,

aplicados às narrativas cinematográficas. Juntos, eles embasam a leitura deste trabalho sobre o personagem no audiovisual.

3.2.1 O personagem nas séries televisivas norte-americanas

Em *Do que as séries americanas são sintoma?*, Francis Jost (2012) pensa o sucesso das séries de TV norte-americanas e o vínculo que os espectadores estabelecem com elas, questão que perpassa pelo personagem. Para o autor “o sucesso de uma série deve-se menos aos procedimentos que ela utiliza (visuais, retóricos, narrativos etc.) do que ao ganho simbólico que ela proporciona ao espectador e que esse ganho não se limita a uma mera soma de códigos” (JOST, 2012, p.25). O autor cita Umberto Eco (1985)³³ para mencionar o prazer da repetição, associado à infância, presente nas séries: a familiaridade reconfortante de ouvir repetidamente a mesma história. Para ele, o espectador busca familiaridade na ficção. Em analogia, compara a ficção a um país que pode ser mais ou menos familiar, despertar maior ou menor interesse. São três as entradas teorizadas por Jost (2012) para que o espectador acesse a ficção: a (1) atualidade, a (2) universalidade antropológica e a (3) midiaticização. Segundo o autor, essas portas de acesso “preenchem o fosso existente entre a realidade e a ficção” (JOST, 2012, p. 28).

A atualidade estabelece dois modos de constituir o presente e nossa forma de nos relacionarmos com a história, a dispersão e a persistência. A dispersão toca à aparição e desaparecimento de acontecimentos que atravessam a agenda da mídia e, assim, a das pessoas em seu cotidiano. Alusões a esta agenda estabelecem um efeito de real que é, no entanto, evanescente na medida em que os acontecimentos são substituídos por outros mais recentes. Já a ideia de persistência faz referência aos acontecimentos que persistem como contemporâneos para os espectadores, como o 11 de setembro ou a iminência de um ataque extraterrestre:

Se as séries americanas podem parecer tão próximas, apesar de sua estranheza, é por que elas se fundam em ideologias transnacionais, lugares comuns, como diriam os retóricos, que estão florescendo em muitos países: o complô (*Bones, 24, Prison Break, Heroes*); a rejeição das elites, colocando em destaque as manipulações (esses “bastardos de Washington que não fazem nada por nós; “Ele não queixava muito quando jogou com o dinheiro desviado do contribuinte”, *Prison Break*). Mas o banho do qual estamos imersos explica também, e talvez, sobretudo, as reações dos personagens, dos quais funda a psicologia: ele motiva seus objetivos e, ao mesmo

³³ ECO, Umberto. **Innovation and repetition: between modern and post-modern aesthetics**. [S.l.]: Deadalus, 1985. *Apud* JOST, 2012.

tempo, coloca o herói em uma situação que o espectador identifica como sua. (JOST, 2012, p. 29-30).

Mas não é necessário que o espectador se identifique com o universo da série para que se identifique com ela. Independentemente do cenário no qual a narrativa ocorre, a universalidade antropológica, segunda via de acesso à ficção trabalhada por Jost (2012), atrai o espectador pelo realismo emocional que transmite ao abordar problemas sentimentais comuns a todos os seres. Jost (2012), assim como Vogler (2006), acredita no rompimento dos estereótipos que afastam os personagens da natureza humana, não necessariamente boa ou má, mas multifacetada.

Para o autor, a última entrada de acesso à ficção é a midiaticização, pois os heróis da ficção, assim como o espectador, acessam a verdade por imagens e não por contato. Através da imagem, travamos conhecimento do mundo, assim como o investigador semiólogo que extrai os fatos das evidências que o conduzirão até o criminoso. Sendo assim, a ficção não remete diretamente à realidade, como uma janela de acesso, mas produz uma imagem do mundo. A base do impacto das séries estaria, então, em duas aspirações contraditórias: o desejo pelos novos universos e pela reconfortante familiaridade de uma atualidade comum a nós em nossas contradições humanas.

Tendo em mente as tendências já abordadas no que concerne ao personagem, apresentamos o critério aristotélico da elevação dos personagens descrito em Northrop Frye³⁴ (1969 *apud* JOST, 2012) enquanto cinco modos ficcionais: o mítico, o romanescos, o mimético alto e o mimético baixo, e o irônico.

O modo mítico descreve as ficções que falam sobre seres superiores por natureza aos seres humanos e seu ambiente (super-heróis vindos de outros mundos). O romanescos apresenta personagens em grau superior em relação aos seres humanos e ao seu ambiente (mais habilidosos, superiores a um ser humano comum). O modo mimético alto trata de ficções que colocam em cena narrativas de um herói em grau superior, em relação aos outros homens, mas não ao seu ambiente (heróis, superiores enquanto homens, mas mesmo ambiente). O mimético baixo traz personagens iguais aos seres humanos e ao seu ambiente, enquanto o irônico abrange ficções que se centram em personagens inferiores em força e inteligência aos olhos dos telespectadores (*sitcoms*).

Frye (1969) acredita que as séries, assim como a literatura, passaram da ficção elevada aos modos mais baixos, dizendo que as séries de inspiração mítica estão em

³⁴FYRE, Northrop. **Anatomie de La critique**. Paris: Galimard, 1969. *Apud* JOST, 2012.

regressão. A impressão de que estariam mais realistas resultaria da substituição do herói superior pelos heróis humanos e seu contexto. Neste processo, acompanhamos a fissura e a fragmentação do herói. No primeiro caso, o que se percebe é a fissura do herói em dois personagens complementares, que dividem o posto de herói da narrativa, enquanto no segundo, temos a formação do herói coletivo, resultado da fragmentação do herói em muitos personagens. Para o autor, este fenômeno representaria uma renovação das fórmulas narrativas que proporcionaria diferentes relações do telespectador com a ficção, que agora tem diferentes vieses pelos quais se relacionar com a história. Assim, os heróis podem ter pontos de vista contraditórios entre si, gerando mais possibilidades de identificação pelo público, assim como podem apresentar falhas individuais superadas no coletivo, humanizando-o. Estes heróis afastam-se do herói único e monolítico de Bergson (1958)³⁵ que, para Jost (2012), tem junto do público um apelo semelhante o dos santos e sábios, na medida em que representam um ideal. Não precisando mudar, permanecem inalteráveis durante a série, depositando sobre o espectador o peso da sua perfeição. Já os novos heróis podem exibir não só traços pouco convencionais como contraditórios, como nós, e possuir uma vida privada que também intervém no seu papel na série.

Jost (2012, p. 42), assim como Cândido (2005), acredita que o realismo “não se pauta pela exatidão ou conformidade com nosso mundo”. Ao apresentar uma narrativa, atores e roteiristas devem se informar sobre o mundo que desejam representar para produzir uma impressão de realidade. O maior realismo de que se fala seria, então, apenas uma exploração mais sofisticada do real no qual se inspira a ficção.

Outra tendência detectada pelo autor é o movimento em direção à interioridade das coisas, em busca do desvelamento da interioridade humana. Para Jost (2012, p. 62):

Hoje o motor da ficção não é mais um enigma que repousa sobre uma decodificação do visível, mas o segredo que esconde a verdade, e o objetivo da investigação é revelar aquilo que foi escondido pelos protagonistas. Para resumir, o herói é movido por um segredo que lhe confere ao mesmo tempo a motivação e o dom para descobrir o segredo do outro.

Jost (2012) percebe que nas séries norte-americanas de sucesso da atualidade, a mentira se estabelece como relação predominante entre os indivíduos de uma sociedade. Não só uma falha de caráter, a mentira pode atuar como maiêutica, um método para se acessar a verdade. Por esses motivos, se estabelece como núcleo organizador de todos os comportamentos. A comunicabilidade só é possível após o desvelamento de todos os segredos

³⁵ BERGSON, Henri. u. PUF, [1932] 1958. *Apud* JOST, 2012.

e a emoção é o método de comunicação suscitado pelos métodos desviantes (a mentira). Para o autor, “o acesso à verdade depende da capacidade do herói de compreender o outro” (JOST, 2012, p. 65). Neste jogo de mentiras, diferentes personagens e instituições exercem diferentes papéis. Os segredos dos governantes são entendidos como mentiras, o que emana do poder oficial, é considerado suspeito. O herói não representa a instituição, está fora dela ou se insere nela em situação especial, que o difere dos demais. Concluindo, o autor acredita residir nisso a satisfação de se sentir ludibriando as instituições que regulam o telespectador na vida fora das telas. Os heróis que acompanhamos na ficção, hoje, são produto de uma experiência anterior que os permitiu acessar a intimidade do outro, lendo a verdade por detrás das aparências. As séries americanas seriam, então, um espetáculo de desvelamento da verdade humana, um consolo para a perda da transparência que Jost (2012) afirma definitiva nas sociedades democráticas. O autor encerra dizendo:

O sucesso das séries explica-se menos pela sua capacidade de refletir de forma realista sobre o nosso mundo do que por suas condições de fornecer uma compensação simbólica. É também necessário as observar como sintomas de nossas aspirações e por aquilo que elas dizem sobre nós. (JOST, 2012, p. 70).

Por fim, trazemos Jost (2012) para abordar o universo das séries de TV na atualidade e tentar explicar o vínculo que telespectadores estabelecem com elas, assim como a importância dos personagens para a criação deste.

3.2.2 *O herói no monomito*

Em *A Jornada do Escritor*, Christopher Vogler (2006) propõe ao leitor uma espécie de “gramática da narrativa”. Segundo o autor, todas as histórias partilham certos “elementos estruturais”. Seriam eles comuns a todos os mitos, contos de fadas, filmes e, até mesmo sonhos da humanidade. Em seu livro, apresenta os componentes sobre os quais uma narrativa se mantém e quais suas funções em uma história, desenvolvendo um modelo facilmente compreensível e também subversível. Este não é, segundo o autor, um modelo exatamente aberto, mas que pode ser desafiado, desde que se entenda suas regras, seu funcionamento.

Na base das ideias desenvolvidas por Vogler (2006) está o livro do mitólogo Joseph Campbell, *O herói de Mil Faces*, publicado pela primeira vez em 1949. Em seus estudos sobre o mito do herói, Campbell (1949) percebeu que todas as narrativas poderiam ser enquadradas em uma mesma forma, de acordo com os antigos padrões do mito, o monomito.

Para ele, todas as narrativas são, basicamente, uma mesma história contada e recontada em infinitas variações. Vogler (2006) adapta o trabalho do autor sobre os mitos para o audiovisual, desenvolvendo em seu livro um padrão ao qual chama a Jornada do Herói e o divide em 12 estágios:

- Estágio Um: Mundo Comum
- Estágio Dois: Chamado à Aventura
- Estágio Três: Recusa do Chamado
- Estágio Quatro: Encontro com o Mentor
- Estágio Cinco: Travessia do Primeiro Limiar
- Estágio Seis: Testes, Aliados, Inimigos
- Estágio Sete: Aproximação da Caverna Oculta
- Estágio Oito: Provação
- Estágio Nove: Recompensa (Apanhando a Espada)
- Estágio Dez: Caminho de Volta
- Estágio Onze: Ressurreição
- Estágio Doze: Retorno com o Elixir

Contribuí também para a Jornada do Herói de Vogler (2006) o conceito de arquétipo do psicólogo suíço Carl G. Jung. Segundo Vogler (2006), os arquétipos podem ser entendidos como “personagens ou energias que se repetem constantemente e que ocorrem nos sonhos de todas as pessoas e nos mitos de todas as culturas (1998, p. 33)”. São eles o Herói, o Mentor (Velha ou Velho Sábio), o Guardião de Limiar, o Arauto, o Camaleão, a Sombra e o Pícaro. Estes sete arquétipos, ou seja, estas sete *dramatis personae* do mito e das histórias, referem-se aos personagens ou funções psicológicas mais comuns e recorrentes entre todas as histórias. Mais do que personagens essenciais para o desenvolvimento de narrativas, os arquétipos seriam representações de como nossa mente pode se comportar. Todos deveríamos ser capazes de adotar uma postura de herói, mentor ou pícaro, ao enfrentar o “drama” de nossa vida. O poder universal das narrativas residiria na sua capacidade de apresentar personagens psicologicamente válidos e emocionalmente realistas, em atitudes com as quais poderíamos nos identificar em um estágio semelhante da nossa jornada.

3.2.2.1 A Jornada do Herói

Para Vogler (2006), “a história de um herói é sempre uma jornada” (2006, p. 35). Esta pode ser uma jornada exterior, interior ou até mesmo ambas, desde que se verifique uma mudança entre o início e o desenlace da história. Este é um dos princípios que rege a máquina narrativa como um todo. Em Vogler (2006), todo o protagonista é o herói da sua jornada. Interessado principalmente em como essa jornada se aplica a produtos audiovisuais, o autor a divide em 12 estágios, que encontram correspondência no que chamamos também de Arco do Personagem:

Quadro 1 – Arco do Personagem

JORNADA DO HERÓI	ARCO DO PERSONAGEM
Mundo Comum	Consciência limitada do problema
Chamado à Aventura	Aumento dessa consciência
Recusa	Relutância em mudar
Encontro com o Mentor	Superando a relutância
Travessia do Primeiro Limiar	Compromisso com a mudança
Testes, Aliados, Inimigos	Experimentando a primeira mudança
Aproximação da Caverna Oculta	Preparando para a grande mudança
Provação	Tentando a grande mudança
Recompensa	Consequências da tentativa
Caminho de Volta	Nova dedicação à mudança
Ressurreição	Tentativa final da grande mudança
Retorno com o Elixir	Domínio final do problema

Fonte: Elaborado pela autora.

a) Mundo Comum

O primeiro estágio da Jornada do Herói é o Mundo Comum. Ele representa o mundo no qual o protagonista está inserido, a realidade com o qual está familiarizado. Este também pode ser um lugar não literal, apenas um estado, uma situação inicial. O mundo comum do herói, o personagem principal da narrativa, é o que primeiro devemos ver em um filme, assim como o título, a imagem de abertura ou um prólogo - quando há. Estas são, para Vogler (2006), oportunidades de envolver o espectador e lançar expectativas sobre o que aguarda o público no decorrer da história. Já neste primeiro momento, deve-se dar indícios do

tema da narrativa e daquilo que Vogler (2006) chama a “questão dramática do herói” - ou as perguntas a serem levantadas sobre o personagem que servem para despertar o interesse do espectador no protagonista. Para o autor, toda história deve conter questões externas e internas. As questões externas que conduzirão a ação, que impulsionarão a história para frente. Mas serão as problemáticas internas às personagens que irão cativar o público e o envolver com a narrativa.

b) Chamado à Aventura

O mundo comum do Herói, no entanto, é apenas o ponto do qual ele deve partir para lançar-se em sua aventura. Ele não é um universo estável e bem ajustado, mas uma realidade prestes a se tornar insustentável. E é mostrar isso que o chamado à aventura faz. Ele pode ser sugerido de inúmeras formas, pelos acontecimentos da narrativa, que demonstram a insustentabilidade do estado atual do herói, por novas oportunidades que estimulam o herói a buscar mudanças ou por um personagem que abalará a zona de conforto desse herói. Este é o trabalho do Arauto. O Arauto pode ser um personagem ou apenas uma função que pode ser agregada por outros personagens.

c) Recusa do Chamado

Nem todos são como aqueles que Vogler (2006) chama “Heróis voluntários”, que se lançam à aventura antes que essa dê sinais de sua inevitabilidade. Motivados por fatores como o medo ou traumas passados, os Heróis podem tentar evitar a jornada. No entanto, essa recusa precisa ser superada para que a história prossiga. O autor também menciona que “a recusa pode ser um momento sutil, talvez apenas uma ou duas palavras entre receber e aceitar o Chamado” (1998, p. 121).

d) Encontro com o Mentor

Este é o estágio no qual o Herói se prepara para a sua jornada. Ele é instruído a respeito do que poderá enfrentar ao percorrer esse caminho e preparado para isso da melhor maneira possível. Esta é a função do mentor que, além de sabedoria, pode fornecer também “presentes”, que deverão auxiliar o herói em situações problemáticas.

e) Travessia do Primeiro Limiar

Quando desafiado pelo primeiro limiar é que o Herói prova seu comprometimento com o desafio que enfrenta ao encarar sua jornada. Ao atravessar o primeiro limiar ele enfim mergulha no chamado Mundo Especial, onde a história deve se desenvolver e onde as maiores

mudanças devem ocorrer. O limiar pode ser guardado pelo Guardião de Limiar, responsável por dificultar a passagem do Herói, testando sua determinação. Esta é também a passagem do primeiro ao segundo ato da narrativa.

f) Testes, aliados e inimigos

O Mundo Especial constitui-se em um universo destoante do Mundo Comum e deve contrastar nitidamente dele, ainda que exista apenas em sentido figurado: “mesmo que o herói esteja, fisicamente, num mesmo lugar, durante toda a história, há movimento e mudança à medida que o novo território emocional é explorado” (VOGLER, 2006, p. 128). Este período de adaptação ao Mundo Especial deve se apresentar como um período de testes por meio dos quais o Herói vai gradativamente se preparando para os desafios maiores que estão por vir. Ao adentrar esse novo universo enfrentar suas primeiras provações, ele pode conquistar aliados ou inimigos, amantes ou rivais. Alianças ou problemas podem surgir com personagens novos, companheiros de jornada ou dentro de uma equipe, por exemplo.

g) Aproximação da Caverna Oculta

Findo o estágio de adaptação ao Mundo Especial, o Herói pode entrar mais a fundo em seu território. Esse novo território apresenta seus próprios desafios e percalços, que tendem a aumentar de intensidade conforme o protagonista se aproxima do seu objetivo. Esse momento de aproximação dispõe de seus próprios rituais. Além da preparação para o perigo maior que se aproxima, pode ser o momento também de um interesse amoroso se revelar ou a relação se concretizar. Na verdade, há também aproximações mais ousadas, nas quais o herói simplesmente segue até seu alvo, sem mais nenhum preparativo antes disso. Aqui também figuram os Guardiões de Limiar, mais poderosos, respeitáveis e temíveis conforme o Herói se aproxima do que procura. Nem sempre eles podem ser derrotados ou enganados, tendo-se que muitas vezes pagar seu preço para seguir a jornada. Neste estágio tendem a surgir complicações que testarão a determinação do herói ou aumentarão a aposta do que está em jogo - um novo baque que aumenta o interesse no sucesso ou não do Herói. Este também pode ser um momento para os aliados provarem seu valor, exercendo funções heróicas e até se sacrificando em prol do objetivo que os levou até ali.

h) Provação

Este é o estágio no qual o protagonista enfrenta seu maior desafio, sem o qual não poderia atingir seu objetivo final. Ao encarar seu maior medo e superá-lo, o herói passa por um processo de morte e renascimento, que pode ser literal ou simbólico. Ao passar por essa

experiência ele ressurgiu transformado. Vogler (2006) salienta que este é o acontecimento central da história, a crise, não o clímax. Ele pode acontecer exatamente no meio da narrativa, ou mais adiante, em direção ao seu desfecho. O autor destaca que este também é o momento de levar a platéia à aflição para que vivam a ressurgir do Herói com igual emoção e intensidade.

i) Recompensa (Apanhando a Espada)

Tendo vencido seu maior adversário e superado a morte, o Herói toma a espada e reclama sua recompensa. O momento é de celebração. A narrativa diminui o ritmo e os personagens podem ser apreciados vivenciando momentos tranquilos e de reflexão, que permitem ao público novamente aproximar-se deles e os conhecer melhor. É também neste momento que o protagonista vive sua verdadeira cena de amor enquanto Herói, pois, até a Provação, não passava de um aprendiz. Da Provação, o Herói retorna também com o elixir. Ele representa “o segredo da vida e da morte” e pode ser apresentado sob diferentes formas (VOGLER, 1998, p. 180). Ele é um remédio ou um meio para alcançá-lo, uma substância mágica que cura todos os males ou devolve à vida. Valioso demais para ser dado, o elixir precisa ser conquistado ou até roubado pelo Herói, que à frente poderá precisar pagar seu preço. Renascido, ele deve tornar-se um novo ser. Tornam-se normalmente mais fortes e capazes, conquistam novas habilidades, como a capacidade de perceber o que até então não percebiam. Mas podem também ser tomados pela arrogância, ou fragilizados pelo rancor por terem sido tão duramente postos à prova e levados até seu extremo.

j) Caminho de Volta

Aprendidas as lições da Provação e desfrutada a Recompensa, o Herói deve optar por permanecer no Mundo Especial ou iniciar sua jornada de volta ao Mundo Comum. Ao deixar o Mundo Especial para retornar ao Mundo Comum, o Herói atravessa mais um limiar, marcando o início do terceiro ato da história. Este é o momento no qual o Herói começa a lidar com as consequências da Provação e o Roubo do Elixir. Se não eliminou seu inimigo, este pode persegui-lo com mais afinco do que nunca. O Caminho de Volta pode ser não ser uma decisão voluntária, mas uma fuga do Mundo Especial, devido uma perseguição pelas forças do mal.

k) Ressurreição

Mas o herói ainda não está pronto para voltar ao Mundo Comum. Mais uma vez ele precisa ser testado, de modo semelhante ao que ocorre na Provação, mas em maior

intensidade - este é o clímax da história, o último grande acontecimento da obra, o maior confronto com o inimigo. A cada morte e renascimento o herói incorpora novas lições e transforma-se. Esta é sua última oportunidade de mudar. Esse processo também o purificaria, para que possa voltar com os aprendizados, mas não as máculas dos desafios que enfrentou. Desta vez forças do mal devem ser definitivamente derrotadas. O Herói deve provar que aprendeu as lições da sua jornada, sua mudança deve ser visível nas suas atitudes e comportamento, certificando que ele será capaz de manter esse novo entendimento no Mundo Comum, pois, como diz Vogler “aprender algo no Mundo Especial é uma coisa. Trazer esse conhecimento para casa, como sabedoria aplicada, é algo muito diferente” (VOGLER, 2006, p.197).

1) Retorno com o Elixir

Da aventura vivida, o Herói deve trazer o elixir - o que ele trouxe para compartilhar em seu Mundo Comum e o que certifica o caminho que traçou: “retornar com o Elixir significa introduzir a mudança na vida cotidiana e usar as lições da aventura para curar as feridas” (VOGLER, 2006, p. 212). Este é o último estágio de uma narrativa, o desenlace da história. Deve-se abarcar todas as questões levantadas, seja para concluí-las ou mesmo apenas para gerar novas, em um final em aberto.

3.2.2.2 Os arquétipos

Em Vogler (2006), também são os arquétipos elementos básicos constituintes de uma narrativa. Eles podem ser personagens ou funções a serem exercidas dentro da narrativa e não dependem de sexo. O autor se baseia em Carl G. Jung e na sua abordagem desses seres, para quem os arquétipos são antigos padrões de personalidade herdados e compartilhados pelo inconsciente coletivo de toda a raça humana. Os arquétipos também podem ser compreendidos como a personificação de qualidades humanas, facetas de uma personalidade humana completa:

Pode-se pensar nos arquétipos como máscaras, usadas temporariamente pelos personagens à medida que são necessárias para o avanço da história. Um personagem pode entrar na história fazendo o papel de um arauto, depois trocar a máscara e funcionar como um bufão ou pícaro, um mentor ou uma sombra. (VOGLER, 2006, p. 49).

Podemos conceber tantos arquétipos quanto as qualidades humanas capazes de serem dramatizadas em uma história. São sete os arquétipos trabalhados por Vogler (2006) em sua obra, cada um munido de suas próprias funções psicológicas e dramáticas, essenciais à toda narrativa: o Herói, o Mentor, o Guardião de Limiar, o Arauto, o Camaleão, a Sombra e o Pícaro.

a) Herói

Ignorando a terminologia do termo, cuja raiz indica “proteger e servir” em grego, o Herói é o protagonista da história. Há, pois, heróis de vários tipos, como por exemplo, o anti-herói. O anti-herói não é o contrário de um Herói, mas uma variação deste. Podem ser personagens com comportamentos muito próximos ao de um Herói tradicional, mas que dispõe de um humor cínico, ou carrega uma ferida qualquer que se reflete no seu comportamento ou heróis trágicos, mais ou menos admiráveis, detentores de algum defeito insuperável que os conduz até sua ruína. Assim como todos os arquétipos, os heróis são munidos de funções psicológicas e dramáticas em uma história. Para Vogler (2006, p. 52) “todo Herói representa a busca de identidade e totalidade do ego”. Em Freud, o ego representa a parte da personalidade que se separa da mãe e acredita não encontrar correspondência no grupo, que não se integra. De acordo com Vogler (2006, p. 52) “no processo de nos tornarmos seres humanos completos e integrados, somos todos Heróis, enfrentando guardiões e monstros internos, contando com a ajuda de aliados. No entanto, todos estes seres, vilões, pícaros, mentores e guardiões, são facetas de nós mesmos. O desafio do Herói é integrar todos estes seres em uma personalidade completa e equilibrada, corrigindo o ego. Já a sua função dramática é ser o ponto de contato entre o espectador e a narrativa. Ele deve cativá-lo, trazendo-o para a história. Para despertar o interesse, o Herói deve ser verossímil e manter uma aparência de verdade e de humanidade, munido-se de qualidades e defeitos universais, compreensíveis a qualquer um, para isso. Outras três funções que cabem ao herói são: crescer (ele é o personagem que mais precisa mudar durante a história, salvo se for um Herói Catalisador de mudanças), agir (o Herói deve ser o personagem mais ativo do roteiro) e se sacrificar (por sua vida ou interesses em segundo plano, em nome de uma causa maior).

b) Mentor

Em geral o personagem responsável por instruir o Herói e ajudá-lo a se preparar para a aventura, o mentor representa o *self*, a parte mais sábia e nobre dos sujeitos. Esta é a função psicológica deste personagem: representar o que de melhor há em nós. Ele pode aconselhar o Herói e atuar como uma personificação da sua consciência. Pode também

representar um ideal de sabedoria ou força, ao qual o Herói pode aspirar. Entre as funções dramáticas do Mentor são: ensinar, dar presentes, atuar como a consciência do Herói, motivá-lo, ajudando-o a vencer seus receios e medos, entre outros. Do mesmo modo que há diferentes tipos de Heróis, há diferentes mentores, assim como também esta pode ser apenas uma função exercida em algum momento por qualquer outro personagem da narrativa.

c) Guardiã do Limiar

Eles são os personagens responsáveis por proteger os limites dos mundos que o Herói deseja acessar. Não costumam ser os vilões ou antagonistas da história, mas representantes da ordem vigente do mundo que o Herói busca adentrar. Superá-los é também um teste à determinação do Herói, que pode os converter também em seus aliados. A função psicológica desses personagens é representar nossas neuroses, ou seja, além dos obstáculos comuns que todos podem precisar enfrentar algum dia, representam também os demônios internos que tentam minar nossos esforços para mudar. Já a função dramática destes seres é testar o Herói, suas capacidades e sua determinação.

d) Arauto

É o arquétipo do Arauto o responsável por mostrar ao herói a insustentabilidade de seu Mundo Comum. Sua função psicológica é essa: chamar à mudança. Já sua função dramática é oferecer motivação ao protagonista, estimulá-lo, desafiá-lo a entrar na jornada. O Arauto não é necessariamente uma figura positiva, pode ser também um vilão ou um enviado seu, tentando atrair o Herói para sua cilada.

e) Camaleão

O arquétipo do Camaleão expressa os personagens sobre os quais o Herói, ou o público, tem dificuldade de manter uma opinião estável, em razão a sua aparência ou comportamento. A lealdade ou sinceridade deste arquétipo também são motivo de dúvida. O Camaleão representa um desafio por expressar o que Carl. G. Jung denomina *animus* e *anima*. O *animus* é o elemento masculino no inconsciente feminino, que agrega representações positivas e negativas da masculinidade. O *anima* corresponde ao elemento feminino no inconsciente masculino. Todos temos qualidades femininas e masculinas em nós que, reprimidas, se manifestam no *animus* e no *anima*. Como todos precisamos de ambas as qualidades para uma personalidade equilibrada, o encontro com esses elementos pode ser visto como um passo em direção ao crescimento psicológico. A função psicológica desse personagem é, então, expressar a energia do *animus* e *anima* e desafiar o Herói a procurar seu

equilíbrio. Já a função dramática deste arquétipo é trazer suspense à narrativa, visto que confunde o Herói. Como os outros arquétipos, o Camaleão também é uma função, e pode ser desempenhada por outros personagens - incluindo o Herói, que pode usar a máscara de Camaleão para enganar seus adversários ou para se relacionar com o sexo oposto.

f) Sombra

Este arquétipo normalmente é encarnado pelos vilões, inimigos e antagonistas do Herói na história. Ele, basicamente, representa o lado obscuro da personalidade humana. Obscuro, mas não necessariamente negativo, pois o que faz é ocultar aspectos da nossa personalidade, podendo reprimir também características positivas, rejeitadas por qualquer motivo. No entanto, no geral, representa os aspectos não desejáveis, segredos obscuros, características que renunciamos, mas que não podemos simplesmente arrancar de nós. A função psicológica deste arquétipo é representar o poder que esses sentimentos reprimidos podem exercer sobre nós, se não forem trazidos à luz e enfrentados - representa as psicoses. A função dramática é desafiar o Herói, opondo-se a ele. Quanto mais poderosa uma Sombra, mais forte o Herói deve se tornar para poder vencê-la. Quando apenas uma função adotada por outro personagem, pode ser apenas uma maneira de forçar o Herói a crescer e se provar digno de sua missão. Como os outros personagens, o vilão também pode vestir a máscara de outros arquétipos, exibindo o humor dos Pícaros ou adotando atitudes heróicas, podendo até mesmo se converter em um Herói.

g) Pícaro

Este arquétipo traz humor à narrativa e estimula mudanças. Sua função psicológica é provocar o riso, desinflar egos e apontar a hipocrisia, chamar a atenção para o ridículo e assim introduzir mudanças. Sua função dramática é, então, fornecer também alívio cômico, diminuir a tensão do drama. Um tipo específico de manifestação deste arquétipo é o Herói Picaresco, que supera os desafios de sua jornada com astúcia e humor. Eles são principalmente personagens catalisadores, ou seja, provocam mais mudanças do que sofrem.

Para Vogler (2006), a máquina narrativa para a construção de produtos audiovisuais depende, então, de dois principais elementos estruturantes: a) uma divisão em 12 estágios daquilo que chama a Jornada do Herói, e b) os arquétipos que nos conduzem por ela. Tornados todos estes elementos com uns a nós, propomos então a análise da jornada de Jaime Lannister a partir da teoria de Vogler (2006), buscando compreender também como o monomito encontra espaço nas narrativas televisuais seriadas da atualidade.

4 ANÁLISE

Neste capítulo, será apresentada a análise do arco do personagem Jaime Lannister nas quatro primeiras temporadas da série *Game of Thrones*. Por meio da descrição, análise e interpretação de episódios da série, pretende-se identificar como a estrutura narrativa do monomito, descrita em Vogler (2006), pode ser identificada ao longo da história do personagem.

Em uma produção escrita, não é possível ao analista reproduzir todos os aspectos técnicos de um produto audiovisual e, por isso, escolhas devem ser feitas. Em *Ensaio Sobre a Análise Fílmica*, Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (2008, p. 69-70) apresentam os sete parâmetros estabelecidos por Michel Marie³⁶ (1975) como referência para a descrição de um material fílmico. São eles: (1) a numeração do plano, a duração em segundos ou número de fotogramas; (2) os elementos visuais representados; (3) a escala dos planos, incidência angular, profundidade de campo, objetiva utilizada; (4) os movimentos no campo, dos atores ou outros, e da câmera; (5) *raccords* ou passagens de um plano a outro (olhares, movimentos, cortes, fusões ou escurecimentos, outros efeitos); (6) trilha sonora (diálogos, ruídos, música; escala sonora; intensidade; transições sonoras, encavalamentos, continuidade/ruptura sonora); (7) relações sons/imagens (sons *in / off/* fora de campo; sons diegéticos ou extradiegéticos, sincronismo ou assincronismo entre imagens e sons (MARIE *apud* VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2008). Em *Estética do Cinema*, Gérard Betton (1987) propõe a seguinte classificação dos elementos da linguagem cinematográfica: (1) tempo (a câmera lenta, a câmera rápida, a interrupção do movimento, a inversão do movimento, contração e dilatação do tempo); (2) espaço (o primeiro plano, os ângulos, os movimentos de câmera); (3) palavra e o som (os diálogos e a música); (4) outros elementos da linguagem cinematográfica (o cenário, a iluminação, o guarda-roupa, a cor, a tela larga, a profundidade de campo e a representação dos atores). Como, no entanto, não é possível transpor todos os aspectos de um material em sua produção, cabe ao analista escolher, de acordo com os objetivos do trabalho que desenvolve, em quais aspectos do objeto analisado deter seu texto pois, sem um recorte, este ficaria sujeito a uma descrição excessiva dos aspectos técnicos do filme. Sendo assim, sem a pretensão de descrever e interpretar seu objeto de forma a esgotar seu sentido, este capítulo se propõe a apresentar uma análise a) dos elementos visuais representados (cenário, figurino e iluminação do espaço fílmico), b) da escala dos planos, incidência angular e profundidade de campo, c)

³⁶ MARIE, Michel. **Description-Analyse**, in *Ça/cinema*, n° 7-8, maio de 1975.

da trilha sonora (diálogos, ruídos e música) e d) da representação dos atores e e) da cor de acordo com as cenas nas quais cada um se destaca, nos episódios trabalhados.

4.1 Jaime Lannister

Jaime é um Lannister de Rochedo Casterly³⁷. Detentora das Terras do Oeste, ricas em ouro, a Casa Lannister pode ser considerada a mais rica e influente casa nobre dos Sete Reinos. Os Lannister descendem dos invasores ândalos e de Lann, o Esperto, um trapaceiro que tomou o Rochedo da Casa Casterly ainda durante a Era dos Heróis e permitiu que os Lannister lá reinassem até a chegada de Aegon, o Conquistador (COGMAN, 2013).

Figura 6 - Jaime Lannister



Fonte: Fan Pop <<http://www.fanpop.com/clubs/house-lannister/images/24542412/title/jaime-lannister-photo>>

Inicialmente, o último rei Lannister, Loren, tentou resistir à Aegon Targaryen e, unindo suas forças com Mern da Campina, o enfrentou em campo aberto. Somente após a morte de Mern e outros 4 mil homens pelos dragões Targaryen, no episódio conhecido como “Campo de Fogo”, Loren se rendeu e se aliou a Aegon, ajudando-o em suas conquistas em Westeros. Desde então, os Lannister são os Senhores Supremos das Terras do Oeste e Guardiões do Oeste - e não reis (COGMAN, 2013).

Muitos anos depois, quando a próspera Casa Lannister foi quase levada à ruína por Tytos, foi seu o seu filho Tywin Lannister - pai de Jaime, Cersei e Tyrion -, quem restaurou o nome da família. Por sua fraqueza e ineficiência, responsáveis por colocar a família à beira da falência com seus investimentos malsucedidos, Tytos era abertamente

³⁷ Sede da Casa Lannister, Oeste dos Sete Reinos.

zombado na corte até que a Casa Reyne de Castamere, vassala juramentada dos Lannister, se levantou contra eles, sendo esmagada por Tywin, que erradicou a Casa Reyne em um inclemente ataque à Castamere. Decorrente deste episódio foi também a balada *As chuvas de Castamere*, que pode ser considerado o hino da Casa Lannister³⁸ (COGMAN, 2013).

Com suas habilidades militares, políticas e econômicas, Tywin devolveu a sua casa a antiga glória. Serviu como Mão do Rei durante vinte dos anos de governo de Aerys II, até que renunciou seu cargo depois de um desentendimento com o rei, que enlouquecia progressivamente. Durante a Rebelião de Robert, a Casa Lannister passou de neutra à aliada de Robert Baratheon, após vitória deste no Tridente. Aliado de Robert, Tywin Lannister, a antiga Mão do Rei conseguiu entrar na capital dos Sete Reinos com suas tropas e tomar o Trono de Ferro para Robert, que fez de Cersei Lannister, sua filha, a Rainha (COGMAN, 2013).

No mundo fantástico de George R. R. Martin, cada casa de Westeros tem uma sede, um símbolo e um lema. O símbolo da Casa Lannister é um leão dourado e seu lema oficial é: “Ouça-me Rugir”. No entanto, o lema mais comum aos leitores e espectadores da série tem sido: “Um Lannister sempre paga suas dívidas” (COGMAN, 2013).

Figura 7 - Tyrion, Cersei e Jaime Lannister



Fonte: Séries fanáticos <<https://seriesfanaticos.wordpress.com/2014/05/24/debates-11-game-of-thrones-cersei-jaime-ou-tyrion/>>

Até a terceira temporada de *Game of Thrones* da HBO, que corresponde, ainda que não somente, ao terceiro livro das Crônicas de Gelo e Fogo: A Tormenta de Espadas, o que sabemos sobre Jaime Lannister é que é o primeiro filho homem de Lorde Tywin,

³⁸A canção *As Chuvas de Castamere*, que termina com os versos “mas agora a chuva chora em seu salão, e ninguém está lá para a ver”, fala sobre a tentativa frustrada de subjugação da Casa Lannister pela Casa Reyne. (MARTIN, 2011. p. 534-535).

gêmeo da Rainha Cersei e irmão de Tyrion; um Lannister de Rochedo Casterly. Sabemos que é um membro da Guarda Real do Rei, cargo para o qual foi nomeado aos quinze anos por Aerys II, o Rei Louco, a quem jurou proteger e depois matou durante a Rebelião de Robert, recebendo a alcunha de Regicida.

Tudo o que sabemos sobre ele, sabemos basicamente pela adaptação do que vimos e sabemos os personagens com ponto de vista da série (PDV), entre os quais o Regicida não está incluído até a Tormenta de Espadas, o terceiro livro das Crônicas de Gelo e Fogo. Embora a série possa trabalhar mais abertamente alguns personagens do que fazem os livros, principalmente aqueles que não são abordados em sua própria perspectiva, o mesmo não acontece com Jaime até o final de segunda temporada de GoT, que adianta, em seus últimos episódios, acontecimentos do livro três.

Ao contar sua história através de personagens com ponto de vista, George R. R. Martin mais esconde do que mostra, o que lhe permite trabalhar de forma inesperada com personagens já conhecidos. Sobre como apresenta os Lannister nos seus primeiros livros, o autor em *Por dentro da série da HBO Game of Thrones*, diz:

Nos livros, parte de minha intenção com os Lannister é vê-los primeiro do lado de fora. Parecem infames, mas, quando se penetra a mente deles e a história é contada de seu ponto de vista, tem-se nova perspectiva. Talvez ainda sejam infames, porém, você começa a entendê-los um pouco mais e a saber por que fazem o que fazem. E também, felizmente, todos esses personagens estão mudando. (COGMAN, 2013, p. 72).

É, então, apenas no terceiro volume das Crônicas de Gelo e Fogo que Jaime é apresentado por ele mesmo. Essencialmente adaptado na terceira temporada de *Game of Thrones*, o livro A Tormenta de Espadas apresenta o Mundo Especial onde se desenvolve o segundo ato do arco do personagem (VOGLER, 2006). Propõe-se assim, que a primeira temporada de GoT e a maior parte da segunda pertencem ao Mundo Comum e primeiro ato do arco de Jaime, enquanto o final da terceira e toda a quarta temporada representam o Retorno do personagem ao seu Mundo Comum e o terceiro ato do seu arco. Nos subcapítulos seguintes, será apresentado o enredo da série e desenvolvido como as etapas da Jornada do Herói se aplicam ao Arco do de Jaime Lannister em *Game of Thrones*.

4.2 Enredo

Três são os principais cenários de *Game of Thrones*: o primeiro representa a disputa das casas dos Sete Reinos pelo Trono de Ferro e se concentra principalmente na sua

capital política, Porto Real. No segundo, acompanhamos o ressurgimento de criaturas míticas chamadas os Outros, que se aproximam da imensa e gelada Muralha que delimita os Sete Reinos ao Norte, ameaçando Westeros. Por último, a série exhibe o continente de Essos, onde os irmãos exilados Viserys e Daenerys Targaryen buscam meios para retomar o trono de seu pai, o Rei Louco, Aerys Targaryen.

Jaime Lannister é um dos principais personagens da trama. Sua relação incestuosa com a Rainha Cersei, sua irmã, é um dos mais significativos conflitos da primeira temporada da série – se não da série como um todo. Quando Jon Arryn, a Mão do Rei,³⁹ começa a investigar a descendência dos filhos de Cersei, ele encontra a morte. Quando a próxima Mão, Eddard Stark, segue as investigações do Lorde do Ninho da Águia, em um julgamento por traição à coroa, também morre.

Para proteger seu segredo, Jaime atira Bran Stark, filho de Eddard, da torre de Winterfell de onde o menino de sete anos o viu mantendo relações sexuais com a irmã, esperando que ele morresse, mas o menino sobrevive e um assassino é enviado a seu quarto para matá-lo em seu período de coma. A adaga utilizada pertence a Tyrion Lannister, irmão de Jaime e Cersei, que é então aprisionado sob a acusação de tentar matar o menino – crime no qual nunca esteve envolvido.

As temporadas seguintes também se desenvolvem em decorrência da paternidade dos herdeiros do trono. Com a morte do Rei Robert e a suspeita sobre a paternidade dos filhos de Cersei espalhada pelos Sete Reinos e além, vários novos Reis emergem. Em consideração à morte do pai, Robb Stark declara guerra aos Lannister e luta pela independência de seu território, sendo proclamado Rei do Norte por seus vassalos. Não reconhecendo os filhos da Rainha como seus sobrinhos, Renly e Stannis Baratheon, irmãos de Robert, reivindicam o trono. Por ser o mais velho entre os irmãos do falecido Rei, Stannis acredita que sua reivindicação seja a única legítima e, por ela, até mesmo provoca a morte de seu irmão mais novo. Enquanto os pretendentes ao trono lutam entre si, o primogênito de temperamento instável de Cersei governa com descontrolada crueldade e covardia.

As notícias sobre a morte do Usurpador e a disputa pelo Trono de Ferro atravessam o Mar Estreito e chegam também ao continente de Essos, onde Daenerys Targaryen, após a morte de seu irmão, tenta se tornar uma governante digna do trono que fora de seu pai e encontrar um meio de voltar para Westeros. Enquanto isso, ao Norte da muralha, selvagens e a ameaça gelada, os Outros, se aproximam do Reino dos Homens. Responsável

³⁹ A Mão é o braço direito do Rei, a quem cabe ajudá-lo a governar e administrar questões práticas do Reino.

por proteger a Muralha que separa os Sete Reinos das ameaças do Norte, a Patrulha da Noite deveria manter-se afastada das disputas dos homens, mas acaba envolvida também nos conflitos políticos pelo Trono em Westeros.

4.3 O Arco de Jaime em *Game Of Thrones*

Neste subcapítulo será apresentado como os 12 estágios da Jornada do Herói descritos em Vogler (2006) podem corresponder ao Arco do Personagem de Jaime Lannister, em *Game of Thrones*.

4.3.1 Mundo Comum

Em Vogler (2006), os arquétipos representam funções psicológicas e dramáticas que permitem que as histórias se desenvolvam. Ao Herói, ou anti-herói, cabe buscar sua identidade, aproximar o público da narrativa e o conduzir por ela, sacrificar-se e crescer. Para que haja narrativa, é preciso que a história acabe diferente de como se iniciou. Externa ou internamente, é preciso que se alcance um mundo que não seria conhecido sem os sacrifícios da jornada. Para o Arco do Personagem, o Mundo Comum representa o *Estado de Consciência Limitada*. É ele o ponto inicial da história como vemos no Quadro 2 abaixo.

Quadro 2 – Primeiro Ato

JORNADA DO HERÓI	ARCO DO PERSONAGEM
Mundo Comum	Consciência limitada do problema
Chamado à Aventura	Aumento dessa consciência
Recusa	Relutância em mudar
Encontro com o Mentor	Superando a relutância
Travessia do Primeiro Limiar	Compromisso com a mudança

Fonte: Elaborado pela autora.

Se o Mundo Comum de Jaime Lannister (Nikolaj Coster-Waldau) fosse um espaço físico, este seria Porto Real, onde o Regicida vive junto de sua irmã e filhos, como membro da Guarda Real. No entanto, ele é muito mais do que isso. O Mundo Comum de Jaime é o poder da Casa Lannister (restaurado por seu pai), sua relação amorosa com Cersei, suas habilidades de cavaleiro e seu posto na Guarda Real.

O personagem aparece pela primeira vez aos dezoito minutos e quatorze segundos do episódio *Winter is Coming* (1x01), o primeiro da série. A cena ocorre na capital dos Sete Reinos, Porto Real, durante o velório da Mão do Rei, Jon Arryn (John Standing).

Figura 8 - Porto Real





4.

Fonte: HBO, captura de tela episódio 1x01

Não sem razão, a cena que mostrará Jaime e Cersei Lannister pela primeira vez é também a que introduz Porto Real ao espectador. Mais do que o centro político dos Sete Reinos, ela é também centro das intrigas, segredos e mentiras apresentadas pela trama. Em um plano geral que evidencia o caráter estético da produção, vemos a cidade costeira ser apresentada por um *lettering* de estilo medieval como a Capital dos Sete Reinos (frame 1).

Os tons quentes usados no plano da cidade sulista contrastam com as cores frias com as quais foram apresentadas anteriormente a Muralha e Winterfell, ao Norte. O céu róseo, acompanhado do som de sinos, dá indícios de outro fim que não apenas o do dia. Na Sala do Trono, na Fortaleza Vermelha⁴⁰, Lorde Arryn é velado pelas Irmãs Silenciosas⁴¹. Cersei (Lena Headey) observa o ritual fúnebre de uma galeria lateral quando Jaime entra em cena, precedido pelo ruído dos seus passos. Betton (1987, p. 38) afirma a importância do material sonoro dizendo que este se destina a “facilitar o entendimento da narrativa, a aumentar a capacidade de expressão do filme e a criar uma determinada atmosfera. Ele completa e reforça a imagem”. Para o autor, há quatro combinações possíveis entre som e imagem: a) combinações redundantes (superposição de som e imagem), b) combinações complementares (em que som e imagem se complementam), c) combinações contraditórias (em que som principal e a imagem têm conteúdos

⁴⁰ O Palácio Real.

⁴¹ As Irmãs Silenciosas pertencem a uma das ordens religiosas do Sete Reinos conhecida como a Fé dos Sete ou Fé. Elas vivem sob votos de silêncio e castidade e atuam no preparo dos cadáveres dos devotos da Fé.

contraditórios) e d) combinações em contraponto (em que ocorre o emprego alterado da imagem de um ser e do som produzido por ele).

Nesta cena, ao ocupar o espaço sonoro desde o plano aberto de Porto Real até o fim da cena, o som dos sinos traduz a atmosfera fúnebre da ocasião (combinação contraditória). Ele também é utilizado para localizar o espectador em relação ao foco da ação quando, em combinação redundante, o ruído dos passos de Jaime aumenta conforme o personagem cresce no quadro. Embora Cersei ainda mantenha sua atenção no velório, ao ouvir gradativamente a aproximação de Jaime, já se pode inferir que o espaço da ação não é mais o mesmo. A profundidade de campo dos planos seguintes faz o mesmo: atrai o olhar para os personagens. Ainda que, em suas representações, os atores olhem para o fora de quadro, o foco da câmera e a atenção do espectador é atraída para eles, enquanto travam seu primeiro diálogo na série.

Quando se aproxima da irmã, Jaime para ao seu lado e sorri (frames 2 e 3). O maior contraste entre os gêmeos talvez seja seus temperamentos. Enquanto a Rainha demonstra sua preocupação, o Regicida parece achar divertida a tensão da irmã. Cersei ambiciona o cargo de Mão do Rei para Jaime, a segunda posição política mais importante dos Sete Reinos, mas ele faz pouco caso da honraria. O plano se fecha no cavaleiro enquanto este, sem conseguir evitar olhar a antiga Mão, alega que seus dias são muito longos e suas vidas, muito curtas. Enquanto dialogam, os personagens não conseguem evitar a iminência da morte, como seus recorrentes olhares em direção ao velado demonstram. O som dos sinos, mesmo que atenuado, permanece em cena, assim como o brilho difuso das velas que aparecem atrás de Cersei. Depois de apresentados, os espaços sonoro e físico ocultam-se em favor da ação, pois, como Betton (1987) dirá, eles devem ser apenas informações complementares e não devem desviar a atenção do espectador das intenções da cena.

Figura 9 - O Mundo Comum de Jaime Lannister



Fonte: HBO, captura de tela episódio 1x01

Jaime é o primeiro filho homem de Tywin Lannister e deveria herdar Rochedo Casterly de seu pai. No entanto, aos 16 anos, entrou para a Guarda Real, para ficar na corte com a irmã. Os cavaleiros da Guarda Real, supostamente os melhores dos Sete Reinos, juram proteger o Rei e a família real até o fim de suas vidas e são impedidos de possuir terras, ter esposa ou filhos. Jaime, então, não deseja ser herdeiro de seu pai nem conhecer outras mulheres, como não ambiciona qualquer outra posição fora a de soldado.

Embora a primeira aparição dos gêmeos Lannister ocorra na primeira cena ambientada em Porto Real da série, é apenas aos vinte e oito minutos do mesmo episódio

que eles são oficialmente apresentados ao espectador. A cena traz a visita da corte ao Castelo de Eddard Stark (Sean Bean), Winterfell, e a apresentação formal dos personagens. Na sequência, Arya Stark (Maisie Williams) atua como narrador delegado, pois é através de sua focalização audiovisual que acompanhamos as imagens e sons da sequência (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2008).

A câmera apresenta Jaime tirando seu capacete em plano próximo e sendo reconhecido por Arya como o irmão gêmeo da Rainha. Quando tira o capacete, olha para a direita (frame 1) e, ao acompanhar seu olhar, a câmera mostra Cersei se aproximando da Família Stark em plano americano. A câmera mostra brevemente as crianças Stark antes de voltar para Jaime (frame 2).

Betton (1987) acredita que o primeiro plano, ao deter-se em apenas uma parte significativa da pessoa, cria uma proximidade e isolamento privilegiados. Estes planos do personagem, no entanto, mais convidam a uma análise da aparência de Jaime e da sua relação com o fora do campo [Cersei] do que com a representação do ator. Em sua armadura, a serviço da Guarda, a postura de Jaime em nada parece com a apresentada anteriormente. Seu semblante é sério, sua atenção repousa toda sobre sua irmã, a Rainha. Sobre o guarda-roupa dos atores, Betton (1987) diz que geralmente está relacionado à atmosfera geral do material fílmico e que seu objetivo é exaltar as características dos personagens. Todos os figurinos de *Game of Thrones* foram criados especialmente para a produção, sendo primorosamente escolhidos para cada personagem e cena. Sendo assim, destaca-se o fato de Jaime ser apresentado em uma armadura reluzente. Enquanto todos os elementos visuais e informações que a cena oferece poderiam equipará-lo a um típico príncipe de contos de fadas (o cabelo loiro, liso e bem penteado, a armadura, o porte imponente, o cavalo, a família nobre e rica), o mais jovem cavaleiro a entrar na Guarda Real, também conhecido como o homem mais bonito dos Sete Reinos,⁴² na verdade representa um personagem muito distante do ideal cavaleiresco que seu figurino propõe.

Como escreve Cândido (2005), não podemos abranger a personalidade do outro com a mesma unidade com a qual podemos abranger sua configuração externa. Embora os personagens de George R. R. Martin sejam seres fictícios, o autor busca trabalhar neles o mesmo inesperado comum aos seres vivos, dos quais necessariamente temos apenas um conhecimento fragmentário. Em *Game of Thrones*, poucas aparências se mantêm, e Jaime não é uma exceção. Embora o figurino do personagem possa oferecer ao

⁴² Fonte: HBO, episódio 1x01. Cena: *The most handsome man in the Seven Kingdoms*. Duração: 30:20-30:58.

espectador uma leitura sua, ele atua aqui apenas como mais um recurso para criar ideias sobre o personagem que podem ser desfeitas em alguma das cenas seguintes.

Figura 10 - Bran vê Jaime e Cersei



Fonte: HBO, captura de tela episódio 1x01

Apenas aos cinquenta e oito minutos do episódio (figura 10), será revelado ao espectador o mistério que envolve Jaime e sua irmã. Ao escalar as paredes do castelo, um hábito de Bran, filho de Ned Stark, o menino se depara com os gêmeos Lannister mantendo relações sexuais em uma torre aparentemente abandonada do castelo. O cenário é selvagem, assim como o ato entre os irmãos (frames 1 e 2). Betton (1987, p. 52) diz que

“o cenário é frequentemente mais um protagonista do que um simples ambiente sem outra implicação além de sua própria materialidade”. No entanto, conforme aponta o autor, ele deve ocultar-se sob a ação, sob pena do espectador, ao deter-se nele, perder informações importantes do material fílmico. Ao notar a presença do menino, Cersei se assusta e exige que Jaime pare. Percebendo a preocupação da irmã, ele vai até o menino, o segura pelas vestes contra a janela de pedra da torre e fala com ele. Sob a torre, o lobo selvagem de Bran, Verão, chora. Jaime pergunta a Bran sua idade e ele responde ter 10 anos. O Regicida solta o menino e olha para a irmã, em aflição visível. Em um gesto rápido, com a mão esquerda, ele empurra o menino da janela dizendo: *The things I do for Love*. Bran despenca da torre e assim acaba o primeiro episódio de *Game of Thrones*.

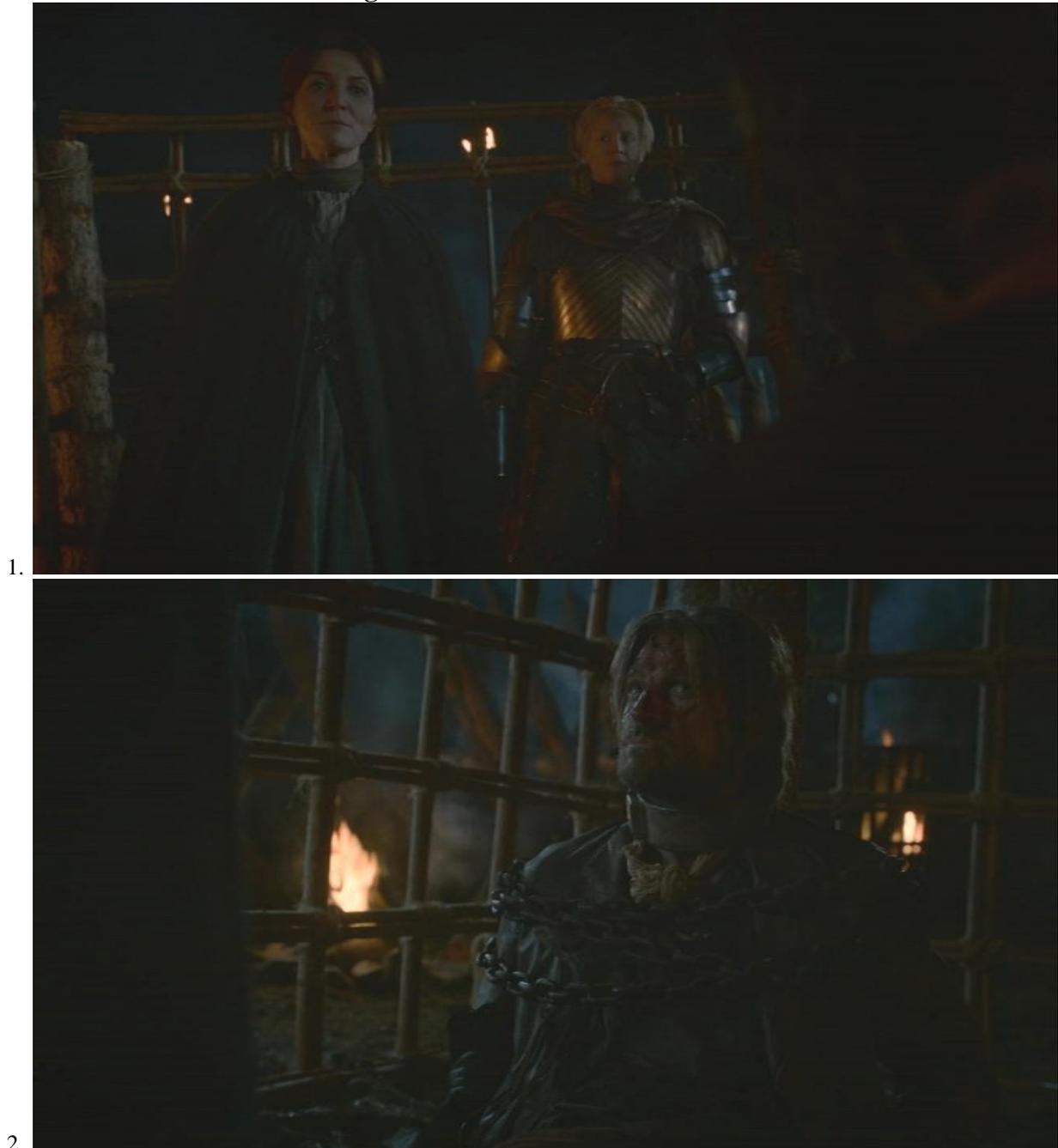
Quando seus interesses estão envolvidos, Jaime faz, sem remorsos, o que lhe parece necessário. Ele não teme ter seu segredo descoberto, mas reconhece a preocupação da irmã. Por Cersei, entraria em guerra com Robert, mataria Bran, Ned e o Rei, mataria a todos que se opusessem a eles até que fossem as últimas pessoas do reino, como diz aos vinte e sete minutos do episódio *Lord Snow* (1x03).

Apresentado o Mundo Comum de Jaime, o passo seguinte da jornada, o Chamado à Aventura, ou *Aumento da Consciência*, se dá quando o poder da Casa Lannister é desafiado, assim como sua unidade familiar. Quando Tyrion Lannister, irmão mais novo de Jaime é acusado de mandar assassinar Bran com uma adaga durante seu coma, este marcha para salvar o irmão sequestrado e defender a honra da família. No entanto, ele é derrotado em combate e aprisionado, sendo questionado pelas condutas que mantém.

Enquanto prisioneiro no acampamento de Robb Stark, Jaime é visitado por Catelyn Stark, viúva de Ned Stark e mãe de Robb, autoproclamado Rei do Norte. Aos cinquenta e um minutos e trinta e quatro segundos do episódio *A Man Without Honor* (2x07), Catelyn encontra Jaime em sua cela, depois de uma tentativa de fuga na qual ele leva à morte um primo seu e o carcereiro, filho de um dos vassalos de Robb. Ela o encontra preso a um pilar de sua cela e pouca luz chega ao seu rosto sujo e ferido. A câmera capta a entrada de Catelyn com o foco em Jaime, partindo de traz dele. O foco então muda de Jaime para Catelyn. A câmera acompanha seu olhar sobre Jaime, que vai do chão da cela imunda onde ele se encontra sentado com os braços presos para traz, até seu rosto. O espectador vê a Senhora Stark pelo olhar de Jaime, que está sentado no chão (figura 11). Austera, ela o olha de cima, metafórica e literalmente, mas mesmo enquanto prisioneiro,

fragilizado pelo longo período de cárcere e ameaçado de morte pelos vassalos de Robb presentes no acampamento, a arrogância e ironia de Jaime persistem.

Figura 11 - A Recusa do Chamado



Fonte: HBO, captura de tela episódio 2x07

Quando percebe que Lady Catelyn está acompanhada, a primeira coisa que Jaime faz é zombar da aparência de Brienne (frame 1), perguntando se ela é mesmo uma mulher. Brienne de Tarth é uma mulher grande, forte e alta, maior que a maioria dos homens, de cabelos loiros e olhos azuis, que comumente traja armadura e carrega consigo

duas espadas. Ele defende-se dos julgamentos da Senhora Stark dizendo que o carcereiro estava em seu caminho e que qualquer outro cavaleiro teria feito o mesmo. Ela então o acusa de não ser um cavaleiro e de ter repudiado cada voto que fez. O Regicida, marcado pelo assassinato do Rei que o nomeara para a Guarda Real, defende sua atitude. Encoberto pelas sombras do seu passado e uma imagem da qual não consegue se separar, defende que são muitos os votos de um cavaleiro. Votos demais. Enquanto a única luz que o ilumina são as da fogueira do acampamento onde querem lhe ver morto pelas vidas que tirara, ele responde que sempre se estará repudiando um voto ou outro. Mostrando que não manifesta o desejo de mudar, Jaime Recusa o Chamado. Mas graças ao acordo proposto por seu irmão, a liberdade de voltar a Porto Real é concedida a ele. Catelyn Stark permite que parta do acampamento onde fora prisioneiro sob a guarda de Brienne em troca de suas filhas, prisioneiras da Rainha.

Nesta cena se destaca o uso dos ângulos de filmagem. Quando entram em cena, Catelyn e Brienne são vistas em *contre-plongée* e, pela deformação da perspectiva que este ângulo impõe, maiores e imponentes. Catelyn observa Jaime em toda miséria de sua imagem: preso, excessivamente sujo e esfarrapado, entre seus próprios excrementos. O ângulo escolhido é o *plongée* que, segundo Betton (1987, p. 34), “diminui” a pessoa, criando os efeitos de esmagamento e de ruína psicológica. No entanto, Jaime não aceita as críticas de Catelyn ao seu caráter e, em sua Recusa ao Chamado, os ângulos mudam. Jaime já não mais é visto em *plongée* e sim em ângulo normal, que não apresenta deformações (frame 2). Conforme se impõe, a imagem de Jaime cresce no quadro e mostra que ele não aceitará ser diminuído.

Apesar de desprezar Jaime, o que demonstra o tratando com aspereza e o chamando constantemente de Regicida, Brienne será responsável por desempenhar o papel de Mentor na jornada do personagem, pois o ajudará não apenas a chegar a Porto Real, mas a encontrar a si mesmo. Juntos, eles deixam o acampamento Stark e fazem a Travessia do Primeiro Limiar, que permitirá a transformação de Jaime (ainda que ele não saiba e não tenha se comprometido com a mudança).

4.3.2 *Vivendo no Mundo Especial*

O Segundo Ato da história do Herói corresponde ao período vivido do Mundo Especial, que equivale às etapas da Jornada do Herói e do Arco do Personagem exibidas abaixo (Quadro 3):

Quadro 3 – Segundo Ato

JORNADA DO HERÓI	ARCO DO PERSONAGEM
Testes, Aliados, Inimigos	Experimentando a primeira mudança
Aproximação da Caverna Oculta	Preparando para a grande mudança
Provação	Tentando a grande mudança
Recompensa	Consequências da tentativa

Fonte: Elaborado pela autora.

O Mundo Especial de Jaime é um mundo afastado de Cersei e sua família, mas também uma estrada que permitirá que ele os reencontre fisicamente. Em sua jornada, ele vai desafiar e tentar libertar-se de Brienne, responsável por mantê-lo cativo e protegê-lo até que chegue a Porto Real e possa cumprir a promessa de devolver as garotas Stark à sua mãe, Lady Catelyn. No entanto, logo eles se verão prisioneiros de um grupo cruel e violento, contra os quais precisarão se unir para conseguir superar mais essa etapa da jornada, que pode ser identificada como o estágio Testes, Aliados e Inimigos. No acampamento de seus captores, Jaime vive a Aproximação da Caverna Oculta. Nesse estágio da jornada, que prepara o personagem para a Grande Mudança, é comum que haja uma reorganização dos papéis dos personagens da história. Jaime, que até então desafiava e ameaçava Brienne, responsável pela sua segurança, ajudará a protegê-la de uma tentativa de estupro, mas ao tentar salvá-la, e a si mesmo, da crueldade de seus captores, ele encontra a Provação: tem a mão direita, com a qual empunha sua espada, cortada.

Figura 12 - A Provação de Jaime



Fonte: HBO, captura de tela episódio 3x04

Sem uma das mãos e o tratamento adequado, o cavaleiro definha visivelmente. Amarrado sobre o cavalo, Jaime é forçado a carregar o membro perdido pendurado ao pescoço e, durante a marcha, cai da montaria. Ele afunda sobre o próprio peso e se enterra no chão escuro e lamacento (figura 12). Mesmo com dificuldade, Jaime ergue-se e implora por água. Ele bebe sofregamente o que lhe é oferecido, o que logo descobre ser urina de cavalo. Humilhado, ele toma a espada de um dos homens de Locke e, com a mão esquerda, empunha a espada e desafia seus captores, mas a provação do personagem, a crise sem a qual não poderia renascer, ainda não está no fim e ele é mais uma vez derrubado.

Destacam-se a atuação de Nikolaj e o cenário. No primeiro plano que antecede sua queda do cavalo, o definhar do personagem pode ser apreendido. O local onde cai (e afunda) denota e de onde encontra tanta dificuldade para sair atua como analogia à situação na qual está “enterrado”.

No acampamento, Jaime demonstrará não querer mais se alimentar - ou viver. O fogo é fraco e mal o ilumina. Seu olhar é baixo, sem foco, desinteressado. Brienne o acusa de ser um covarde, que desiste ao primeiro infortúnio, o que Jaime responde em eco, com incredulidade. Ela não deixará que desista. O incitará a comer, o incentivará a viver. O personagem não responderá à preocupação de Brienne com mais do que o olhar, mas voltará a se alimentar. Aproxima-se o fim da sua Provação.

Quando finalmente é entregue ao senhor dos seus captores, Lorde Bolton, Jaime recebe sua Recompensa. Tem sua mão tratada e o poder de sua família reconhecido. Para Vogler (2006), esse também pode ser um momento de epifania, que permite a outros compreenderem melhor a natureza do herói. É nessa fase da jornada que Jaime e Brienne vivem uma de suas cenas mais interessantes.

Nas banheiras de pedra Harrenhal⁴³, Brienne se banha até ter seu esfregar interrompido pela voz de Jaime (figura 13). Pelo que se sabe, esta é a primeira oportunidade de tomar banho que o Regicida tem desde a sua captura. O ambiente de pedra é pouco iluminado, com focos dispersos de luz. Das banheiras, emergem nuvens de vapor. Betton (1987) compara a iluminação a um cenário, que atua na criação da estética, lugares e climas temporais e psicológicos. Para o autor, a luz pode criar uma atmosfera emocional e efeitos dramáticos. A pouca luz da cena traduz uma atmosfera intimista. Pouco se vê além dos personagens, cuja atuação será o elemento mais representativo da cena.

Figura 13 - O olhar de Brienne



Fonte: HBO, captura de tela episódio 3x5

Embora despir suas roupas sem uma mão não seja fácil, despir-se de sua insolência e falta de respeito é ainda mais difícil. Jaime evoca a morte de Renly para falar da ineficiência de Brienne em devolvê-lo “inteiro” para sua família. Renly foi o rei que Brienne jurara proteger e o homem a quem amou, ainda que soubesse que jamais seria

⁴³ Harrenhal é o castelo sombrio e arruinado onde Jaime e Brienne se mantêm enquanto prisioneiros de Lorde Roose Bolton.

correspondida. Sua vida ou sua morte não são assuntos que trata com leviandade. Em resposta, Brienne levanta-se abruptamente sobre a água, obrigando Jaime a confrontar seu corpo nu, e encara o Regicida. Ele envergonha-se, tenta se desculpar, estabelecer uma trégua. Diz confiar em Brienne, diz ver nela o mesmo olhar de desprezo que recebe há 17 anos (figura 13).

Ao longo da cena, Jaime e Brienne vão se ver despidos de diferentes modos. É o mais profundo momento de intimidade entre os dois de todos os episódios analisados da série. Enquanto Brienne evita encarar Jaime, entre os vapores da banheira, ele conta como se tornou o Regicida, assumindo o papel de narrador de sua própria história. O Rei que jurara proteger foi Aerys Targaryen, o último Rei Dragão. Ele era obcecado por uma substância chamada fogo-vivo, um líquido instável que produz chamas verdes. Chamado também de “Rei Louco”, ele queimava a todos que se opusessem a ele com essa substância e, com o tempo, cada vez mais vassalos passaram a se opor a ele. Em estado de paranóia, o Rei via traidores em todos os lugares e pediu para que seus piromantes, os responsáveis pela produção do fogo vivo, fabricassem mais da substância e a colocassem sob a cidade.

A história já não mais poderia ser ignorada por Brienne, que se volta para as palavras de Jaime, enquanto o olhar do Regicida vagueia focando-se em pontos inatingíveis ao espectador. Seu cenho franze-se, seus músculos contraem-se.

Enquanto esperava-se que o exército rebelde de Robert Baratheon chegasse a Porto Real para tomar a Capital de Aerys, Tywin Lannister, que já fora Mão do Rei, chegava aos portões da cidade. Jaime conhecia seu pai o bastante para saber que ele não se manteria junto do lado perdedor e recomendou ao Rei que não abrisse a cidade para o exército de seu pai. O Rei não o ouviu. Com a cidade sendo saqueada, Jaime procura o Aerys II mais uma vez para pedir que se renda. Com olhos úmidos e olhar atormentado, Jaime conta a Brienne que as ordens do Rei foram então que ele trouxesse a cabeça de seu pai. O Rei Louco ordena a seus piromantes que coloquem fogo em toda a cidade. A essa altura do relato, Jaime não vê mais nada além das imagens que traz consigo e que o telespectador desconhece. Ainda com o cenho franzido e olhar sério, ele volta-se para Brienne perguntando se Renly um dia teria lhe pedido tais coisas. Ela teria mantido seu juramento, se fosse assim? (Figura 14).

Figura 14 – Votos sagrados



Fonte: HBO, captura de tela episódio3x5

O relato é atormentado. Em primeiro plano, a atuação de Nikolaj concentra toda a atenção do espectador, enquanto o personagem conta como matou o piromante que deveria atear fogo à cidade e como, com sua espada, matou seu Rei pelas costas, enquanto ele repetia que queimassem a todos. Nessa parte do diálogo, a voz do personagem oscila e atinge tons mais agudos enquanto conta que acreditava que o Rei Louco não esperava morrer, mas queimar e renascer como um dragão. A entonação do personagem reforça a carga emocional da cena. Betton (1987) reconhece o monólogo como uma importante ferramenta para a expressão do conteúdo mental de um personagem. O personagem termina seu relato afirmando ter apunhalado Aerys II a fim de evitar que sua suposta ressurreição acontecesse.

Nesta cena, destaca-se o uso do som *em contraponto*, em que som e imagem se revezam enquanto fontes de informação. Durante o monólogo de Jaime, é oferecida ao espectador também a imagem das reações de Brienne e não apenas a do locutor da fala. Em planos fechados, em que o cenário se oculta pela iluminação e outras informações visuais, como figurinos, inexistem, as atuações expressivas de Nikolaj e Gwendoline não permitem que tais ausências sejam percebidas.

Jost (2012) teoriza sobre a universalidade antropológica como entrada de acesso do espectador para a ficção. Para o autor, independentemente da distância entre o universo da série e o espectador, os problemas sentimentais retratados nos aproximam de seu conteúdo e personagens. Esse realismo emocional é o que permite que o espectador

estabeleça vínculos e se identifique com séries que muitas vezes apresentam mundos impossíveis, como é o caso de *Game of Thrones*. Embora caracterizada por seu ambiente medieval e criaturas fantásticas, a série fala sobre ambição, amor, honra, temáticas que podem ser sensivelmente entendidas por todos os seres.

Figura 15 - Brienne se compadece



Fonte: HBO, captura de tela episódio3x5

Brienne pergunta a Jaime porque nunca contou a verdade sobre o Rei Aerys II a ninguém, porque não a contou a Lorde Stark, que encontrou na sala do trono após apunhalar o Rei a quem jurara proteger. Jaime já quase não mais tem forças, seus olhos parecem quase fechados enquanto apoia sua cabeça na banheira, mas, em delírio, reagindo à pergunta de Brienne, ele tenta levantar-se até cair para frente enquanto questiona se cabe ao Lobo julgar o Leão⁴⁴. Brienne o sustenta antes que mergulhe sob a água e chama por ajuda. “O Regicida” grita. Com a pouca consciência que lhe resta, antes de desmaiar ele responde: “Jaime. Meu nome é Jaime” (figura 15).

⁴⁴ Um lobo gigante é o brasão da Casa Stark, enquanto o Leão representa a Casa Lannister.

Figura 16 – Jaime

Fonte: HBO, captura de tela episódio 3x5

A jornada de Jaime é antes interna do que externa. O Renascimento que sua Provação deveria promover fica evidente pela primeira vez aqui, durante a Recompensa. Jaime despe-se de seus tormentos, ela, de seu preconceito sobre ele. Brienne sustenta Jaime sobre a água de forma não sexualizada, semelhantemente a um bebê em seu batismo. A água leva sua aflição e permite que ele renasça como uma pessoa mais compreendida do que jamais fora.

Jaime parece, enfim, pronto para iniciar o Caminho de Volta, o retorno para o lar. O Lannister, que sai da companhia de Locke e seus demais captores, que desrespeitam e desprezam sua Casa, cruza, então, o segundo limiar da sua jornada.

4.3.3 O Retorno

O último ato de uma narrativa apresenta os três últimos estágios da Jornada do Herói, que encontra correspondência no Arco do Personagem conforme apresentado no seguinte quadro:

Quadro 4 – Terceiro Ato

JORNADA DO HERÓI	ARCO DO PERSONAGEM
Caminho de Volta	Nova dedicação à mudança
Ressurreição	Tentativa final da grande mudança

Retorno com o Elixir	Domínio final do problema
----------------------	---------------------------

Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 17 - A Ressurreição de Jaime



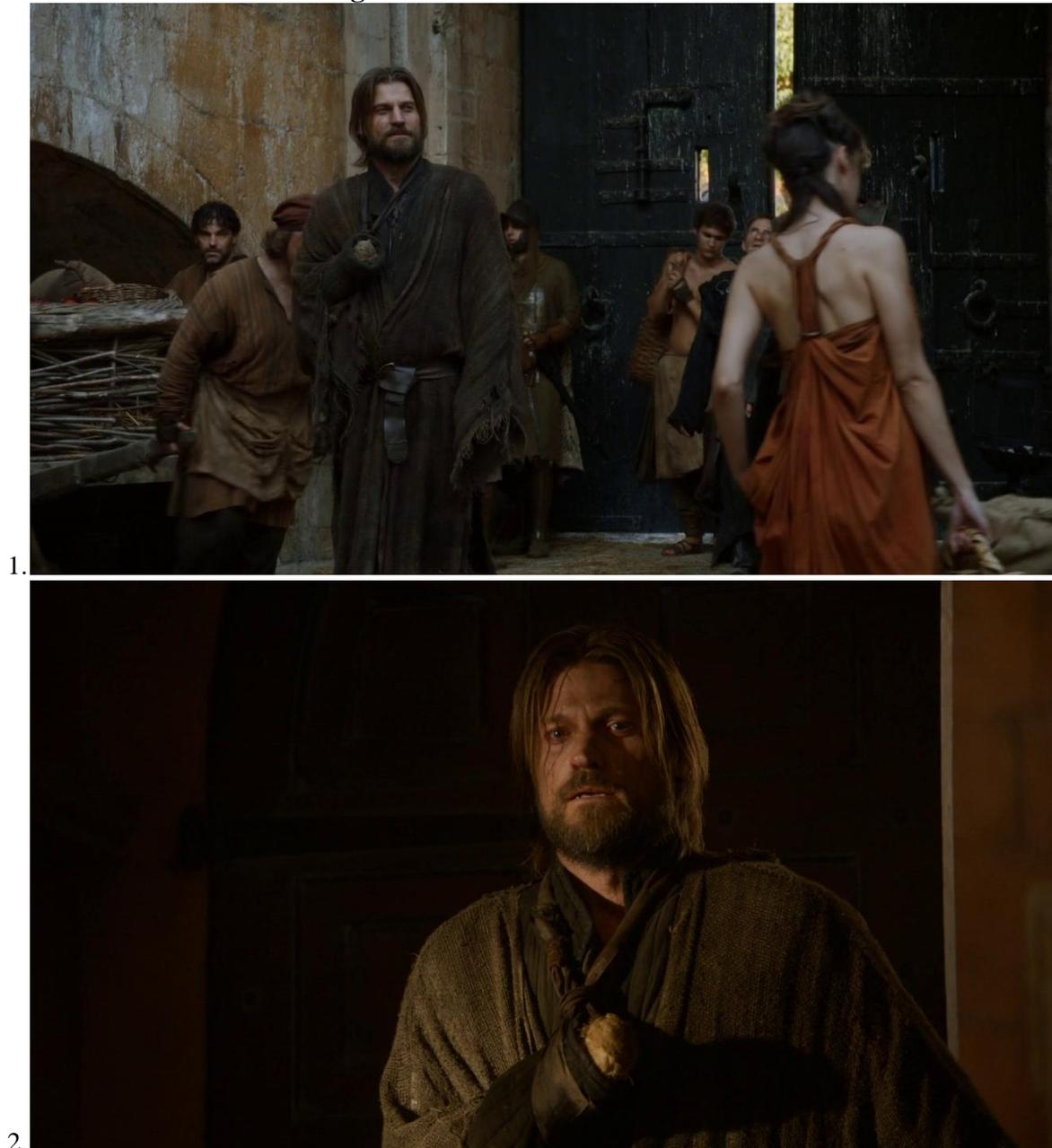
Fonte: HBO, captura de tela episódio 3x07

Reconhecido e tratado novamente como um Lorde, Jaime e sua escolta seguem viagem para Porto Real, mas através do homem que tratou seus ferimentos, ele descobre que Brienne foi deixada aos cuidados de Locke, o captor que tentou violentá-la e que depois cortou a mão do cavaleiro. Fazendo uso da sua influência enquanto Lannister, ele

faz então com que sua escolta recue e que todos retornem para buscar Brienne. Ao chegar ao castelo sombrio (frame 1), ele corre perseguindo o som da canção *O Urso e a Bela Donzela*⁴⁵, que o leva até uma arena de torneios. Lá, a encontra empunhando uma espada sem fio, sem armadura ou elmo (frame 2). Ele tenta comprar o resgate de Brienne, mas Locke, que da primeira vez cortou a mão de Jaime, não aceita a proposta do Lannister. Ele se lança, então, dentro da arena e se coloca entre Brienne e o urso. Da arquibancada do lugar, atiram contra o animal com uma besta, o que dá a Jaime a oportunidade de ajudar Brienne a sair de dentro da arena – e depois, com a ajuda dela, ele também consegue escapar. O sacrifício de Jaime, que coloca seu retorno para casa em segundo plano para voltar e arriscar sua vida por Brienne, permite sua Ressurreição.

O cenário em que a cena ocorre, merece atenção. Em plano aberto, o espectador vê o personagem irrompendo apressadamente para dentro da ruína que é Harrenhal, um castelo conhecido na história por ser amaldiçoado. No entanto, a aura do lugar é transmitida pelo desconforto que sua imagem provoca. O figurino escolhido para Brienne compactua com a música que guia Jaime até a ela. Em seu vestido, Brienne encarna a Bela Donzela e é obrigada a “dançar” com o Urso na arena de torneio.

⁴⁵ Na canção o urso dança com a pura e bela donzela, que esperneia e chora enquanto ele lhe lambe o mel dos cabelos. MARTIN, George R. R. **A Tormenta de Espadas**. São Paulo: Leya, 2011. p. 71-73.

Figura 18 - O Retorno com o Elixir

Fonte: HBO, captura de tela episódio 3x10

Seus crimes podem não ter sido esquecidos ou apagados, mas Jaime Lannister está visivelmente diferente. Seus trajes, seu caminhar tranquilo e seu olhar distante e emocionado sobre o capital, o levam a ser confundido com um homem do campo por um comerciante (frame 1). Aos cinquenta e quatro minutos e cinquenta segundos do episódio *Mhysa* (3x10), com os olhos marejados, o personagem vai até o quarto da sua irmã e a observa da porta (frame 2). Mas tudo que ela vê, ao olhar para Jaime, é o tempo que ele passou ausente, é a falta de sua mão. Tudo que Jaime encontra nos olhos de Cersei, é desamparo. A trilha que marca a cena de reencontro dos irmãos e amantes é

instrumental. Um violino choroso que exalta a emotividade da cena (BETTON, 1987). Como denota a ausência de sua mão, aos olhos de Cersei, o homem que retorna a Porto Real é insuficiente, incompleto.

Figura 19 – Juramento



Fonte: HBO, captura de tela episódio 4x01

Aos cinco minutos e quarenta segundos do episódio *Two Swords* (4x01), é que Jaime é mostrado realmente de volta ao seu Mundo Comum. Em sua armadura da Guarda Real, o personagem encontra seu pai, Tywin Lannister (Charles Dance). Os trajes do personagem são os mesmos, mas sua aparência não. Seus cabelos estão mais curtos e não mais ostentam o loiro comum aos Lannister. Seu rosto é marcado por cicatrizes recentes. A mão de ouro que recebe de Cersei, símbolo do poder e riqueza da sua família, não lhe serve bem. Jaime tem dificuldade de se adaptar a ela, assim como encontra dificuldades em se adaptar à sua família.

Para Vogler (2006, p. 52), a função psicológica do arquétipo do Herói “representa a busca de identidade e totalidade do ego”. A jornada de Jaime, assim como de muitos outros Heróis antes dele, foi dissociar-se de sua família para tornar-se integral por si mesmo. A quarta temporada da série é marcada pela nova postura de Jaime, que trará implicações para todo o desenvolvimento da série.

Enquanto conversa com seu pai, Jaime é filmado em ângulo normal. Tywin, em *plongée*, diz ao filho que este não pode servir com apenas uma mão. O cavaleiro

protesta lembrando que os votos da Guarda são para a vida toda. Tywin quer que seu primogênito assuma a posição de herdeiro de Rochedo Casterly e preserve o legado da família. Jaime pergunta ao pai se sabe como o chamam: regicida, quebrador de promessas, homem sem honra. E acusa Tywin de desejar que quebre mais um voto sagrado. A Mão do Rei argumenta que Jaime não precisará quebrar juramento algum, pois há um precedente de liberação dos votos de um cavaleiro da Guarda Real. Em ângulo normal, o cavaleiro responde que não. A câmera corta para Tywin, em *plongée*, que ecoa a resposta do filho em interrogação. Jaime, agora em *plongée*, reafirma: não. Ao impor sua vontade, o personagem literalmente cresce, como mostra a distorção que o ângulo escolhido promove. A cena exhibe a ruptura entre Jaime e Tywin Lannister, que não aceita que a ambição do filho seja apenas servir. Também para atender à Cersei ou Tywin, o cavaleiro assumiu algumas das atitudes que regeram sua vida, como entrar para a Guarda, assassinar o Rei e atirar Bran da torre. No entanto, agora seus atos passarão a ser pautados pelo que acredita ser justo e correto, e pelo o que o aproxima do cavaleiro que deseja ser.

No entanto, é também na quarta temporada que temos a cena mais polêmica sobre se uma mudança realmente ocorreu em Jaime. A ruptura em seu padrão de comportamento é também uma ruptura com Cersei. A distância entre eles, assim como a distância de sua Casa, permitiu ao personagem encontrar-se. No entanto, na série, esse rompimento é representado de tal forma problemática, que até mesmo põe em questão a jornada do personagem.

Figura 20 - O velório de Joffrey



Fonte: HBO, captura de tela episódio 4x03

Alex Graves, diretor do episódio *Breaker of Chains* (4x03) afirma que o episódio marca o distanciamento afetivo entre Jaime e Cersei e esse reinício do personagem, mais próximo de um bom cavaleiro⁴⁶. Para ele, o velório de Joffrey na cena representa não só a morte do primogênito do casal, mas da relação que até então existia

⁴⁶ Informação disponível em: <<http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/game-thrones-director-controversial-scene-697733>>. Acesso em: 29 mai. 2015.

entre eles. No entanto, o problema é como o diretor tenta transpor todos esses acontecimentos para a tela.

A entrada de Jaime em cena se dá aos onze minutos e cinquenta segundos do episódio. Com lágrimas nos olhos, Cersei vela seu primogênito, Joffrey (Jack Gleeson). Jaime entra no Septo Baelor e pede ao Septão que deixe a Rainha a sós com seu filho. A iluminação coloca em evidência a presença do corpo velado e atribui uma atmosfera obscura à cena: o septo é escuro, iluminado apenas por velas e pelo feixe de luz que adentra sua cúpula para pousar sobre o velado, o iluminando sobre todo o resto (frame 1). Cersei chora de dor, pesar e raiva. Está convencida de que o responsável pela morte de seu filho foi seu irmão mais novo, Tyrion. Ela pede a Jaime que vingue Joffrey, que vingue seu filho. Jaime se espanta com o pedido e tenta falar-lhe sobre o julgamento, mas Cersei não quer um julgamento, não suporta a ideia de que seu irmão menor possa fugir antes de ser morto; de que ele possa sobreviver depois de tirar a vida de seu filho, seu e de Jaime. Ele a abraça e a consola enquanto ela chora pelo filho e cobra a morte de seu outro irmão. Ao lado do corpo de Joffrey, eles se beijam, até que Cersei afasta-se (frame 2).

Embora Jaime tenha voltado a Porto Real, os irmãos nunca retomaram sua relação. Ela ressentia-se pelo tempo que ele passou afastado dela, e ele por ela não ter lhe aceito de volta depois de tudo que fez para estar com ela. Jaime não é mais o homem que faria tudo por Cersei, como mostra ao negar-lhe vingança pela morte do primogênito dos dois. Ele não aceita vê-la afastá-lo de novo, e não permite que ela exija dele a morte de seu irmão. A expressão do cavaleiro endurece, seu cenho contrai-se. Ao lado do altar do filho, no centro do Septo, ele pergunta por que os deuses fizeram com que amasse uma mulher detestável. Ao lado do corpo de Joffrey, segura Cersei pela cabeça e a inclina sobre a mesa em que descansa seu filho e a beija sofregamente. Ele empurra o seu corpo contra o dela enquanto ela debate-se e pede-lhe que pare. Ele rasga sua saia, a põe no chão e a penetra enquanto ela lhe pede que pare e lhe diz que não é certo. Entre os protestos de Cersei, ele responde, então, que não se importa e continua a segurá-la. Ela debate-se, geme e chora, enquanto o último quadro da cena é sua mão em plano de detalhe, puxando o tecido escuro que reveste o altar sobre o qual se encontra seu primogênito com o homem que agora dela abusa.

Alex Graves considera esta cena um demarcador que afasta Jaime do cavaleiro que se tornou por influência de Cersei e sua família, para o cavaleiro que gostaria de ser. Se considerarmos o conteúdo de sua entrevista, o diretor confunde estupro com sexo consensual. Ainda que a cena aconteça em um contexto mais historicamente semelhante ao

período medieval do que ao que somos contemporâneos, ela poderia mudar a interpretação do arco de Jaime ao deturpar um personagem que protegeu Brienne, a quem ele mesmo já ameaçara matar, de um estupro, e que odiou o Rei Robert por todo o tempo que ele estivera casado com a irmã, também pela violência e desrespeito que este infringia a ela. Então, mesmo que abuso sexual e violência contra a mulher não sejam pautas do período a partir do qual a história fantasia, a cena é incoerente em relação à *verdade* do personagem. A cena de estupro protagonizada pelos irmãos Lannister seria antes sintoma da mentalidade presente na nossa realidade contemporânea, em que a violência contra a mulher parece não ser compreendida, do que argumento para a história que narra.

O debate sobre como as mulheres vêm sendo representadas no audiovisual e, mais especificamente, como a produção da HBO vêm transpondo os personagens de *As Crônicas de Gelo e Fogo* para a tela é útil e necessário. No entanto, estes não são os objetivos deste trabalho e, para uma abordagem digna da importância do tema, seriam necessárias leituras não contempladas aqui. Por esses motivos, esta será uma discussão reservada para pesquisas futuras.

Um elemento, de fato, relevante para a narrativa da quarta temporada de *Game of Thrones* é o livro da Guarda Real. Nele, cada Senhor Comandante registra os feitos dos integrantes da Guarda. Aos dezoitos minutos e dez segundos do episódio *The Children* (4x10), com um plano de detalhe, o espectador é convidado a ler a página dedicada a Jaime. Nomeado cavaleiro por Barristan Selmy, o Lannister, por seu valor em combate, foi convidado a vestir o manto branco com apenas 16 anos. Durante o saque a Porto Real, matou seu Rei, Aerys II, pelo o que foi perdoado pelo Rei Robert Baratheon, recebendo, ainda assim, a alcunha de Regicida.

Betton (1987), como já foi dito, pensa o cenário como mais do que sua simples materialidade. A Sala do Senhor Comandante e o livro da Guarda são elementos que representam a busca do personagem por construir uma nova reputação, um novo eu. Do livro, a câmera passa para o enquadramento de Jaime durante a sua leitura, até que este tem a sua atenção desviada pelo chamado de Cersei. Nesta cena, ela conta ao cavaleiro que disse a verdade sobre os dois para seu pai. Em plano fechado, a câmera transita pelas expressões de Cersei e Jaime. A Rainha fala com obstinada determinação, enquanto Jaime apresenta expressões de espanto e incredulidade. Sua irmã ajoelha-se diante dele e, enquanto a câmera em *plongée* mostra a personagem em primeiro plano, ela discursa, sem tirar os olhos de Jaime, que não importa o que digam, os outros são tão pequenos que nem os vê. Só tem olhos para o que realmente importa. A mão direita de Jaime, agora um

aparato de ouro, é beijada pela Rainha. Ele a traz para um beijo e, com a mesma mão de ouro, empurra o livro da Guarda Real (e tudo que ele representa) para longe na mesa e, sobre ela, ele e a irmã reatam suas relações consensuais.

Quando ajoelha-se em frente a Jaime, a Rainha não se submete ao irmão. Ela se submete ao amor que nutrem, não a ele. Cersei também não é diminuída, apesar do ângulo em *contre-plongée*, ao contrário. A câmera move-se fechando o plano cada vez mais, o que a faz crescer diante dos olhos do espectador, conforme o aumento aparente de sua obstinação.

Figura 21 - O livro da Guarda



Fonte: HBO, captura de tela episódio 4x10

Mas Cersei acredita que Tyrion foi o responsável pela morte de Joffrey e, com o apoio de seu pai, conseguiu com que ele seja condenado. Embora ainda ame a irmã e a tenha aceitado de volta, Jaime não se mostra capaz de manter o impulso que o permitiu esquecer as implicações desse relacionamento. O Herói que voltou da jornada não é o mesmo que faria tudo por Cersei. Mesmo consciente de que suas atitudes implicariam a perda de seu amor, aos cinquenta e dois minutos e dez segundos do episódio em que reata com a irmã, Jaime liberta Tyrion antes que este seja executado.

Como visto ao longo desta análise, os valores de Jaime não necessariamente encontram correspondência nos valores de sua família ou de sua sociedade. Seus crimes não são justificados por ambição, mas defendem seus interesses junto daqueles que ama e/ou que acredita merecerem justiça. Por seus interesses, Jaime não hesita em desafiar a moral vigente, como quando não questiona incestuosidade de sua relação com a irmã. Já alguns dos valores deturpados que faziam parte não só do seu discurso, mas do discurso de sua sociedade, como a sua postura machista diante Catelyn Stark (a quem parece acreditar que falta um homem) e Brienne (a quem desmerece como representante do sexo feminino), são ocultados em sua nova fase, o que poderia indicar um avanço pessoal seu, em relação aos seus contemporâneos.

O Jaime da quarta temporada é um Herói que, de volta ao seu Mundo Comum, tenta reescrever sua história. Pela inocência do irmão, ele continua a sacrificar-se, desistindo da confiança e amor de Cersei, mesmo depois de tê-la visto desafiar seu pai por eles. Por justiça, o cavaleiro permite a fuga de Tyrion depois de, apesar de todos seus esforços, ter visto o irmão ser injustamente condenado pelo assassinato de seu filho Joffrey.

A quinta temporada da série, exibida entre 12 de abril e 14 de junho de 2015 pela HBO, não pertence ao escopo desse trabalho. No entanto, pode ser dito que nela, o personagem Jaime Lannister continua a viver as consequências (para o bem e para o mal) da nova moral assumida, sem exhibir o desejo de voltar atrás em suas escolhas.

Que influência novas temporadas da série da HBO poderão trazer para o arco do personagem, só o tempo dirá.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com sua obra, George R. R. Martin aumentou a visibilidade do gênero épico fantástico e atraiu leitores e espectadores convencionais (não necessariamente interessados em histórias de fantasia medieval). Ainda que ambientados em um universo singular e extraordinário, os personagens que sua história abriga vivem conflitos comuns a todos os seres humanos.

No decorrer das quatro primeiras temporadas de *Game of Thrones*, embora poucas vezes heroico, Jaime Lannister desenvolveu as funções dramática e psicológica do arquétipo do Herói. Ele foi um dos pontos de contato entre o espectador e a narrativa, sacrificou-se e cresceu. Saiu de seu Mundo Comum e, em um Mundo Especial, conheceu a si mesmo. Ao encontrar compreensão e respeito fora de sua família, Jaime se desligou de sua Casa, e deixou de ser definido por ela.

No entanto, estas não são conclusões fáceis. Assumir uma mudança em Jaime a partir da terceira temporada da série e do afastamento físico e emocional que estabelece com Cersei é entrar em uma relação conflituosa com o significado atribuído pelo diretor Alex Graves a uma das cenas mais polêmicas da adaptação. Para esta pesquisadora, a violência sexual nunca poderia receber conotação positiva. Mesmo que sua irmã e amante fosse o mais perverso entre todos os já ambíguos personagens de George R. R. Martin, estuprá-la, jamais, sob hipótese alguma, faria o personagem de Jaime melhor. A suposta confusão entre estupro e sexo consensual sobre a qual este trabalho esbarra sem, no entanto, poder esgotar, denota problemas longe de ser ficcionais, mas bem reais sobre nossa sociedade que, aparentemente, não entende os limites do consentimento.

Mas alguns são os argumentos possíveis para que se entenda a cena mencionada como uma falha de produção do material audiovisual mencionado e não uma falha de caráter do personagem. Alguns deles poderiam buscar referência nos livros a partir dos quais a série de David Beniof e D. B. Weiss é adaptada, em que o estupro mencionado não existe. No entanto, não é preciso recorrer a outra narrativa que não a da própria série televisiva para mostrar a incoerência da cena. O estupro protagonizado por Jaime e Cersei não só é inverossímil dentro do Arco do Personagem, como desrespeita a sua *verdade*.

Cersei é a única mulher que Jaime conheceu sexualmente e amou. O Regicida odiou Robert durante todos os anos em que esteve casado com a irmã, também pela sua falta de respeito, estupidez e agressividade com ela. Nem em seus piores momentos ele infringiria a ela agressões semelhantes às já vividas pela personagem durante seu casamento. Jaime

também foi o responsável por evitar que Brienne fosse violentada, mesmo que pouco antes disso tivesse ele mesmo ameaçado matá-la por opor-se a sua fuga – o que, dado o histórico de Jaime, o espectador pode considerar uma ameaça verossímil.

Superado o obstáculo que é defender a mudança de caráter de um personagem que, pela visão misógina de uma produção televisiva, atua em um estupro (ou tendo reservado este debate para um próximo trabalho semelhante ou maior que este), pode-se concluir que o Arco do Personagem Jaime Lannister, ao longo das quatro primeiras temporadas de *Game of Thrones*, encontra correspondência nas 12 etapas da Jornada do Herói descritas em Vogler (2006).

Sobre a série, podemos inferir que se ancora em esquemas reconhecidos desde a antiguidade, como também respeita tendências narrativas da atualidade. À estrutura mítica do monomito, somam-se cenários, planos e atuações dignas de cinema. A uma história de interesse humano, soma-se um ambiente fantástico e, aos seus muitos personagens, soma-se profundidade e desafios que lhes incitam a constantemente mudar.

Embora, ao longo das quatro temporadas analisadas de GoT, Jaime desempenhe outros papéis, como o de Sombra e o de Mentor de Brienne, sua função principal é nos conduzir pelo desenvolvimento de seu núcleo narrativo, o que o configura como Herói – ou anti-herói - de sua jornada.

Ainda que a publicação de Jost (2012), cuja primeira edição é anterior ao sucesso de *Game of Thrones*, se remeta às séries realistas da ficção norte-americana, ela dialoga com a produção fantástica da HBO em três principais aspectos: 1) ela apresenta o realismo emocional como uma das aberturas através da qual o telespectador pode criar vínculos com uma série (o que não implica, necessariamente, a existência de um universo realista); 2) reafirma personagens imperfeitos, semelhantemente ao nosso modo de ser, como tendência bem recebida pelas audiências; 3) aborda a fração do Herói, o que atrai mais telespectadores pois, em uma narrativa, lhes dá mais personagens com que se identificar; e, por fim, 4) menciona a mentira, os segredos e a descrença no aparelho político como motores da ficção. Estes são todos argumentos usados na produção *Game of Thrones*, dentro e fora do núcleo narrativo analisado, que traz muitas e imperfeitas personagens, vivendo no cenário de intrigas que são os Sete Reinos do continente de Westeros e o continente de Essos.

Como dito ao longo do trabalho, é próprio do universo de George R. R. Martin a criação de personagens ambíguas, nem essencialmente boas ou más. Jost (2012), Vogler (2006) e Cândido (2005) são unânimes quanto ao rompimento dos estereótipos maniqueístas quando também o veem como um recurso que aproxima os personagens de ficção da natureza

humana que, como explica Cândido (2005), é mais profunda do que aquilo que pode ser apreendido por outro ser. Dentro da obra do autor, Jaime é um personagem verossímil e coeso, de quem primeiro temos um conhecimento fragmentário e superficial, mas que ao longo da narrativa abre-se e cresce diante do espectador. Se sua história, de certa forma, não lhe pertence no início, sua entrada no Mundo Especial que o concede a possibilidade de apresentar sua jornada. O Jaime que surge a partir daí não é mais um ser movido pelas vontades de Cersei e sua devoção por sua família, mas um cavaleiro que desafia aqueles que ama, se for preciso, para respeitar seus votos ou fazer aquilo que acredita ser o mais justo, o melhor. Ao permitir que Brienne de Tarth conhecesse a história que o levava a assassinar Aerys II, o Rei Louco, impediu que a sombra que seu passado projetava se mantivesse inalterada sobre ele. Ao ser aprisionado e afastado de sua família, Jaime encontrou clareza para ser ele mesmo.

A produção televisiva de David Benioff e D. B. Weiss para a HBO disserta também sobre esse novo momento em que a TV ganha telas e orçamentos maiores mas, ainda que disponha de atraentes planos abertos, atuações, cenários e figurinos, a emissora insiste em atrair a audiência pela criação de cenas chocantes sobre uma narrativa já caracterizada por ser mais violenta e sexualizada do que o usual. A adição de cenas que não fazem mais do que surpreender e chocar, sem adicionar à história ou ao arco dos personagens já virou característica dos criadores da série a ponto de o autor da saga literária passar a declarar não ter mais controle sobre a produção. Sendo assim, ela denota não só o momento tecnológico pelo qual as séries passam, mas mostra também o que o público procura ou está disposto a aceitar na TV. Desconsiderando a carga não necessariamente contributiva para a narrativa de nus e cenas de violência, a narrativa de HBO se âncora em narrativas isoladas em que cada personagem parece ser o Herói de sua jornada. Juntos, somam qualidades e defeitos universais e promovem diferentes pontos de identificação para o espectador.

Por fim, apresento alguns desafios que se opuseram ao desenvolvimento deste trabalho. Enquanto fã, alcançar o afastamento necessário para o estudo do objeto não se mostrou fácil. Selecionar o que, de um universo tão vasto e impressionante, era necessário apresentar, parecia um problema homérico. Mergulhar na narrativa das séries literária e televisiva que motivaram este trabalho nunca foram um sacrifício, no entanto, aprender como tratar um material audiovisual em uma análise se mostrou mais difícil do que o esperado. O trabalho que aqui se apresenta exigiu tempo e dedicação. Com ele, aprendi sobre a história da TV, da HBO e da história que aqui analiso, além dos conceitos sobre os quais se ancoram as narrativas e as personagens da literatura e do audiovisual. A esta jornada não faltaram

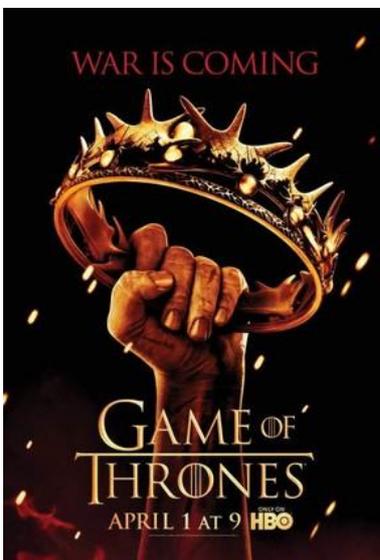
provações, mas esperamos que tenha atingido seu intento: chegar a um ponto do conhecimento diferente daquele no qual começou, o qual não teria sido alcançado sem os desafios da jornada.

REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. **A Aventura Semiológica**. São Paulo: Martins Fontes, 1985.
- BETTON, Gérard. **A Estética do Cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- CÂNDIDO, Antônio. A Personagem do Romance. In: CÂNDIDO, Antônio et al. **A Personagem de Ficção**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005. p. 51-80.
- CERQUEIRA, Renata Cristina Bento. **Práticas de assistir televisão: um olhar sobre a série Game of Thrones na HBO**. In: XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom), 2013, Manaus. Anais do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (em negrito). Manaus: UFAM, 2013.
- COGMAN, Bryan. **Por dentro da série da HBO Game of Thrones**. São Paulo: LeYa, 2013.
- JOST, François. **Do que as séries americanas são sintoma?** Porto Alegre: Sulina, 2012.
- MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 1995.
- MARTIN, George R. R. Prefácio. In: COGMAN, Bryan. **Por dentro da série da HBO Game of Thrones**. São Paulo: Leya, 2013. p. 4-5.
- MARTIN, George R. R. **A Guerra dos Tronos**. São Paulo: Leya, 2010. 592 p.
- _____. **A Fúria dos Reis**. São Paulo: Leya, 2011. 656 p.
- _____. **A Tormenta de Espadas**. São Paulo: Leya, 2011. 884 p.
- _____. **O Festim dos Corvos**. São Paulo: Leya, 2012. 644 p.
- _____. **A Dança dos Dragões**. São Paulo: Leya, 2012. 872 p.
- SANTOS, Maíra Bianchini dos. **'Não é TV' - Estratégias comunicacionais da HBO no contexto das redes digitais**. 2011. 151p. Dissertação (Mestrado em Comunicação Midiática) - Centro de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Federal de Santa Maria, 2013.
- SILVA, M. V. B. **Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade**. Galáxia (São Paulo, Online), n. 27, p. 241-252, jun. 2014. <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014115810>.
- VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas, SP: Papirus, 1994.
- VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- WIKI Game of Thrones BR**. Disponível em:
<http://wiki.gameofthronesbr.com/index.php/P%C3%A1gina_principal>. Acesso: 10 mar. de 2015.

ANEXOS – Fichas técnicas das temporadas de *Game of Thrones* analisadas

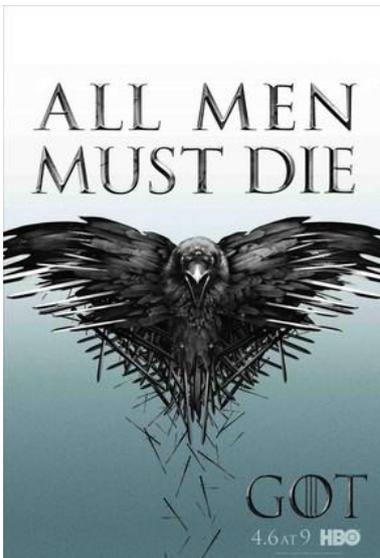
Título: Game of Thrones (Season 1) (Original)
Ano: 2011
Direção: Alan Taylor, Brian Kirk, Daniel Minahan e Timothy Van Patten
Roteiro: D.B. Weiss, David Benioff, George R. R. Martin e Jane Espenson
Estréia: 17 de abril de 2011
Duração: 570 minutos
Classificação: Não recomendado para menores de 18 anos
Gênero: Drama | Fantasia
País de Origem: Estados Unidos da América
Elenco: Sean Bean, Mark Addy, Nikolaj Coster-Waldau, Michelle Fairley, Lena Headey, Peter Dinklage, Emilia Clarke, Iain Glen, Aidan Gillen, Harry Lloyd, Kit Harington, Sophie Turner, Maisie Williams, Isaac Hempstead-Wright, Richard Madden, Jack Gleeson, Alfie Allen, Rory McCann, Mark Stanley, Jason Momoa, Art Parkinson, Donald Sumpter, Charles Dance, Lino Facioli, Kristian Nairn, Natalia Tena, Roxanne McKee e Roger Allam.



Título: Game of Thrones (Season 2) (Original)
Ano: 2012
Direção: Alan Taylor, Alik Sakharov, David Nutter David Petrarca e Neil Marshall
Roteiro: D.B. Weiss, David Benioff, George R. R. Martin e Vanessa Taylor
Estréia: 1º de abril de 2012
Duração: 600 minutos
Classificação: Não recomendado para menores de 14 anos
Gênero: Drama | Fantasia
Países de Origem: Estados Unidos da América, Reino Unido da Grã-Bretanha e Irlanda do Norte
Elenco: Peter Dinklage, Lena Headey, Nikolaj Coster-Waldau, Michelle Fairley, Emilia Clarke, Aidan Gillen, Iain Glen, Kit Harington, Liam Cunningham, Isaac Hempstead-Wright, Richard Madden, Sophie Turner, Maisie Williams, Alfie Allen, John Bradley (II), Charles Dance, Natalie Dormer, Jack Gleeson, Rory McCann, Stephen Dillane, Carice Van Houten, James Cosmo, Jerome Flynn, Conleth Hill, Sibel Kekilli, Mark Stanley e Simon Armstrong.



Título: Game of Thrones (Season 3) (Original)
Ano: 2013
Direção: Alex Graves, Alik Sakharov, Daniel Minahan, David Benioff, David Nutter e Michelle MacLaren
Roteiro: D.B. Weiss, David Benioff, George R. R. Martin e Vanessa Taylor
Estréia: 31 de março de 2013
Duração: 566 minutos
Classificação: Não recomendado para menores de 18 anos
Gênero: Drama | Fantasia
Países de Origem: Estados Unidos da América, Reino Unido da Grã-Bretanha e Irlanda do Norte
Elenco: Peter Dinklage, Emilia Clarke, Richard Madden, Kit Harington, Nikolaj Coster-Waldau, Jack Gleeson, Maisie Williams, Lena Headey, Gwendoline Christie, Iain Glen, Alfie Allen, Sophie Turner, Isaac Hempstead-Wright, Rory McCann, Michelle Fairley, Aidan Gillen, Natalie Dormer, Stephen Dillane, Carice Van Houten, Liam Cunningham, Conleth Hill, John Bradley (II), James Cosmo, Jerome Flynn, Charles Dance, Kerry Ingram, Ciarán Hinds, Michael Mc Elhatton e Oona Chaplin.



Título: Game of Thrones (Season 4) (Original)
Ano: 2014
Direção: Alex Graves, Alik Sakharov, D.B. Weiss, Michelle MacLaren e Neil Marshall
Roteiro: D.B. Weiss, David Benioff e George R. R. Martin
Estréia: 6 de abril de 2014
Duração: 530 minutos
Classificação: Não recomendado para menores de 18 anos
Gênero: Drama | Fantasia
Países de Origem: Estados Unidos da América
Elenco: Peter Dinklage, Emilia Clarke, Kit Harington, Lena Headey, Nikolaj Coster-Waldau, Jack Gleeson, Charles Dance, Natalie Dormer, Sophie Turner, Maisie Williams, John Bradley (II), Rose Leslie, Kristofer Hivju, Rory McCann, Gwendoline Christie, Jerome Flynn, Sibel Kekilli, Iain Glen, Liam Cunningham, Stephen Dillane, Carice Van Houten, Alfie Allen, Isaac Hempstead-Wright, Aidan Gillen, Iwan Rheon, Conleth Hill e Hannah Murray.