

APROPRIAÇÕES DA JORNADA DO HERÓI EM GAME OF THRONES: UMA ANÁLISE DO PERSONAGEM JAIME LANNISTER

APPROPRIATIONS OF THE HERO'S JOURNEY ON GAME OF THRONES: AN ANALYSIS OF JAIME LANNISTER'S CHARACTER

Kellen do Carmo Xavier^{1*}

Miriam de Souza Rossini^{2**}

RESUMO:

Tendo em vista o interesse crescente de audiências e pesquisadores nas séries de TV e, mais especificamente, em *Game of Thrones*, propomos o estudo deste objeto por meio da análise do personagem Jaime Lannister entre a primeira e a quarta temporada, procurando perceber como se dá a construção do seu arco narrativo, e como essa construção está amparada em características clássicas de construção de personagem. Recorrendo ao exame de aspectos da linguagem audiovisual para apoiar a análise de nove episódios das quatro primeiras temporadas, identificamos uma mescla de estratégias narrativas propostas por pesquisadores de televisão, de literatura e do cinema. A jornada do herói, proposta por Vogler para a criação de roteiros fílmicos, foi inspirada no mito do herói, de Campbell, cuja estrutura narrativa é considerada parte da cultura ocidental desde as narrativas de tradição oral e amplamente utilizada no cinema. Verificamos, assim, a adoção concomitante de conhecimentos consolidados entre diferentes áreas e que, em comum, têm a centralidade que atribuem aos personagens.

PALAVRAS-CHAVE:

Ficção televisual, *Game of Thrones*, jornada do herói.

ABSTRACT:

Given the growing interest of audience on TV series and research on the matter, especially regarding *Game of Thrones*, we analyze Jaime Lannister's character arc from the first to the fourth seasons of the series, demonstrating his development. Using the

1 * Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e Mestra em Comunicação Midiática pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Bolsista CAPES. kellencxavier@ufmg.br

2 ** Professora Associada da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), junto ao Departamento de Comunicação e ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação. Doutora em História pela UFRGS. Bolsista de Produtividade do CNPq. miriam.rossini@ufrgs.br

examination of audiovisual language aspects to analyze nine episodes of the first four seasons of the series, we noticed a mix of narrative strategies theorized by television, literature and film researchers, as well as Vogler's journey of the hero. Inspired by Campbell's Myth of the Hero, its narrative structure is considered part of western culture since the times of oral tradition narratives and is generally used in cinema. That way, we verified the concomitant adoption of knowledge consolidated among different languages and have in common the centrality that they attribute to the characters.

KEYWORDS:

TV fiction, *Game of Thrones*, hero's journey.

INTRODUÇÃO

As séries de TV vêm atraindo o interesse crescente de audiências, pesquisadores e profissionais da indústria audiovisual. Em um contexto de desenvolvimento tecnológico e de potencialização de práticas de consumo e de participação dos consumidores, discute-se um processo de sofisticação das formas narrativas televisivas e a emergência de uma “seriefilia” (JOST, 2012) ou uma “telefilia transnacional” (SILVA, 2014).

A qualidade estética que essas produções vêm conquistando é apontada por profissionais e pesquisadores do cinema como um dos seus principais méritos, cujo design de produção (BAPTISTA, 2008) e, em especial, sua finalização digital, surge como elemento para a elevação de séries televisivas ao estatuto de “obra de arte” semelhante ao atribuído às obras do cinema. Entretanto, ainda que aspectos técnico-estéticos integrem os atrativos do que Jason Mittell (2012) entende por “narrativas televisivas complexas”, há certo consenso (JOST, 2012; MITTELL, 2015; SILVA, 2014;) de que estes não conduzem necessariamente uma série ao sucesso.

Entre os estudiosos de TV interessados pela popularidade crescente das narrativas televisivas seriadas, o personagem desponta como um dos elementos responsáveis pelo engajamento que esses produtos vêm adquirindo. De uma tradição de séries de TV episódicas habitadas por personagens “estáticas”, passamos à popularização das narrativas serializadas, cujo desenvolvimento dos personagens queremos acompanhar até o fim.

Ao longo de oito temporadas, *Game of Thrones* (2011-2019) foi uma das séries mais populares da segunda década dos anos 2000 - e também uma das mais pirateadas¹. Produzida pela HBO, foi sucesso entre audiências e crítica, obtendo o maior número

de prêmios em uma mesma edição do Emmy Awards - 12 estatuetas na 68ª edição da premiação promovida pela Academia de Artes e Ciências Televisivas dos Estados Unidos. Apesar de a assistência de *Game of Thrones* demandar poder aquisitivo para a assinatura da rede de canais *premium* HBO ou de sua plataforma de vídeos sob demanda (HBO Go), para a aquisição de DVD ou Blu-ray da série, ou ainda a capacidade técnica para obter seu conteúdo em sites de compartilhamento da web, a série aparece entre as mais bem avaliadas e as mais vistas em redes sociais brasileiras de consumo de séries e filmes, como Banco de Séries² e Filmow³.

Baseada na série de livros *As crônicas de gelo e fogo*, a produção televisiva da rede de emissoras HBO contribuiu para projetar a obra do escritor e roteirista George R. R. Martin, reconhecida por atrair tanto consumidores de ficção fantástica, como leitores e espectadores convencionais, isto é, que não necessariamente se interessariam por outras sagas de fantasia medieval⁴. Há anos a HBO tornou-se especialista em criar produções audiovisuais que, ao não terem intervalo comercial, proporcionam uma experiência que une o melhor do cinema (a qualidade narrativa e técnico-estética) e da televisão (a serialização, que atua na fidelização do público).

E com *Game of Thrones* essa *expertise* foi utilizada ao máximo, pois o material literário já apresentava um vasto mundo visual para ser explorado. São três os principais argumentos trabalhados tanto na obra literária quanto na televisiva: a crônica da disputa entre os clãs dos Sete Reinos pelo Trono de Ferro; o ressurgimento de criaturas sobrenaturais além da Muralha que delimita os Sete Reinos ao Norte - conhecidos como **Caminhantes Brancos**, na televisão, e os **Outros** nos livros; e a ambição dos Targaryen de voltar a Westeros para retomar o trono que fora de Aerys II, o último rei da dinastia Targaryen, assassinado durante a Rebelião de Robert⁵. Ainda que inspirado em J. R. R. Tolkien e outros autores de sagas assentadas sobre universos fantásticos com inspiração histórica, George R. R. Martin afasta-se dessa tradição ao se comprometer com a criação de uma sociedade medieval que, segundo seu ponto de vista, é verossímil⁶, procurando unir o “sentimento de admiração que você tem na melhor fantasia com o realismo corajoso da melhor ficção histórica”⁷. A proposta desse espaço mítico, amparado pelo imaginário de uma Idade Média com reinos em disputa, reis e rainhas, e seres fantasmagóricos andando pelas florestas, é fundamental para o audiovisual poder criar sua visualidade. Segundo Mauro Baptista (2009), desde *Lost* (2004-2010, Rede ABC) - que contou, entre seus produtores, com J. J. Abrams -, as produções televisivas

passaram a dar maior atenção ao design de produção, a fim de atrair um novo público que nem sempre acompanhava fielmente essas obras. No entanto, a articulação de aspectos técnicos-estéticos de excelência (algo até então incomum nas produções ficcionais televisivas) com narrativas mais densas abriu espaço para que a produção seriada televisiva chegasse a um outro patamar.

O prestígio crescente das narrativas seriadas da TV tem atraído a atenção de profissionais da indústria do entretenimento⁸ e de pesquisadores (JOST, 2011; MITTELL, 2015; SILVA, 2014). Marcel Silva (2014) dedica-se à hipótese de emergência de uma “telefilia transnacional”, uma “cultura das séries” tornada possível pelo desenvolvimento concomitante de formas narrativas, contexto tecnológico e modos de consumo. Jason Mittell (2012, 2015) interessa-se pelo estudo da “poética” que torna possível à TV produzir narrativas seriadas complexas, considerando também as possibilidades tecnológicas, a indústria do entretenimento e as práticas de assistência. Preocupado com a entrada massiva das séries estadunidenses na grade de TV francesa, François Jost (2012) se propõe a entender o apelo dessas narrativas dentro e fora do território norte-americano.

Tendo em vista a premissa de que a sofisticação narrativa das séries justificaria o aumento de sua relevância diante das produções cinematográficas de Hollywood⁹, propomos a oferecer uma interpretação sobre as estratégias narrativas utilizadas em *Game of Thrones* a partir da análise do arco do personagem Jaime Lannister entre a primeira temporada e o primeiro episódio da quarta temporada da série. Nesse movimento, não encontramos apenas elementos identificados pelos pesquisadores de TV acionados, como observamos a possibilidade de leitura do arco de personagem de Jaime Lannister a partir da tradicional estrutura narrativa do mito do herói. Sistematizado por Campbell (1997) em 15 etapas, o mito do herói é atualizado por Vogler (2006) no que chamou de Jornada do Herói. Dividida em 12 estágios correlacionáveis com um arco de personagem “padrão”, essa jornada é usada para pensar a produção audiovisual e a cultura pop.

Sendo assim, neste artigo nos propomos a olhar para as rupturas e continuidades que uma das séries de TV mais vistas e prestigiadas no início do século XXI estabelece com estratégias narrativas consagradas pela TV, pelo cinema e mesmo pela literatura, isto é, exploramos como a Jornada do Herói é apropriada em *Game of Thrones* e como pode, ainda hoje, produzir narrativas consideradas inovadoras e atuais, que fidelizam o público.

Para atingir esse objetivo, e sem a pretensão de oferecer uma descrição excessiva de aspectos técnico-estéticos, buscamos apoio na análise fílmica a fim de examinar os seguintes episódios das primeiras quatro temporadas da série¹⁰: “Winter is coming” (1x01)¹¹, “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) e “Two swords” (4x01). O foco é a construção do personagem na estrutura narrativa, e o modo como o personagem é delineado por aspectos técnico-estéticos, conforme apresentados por Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994) e Gérard Betton (1987).

Iniciamos com a apresentação do referencial teórico em que nos ancoramos para adentrarmos, na sequência, à análise do personagem Jaime Lannister e seu arco narrativo entre a primeira e a quarta temporada de *Game of Thrones*.

O HERÓI NA FICÇÃO

Tendo em vista um contexto tecnológico que favorece a distribuição e a circulação digital de produtos audiovisuais, e novos modos de consumo, discute-se um processo concomitante de sofisticação das formas narrativas televisivas (SILVA, 2014), ou de aumento de sua complexidade (MITTELL, 2012, 2015), isto é, de desenvolvimento de novos modelos narrativos e de reconfiguração de modelos narrativos clássicos, em meio à formação de uma “telefília transnacional” ou à consolidação de uma “cultura das séries” (SILVA, 2014).

Para Jason Mittell (2012, p. 33), a partir dos anos 1990 a narrativa complexa pode ser considerada a marca da TV, que encara um “florescimento de suas estratégias criativas”. Assim como Silva (2014), ele também reconhece que o surgimento dessas narrativas coincide com transformações na indústria midiática, nas tecnologias e no comportamento do público que - pelo menos desde a fita de videocassete - tem a possibilidade de registrar e rever seus programas favoritos, por exemplo.

A complexidade narrativa não caracteriza necessariamente o valor de uma série e não se aplica a todas as produções recentes. A complexidade se caracteriza por “uma interação entre as demandas da narração episódica e seriada” (MITTELL, 2012, p. 38), ou seja, por uma fuga do modelo episódico tradicional comum às séries que têm arcos episódicos, e a adoção de um modelo em que a resolução de problemas se dá a partir da mescla entre arcos mais longos (que podem se estender ao longo de uma temporada

inteira, ou mais) e mais breves (que podem se resolver em menos de três episódios, por exemplo).

Para entender a “poética” da narrativa serial para TV, Mittell (2015) ressalta que é preciso ter em mente como a indústria e as práticas de assistência atuam para modelar as possibilidades criativas dos produtores. No que concerne ao personagem, foco deste trabalho, lembra que dependem da colaboração entre atores, escritores e produtores, responsáveis pela elaboração de suas ações e diálogos. O personagem compõe o mundo ficcional da série, sendo um dos elementos estratégicos utilizados para tornar esses mundos atraentes e convidativos ao engajamento do espectador.

Enquanto Mittell (2015) trabalha com a perspectiva de engajamento com o mundo ficcional das séries e de alinhamento com suas personagens, François Jost (2012) investiga as formas de suscitar a familiaridade do espectador com a ficção¹², entre as quais destaca a **universalidade antropológica**. Nesta, os problemas sentimentais dos personagens são construídos de modo a se aproximarem do espectador, não importa quão distantes sejam os universos nos quais se situem personagem e audiência.

Conquistar a adesão afetiva do receptor é a função dramática do herói, para Christopher Vogler (2006). Ou seja, reiterando a noção de que o vínculo estabelecido com a narrativa depende do vínculo com suas personagens, Vogler (2006) entende como herói da jornada o personagem cuja missão é viver a jornada e conduzir o espectador pela sua história, mantendo-se como ponto de contato com a audiência.

A partir do critério aristotélico da elevação dos personagens¹³, Jost (2012) aponta cinco categorias de narrativas seriadas em relação a seus personagens: o **modo mítico**, que descreve as ficções que falam sobre seres superiores por natureza aos seres humanos e seu ambiente (super-heróis vindos de outros mundos); o **romanesco**, que 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**, que trata de ficções que colocam em cena narrativas de um herói em grau superior em relação às outras pessoas, mas não ao seu ambiente (heróis superiores às outras pessoas, mas que partilham do mesmo ambiente); o **mimético baixo**, que traz personagens iguais aos seres humanos e ao seu ambiente; e o **modo irônico**, que abrangeria ficções centradas em personagens inferiores em força e inteligência aos olhos dos telespectadores (as *sitcoms* são exemplo desse tipo).

Jost (2012) defende que as séries de inspiração mítica estariam em regressão, dando espaço para as séries mais realistas, resultado da passagem da ficção elevada aos modos mais baixos e da substituição do herói superior pelos heróis humanos e seu contexto. Nesse processo, acompanharíamos a fissura e a fragmentação do herói, percebendo sua divisão entre dois personagens complementares, que dividem esse posto na narrativa, ou observando a formação do herói coletivo - resultado da fragmentação do herói em muitos personagens. Para o autor, esse fenômeno representaria uma renovação das fórmulas narrativas que proporcionaria diferentes relações do telespectador com a ficção - que agora teria diferentes razões para se relacionar com a história. Assim, os heróis podem tanto ter pontos de vista contraditórios entre si - gerando maior possibilidade de identificação pelo público - quanto podem apresentar falhas individuais superadas no coletivo, humanizando-os. Esses heróis afastam-se, então, do herói único e monolítico - aquele que não precisaria mudar.

Jost (2012) também procura justificar o sucesso das séries produzidas nos Estados Unidos por satisfazerem a *libido cognoscendi* da audiência, ou seja, seu desejo de saber. O autor apresenta três domínios do saber observáveis nessas produções narrativas: o **saber enciclopédico** do mundo (pelo conjunto das ciências); o **saber fazer** e as competências profissionais; e o **saber ser** (a gestão do comportamento), sendo este último sobre o qual vamos nos deter. O desenvolvimento do saber ser aparece como uma herança da telenovela, responsável pelo oferecimento de uma educação sentimental que não era comum às séries não novelescas. Segundo o autor, essas séries ajudavam a conhecer um universo, enquanto as séries atuais, novelescas, “nos fazem penetrar em **um mundo perto da nossa casa, um mundo próximo**” (JOST, 2012, p. 46, grifo no original), oferecendo uma “impressão de aprender sobre a realidade cotidiana” (JOST, 2012, p. 47).

O apelo ao realismo, recorrente nas argumentações de Jost (2012), pode ser confrontado pelo fantástico em *Game of Thrones*. O ambiente da série não corresponde ao nosso, nem seus heróis e heroínas limitam-se a pessoas comuns, embora partilhem de certos medos e desejos considerados atemporais. Daenerys Targaryen foi capaz de chocar ovos de dragão; John Snow foi capaz de voltar da morte; e Jaime Lannister, apesar de nenhum dom sobrenatural, já foi caracterizado pela sua beleza excepcional e por suas habilidades com a espada. Entretanto, apesar de apresentarem determinadas características notáveis, as personagens de *Game of Thrones* estão distantes de se enquadrar nas definições tradicionais de herói enquanto seres de moral elevada ou superior.

Como Candido (2005) aponta, grandes criadores de personagens podem ser capazes de fazer os leitores aceitarem graves defeitos de enredo e de ideia - modo como podemos nos referir aos valores expressos por uma narrativa ou personagem. O autor chama de **personagens planas** aquelas que podem ser definidas por uma aparência, por uma só característica, por uma única ideia. As **personagens esféricas**, ao contrário, não se explicam apenas pelo mecanismo de suas relações; é preciso vasculhar seu interior¹⁴. Misteriosas, elas trazem imprevisibilidade para as histórias. Esse inesperado (assim como toda a lógica do personagem, a chamada verdade do personagem) deve responder apenas à organização interna da narrativa, e não procurar correspondência na realidade exterior a ela. O inverossímil seria, então, o incoerente dentro da lógica que a história nos propõe. Se o enredo respeita a organização interna da obra, 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 autor (CANDIDO, 2005).

Embora Jost (2012) e Candido (2005) abordem características de personagens que os afastariam da dimensão do herói, por torná-los mais próximos dos humanos, na prática da análise, é possível ver que muitas das características das categorias abordadas de personagens por vezes se cruzam nas narrativas, independentemente de serem mais ou menos realistas.

O desvelamento sobre a interioridade aparece como recurso tanto da literatura moderna, que passa da narrativa de enredo complicado e personagem simples para a narrativa de enredo simples com personagem complicada (CANDIDO, 2005) quanto das séries de TV. Para Candido (2005), 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 do inconsciente. Sugerir e desvendar faria parte do projeto literário moderno, assim como abranger essa dificuldade em descobrir a coerência e a unidade dos seres. Jost (2012, p. 55) considera o desvelamento da interioridade do Outro “o fio secreto que, ao longo dos anos, liga as séries umas às outras, para além das diferenças de temas e do contexto que elas descrevem”. Para o autor, o segredo aparece como “núcleo organizador de todos os comportamentos” e sua revelação é “o ato através do qual os seres finalmente se comunicam” (JOST, 2012, p. 64).

Apesar de parte do prazer da narrativa seriada residir em acompanhar o crescimento e desenvolvimento de personagens ao longo do tempo, Mittell (2015) investe na noção de

que estes seriam mais estáveis e consistentes do que o contrário. O que se produziria seria antes um aprofundamento do conhecimento do espectador sobre o personagem, e das relações dos próprios personagens entre si, do que mudanças efetivas na interioridade deles.

Assim, simultaneamente, as séries da atualidade parecem não endossar mais a presença de heróis e heroínas com traços estáveis e inatingíveis - que não permitam a ambiguidade ou a transformação -, ao mesmo tempo que tendem a não promover mudanças na interioridade de seus personagens, salvo exceções. Resta-nos investigar se o arco de Jaime Lannister é uma jornada de mudança como presumem o mito e a jornada do herói, ou de desvelamento de sua interioridade, comum às narrativas complexas da ficção seriada para TV.

A JORNADA DE JAIME LANNISTER

Inspirado pela abordagem de Joseph Campbell (1997) do mito e apropriando-se também dos arquétipos de Carl Jung, Vogler (2006) entende o herói como o personagem principal e o ponto de contato entre o espectador e a narrativa, cujas funções seriam movimentar a narrativa e representar a busca de identidade e totalidade do ego. Assim, ignorando a terminologia do termo, cuja raiz indica “proteger e servir”, em grego, o herói é uma função a ser exercida por um personagem dentro da história.

O herói tem um papel estratégico em relação ao espectador. Ele deve cativá-lo, trazendo-o para a história. Para despertar o interesse, o herói deve ser verossímil, manter uma aparência de verdade, de humanidade, munindo-se de qualidades e defeitos universais, compreensíveis a qualquer um¹⁵. 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 (colocar sua vida ou interesses em segundo plano, em nome de uma causa maior).

Já a Jornada do Herói é a síntese da Aventura do Herói (CAMPBELL, 1997) elaborada por Vogler (2006), pensando especificamente a produção audiovisual hollywoodiana. Conforme a comparação exibida no Quadro 1, a Jornada do Herói encontra correspondência no que Vogler (2006) apresenta como Arco de Personagem, estrutura que descreve as etapas de consciência pelas quais é recomendável que o personagem passe para

que seu processo de mudança se mostre verossímil. Sendo assim, podemos dizer que a Jornada do Herói faz mais referência às experiências a que o herói é submetido e seu arco, do que ao processo de compreensão de si e do problema a ser resolvido. Estas serão as etapas que nortearão nossa análise da jornada do personagem Jaime Lannister.

Quadro 1: Apresentação da Jornada do Herói comparada a um Arco de personagem típico

| Jornada do Herói | Arco de 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 pelas autoras a partir de Vogler (2006).

Até a terceira temporada de *Game of Thrones*, que corresponde, ainda que não somente, ao livro *A tormenta de espadas*, tudo o que sabemos sobre Jaime é apresentado basicamente pelos personagens com ponto de vista da saga (PDV), entre os quais, o Lannister não estava incluído até o terceiro volume de *As crônicas de gelo e fogo*. O que sabemos sobre Jaime é que é o primeiro filho homem de Lorde Tywin, gêmeo da Rainha Cersei - com quem mantém um relacionamento incestuoso - e irmão de Tyrion; mais 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.

Embora a série possa trabalhar mais nitidamente alguns personagens do que fazem os livros, especialmente aqueles que não eram abordados a partir de sua própria perspectiva na série *As crônicas de gelo e fogo*, o mesmo não acontece com Jaime até o final da segunda temporada de *Game of Thrones* - que adianta, em seus últimos episódios, acontecimentos do livro três.

Ao contar sua história por meio 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. Assim como nas séries descritas por Jost (2012, p. 58), “o parecer não é o ser, e é necessário ler o parecer para acessar o ser”. Sobre como apresenta os Lannister nos seus primeiros livros, George R. R. Martin, 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 conheceremos Jaime por ele mesmo. E esse livro é essencialmente adaptado na terceira temporada de *Game of Thrones*, representando, assim, o Mundo Especial onde se desenvolve o segundo ato do arco do personagem (VOGLER, 2006). Propõe-se, portanto, que podemos identificar a primeira temporada e a maior parte da segunda como pertencendo ao Mundo Comum e ao 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, tendo em vista o recorte selecionado para a realização do trabalho.

O MUNDO COMUM, O MUNDO ESPECIAL E O RETORNO

Em Vogler (2006), os arquétipos representam funções a serem exercidas dentro das narrativas e que permitem que as histórias se desenvolvam. Ao herói, ou anti-herói, cabe aproximar o público da narrativa e o conduzir por ela, sacrificar-se e crescer. Para que haja narrativa, é preciso que a história termine, de alguma forma, diferente do seu início. 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 um estado de consciência limitada. É ele o ponto inicial da história - e da jornada, como podemos ver representado no Quadro 2.

Quadro 2: Primeiro Ato da Jornada do Herói e suas etapas correspondentes no Arco de Personagem

| Jornada do Herói | Arco de 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 pelas autoras a partir de Vogler (2006).

Se o Mundo Comum de Jaime Lannister fosse um espaço físico, esse seria Porto Real, onde vive junto de sua irmã e filhos, como membro da Guarda Real. No entanto, o Mundo Comum do personagem é muito mais do que isso. É o poder da Casa Lannister, sua relação amorosa com sua irmã Cersei, suas habilidades de cavaleiro e seu posto na Guarda Real. Ele não deseja ser herdeiro de seu pai nem conhecer outras mulheres, como também não ambiciona qualquer outra posição fora da Guarda. Não teme a morte e afirma que, se necessário fosse, mataria a todos que se colocassem entre Cersei e ele, até que restassem apenas os dois no mundo, conforme verbaliza durante o episódio “Lord Snow” (1x03).

Figura 1: O Mundo Comum de Jaime Lannister apresentado por meio de sua aparência e postura





Fonte: HBO, captura de tela episódio 1x01.

Interpretado por Nikolaj Coster-Waldau, Jaime é oficialmente apresentado já no primeiro episódio da série, em que acompanhamos sua chegada à Winterfell, a partir da perspectiva de Arya Stark (Maisie Williams), que atua como narradora delegada, pois é por meio de focalização audiovisual dela que vemos as imagens e os sons da sequência representada pela Figura 1 (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994).

Visualmente, em nada o personagem deixa a dever em relação aos príncipes dos contos de fada. Está tudo lá: o cabelo loiro, liso e bem penteado (imagem A da Figura 1), a armadura reluzente, o porte imponente, o cavalo (imagem B da Figura 1), a família nobre e rica. O mais jovem cavaleiro a entrar na Guarda Real é também conhecido como o homem mais bonito dos Sete Reinos. Betton (1987) explica que a caracterização dos atores é utilizada geralmente para exaltar as características dos personagens. Pela forma como é apresentado, o destaque que se dá à posição de Jaime na Guarda Real e à sua aparência mostra ao espectador uma das leituras possíveis do personagem no espaço diegético da trama, em que ele aparece sob ótica mais favorável do que aquela em que aparecerá para o espectador ainda durante a primeira temporada da série.

O passo seguinte da jornada, o Chamado à Aventura, ou aumento da consciência, dá-se quando o poder da Casa Lannister é desafiado, assim como sua unidade familiar. Quando Tyrion Lannister é sequestrado, Jaime marcha para salvar o irmão mais novo e defender a honra da família. Derrotado em combate e aprisionado, ele tem mais uma chance de questionar as condutas que mantêm em defesa de sua família.

Figura 2: Jaime recusa o chamado à tomada de consciência

Fonte: HBO, captura de tela episódio 2x07.

Conhecido por matar seu Rei - o que faz para evitar a morte de seu pai, o Regicida também joga Bran Stark, um menino de sete anos, da janela de uma torre para proteger o anonimato sobre a relação incestuosa que mantém com a irmã. Ele atenta contra a vida de Lorde Stark, levando ao massacre dos homens deste, quando os nortenhos aprisionam seu irmão. Mesmo durante o cárcere, ele assassina um primo distante e também o seu carcereiro para conseguir fugir. Ainda que fragilizado, afastado dos seus e confrontado por seus pecados, Jaime “Recusa o Chamado”. Ele recusa-se a mudar, insistindo em sua prepotência, arrogância, orgulho e agressividade quando, pelos crimes que cometeu, Lady Catelyn (Michelle Fairley), mãe de Bran e viúva de Lorde Stark, o acusa de ter repudiado cada voto que fez como cavaleiro (imagem A da Figura 2). Marcado pelo assassinato do Rei que o nomeara para a Guarda Real, Jaime defende sua atitude.

Cabe aqui destacar o uso de diferentes ângulos de câmera nessa cena. Observamos a entrada de Catelyn Stark e, em seguida, de Brienne de Tarth (Gwendoline Christie) em *contre-plongée*, ou seja, elas são vistas de baixo - de forma semelhante à qual Jaime as vê por estar sentado ao chão. O *contre-plongée* impõe uma deformação da perspectiva, que funciona para aumentar a imponência das duas mulheres durante sua entrada em cena. Já o ângulo a partir do qual observamos Jaime inicialmente é o *plongée*, que, segundo Betton (1987), estabelece o efeito de esmagamento e ruína psicológica ao, literalmente, diminuir as pessoas a partir da distorção provocada. Entretanto, conforme

podemos observar na Figura 2, ao não aceitar as críticas de Catelyn, o ângulo muda, de forma a se adotar o ângulo normal (que não oferece distorções) e o *close* sobre Jaime durante sua fala.

Com o rosto encoberto por sombras, o personagem defende que são muitos os votos de um cavaleiro (imagem B da Figura 2). Votos demais (imagem C da Figura 2). Enquanto a única luz que o ilumina são as da fogueira do acampamento, onde querem vê-lo morto pelas vidas nortenhas que tirou, Jaime responde que sempre se estará repudiando um voto ou outro (imagem D da Figura 2). Assim, podemos inferir que, nesse estágio de sua jornada, Jaime ainda não manifesta o desejo de mudar.

Graças a um acordo proposto por seu irmão, a liberdade de voltar a Porto Real é concedida a Jaime. Catelyn Stark permite que ele parta do acampamento, onde foi prisioneiro, sob a guarda de Brienne de Tarth. Em troca, a senhora Stark receberá de volta suas filhas que são prisioneiras da Rainha, irmã do cavaleiro.

Brienne é uma mulher grande e corpulenta, forte e de julgamentos morais estritos. Apesar de desprezar Jaime e o chamar constantemente de Regicida, será ela quem desempenhará o papel de mentor na jornada dele. 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).

O Segundo Ato da Jornada do Herói corresponde ao período vivido no Mundo Especial, que equivale às etapas do Arco do Personagem exibidas no Quadro 3:

Quadro 3: Segundo Ato da Jornada do Herói e suas etapas correspondentes no Arco de Personagem

| Jornada do Herói | Arco de 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 pelas autoras a partir de Vogler (2006).

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, Jaime vai desafiar e tentar libertar-se de Brienne, responsável por mantê-lo cativo e por protegê-lo até que chegue a Porto Real. E, assim, cumpra 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 essa etapa da jornada, que pode ser identificada como o estágio **Testes, Aliados e Inimigos**. No acampamento de seus captores, vivendo a **Aproximação da Caverna Oculta**, que prepara o personagem para **A Grande Mudança**, Brienne sofre uma tentativa de estupro, que só é evitada com a ajuda de Jaime, mas, ao tentar salvar a Brienne e a si mesmo, ele encontra a **Provação**: tem a mão direita (com a qual empunha sua espada) cortada.

Figura 3: Provação desestabiliza Jaime e este literalmente cai do cavalo



Fonte: HBO, captura de tela episódio 3x04.

Sem a mão direita e sem tratamento adequado, o cavaleiro definha visivelmente. Amarrado sobre o cavalo, Jaime é forçado a carregar o membro perdido pendurado ao pescoço. Durante a marcha, cai da montaria e afunda sobre o próprio peso, enterrando-se entre o esterco do chão escuro e lamacento (Figura 3). O cenário de sua queda oferece uma metáfora para a situação de Jaime. Para Betton (1987, p. 52), “o cenário é frequentemente mais um protagonista do que um simples ambiente sem outra implicação além da sua própria materialidade”. Entretanto, ele não deve disputar atenção com o foco da ação, de forma a evitar que o espectador perca informações relevantes da narrativa audiovisual.

Figura 4: Jaime é abalado pela Provação

Fonte: HBO, captura de tela episódio 3x04.

No acampamento, Jaime demonstrará não querer mais se alimentar - nem viver. O fogo é fraco e mal o ilumina. Seu olhar é baixo, sem foco, desinteressado (Figura 4). Mas Brienne o acusa de ser um covarde, que desiste ao primeiro infortúnio. Ela não deixará que Jaime desista. O incitará a comer, o incentivará a viver. O personagem não responderá nada, mas voltará a se alimentar.

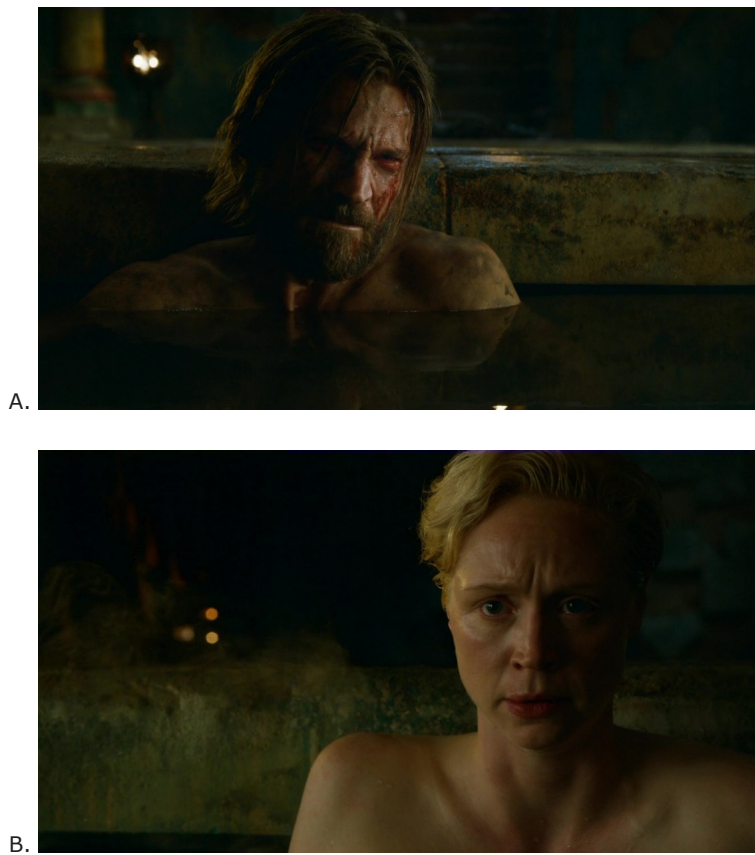
Quando finalmente é entregue ao senhor dos seus captores, Lorde Bolton, ele recebe sua **Recompensa**. Esse é um dos estágios em que se pode desacelerar a narrativa e se aprofundar na jornada interna do personagem. Retarda-se a narrativa de forma ao foco sair da ação. Segundo Vogler (2006), pode ser um momento de epifania, em que podemos conhecer melhor o herói. Não raro, a recompensa envolve reconhecimento. No caso de Jaime, é o reconhecimento de sua origem nobre que lhe propiciará um tratamento mais respeitoso do que o que vinha recebendo, mas, mais importante, será a oportunidade que terá de Brienne o reconhecer.

Nas banheiras de pedra de Harrenhal¹⁶, cena representada na Figura 5, Jaime começa a despir-se também de seu orgulho, de forma a deixar que Brienne conheça a história por trás da alcunha de Regicida. A câmera transita entre os personagens enquanto Jaime revela o plano do Rei Aerys II de incendiar a cidade de Porto Real, até ter sido detido pelo Guarda Real. Ao longo da cena, os quadros vão se fechando mais sobre os personagens, exibindo as reações dos atores conforme Jaime adentra em sua história, de forma a parecer nem perceber a presença de Brienne, conforme mergulha e afunda em

seu relato, desmaiando na banheira - consequência da infecção na mão tratada apenas tardiamente, mas também metáfora para sua própria história.

Como indica Betton (1987), assim como o cenário, a luz atua na criação de uma atmosfera mais ou menos emocional e dramática. Nessa cena, a luz contribui para ocultar o cenário e colocar em evidência os elementos mais importantes: as atuações.

Consideramos também que nessa cena há combinação de uso não sincronizado do som, pois a imagem não se detém necessariamente naquele que emite o som. Os recursos visuais e o material sonoro não se repetem, mas se complementam, na medida em que permitem ao espectador observar como as expressões de Brienne se alteram conforme ouve o que Jaime tem a dizer. Segundo Betton (1987, p. 38), o material sonoro se destina a “facilitar o entendimento da narrativa, a aumentar a capacidade de expressão do filme e a criar uma determinada atmosfera”. Além desse uso não sincronizado, que cria efeitos contraditórios, há outras três combinações apontadas pelo autor, e que podemos observar na cena: a) combinações redundantes, em que há superposição de som e imagem; b) combinações complementares, em que som e imagem se complementam; e c) combinações em contraponto, em que ocorre o emprego alterado da imagem de um ser e do som produzido por ele.

Figura 5: Jaime se expõe e se deixa conhecer durante a Recompensa

Fonte: HBO, captura de tela episódio 3x5.

Depois de ter sua mão tratada e o poder de sua família reconhecido por Roose Bolton, logo inicia seu **Caminho de Volta**, o retorno para o lar. O Lannister, que sai da companhia daqueles que desrespeitam e desprezam sua família, cruza, então, o segundo limiar da sua jornada.

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 Quadro 4:

Quadro 4: Terceiro Ato da Jornada do Herói e suas etapas correspondentes no Arco de Personagem

| Jornada do Herói | Arco de Personagem |
|----------------------|-----------------------------------|
| Caminho de Volta | Nova dedicação à mudança |
| Ressurreição | Tentativa final da grande mudança |
| Retorno com o Elixir | Domínio final do problema |

Fonte: Elaborado pelas autoras a partir de Vogler (2006).

Alçado outra vez à posição de Lorde e recebendo o tratamento correspondente, Jaime e sua escolta seguem viagem para Porto Real, mas, por Mestre, que tratou seus

ferimentos, ele descobre que Brienne foi deixada aos cuidados de Locke - o responsável por capturá-los, por tentar violentar Brienne e também cortar a mão de Jaime. Fazendo uso da sua influência como Lannister, ele faz, então, com que sua escolta recue e que todos retornem ao castelo de Harrenhal - em que Jaime e Brienne foram prisioneiros (imagem A da Figura 6) - para buscar Brienne.

A atmosfera do local é transmitida por meio dos cenários de decadência. A temperatura utilizada diminui a saturação das cores, de forma a tornar até mesmo os detalhes em vermelho e os em cor-de-rosa opacos, conforme podemos verificar na Figura 6.

Figura 6: A ressurreição de Jaime é representada pelo abandono temporário de seus interesses para salvar Brienne do ataque de um urso



Fonte: HBO, captura de tela episódio 3x07.

Ao chegar ao sombrio castelo de Harrenhal, ele corre sob o som da canção “The Bear and the Maiden Fair”¹⁷, que o leva até uma arena de torneios. Lá encontra Brienne

empunhando uma espada sem fio contra um urso, caracterizada como uma Lady, sem armadura ou elmo (imagem B da Figura 6). Ele tenta comprar o resgate de Brienne, mas Locke não aceita a proposta de Lannister. Jaime 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**. Acompanhado de Brienne, o homem que volta a Porto Real, ao menos visivelmente, não é o mesmo.

Figura 7: O Jaime que retorna à Porto Real tem aparência e postura mais humildes



Fonte: HBO, captura de tela episódio 3x10.

Seus crimes podem não ter sido esquecidos ou apagados, mas Jaime Lannister aparentemente está diferente. Seus trajés, seu caminhar tranquilo e seu olhar distante e

emocionado sobre a Capital (imagem A da Figura 7) o levam a ser confundido com um homem do campo por um comerciante. Com os olhos marejados, ele vai até o quarto da sua irmã e a observa da porta (imagem B da Figura 7), 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 desapontamento.

Em seu retorno a Porto Real, o descaso e o desrespeito característicos do personagem deixam de se fazer presentes, assim como o dourado deixa os seus cabelos. O sorriso arrogante e a postura desafiadora dão lugar a um semblante mais maduro e sobrecarregado pelas escolhas que tem de fazer para tentar conciliar a reconquista de sua honra e as ambições de sua família (Figura 8).

Conforme podemos observar ao fazer uma comparação entre as Figuras apresentadas anteriormente e às Figuras 7 e 8, as paletas de cores empregadas nas imagens das regiões ao Norte e ao Sul de Westeros invocam os climas geográficos dos locais. Também servem de analogia para as características físicas de nortenhos e sulistas. Porto Real, ao Sul, aparece em tons quentes, dourada como os cabelos de Lannister. Quando transita fora desse cenário, as imagens de Jaime são em meio a uma atmosfera fria, escura e cinzenta, como as cidades mais ao Norte da Capital. As cores são importantes esferas de representação em *Game of Thrones*. Além de comporem os brasões das famílias, foi o loiro dos cabelos de Lannister que permitiram a Ned Stark perceber que o Rei Robert não tinha entre os filhos da rainha um herdeiro consanguíneo.

Figura 8: O Jaime que volta à Porto Real resiste a trair mais um dos votos feitos à Guarda Real



Fonte: HBO, captura de tela episódio 4x01.

Aos olhos de sua irmã e amante, o Jaime que retorna a Porto Real é insuficiente, incompleto. A armadura pode ainda ser reluzente, mas sem sua mão, associada à sua capacidade de defender seu filho e Rei; manifestando o desejo de não quebrar mais nenhum juramento sagrado por sua família; ele não é mais o forte e devoto aliado que já fora para a Rainha. Assim, nas temporadas seguintes, terá que resgatar seu lugar em seu próprio reino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisar personagens de séries com longa duração é sempre uma tarefa arriscada, pois aquilo que se delineia em uma temporada pode mudar completamente em outra, de acordo com os arcos narrativos e com os novos conflitos que vão sendo aportados à trama. Talvez, seja isso, porém, o que torna esses personagens tão instigantes. Nunca estão completos, até que as sagas das quais participam cheguem ao fim. E muitos, às vezes, nem depois do fim das séries das quais os conhecemos, que podem dar origem a algum *spin-off*, afora produções de fãs.

Neste artigo, observamos a importância de personagens complexos como elemento estratégico para atrair leitores e audiências. A sofisticação das narrativas seriadas televisivas, apontadas pela literatura consultada, parece assentar-se em *Game of Thrones* sobre uma mescla de estratégias narrativas comuns a diferentes gêneros, mas que

conduzem simultaneamente a dimensões de processo e ao desvelamento, sem necessariamente produzirem mudanças em longo prazo. Isto é, assim como podemos identificar que a jornada de Jaime Lannister, ao longo das quatro primeiras temporadas da série, encontra correspondência em todas as etapas da Jornada do Herói, conforme descrita em Vogler (2006), sabemos que este não abandona sua família e seu lugar como cavaleiro, pois é isso que norteia suas ações e seu lugar na estrutura narrativa (seja para manifestar concordância ou rejeição).

Ao fim de *Game of Thrones*, Jaime morre tentando salvar a primeira mulher que conheceu e que amou, na cidade em que viveu a maior parte de sua vida como cavaleiro. Herói de sua jornada, e cumprindo as etapas dessa jornada em pelo menos parte da série, Jaime ocupa a função do arquétipo ao nos conduzir pelo desenvolvimento de seu núcleo narrativo. Entretanto, como explica Mittell (2015), as personagens das narrativas seriadas de TV tendem a se manter estáveis e consistentes, sendo mais recorrente que suas relações com audiências e outras personagens mudem do que sua interioridade.

É próprio do universo de George R. R. Martin a criação de personagens ambíguos, nem essencialmente bons ou maus. Até o primeiro episódio da quarta temporada, consideramos que a construção do arco do personagem Jaime Lannister representa um arco verossímil de mudança, de forma a mostrar um personagem 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** o concede a possibilidade de reconciliar-se com o passado e de apresentar sua própria jornada. A jornada vivida por Jaime sugere que este não é movido unicamente pelas vontades de Cersei e sua devoção por sua família, mas que ele pode ser também 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 longo das temporadas seguintes, no entanto, entendemos a parcialidade das mudanças apresentadas, visto que este permanece ao lado de Cersei em momentos em que esta confronta o que ele considera moral.

A sombra que o passado de Jaime projetava veio à luz quando permitiu que Brienne conhecesse a história que o levava a assassinar Aerys II, o Rei Louco. Em sua jornada, encontrou compreensão e respeito fora de sua família. Sua lealdade para com ela, no entanto, não se esvaiu, demonstrando como estabilidade e constância também parecem defini-lo, apesar dos processos de mudança parcial pelos quais passou. Jaime

morre como um cavaleiro que manteve sua palavra para com os nortenhos ao prometer lutar contra os Caminhantes Brancos, mas que retorna, após o “dever cumprido”, para sua irmã e rainha.

Nas séries, as relações se atualizam corriqueiramente. Desse modo, mudanças externalizadas por meio da aparência, falas e atitudes dos personagens podem ser indicativos mais de alterações nas relações entre personagens do que em sua interioridade. Entender estabilidade e mudança, continuidades e descontinuidades nas ações dos personagens pode ser visto também como estratégia de engajamento da complexidade que parece permear as narrativas seriadas televisivas que encontramos disponíveis hoje.

Com a análise do arco de Jaime¹⁸, percebemos que ele externaliza mudanças graduais de atitude, embora não seja apenas o personagem que mude, mas a percepção que o espectador e outros personagens têm sobre ele, agora que passamos a conhecer não apenas seus atos, mas também suas motivações. Nas cenas analisadas, observamos que a interioridade de Jaime é desvelada, mas, assim como há rupturas em seu comportamento, há continuidades. De um homem que buscava demonstrar não se importar com sua reputação de infame, passamos a conhecer um cavaleiro cuja honra apresenta-se como um norteador de suas atitudes. Entretanto, como as temporadas consecutivas da série permitirão notar, embora mudem os termos em relação à sua lealdade para com sua família, esta não se dissipa, mantendo-se como um definidor do personagem. Por Cersei, por seus filhos e por Tyrion, Jaime é capaz de sacrificar a si e à reputação que desejaria ter a oportunidade de construir, sendo o sacrifício também uma das marcas de quem passou pela jornada do herói.

REFERÊNCIAS

A MAN WITHOUT HONOR (Temporada 02, epi. 07). *Game of Thrones* [série de TV]. Showrunner: David Benioff & D. B. Weiss. Roteiro: David Benioff & D. B. Weiss. Direção: David Nutter. EUA: HBO, 2012. 56 min. HDTV. Colorido. Legendado.

AND NOW HIS WATCH IS ENDED (Temporada 03, epi. 04.). *Game of Thrones* [série de TV]. Showrunner: David Benioff & D. B. Weiss. Roteiro: David Benioff & D. B. Weiss. Direção: Alex Graves. EUA: HBO, 2013. 54 min. HDTV. Colorido. Legendado.

BAPTISTA, Mauro. A pesquisa sobre design e cinema: o design de produção. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 15, p. 109-120, jun. 2008.

BAPTISTA, Mauro. Cinema e design nos seriados de televisão Roma, Lost, Californication e 9mm. *In*: SOCINE, 13., 2009, São Paulo. *Anais [...]*. São Paulo: Socine, 2009. Disponível em: https://associado.socine.org.br/anais/2009/8055/mauro_baptista/cinema_e_design_nos_seriados_de_televisao_roma_lost_californication_e_9mm. Acesso em: 2 nov. 2019.

BETTON, Gérard. *A estética do Cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix; Pensamento, 1997. Disponível em: www.projeto-phronesis.files.wordpress.com/2009/08/joseph-campbell-o-heroi-de-mil-faces-rev.pdf. Acesso em: 6 jul. 2017.

CANDIDO, Antonio. A personagem do romance. *In*: CANDIDO, Antonio *et al.* *A personagem de ficção*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005. p. 51-80.

GAME OF THRONES [série de TV]. Temporadas 1-8. 73 episódios. Showrunner: David Benioff & D. B. Weiss. EUA: HBO, 2011-2019. HDTV. Colorido. Legendado.

COGMAN, Bryan. *Por dentro da série da HBO Game of Thrones*. São Paulo: LeYa, 2013.

DOUGLASS, Ellen. Por uma mitologia feminista no século XX. *Organon*, Porto Alegre, v. 16, n. 16, p. 26-33, 1989.

JOST, François. *Do que as séries americanas são sintoma?* Porto Alegre: Sulina, 2012.

KISSED BY FIRE (Temporada 03, epi. 05). *Game of Thrones* [série de TV]. Showrunner: David Benioff & D. B. Weiss. Roteiro: Bryan Cogman. Direção: Alex Graves. EUA: HBO, 2013. 58 min. HDTV. Colorido. Legendado.

LORD SNOW (Temporada 01, epi. 03). *Game of Thrones* [série de TV]. Showrunner: David Benioff & D. B. Weiss. Roteiro: David Benioff & D. B. Weiss. Direção: Brian Kirk. EUA: HBO, 2011. 58 min. HDTV. Colorido. Legendado.

MHUSA (Temporada 03, epi. 10). *Game of Thrones* [série de TV]. Showrunner: David Benioff & D. B. Weiss. Roteiro: David Benioff & D. B. Weiss. Direção: David Nutter. EUA: HBO, 2013. 62 min. HDTV. Colorido. Legendado.

MITTELL, Jason. *Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling*. New York: London: New York University Press, 2015. E-book.

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. *MATRIZES*, São Paulo, n. 2, p. 29-52, 2012.

MURDOCK, Maureen. *The heroine's journey: woman's quest for wholeness*. Boston: London: Shambhala, 2013. Edição digital Kindle.

SCHMIDT, Rita Teresinha. O fim da inocência: das Medusas de ontem e de hoje. *Signo*, Santa Cruz do Sul, v. 31, p. 95-112, 2006.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. *Galaxia*, São Paulo, n. 27, p. 241-252, 2014.

THE BEAR AND THE MAIDEN FAIR (Temporada 03, epi. 07). *Game of Thrones* [série de TV]. Showrunner: David Benioff & D. B. Weiss. Roteiro: George R. R. Martin. Direção: Michelle MacLaren. EUA: HBO, 2013. 57 min. HDTV. Colorido. Legendado.

TWO SWORDS (Temporada 04, epi. 01). *Game of Thrones* [série de TV]. Showrunner: David Benioff & D. B. Weiss. Roteiro: David Benioff & D. B. Weiss. Direção: D. B. Weiss. EUA: HBO, 2014. 58 min. HDTV. Colorido. Legendado.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Campinas: Papyrus, 1994.

WINTER IS COMING (Temporada 01, epi. 01). *Game of Thrones* [série de TV]. Showrunner: David Benioff & D. B. Weiss. Roteiro: David Benioff & D. B. Weiss. Direção: Tim Van Patten. EUA: HBO, 2011. 62 min. HDTV. Colorido. Legendado.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

NOTAS

- 1 Informação disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/geral-40630892>. Acesso em: 5 nov. 2017.
- 2 Informação disponível em: <http://bancodeseries.com.br/index.php?action=topEpisodes&year=2016&top=10>. Acesso em: 5 nov. 2017.
- 3 Informação disponível em: <https://filmow.com/series/?order=saw&filters=year%3A2017>. Acesso em: 5 nov. 2017.
- 4 Informação disponível em: <http://www.telegraph.co.uk/culture/books/bookreviews/8652234/Game-of-Thrones-the-phenomenon.html>. Acesso em: 2 jun. 2015.
- 5 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 fugitivos e exilados Viserys e Daenerys Targaryen.
- 6 Tradução das autoras. 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: 25 mar. 2018.
- 7 Ibid. No original em inglês, George R. R. Martin relata: “what I’d like to do is write an epic fantasy that had the imagination and the sense of wonder that you get in the best fantasy, but the gritty realism of the best historical fiction”.
- 8 Informação disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/1197187-texto-sofisticado-sustenta-bonanca-das-series.shtml>. Acesso em: 30 nov. 2019.
- 9 Ibid.
- 10 Os episódios foram 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.

- 11 O primeiro número indica a temporada e o segundo, o episódio.
- 12 As três vias de acesso à ficção defendidas pelo autor são a **atualidade**, dividida em **dispersão** e **persistência** (em que são invocadas referências a verdades e/ou crenças do nosso mundo); a **universalidade antropológica** (que remete a uma impressão de realismo emocional); e a **midiatização** (modo de apreensão da realidade no universo interno à série se assemelha ao do espectador da televisão: pela imagem).
- 13 FRYE, 1969 *apud* JOST, 2012. FRYE, Northrop. *Anatomie de La critique*. Paris: Galimard, 1969.
- 14 FORSTER, 1948 *apud* CANDIDO, 2005. FORSTER, E. M. *Aspects of the novel*. London: Edward Arnold, 1949. p. 66-67.
- 15 Em *O herói de mil faces*, Campbell (1997) refere-se ao homem como sujeito do conhecer e à mulher apenas como objeto do conhecimento. Apesar de defender o monomito como “universal”, o autor faz distinções entre os papéis de homens e mulheres na Jornada do Herói. Críticas feministas ao universal masculino do mito abordado em Campbell (1997) e Vogler (2006) podem ser encontradas em Murdock (2013), Douglass (1989) e Schmidt (2006).
- 16 Harrenhal é o castelo sombrio e arruinado, onde Jaime e Brienne se mantêm enquanto prisioneiros de Lorde Roose Bolton.
- 17 MARTIN, George R. R. *A tormenta de espadas*. São Paulo: Leya, 2011. p. 71-73.
- 18 Destacamos aqui a referência ao primeiro episódio da quarta temporada de *Game of Thrones* em razão de, ao longo dessa mesma temporada, Jaime Lannister ser o responsável pelo estupro de Cersei. Entretanto, a produção da série alega que a representação de um estupro não foi intencional - embora nem por isso menos problemático - e a atitude de Jaime não encontra correspondência nos livros da série, por exemplo. Uma discussão sobre a misoginia em *Game of Thrones* a partir da análise dessa e de outras atitudes de Jaime Lannister pode ser encontrada em XAVIER, Kellen. O herói em *Game of Thrones*: uma análise do personagem Jaime Lannister. *Temática*, João Pessoa, v. 12, 2016, p. 169-187.

Artigo recebido em 04 de abril de 2018.

Artigo aceito em 16 de dezembro de 2019.