



**UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE PRODUÇÃO CULTURAL**

GABRIEL ERNESTO BEZERRA HERRERA

FIM DOS TRONOS

Construção e desconstrução narrativa do seriado
Game of Thrones e suas relações com o espectador

**Niterói
2025**

Gabriel Ernesto Bezerra Herrera

FIM DOS TRONOS

Construção e desconstrução narrativa do seriado
Game of Thrones e suas relações com o espectador

Trabalho de conclusão de curso apresentado em 21 de julho de 2025, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Produção Cultural pela Universidade Federal Fluminense.

Orientador Acadêmico
Prof. Wanderley Anchieta

Niterói
2025/1

Ficha catalográfica automática - SDC/BCG
Gerada com informações fornecidas pelo autor

H565f Herrera, Gabriel Ernesto Bezerra
 Fim dos Tronos : Construção e desconstrução narrativa do
 seriado Game of Thrones e suas relações com o espectador /
 Gabriel Ernesto Bezerra Herrera. - 2025.
 108 f.: il.

 Orientador: Wanderley Anchieta.
 Trabalho de Conclusão de Curso (graduação)-Universidade
 Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social,
 Niterói, 2025.

 1. Teoria da narrativa. 2. Personagem fictício. 3.
 Coerência textual. 4. Espectador. 5. Produção intelectual.
 I. Anchieta, Wanderley, orientador. II. Universidade Federal
 Fluminense. Instituto de Arte e Comunicação Social. III.
 Título.

CDD - XXX

Bibliotecário responsável: Debora do Nascimento - CRB7/6368



COORDENAÇÃO DE
PRODUÇÃO CULTURAL



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
COORDENAÇÃO DO CURSO DE PRODUÇÃO CULTURAL

ATA DA SESSÃO DE ARGUIÇÃO E DEFESA DE TRABALHO FINAL II

Ao dia **vinte e um de julho do ano de dois mil e vinte e cinco**, às **dezesseis horas**, realizou-se a sessão pública de arguição e defesa do Trabalho Final II intitulado **Fim dos Tronos - Construção e desconstrução narrativa do seriado Game of Thrones e suas relações com o espectador**, apresentado por **Gabriel Ernesto Bezerra Herrera**, matrícula **219033064**, sob orientação do(a) **Dr. Wanderley Anchieta**. A banca examinadora foi constituída pelos seguintes membros:

1º Membro (Orientador(a)/Presidente): **Dr. Wanderley Anchieta**

2º Membro: **Dra. Flávia Lages de Castro**

3º Membro: **Bela. Aline Mendes da Silva**

Após a apresentação do(a) candidato(a), a banca examinadora passou à arguição pública. O(a) discente foi considerado(a):



Aprovado



Reprovado

Com nota final após arguição: 10 (dez)

E para constar do respectivo processo, a coordenação de curso elaborou a presente ata que vai assinada pelo presidente da banca:



Documento assinado digitalmente
WANDERLEY ANCHIETA
Data: 21/07/2025 17:28:37 -0300
Verifique em <https://validar.dfi.gov.br>

Dr. Wanderley Anchieta
Presidente da Banca

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Mônica, a mulher mais corajosa que eu já conheci. Obrigado por lutar, todos os dias, para que eu possa sonhar todos os meus sonhos. Todas as minhas conquistas são você. Sua maior lição continua sendo sempre me ensinar a diferença entre as coisas que são fáceis e as coisas que são certas na vida. É a melhor mãe que eu poderia pedir. Não digo isso só porque é a minha, mas ainda bem que você é. Te amo!

À minha avó Elaine, que precisou deixar o meu lado para me abençoar de todos os lugares e agora ocupa cada música, cada dia chuvoso, cada memória. Mesmo que eu viva mil vidas, acho que jamais conseguirei compreender o tamanho do seu amor, mas eu o sinto. Sempre. Um dia estaremos juntos de novo para conversar na cozinha de Laranjeiras, só eu e você. Até lá, continue olhando por mim de onde estiver.

Aos demais membros da minha família. Meu avô Jefferson, meus padrinhos Juliana e Raphael, meu padrasto Marco e meu meio irmão Luiz Felipe, minhas primas Luíza e Mariana quase minhas irmãs caçulas, e meu primo ou prima por nascer que eu ainda não conheci, mas já amo imensamente. Obrigado pelo apoio para que eu chegasse até aqui. A *Casa dos Bezerra* é o meu orgulho e o meu lar.

Ao meu cachorro e filho primogênito Zeca. Mais do que ninguém merece destaque nesses agradecimentos. Obrigado por sua companhia sempre especial nas madrugadas de pesquisa e estresse que levaram a conclusão desta monografia. Seu pai te ama muito, e por favor pare de lamber as patas.

Aos meus amigos, os que fiz na época da escola e os que vieram depois. Larissa, Beatriz, Hevelin, Thiago, Gabriel e Daniel. Todos os integrantes do *Clube do Fracasso*. Agradeço a parceria ao longo da jornada, pelas vezes que deixei de responder mensagens para focar na pesquisa e pelos encontros que estraguei faltando para estudar. O apoio e a amizade de vocês é fundamental para mim.

Às amizades que fiz durante o curso de Produção Cultural, o meu obrigado especial. Sem vocês eu nunca teria sobrevivido ao primeiro período, provavelmente ainda estaria perdido entre a coordenação e a fila do bandeirão. Para Beatriz, que me ensinou que vale a pena viver a vida com a coragem e a intensidade de quem somos. E para Larissa, que representa a calma no meio de todas as tempestades.

Ao meu orientador nesta pesquisa, Wanderley Anchieta, meu sincero agradecimento por aceitar me guiar pela monografia. Obrigado pelas discussões sobre os Sete Reinos, por ouvir áudios longos e pela paciência diante da minha aparente incapacidade total de cumprir um prazo de entrega. Espero que essa parceria renda muitos frutos futuros. Ainda há muito para se conversar e publicar antes que *Os Ventos de Inverno* caiam sobre nós.

Obrigado a todos.

RESUMO

HERRERA, Gabriel. *Fim dos Tronos: Construção e desconstrução narrativa do seriado Game of Thrones e suas relações com o espectador*. Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2025.

A presente pesquisa tem por objetivo principal apresentar um estudo de caso acerca do percurso narrativo do seriado norte-americano *Game of Thrones* ao longo de suas oito temporadas de exibição e apontar as principais falhas na coerência interna que levaram a uma discrepância qualitativa no desfecho da obra, prejudicando o investimento emocional do espectador. Para tal feito, utiliza-se de autores e teorias do campo dos estudos midiáticos - como Murray Smith e David Bordwell - para propor uma análise das ferramentas essenciais para o funcionamento de um texto narrativo e como a deturpação de tais mecanismos provoca impactos graves na relação estabelecida entre a audiência e a obra de arte.

Palavras-chaves: narrativa; personagem; isotopia; coerência textual; espectador.

ABSTRACT

HERRERA, Gabriel. *Fim dos Tronos: Construção e desconstrução narrativa do seriado Game of Thrones e suas relações com o espectador*. Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2025.

The main objective of this research is to present a case study about the narrative trajectory of the north american series Game of Thrones throughout its eight seasons and to point out the main flaws in the internal coherence that led to a qualitative discrepancy in the outcome of the work, damaging the emotional investment of the viewer. To this end, the study draws on authors and theories from the field of media studies—such as Murray Smith and David Bordwell—to analyze the essential tools that sustain a narrative text and to examine how the distortion of these mechanisms can severely affect the relationship between the audience and the work of art.

Keywords: narrative; character; isotopy; textual coherence; spectator.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1.1 –	O lorde de Winterfell, Eddard Stark e sua esposa Catelyn Tully.....	19
Figura 1.2 –	O bastardo Jon Snow, Brandon Stark e o filho mais velho de lorde Eddard e herdeiro de Winterfell, Robb Stark.....	20
Figura 1.3 –	Jaime Lannister e sua irmã gêmea Cersei (de costas) na sala do trono em Porto Real.....	23
Figura 1.4 –	Os Starks recebem o Rei Robert I e a comitiva real em Winterfell.....	27
Figura 1.5 –	Daenerys Targaryen em sua primeira cena, no episódio piloto.....	28
Figura 1.6 –	Arya Stark disfarçada de lorde Walder Frey.....	33
Figura 1.7 –	O temível lorde Tywin Lannister.....	35
Figura 1.8 –	Jaime Lannister em uma cena de total alinhamento.....	39
Figura 1.9 –	O corrupto mestre da moeda, Petyr Baelish.....	41
Figura 2.1 –	A personagem Barbie em uma cena que ignora as dimensões espaciais e temporais da narrativa.....	48
Figura 2.2 –	Robb Stark traído e assassinado por seus vassalos.....	58
Figura 2.3 –	Mapa de avaliações dos episódios iniciais de Game of Thrones.....	60
Figura 2.4 –	O rei Joffrey Baratheon cercado pela multidão faminta.....	63
Figura 2.5 –	O conselho de lordes de Westeros elege Bran Stark rei.....	65
Figura 2.6 –	Mapa de avaliações dos episódios finais de Game of Thrones.....	67
Figura 3.1 –	A rainha Cersei e o lorde Eddard discutem segredos da corte.....	69
Figura 3.2 –	Jaime Lannister termina de volta para sua cruel irmã gêmea Cersei....	76
Figura 3.3 –	Daenerys Targaryen no nascimento de seus dragões.....	82
Figura 3.4 –	Daenerys reverenciada pelos escravos libertos de Yunkai.....	83
Figura 3.5 –	Daenerys Targaryen discursando para suas tropas	86
Figura 3.6 –	Jon Snow em seus momentos finais, emboscado em um motim.....	91
Figura 3.7 –	Jon Snow segurando o corpo de Daenerys Targaryen aos pés do Trono de Ferro.....	93

LISTA DE QUADROS

Quadro 1.1 –	Tempo médio em tela dos personagens de Game of Thrones...	17
Quadro 1.2 –	Árvore genealógica da família Stark.....	21
Quadro 1.3 –	Árvore genealógica da família Lannister, simplificada para fins de melhor compreensão.....	25

SUMÁRIO

Introdução.....	10
1 – O Lobo e o Leão: A Teia de Personagens em Game of Thrones.....	15
1.1 – <i>Winter is Coming</i> - O piloto de Game of Thrones.....	18
1.2 – Constância e estrutura - Desenvolvimento de personagens.....	30
2 – As Regras do Jogo: Processos de Isotopia em funcionamento.....	45
2.1 – O Casamento Vermelho - Quando heróis perdem.....	55
2.2 – Bran, O Quebrado - O rei mágico.....	60
3 – Vencer ou Morrer: Teleologia e o final do jogo dos tronos.....	68
3.1 – Daenerys Targaryen - A roda de poder em Westeros.....	77
3.2 – Jon Snow - O herdeiro desperdiçado.....	88
Considerações finais.....	96
Referências	100

Introdução

Os seres humanos, enquanto espécie de caráter social em constante necessidade por construção de sentidos identitários e culturais no mundo ao seu redor, sempre recorreram à prática de elaborar narrativas como ferramenta fundamental de sua existência. Desde as primordiais práticas de narratividade oral e pinturas em cavernas até os complexos produtos da indústria artística globalizada, a humanidade procura no ato de contar histórias uma organização de sua vida em torno de elementos simbólicos que ajudem a sustentar a realidade em uma ordem que provoque sentido a partir da aparente vastidão aleatória do universo. A criação de contos de fadas para ensinar crianças, as mais diversas organizações religiosas espalhadas pelo globo e até mesmo o surgimento de noções abstratas da modernidade como nacionalismo e cultura podem traçar suas origens da mesma necessidade humana de reconhecer protagonistas e antagonistas em um duelo de superação de obstáculos que levará a um resultado final, geralmente a obtenção de um satisfatório estado de alegria com a superação de todos os percalços.

Histórias são compartilhadas em todas as sociedades, em todas as épocas e em todos os contextos sociais, desde interações pessoais íntimas até encontros sociais impessoais. Essa paixão *por* enredos está ligada à paixão *pelos* enredos, às maneiras pelas quais as histórias manifestam sentimentos por parte de autores e personagens, bem como à paixão *dos* enredos, como as maneiras que histórias provocam sentimentos em leitores ou ouvintes (HOGAN, 2011. p.1. Tradução própria).

As narrativas ficcionais, sejam elas literárias ou audiovisuais, não apenas refletem os entendimentos de um determinado grupo ou cultura em um determinado ponto geográfico e temporal, como também questionam

valores socioculturais, reafirmam direcionamentos morais e ressignificam a sociedade. Neste contexto, prova-se inquestionável o papel que o formato dos seriados de ficção interpretou como reflexo dos movimentos culturais do último século, em destaque após o surgimento e rápida dominação das plataformas digitais de *streaming*, lideradas pela gigante norte-americana Netflix à partir da nova década de 10. Os altos números de audiência, a expansão das marcas para diferentes indústrias - como venda de colecionáveis, livros, mídias físicas, entre outros exemplos - e os orçamentos de produção que rivalizam até com grandes produções *blockbusters* do império hollywoodiano são atestados do espaço que o estilo de narrativa assumiu na cultura de consumo em escala global. Diferentes linhas de pesquisa foram desenvolvidas dentro dos estudos acerca do campo audiovisual na intenção de debater justificativas para o sucesso das ficções seriadas. Seja a fácil circulação por meio dos efeitos da globalização na indústria de bens culturais de massa graças ao surgimento da internet como ferramenta de acesso à antes restrita grade da televisão, ou o formato episódico que prolonga a antecipação da audiência por meses ou anos em busca da conclusão satisfatória, ou seja pelo maior tempo de tela disponível para os desdobramentos narrativos - maior do que a média de duas horas e meia do cinema tradicional de longa-metragem - possibilitando que os roteiristas possam melhor explorar os personagens em tela e provocar um acesso amplo da audiência ao investimento emocional demandado pela obra.

A partir deste cenário de consumo audiovisual dominante, a seguinte pesquisa pretende-se utilizar do seriado televisivo *Game of Thrones* (2011-2019), criado por David Benioff e D. B. Weiss e veiculado pela emissora HBO, como principal objeto de estudo na discussão acerca dos processos de construção e manutenção de uma narrativa, e como a provocação de desvios do fluxo lógico pode acarretar em profundos impactos na relação que a audiência estabelece com a obra. A ficção em questão garante sua posição de destaque nesta análise a partir dos revolucionários níveis de popularidade atingidos durante os seus anos de exibição,

garantindo um total de 59 vitórias no Emmy, a maior premiação para produtos televisivos, além de uma citação no Guinness World Records Book em 2016 como a série mais popular do mundo, e a mais pirateada. Os números médios de audiência avançaram de 2,5 milhões de telespectadores na primeira temporada para quase 12 milhões nas temporadas conclusivas, somente considerando as métricas dos Estados Unidos, exemplificando a dimensão que a narrativa alcançou como produto midiático e garantindo atenção para o fenômeno mercadológico conquistado.

Entretanto, se a ascensão de *Game of Thrones* até o topo das listas de séries televisivas em números e premiações e o impacto cultural causado pela mesma no mercado audiovisual globalizado é de relevante interesse para os estudos do campo midiático, torna-se impossível ignorar o perceptível declínio qualitativo com que a temporada conclusiva é reconhecida por parte da opinião pública e da crítica especializada. Graças ao posicionamento do seriado no centro dos movimentos transicionais da relação humana com as obras audiovisuais - adicionando à parcela da audiência cativa da televisão, fãs dos livros que servem como material de base adaptativa e os números provenientes da internet e do *streaming* - e a partir de exemplos de reações de espectadores expressas por meio de resenhas críticas de episódios publicadas em jornais digitais especializados além de apontamentos em redes sociais e fóruns, torna-se possível construir uma imagem ilustrativa do impacto emocional que a história estabeleceu com seu público durante sua (quase) década de exibição e a perceptiva quebra de contrato ficcional causada pela ruptura das convenções narrativas em curso, comprometendo sua integridade enquanto produto artístico na posteridade.

Não podemos, é claro, ser privados de um fim; um dos grandes encantos dos livros é que eles têm que terminar. Mas, a menos que sejamos extremamente ingênuos, como algumas seitas apocalípticas ainda o são, não pedimos que eles progridam em direção a esse fim exatamente como nos fizeram acreditar. Na verdade, deveríamos esperar que apenas as obras mais triviais se conformassem a tipos pré-existentes. (KERMODE, 2000. p.23-24. Tradução própria).

A escassez de material original é um dos principais fatores atribuídos aos problemas que a narrativa apresentou em seus episódios finais enquanto encadeamento lógico e coerência textual em relação às temporadas estabelecidas. Como supracitado, *Game of Thrones* é uma adaptação da série de livros *As Crônicas de Gelo e Fogo* do autor George R. R. Martin cujos dois livros finais, até o presente momento desta pesquisa, não foram publicados. Os cinco volumes previamente lançados foram parcialmente adaptados para a mídia televisiva até meados da sexta temporada do seriado. Nos dois anos seguintes que levaram a conclusão da história, a equipe de roteiristas sofreu a abrupta porém não inesperada conversão de meros adaptadores da obra original em um novo formato artístico para criadores de conteúdos originais com a responsabilidade de conduzir o mundo fictício de Westeros e seus habitantes à um encerramento satisfatório para os anos de investimento emocional do espectador, atribuição esta que foi amplamente criticada e considerada, como previamente comprovado, aquém do desenvolvimento narrativo proposto¹.

Os objetivos norteadores adotados por esta seguinte pesquisa se concentram em analisar criticamente o percurso de *Game of Thrones* e sua relação com o aproveitamento da audiência a partir de três instâncias teóricas dos estudos de narrativa, com especial destaque para os mecanismos de construção e desconstrução de personagens propostos pela aplicação dos conceitos da *estrutura de simpatia* propostos pelo autor Murray Smith, considerados em seu texto como “o principal formato no qual os textos narrativos solicitam nosso consentimento para valores, práticas e ideologias específicos” (1995, p.4. Tradução própria). Parte-se inicialmente metodologia

¹ É imprescindível, no entanto, ressaltar que - mesmo reconhecendo tais problemáticas externas à diegese da obra e sua influência na coerência textual - o presente estudo não pretende justificar sua análise a partir deste fato, uma vez que compreende o seriado ficcional como uma obra em pleno estado de independência com o seu material de base e com plena responsabilidade pelo desenvolvimento de suas lógicas narrativas operantes, consagrando-o então como o principal culpabilizado pelas problemáticas textuais debatidas em capítulos futuros.

de observação de momentos destacados de episódios e da análise de arcos narrativos centrais à trama - especialmente aqueles atribuídos de transformações drásticas e profundo impacto temático, como Jon Snow, Daenerys Targaryen e Cersei Lannister - na intenção de apresentar como o seriado inicialmente estabeleceu seus personagens e enredos em favorecimento de seus discursos principais, a complexidade moral perante a ambição pela manifestação do poder e a violência sistemática como uma questão de perspectiva.

Em prosseguimento, busca-se compreender como estes mesmos agentes da narrativa e suas configurações estão entrelaçados em uma organização de lógicas isotópicas operantes em uma relação de causa e consequência que rege todo o cosmos da obra, de aspectos temáticos abstratos a noções espaciais e socioculturais do mundo ficcional (BORDWELL, 1985) e sustenta o equilíbrio harmoniosos entre os elementos fantásticos e os argumentos da zona cinzenta e ambígua da moralidade humana. A pesquisa se aprofunda, em um terceiro momento, nas decisões criativas tomadas pelo seriado em sua última leva de episódios e como as mesmas significam uma ruptura nas convenções narrativas estabelecidas em situações anteriores ao curso da história, e como os processos teleológicos de construção retroativa de sentido uma vez atingida a totalidade da obra em exibição foram diretamente afetados.

A recepção global imprescindível, as múltiplas camadas temáticas e, sobretudo, os controversos episódios conclusivos consagraram a obra como um notável exemplo para o debate sobre os desafios e a importância da lógica narrativa de longa duração no âmbito de uma indústria audiovisual global de grandes interesses econômicos. Além disso, ao propor uma convergência entre autores e teorias dos estudos da narrativa, semiótica e entendimentos psicológicos do espectador, esta pesquisa procura contribuir com reflexões para os campos da crítica cultural, explorando os diferentes formatos com os quais se estabelece - e se quebra - as relações de confiança entre a obra e o seu público.

1.O Lobo e o Leão: A teia de personagens em Game of Thrones

Diferentes fatores podem ser elencados ao analisar o indiscutível sucesso que *Game of Thrones* conquistou em termos de audiência e crítica ao longo de suas oito temporadas e nove anos de exibição. Uma de suas principais contribuições para o gênero da fantasia fantástica e para o legado da obra na cultura popular em escala mundial é a concepção de uma narrativa com complexidade de pontos de vista para corroborar sua temática fundamental: a violência não é maniqueísta (dividida entre pólos muito bem definidos entre o bem o mal), e não merece a glorificação geralmente atribuída pela mídia. O autor dos livros que inspiraram o seriado, George R. R. Martin, declarou em diferentes oportunidades que considera-se crítico das ações bélicas do exército norte-americano no exterior, em especial a guerra do Vietnã (1955-1975) e sua representação direta ou influencial tanto na indústria audiovisual quanto na literatura. Segundo ele, a propaganda criada em torno de conflitos armados geralmente provoca no espectador uma imagem dignificante e bela da guerra, ignorando o horror real e duradouro que a guerra provoca em seus envolvidos. Em uma entrevista concedida ao canal canadense CBC, o autor afirmou:

Minhas crenças certamente permeiam “As Crônicas de Gelo e Fogo” e “Game of Thrones”, em especial minhas crenças sobre guerra e violência [...] Guerra é central para a fantasia, mas são guerras sem derramamento de sangue, onde os heróis estão matando exércitos de orcs e nunca morrem. Se você vai escrever sobre guerra e violência, mostre o preço, o quão feio é [...] Depois de uma batalha, o campo deve estar cheio de membros decepados e poças de sangue (MARTIN, 2012).

Em sua obra *As Crônicas de Gelo e Fogo*, o escritor propôs a utilizar-se de uma narrativa de guerras medievais com elementos de fantasia para discutir a ideia de que todo conflito carrega uma multiplicidade de perspectivas. Não há um lado composto por heróis atribuídos de virtudes inquestionáveis em eterna oposição ao mal imutável que ameaça o equilíbrio. Existem, em seus textos, grupos sociais em diferentes posições de poder em um sistema análogo ao feudalismo europeu - famílias nobres e plebeus, lordes e vassalos, reis e súditos - e os diferentes reguladores de suas ideologias (religiões, culturas, crenças) que contribuem para a manutenção de um sistemático ciclo de violência e opressão motivado por ambição pelo poder absoluto. Tal proposta temática é justificativa suficiente para a decisão do autor de estruturar os seus romances com capítulos que alternam entre pontos de vista de diferentes personagens espalhados geograficamente e divididos em pólos opostos dos conflitos presentes na narrativa.

Tal complexidade de perspectivas foi deliberadamente - com suas limitações adaptativas - traduzida para o seriado nas temporadas iniciais e pode ser percebida ao considerarmos a divisão de minutos em tela para o elenco que o compõe. Não há um protagonista absoluto em *Game of Thrones*, e foi uma decisão criativa consciente dos *showrunners* David Benioff e D.B. Weiss construir a obra de tal forma. Pode-se construir um caso favorável de protagonismo com o personagem do honrado lorde Eddard Stark, interpretado por Sean Bean, mas seu papel dura apenas os nove episódios iniciais. O bastardo Jon Snow (Kit Harrington) e a princesa Daenerys Targaryen (Emilia Clarke) assumem posições de destaque ao desenrolar das temporadas à medida que conquistam poder em suas narrativas, mas se mantivermos a análise sob a ótica do tempo em tela disponível e na quantidade de informações produzidas pela história para a construção da identificação com o espectador, personagens como Tyrion Lannister (Peter Dinklage), Cersei Lannister (Lena Headey), Sansa Stark (Sophie Turner), Arya Stark (Maisie Williams), entre outros, possuem tanto destaque para concorrer à categoria de personagem principal quanto os

supracitados. Como o nome sugere, *Game of Thrones* se propõe a ser um jogo em seu aspecto tradicional: uma disputa de jogadores, um confronto de narrativas tão brutal quanto os dos exércitos que marcham para conquistar o Trono de Ferro.

Quadro 1.1 - Tempo médio em tela dos principais personagens de <i>Game of Thrones</i>	
Tyrion Lannister (Peter Dinklage)	4h53min
Jon Snow (Kit Harrington)	4h28min
Daenerys Targaryen (Emilia Clarke)	3h41min
Cersei Lannister (Lena Headey)	3h22min
Sansa Stark (Sophie Turner)	3h19min
Arya Stark (Maisie Williams)	3h09min
Jamie Lannister (Nikolaj Coster-Waldau)	2h42min

FONTE: HBO em mídias sociais.

A intenção da ficção seriada em foco quanto ao formato de seu enredo e distribuição de personagens é justamente questionar a legalidade da visão de protagonista, provocando seu público a constantemente duvidar quanto a construção de relação com os personagens e a sua decisão quanto a alianças formadas. O teórico de cinema Murray Smith, ao debater acerca dos processos de identificação com os personagens no livro *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema* (1995), aborda o aspecto da “identificação múltipla”. Segundo o autor, a teoria desenvolvida por estudiosos do campo psicanalítico entende que o estabelecimento de identificação por parte do espectador pôde transpor um único personagem ou situação, abrangendo diferentes perspectivas dentro de uma ficção. Para complementar a argumentação, utiliza-se do exemplo de fala de uma outra pesquisadora de linguagem audiovisual, Carol J. Clover, que comenta “Nós somos tanto a Chapeuzinho Vermelho quanto o Lobo Mal; a força da

experiência [...] vêm de “conhecer” ambos os lados da história” (1992, p. 12). O autor encerra o seu parágrafo sobre a teorização da identificação múltipla com o entendimento que:

A experiência fundamental para o espectador é a percepção da ação narrativa através da identificação com posições de sujeito instanciadas pelos personagens, mesmo que isso envolva mudanças de personagem para personagem ao longo do filme como um todo (SMITH, 1995. p 78. tradução própria).

Os estudos de Murray acerca da identificação com personagens e a sua nomeada estrutura da simpatia serão melhor abordados e desenvolvidos em um futuro subitem deste capítulo. Por ora, concentremos em apresentar os personagens principais de *Game of Thrones* e como os mesmos estão posicionados em uma teia de narrativas conflitantes e pontos de vista arbitrários.

1.1. Winter Is Coming - O Piloto de Game of Thrones

O melhor exemplo de como os roteiristas apresentam a complexa estrutura de personagens interligados em rede que compõe a narrativa da obra é o episódio piloto da série, *Winter is Coming*, exibido pela primeira vez em 17 de abril de 2011. A seguir, descreveremos alguns dos eventos retratados no capítulo de estreia, enfatizando o modo como a sucessão de eventos e cenas é estrategicamente encadeada para produzir o efeito de identificação múltipla intencionado, nos restringindo a determinados grupos de personagens que melhor personificam os debates propostos. Entretanto, é necessário previamente apresentar informações extras sobre a narrativa fantástica e o mundo ficcional para fins de uma satisfatória compreensão da descrição adiante. Os eventos apresentados em *Game of Thrones* se passam - com exceções - no fictício continente de Westeros, uma região com sistemas sociais e econômicos análogos ao feudalismo europeu no auge da chamada Idade Média. Apesar do nome popular de Sete Reinos, o continente

é dividido entre a capital, Porto Real e seus arredores, e oito grandes regiões governadas por famílias atribuídas de considerável poder e status na pirâmide social². Algumas destas famílias governaram seus domínios como reinados independentes por séculos até a chegada de uma outra dinastia, a casa Targaryen, a única a possuir e domesticar dragões no mundo conhecido. Aegon Targaryen, nomeado pela história como Aegon, o Conquistador, subjugou os reinos e os unificou sob uma única coroa, reinando todos eles a partir do Trono de Ferro, forjado com as espadas de seus adversários derrotados. Quando os acontecimentos principais do seriado acontecem, mais de trezentos anos se passaram desde a guerra de conquista e o processo de unificação. Os dragões todos morreram, e a Casa Real Targaryen foi substituída pela dinastia Baratheon após uma rebelião que exilou seus membros restantes.

FIGURA 1.1 - O lorde Eddard Stark e sua esposa, senhora Catelyn.



FONTE: Game of Thrones/HBO.

² São elas os Starks do Norte, os Tully das Terras Fluviais, os Arryn do Vale de Arryn, os Lannisters das Terras Ocidentais, os Greyjoy das Ilhas de Ferro, os Tyrell da Campina, os Baratheon das Terras da Tempestade e os Martell do deserto de Dorne.

O primeiro grupo de personagens apresentados quando o episódio piloto da série começa é o clã dos Starks (simbolizados pelo brasão de um lobo cinza em fundo gelo), governantes da porção do continente nomeada como “O Norte”. A cena inicial apresenta o patriarca da distinta família, lorde Eddard Stark, em um momento de descontração com seus filhos no castelo de Winterfell. Ele e a sua esposa, senhora Catelyn Tully (Michelle Fairley) assistem o treino de arquearia de um de seus filhos, o jovem Brandon Stark (Isaac Hempstead-Wright).

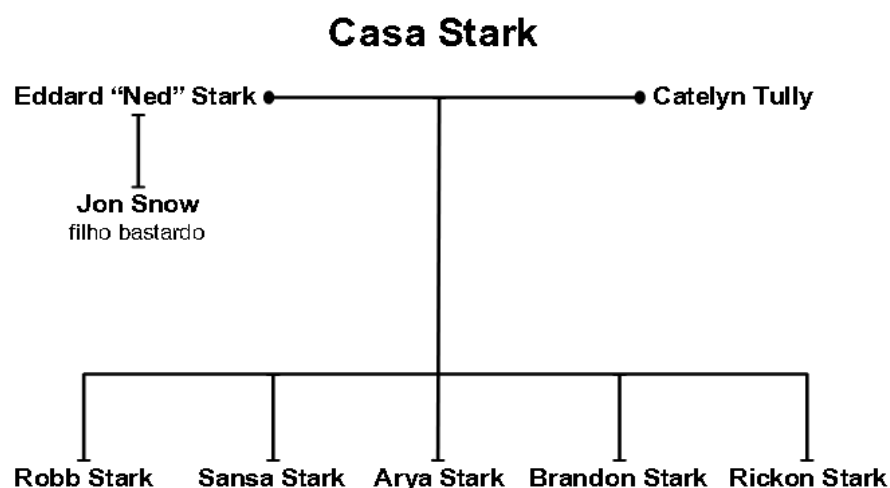
Apesar de o menino continuar falhando em acertar os alvos e das zombarias de seu irmão Robb (Richard Madden) e meio-irmão bastardo Jon Snow (Kit Harrington), o pai o aconselha a continuar treinando. O treino termina quando uma flecha finalmente acerta o alvo com precisão, mas não oriunda do arco de Bran, mas sim de Arya (Maisie Williams), irmã mais nova das crianças Stark. Todos riem da situação, apesar da personagem ter transgredido as normas sociais que impedem mulheres de participarem de treinos com armas.

FIGURA 1.2 - O bastardo Jon Snow, o jovem Brandon Stark e o filho mais velho de lorde Eddard e herdeiro de Winterfell, Robb Stark.



FONTE: Game of Thrones/HBO.

O constante desprezo pelos regimentos da sociedade patriarcal que norteia o seu mundo aproxima Arya de um consenso de opinião favorável por parte da audiência. Ela rejeita as práticas consideradas femininas, como uso de vestidos e as aulas de bordado, em preferência a luta de espadas e outras atividades consideradas parte do universo masculino no mundo ficcional de Westeros. Sua perspectiva ideológica é construída em claro atrito à personalidade de sua irmã mais velha, Sansa Stark (Sophie Turner). As duas personagens frequentemente são colocadas em posições comparativas pela trama pelo propósito temático de explorar as mais diferentes formas que mulheres presas em ambientes majoritariamente masculinos conseguem conquistar poder e autonomia. Sansa, assim como a mãe Catelyn, absorve e utiliza-se das diretrizes sociais disponíveis para as mulheres de sua realidade para conquistar agência, ao invés de combatê-las. Seu objetivo - pelo menos no episódio piloto - é aproveitar-se da iminente visita real à Winterfell para conquistar o príncipe e arranjar um casamento. O roteiro das cenas, ao estabelecer as relações familiares de Eddard e seus filhos e a cumplicidade entre os irmãos, atribui aos Starks características típicas da construção dos heróis clássicos narrativos, os favoritos do público enquanto escolhas para formação de identificação e alianças cognitivas.



QUADRO 1.2 - Árvore genealógica da família Stark. | FONTE: O Autor.

Serventes da família interrompem a cena familiar com a informação de que um homem da Patrulha da Noite, organização que defende o reino de Westeros do além-Norte selvagem, desertou o seu posto e foi capturado. Eddard Stark, na posição de governante em um sistema medieval, é também a autoridade máxima de justiça em seus domínios e precisa aplicar a lei. Ele ordena que o filho Bran o acompanhe na execução e, quando a esposa argumenta que o menino é jovem demais, ele responde com o lema de sua casa e título do episódio: *o inverno está chegando*. Esta frase não somente simboliza uma preocupação climática - no universo de *Game of Thrones* os invernos podem durar anos e até mesmo décadas - como personifica uma das principais filosofias que a série abordará nos episódios e temporadas seguintes. O ciclo de violência que consome a sociedade de Westeros é aparentemente inescapável, a inocência com a qual a cena introdutória dos personagens se estabeleceu é nada além que uma miragem. Assim como os dizeres da Casa Stark, a cena termina com este prenúncio para o conflito sempre à espreita.

No local destinado para a execução, lorde Eddard ouve as palavras finais do desertor. Ele confessa seu crime, motivado graças a um encontro com Caminhantes Brancos - criaturas de gelo que controlam os mortos, consideradas folclóricas para a sociedade - no território inexplorado que existe além do reino. Sabemos que o homem conta a verdade porque fomos previamente apresentados ao momento do citado encontro na *cold opening*³ do episódio. Lorde Eddard o executa mesmo assim, a lei é a lei. Bran é aconselhado a não desviar o olhar durante a decapitação do fora-da-lei pelos irmãos, ou então o pai saberá de sua fraqueza. A importância ao destacar estas duas cenas em grau comparativo é a provocação de rupturas na construção de Eddard Stark quanto ao herói clássico narrativo. Se inicialmente temos um bom e carinhoso pai, com lições de apoio ao seus

³ Formato narrativo de produções audiovisuais que insere uma cena inicial sem qualquer contextualização prévia ou introdução, antes mesmo dos créditos iniciais em uma tentativa de provocar a audiência com o suspense.

filhos homens e certa passividade contra as transgressões de normas sociais de sua filha caçula, agora temos um lorde com um senso de dever e justiça rígido que obedece a lei e assassina um homem inocente, cuja verdade em sua perspectiva nos foi revelada anteriormente pela estrutura do episódio. Temos nossos heróis, mas eles não são tão heróicos.

Avançamos no episódio até o momento em que deixamos a localidade de Winterfell para a apresentação de outro grupo de personagens. Entramos na sala do trono em Porto Real, capital do reino, a milhares de quilômetros de distância. O corpo do antigo Mão-do-Rei, espécie de principal conselheiro da corte, está sendo velado e preparado para o enterro. Próximas a ele, nas sombras do salão, estão dois personagens. A rainha Cersei Lannister, interpretada por Lena Headey, e seu irmão gêmeo Jaime Lannister, interpretado por Nikolaj Coster-Waldau. Ambos discutem um segredo que lhes custaria a vida caso o rei e marido de Cersei viesse a descobrir, e questionam se o falecido fez descobertas antes de morrer.

FIGURA 1.3 - Jaime Lannister e sua irmã gêmea Cersei (de costas) na sala do trono em Porto Real.



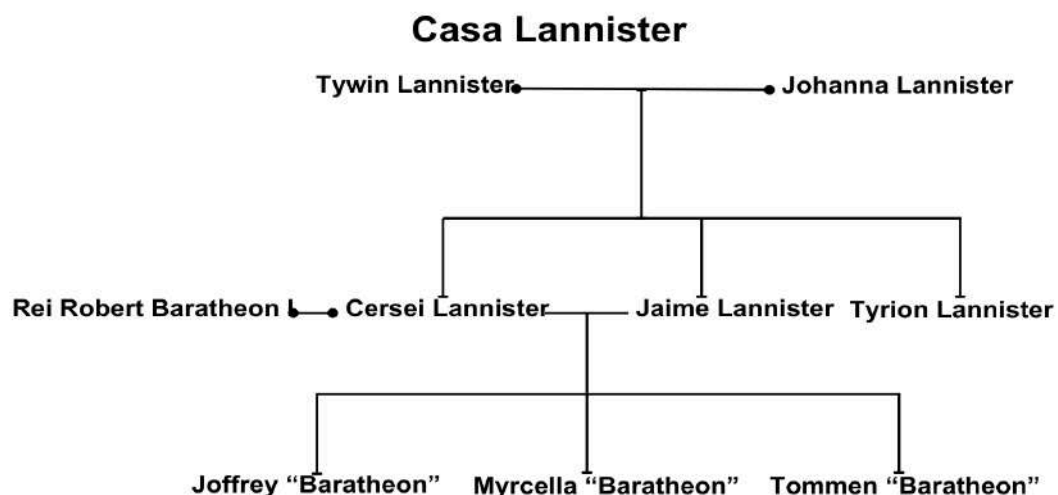
FONTE: Game of Thrones/HBO.

A rainha Cersei é introduzida no piloto de *Game of Thrones* como uma poderosa e cruel mulher cujas ações vilanescas vão escalonando ao longo da primeira temporada à medida em que ela orchestra e manipula a corte para assassinar o próprio marido e colocar seu primogênito no Trono de Ferro. Quando o público enfim descobre, sob a perspectiva de Bran Stark, que o segredo da rainha é manter relações sexuais com o irmão gêmeo, ela ordena que a criança seja atirada do alto da torre para sua morte, aleijando-o para sempre e dando início ao conflito entre as duas famílias que servirá como estopim para todos os demais acontecimentos ao longo da série. Encerramos a primeira leva de episódios com a personagem estabelecida de forma quase *cartunesca*, uma antagonista sem escrúpulos capaz de tudo para se manter no topo da hierarquia de poder do reino. Seu irmão gêmeo tampouco recebe um conjunto de atributos favoráveis para a identificação com o espectador, afinal é ele quem obedece às ordens da irmã e empurra o jovem Bran na esperança de silenciá-lo. Com o personagem de Jaime Lannister, a intenção narrativa é subverter o arquétipo da fantasia fantástica que envolve o cavaleiro honrado. Exímio na arte do combate, Jaime foi convocado para servir à ordem da Guarda Real, cavaleiros juramentados a proteger a família real, durante o reinado de Aerys Targaryen. Quando a rebelião que pretendia derrubar a dinastia Targaryen derrotou os exercícios da coroa e sitiou a capital do reino, Jaime traiu seus votos e assassinou o rei com um golpe pelas costas, ganhando o título de regicida e um estigma social perante à elite feudal de Westeros.

Ao contrário dos Starks, a família Lannister (representada na heráldica por um leão dourado em fundo carmesim) é apresentada para a audiência como antagonista nos moldes clássicos da dramaturgia. Sua cena introdutória contém diálogos que discutem traições e assassinatos, enquanto seu último ato no episódio piloto é atentar contra a vida de uma criança em prol de um segredo. Os ciclos de violência que Eddard Stark alertou com sua frase “o inverno está chegando” encontram aqui sua representação física. A ambição pela manutenção do poder e status social na hierarquia de Westeros

que motivam os constantes conflitos armados que ceifam centenas de vidas inocentes pelo território está tematicamente representada na conversa inicial dos irmãos, tanto no corpo do diálogo quanto na escolha visuais de ambientar a cena em um canto afastado do um funeral, nas sombras da sala do trono. Em seu subtexto, *Game of Thrones* introduz a ideia que decisões tomadas em sussurros e segredos pela corte são tão impactantes para o grande esquema de eventos quanto grandes batalhas no campo de guerra.

Então somos apresentados a Tyrion Lannister (Peter Dinklage), irmão caçula de Jaime e Cersei. Ao contrário do texto que estabeleceu seus irmãos enquanto funções antagônicas na narrativa, Tyrion aparece no enredo com comentários ácidos e sarcásticos sobre a sua própria posição social e o funcionamento do sistema de poder no reino. Seu enredo ao longo das temporadas possui aspectos muito mais alinhados à garantia de identificação com o público que o resto de sua família. À exceção de Jaime, Tyrion é tratado como um pária por seu pai, irmã e grande parte da elite em Westeros graças a sua deficiência física e ao fato de que a mãe deles morreu em seu parto. Em mais de um momento, o temível lorde Tywin Lannister (Charles Dance) confessa o desejo de ter matado o filho recém nascido por desprezo.



Quadro 1.3 - Árvore genealógica da família Lannister, simplificada para fins de melhor compreensão. | FONTE: O Autor.

Mais tarde no episódio piloto em questão, Tyrion conhece o bastardo de lorde Eddard, Jon Snow, após o jovem ter sido expulso da mesa principal do banquete com a desculpa de não ofender a honra da senhora Stark e da rainha. Lannister e Snow têm uma conversa sobre preconceitos com excluídos e agências possíveis dentro do mundo ficcional tão restrito a normas sociais. A narrativa de Tyrion é em parte uma história de superação de preconceitos e sobrevivência em um esquema social cruel e violento com aqueles considerados inadequados e impossibilitados de agir em prol de mudança, ressoando na audiência como o estilo de arco narrativo cabível ao grupo dos heróis clássicos. O teórico do estudos de narrativa Patrick Hogan, ao estudar os arquétipos universais e os objetivos comuns aos personagens que melhor ressoam com o processo de identificação com o público, aponta que a busca por felicidade - geralmente o objetivo comum de mais fácil relação - quando atrelado a enredos de grupo envolve a conquista de respeito pelo grupo da qual o personagem faz parte, e dominação coletiva sobre o grupo externo (2011, p.130-131). Tyrion é um Lannister, e o seu eterno anseio por reconhecimento e afeto dentro de sua família entra em constante atrito com a sua posição enquanto defensor de sua casa no desenvolvimento dos conflitos pelo seriado. Assim como no caso dos Starks, a sucessão de eventos e informações disponibilizadas no piloto continuam o efeito de estabelecer entendimentos sobre seus personagens e grupos apenas para desconstruí-los em sequência. Se os Lannisters são introduzidos como vilões claramente antagônicos aos Starks, então a presença de Tyrion no grupo como um herói impregnado com discurso de injustiça social é uma óbvia intencionalidade por parte dos criadores para que o público repense sua perspectiva sobre os polos da dinâmica que se constrói.

As duas famílias então se encontram na metade do episódio quando o Rei Robert Baratheon I, interpretado por Mark Addy, decide levar a comitiva real até Winterfell para oferecer ao lorde Stark o cargo de Mão-do-Rei.

FIGURA 1.4 - Os Starks recebem o Rei Robert I (Mark Addy) e a comitiva real em Winterfell.



FONTE: Game of Thrones/HBO.

Descobrimos que Robert estava inicialmente prometido a se casar com a irmã de Eddard, Lyanna Stark, antes que a mesma fosse sequestrada e posteriormente morta pelo príncipe real da época, Rhaegar Targaryen, sendo essa a motivação fundamental para a rebelião que derrubou a antiga dinastia e colocou Robert no poder. Somos provocados pelo texto a sentir empatia pelo rei depressivo que Robert se tornou, desgostoso com a vida em corte e questionando a importância de uma coroa quando seu principal desejo - casar-se com Lyanna - se tornou inalcançável. Ele odeia os Targaryen, os culpa pela catástrofe em que sua vida foi transformada, e a construção da simpatia que estabelecemos com tal trágico personagem nos faz acreditar na força e veracidade de seus sentimentos. Odiamos os Targaryen, a princípio, mesmo que nenhum deles nos tenha sido apresentado.

Reforçando o caráter da complexidade de pontos de vista, a cena contendo o monólogo expositivo sobre o passado de Robert e seu rancor

histórico é sucedido pelo terceiro e último grupo de personagens que serão abordados nesta pesquisa, justamente os Targaryen, em destaque para a princesa exilada Daenerys Targaryen - interpretada por Emilia Clarke. O primeiro vislumbre que o seriado nos oferece da personagem a posição contemplativa frente à imensidão do oceano como se perdida em pensamentos sobre sua terra natal, do outro lado da água - território este desconhecido por ela, uma vez que seu nascimento ocorreu após a morte de seu pai e derrubada de sua casa.

FIGURA 1.5 - Daenerys Targaryen (Emilia Clarke, no episódio piloto.



FONTE: Game of Thrones/HBO.

Em suas cenas sequenciais, somos informados que a personagem possui um único familiar restante, seu cruel irmão mais velho Viserys (Harry Lloyd). Inconformado e furioso com sua posição enquanto príncipe exilado do reino, Viserys e seus apoiadores na cidade-livre de Pentos prometem a mão de Daenerys em casamento ao líder de uma tribo de guerreiros bárbaros em troca de um exército para invadir o continente de Westeros e iniciar uma campanha pela retomada do trono. Quando ela expressa que não deseja o casamento arranjado e sim voltar para casa, Viserys responde que a única

casa que possuem está nos Sete Reinos, e para reconquistá-la ele permitiria que todos os quarenta mil homens prometidos em troca do casório abusassem dela, se fosse necessário. Entendemos a construção inicial da personagem enquanto figura narrativa como uma jovem mulher em uma sociedade profundamente marcada pelos preceitos patriarcais, com pouca ou nenhuma agência sobre as decisões de sua vida e destino. Daenerys é uma propriedade do irmão para usá-la em seus esquemas na luta pela obtenção de poder. Sua história desperta fácil identificação e criação de aliança por parte da audiência, acostumada a torcer contra injustiças, que passa a elaborar hipóteses acerca de como ela conseguirá romper as barreiras de sua prisão social e alcançar a independência, desafiando as duras normas e violências de sua realidade. Se Daenerys Targaryen então é concebida como uma heroína a superar a opressão e enfrentar a violência de *Game of Thrones*, a perspectiva de Robert Baratheon sobre os Targaryen encontra aqui sua oposição ideológica. O público geral mais uma vez se vê diante do dilema proposto pela obra de apresentar uma teia de personagens interligados por pólos opostos em diferentes conflitos - físicos ou filosóficos - e provocar constantes questionamentos sobre o processo de identificação que construímos com os mesmos.

A longa descrição do primeiro episódio e da estruturação de cenas introdutórias dos grupos de personagens importantes para o desenvolvimento tanto da trama quanto desta pesquisa prova-se necessária para a compreensão de como *Game of Thrones* constrói sua temática fundamental. Os Starks são nosso ponto de partida, apresentados de forma simpática e semelhante a construção de heróis clássicos, mas com suas particularidades. Eddard Stark é um bom chefe de sua família e um bom líder para o seu povo, mas firme na execução da lei mesmo que custe uma vida inocente. Sua esposa, Catelyn Tully, é uma mãe preocupada com o bem-estar de seus filhos, mas seu olhar é duro para o filho bastardo do marido, e seu descontentamento provoca em Jon Snow uma vida de exclusão e não-pertencimento em sua família e lar. Arya Stark desafia as normas do

patriarcado regente, enquanto a irmã Sansa se utiliza delas para estabelecer uma posição social. O texto provoca no público a identificação dos irmãos Jaime Lannister e Cersei Lannister como claros antagonistas perversos, suas ações e diálogos reforçam a imagem negativa evidenciada. Até que conhecemos o excluído social e inteligente Tyrion Lannister, que coloca a posição de seu grupo e família em um lugar mais favorável à provocação de empatia. Robert é um personagem trágico, a conquista do poder absoluto lhe custou o amor de sua vida, e nada parece suficiente para preencher o seu vazio. Os odiáveis Targaryens são a causa de sua tragédia, mas uma das únicas integrantes restantes da antiga dinastia é nada além de uma jovem presa a uma situação de total vulnerabilidade e impotência no jogo de poder que rege o funcionamento da sociedade. Os infortúnios de Daenerys podem ser responsabilizados tanto pelo abusivo irmão quanto pelas ações de Robert ao destronar sua família - e por extensão, Eddard. A fórmula para o sucesso do seriado e sua perpetuidade enquanto objeto narrativo da cultura popular se revela à medida em que continuamente provoca e questiona o funcionamento dos sistemas de alinhamento e aliança propostos por Murray em sua *estrutura da simpatia*. *Game of Thrones* disponibiliza uma variedade de campeões em diferentes posições de seu jogo, confiando ao espectador a opção de escolher o que melhor lhe favorece e torcer para que o mesmo mantenha-se vivo o máximo de episódios possíveis.

1.2. Constância e estrutura - Desenvolvimento de personagens

Uma vez que o episódio piloto tenha montado o tabuleiro e revelado à audiência a posição de seus peões com informações iniciais, a narrativa do seriado então ganha liberdade de seguir os seus desdobramentos. O atentado contra a vida do jovem Bran Stark, ao final do primeiro episódio - obra da Rainha Cersei Lannister e seu irmão gêmeo Jaime - é o começo do conflito entre as grandes famílias de Westeros, simbolizando uma das mais relevantes rupturas no equilíbrio inicial vigente (PROPP, 1984) que se

desenvolverá nas oito temporadas seguintes à medida em que os personagens reagem e contra reagem à sucessão de eventos estabelecidos. É por meio destes agentes fictícios (humanos ou não) que *Game of Thrones* acessou seu público cativo durante os anos de exibição e provocou suas catarses emocionais, sejam elas de alegria, tristeza, raiva ou frustração, que consagraram o seriado com sua posição no panteão dos produtos audiovisuais mais assistidos na história da televisão moderna.

Murray Smith é um dos pensadores teóricos dos estudos narrativos que considera que a relação entre o espectador e obra se estabelece de forma tão significativa e honesta que as reações provocadas servem para a condução de maior entendimento e aproveitamento da narrativa, uma vez que a catarse do público é um dos componentes levados em consideração no processo de elaboração e construção de uma história. Em seus livros publicados, em especial o já mencionado *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema* (1995), procura estudar e racionalizar a resposta emocional humana perante às obras ficcionais audiovisuais e os processos de identificação que estabelecemos com os agentes pelos quais as narrativas provocam suas emoções pretendidas, os personagens.

Eventos em filmes de ficção são pré digeridos para nós pelos cineastas [...] Os cineastas selecionam os detalhes da cena ou sequência que eles pensam serem emocionalmente significativos e jogam na nossa cara, por assim dizer (CARROLL, 1999. Tradução Própria).

É fundamental, antes de prosseguir com os entendimentos de Murray sobre a relação entre público e personagem, abordar a problemática do termo *identificação* para o autor. Segundo ele e outros estudiosos de pesquisas similares, como Noël Carroll, nomear o processos de interação imaginativa com os personagens de tal forma induz uma noção errônea de “fusão” entre as mentes do espectador e o personagem, ou a criação de um total e irreversível vínculo, sem possibilidades de alteração. Em contraposição, Murray propõe a criação do conceito de *Estrutura da Simpatia*

ao compreender a relação espectador-personagem como uma cadeia de operações interligadas e constituídas de três níveis que se relacionam sistematicamente e podem alcançar diferentes intensidades em diferentes personagens de uma mesma narrativa, conforme variações no contexto e as informações disponibilizadas no texto. Neste subitem do capítulo, usaremos tal conceito proposto por Murray como base para discutir como *Game of Thrones* desenvolveu seus personagens e linhas narrativas para além do episódio piloto e manteve seu público engajado e em sintonia com as narrativas ao curso das temporadas, pelo menos até o esgotamento do material base.

A primeira etapa das fases de relação da audiência e os personagens propostas por Murray Smith é chamada *Reconhecimento*. O público precisa, antes de qualquer informação sobre o psicológico ou história do agente ficcional ser disponibilizada, distingui-lo como um indivíduo único e singular. Ao contrário dos textos literários, que precisam provocar no leitor a condensação de todos os adjetivos emocionais e físicos deixados pelo escritor em uma construção imaginada, o audiovisual dispõe do corpo do ator para facilitar o êxito no reconhecimento do personagem. A construção de tal agente para o espectador se dá de forma individualizada e contínua. É necessário a existência de uma continuidade e constante revisitação aos componentes que formam este personagem a fim de manter as bases da estrutura de identificação, mesmo que alterações corporais e psicológicas possam ser desenvolvidas pela narrativa.

Um exemplo que ilustra o sistema de re-identificação e constante e continuidade narrativa é o da personagem Arya Stark (Maisie Williams) a filha caçula de Lorde Eddard. Ao final da primeira temporada, o mundo que Arya conhecia foi completamente destruído. Seu pai é acusado de traição e executado, sua irmã feita refém pela Rainha Cersei e o restante de sua família está a milhares de quilômetros de distância. O reino está em guerra e a insegurança nas estradas se torna cada vez mais agravante. A personagem inicia o segundo ano do seriado com objetivos básicos muito

bem estabelecidos: sobreviver à violência e aprender a enfrentá-la. Para isso, ela tem os cabelos cortados na intenção de se disfarçar como um menino e adota outras estratégias para permanecer viva, como esconder sua verdadeira identidade e se juntar a um bando de maltrapilhos que seguem viagem ao norte. Ao longo de sua jornada em busca de reaver os familiares restantes, Arya desenvolve um segundo objetivo que posteriormente assume posição central em sua narrativa: vingança. Sua jornada por retaliação a leva até uma seita de humanos com habilidades sobrenaturais de alterar sua aparência física, ainda com o intuito de adquirir habilidades para continuar seus planos de retribuição àqueles que prejudicaram sua família. Arya passa por momentos de alterações físicas parciais - ou totais - em sua parcela narrativa, mas sem perder ou confundir o público uma vez que suas motivações e traços psicológicos permanecem constantes.

FIGURA 1.6 - Arya Stark disfarçada de lorde Walder Frey⁴



FONTE: Game of Thrones/HBO.

⁴ Apesar do corpo em cena pertencer ao ator David Bradley, o espectador sabe que se trata de Arya Stark (Maisie Williams) em disfarce. A construção narrativa em constante reafirmação das habilidades da personagem em alterar sua aparência física é essencial para evitar a confusão por parte do público.

Entretanto, a constituição física do ator em cena não é o único artifício utilizado por produções audiovisuais para a provocação do reconhecimento de seus personagens. Nomes também são essenciais para a distinção dos agentes narrativos como entidade singular no universo em questão. Em *Game of Thrones*, nomes são de absoluta importância uma vez que grande parte dos acontecimentos na trama envolve disputas familiares por poder e território, e muitas das motivações para tais conflitos envolve a legalidade de direitos baseados em sobrenomes de valor político. Nomes também são títulos, e afirmações sobre posições de poder na hierarquia do reino. Nas temporadas iniciais, Daenerys Targaryen tenta conquistar sua agência e autonomia enquanto candidata ao trono apelando para o sobrenome de sua antiga porém extinta dinastia. Entretanto, à medida que ela vence seus obstáculos e se posiciona nas disputas políticas do reino, títulos são adicionados ao seu nome - como Mãe dos Dragões e Quebradora de Correntes, por exemplo - e provocam diferentes reações aos demais personagens na narrativa. O nome de Jon Snow também condensa parte essenciais de sua trajetória. Ele não é reconhecido como Stark, e portanto indigno de ter o sobrenome poderoso de seu pai. O nome Snow, comum a todos os bastardos do Norte, é repetidamente usado ao longo das temporadas como um lembrete de sua posição inferior nas rígidas estruturas sociais de Westeros e usado como objeto de escárnio. Ambos os exemplos revelam a importância do nome enquanto formação do personagem para o público e para a própria narrativa.

Continuidade narrativa é a chave para a provocação do sistema de reconhecimento, mesmo quando o personagem não existe em seu aspecto físico, restrito às citações no corpo do texto. Tywin Lannister, interpretado por Charles Dance, é um exemplo de como *Game of Thrones* enquanto texto foi capaz de introduzir ao seu público personagens de agência e importância extrema baseando-se apenas em diálogos expositivos. Sabemos que o lorde chefe da casa de Lannister foi crucial para o fim da rebelião e queda dos Targaryen no passado, vemos e ouvimos outros personagens discutirem as

ordens dele para executar as crianças Targaryen e as barbaridades que ele e suas tropas provocaram durante o saque da capital do reino.

FIGURA 1.7 - O temível lorde Tywin Lannister (Charles Dance)⁵



FONTE: Game of Thrones/HBO.

Conhecemos seus filhos e como a criação problemática e abusiva surtiu seus efeitos em suas personalidades adultas. Tyrion é traumatizado por uma vida inteira de abusos por sua condição física, enquanto Cersei se ressentida do seu papel inferior imposto enquanto única mulher do núcleo familiar. Quando finalmente o espectador é apresentado a uma imagem corporal de Tywin Lannister, já existe todo um esforço narrativo para a construção prévia da figura de um homem sem escrúpulos capaz de atos terríveis em nome de seu legado, e o mesmo mantém a constante narrativa - e não decepciona as construções imaginativas feitas pelo público até então - ao afirmar, em seu primeiro diálogo: “o leão não se preocupa com a opinião de ovelhas [...] Logo mais eu estarei morto. E você, e seu irmão e sua irmã, e

⁵ Percebe-se que, além do diálogo expositivo sobre sua obsessão com legado familiar, o seriado decidiu mostrar Tywin cortando a carne de um cervo sozinho, serviço geralmente atribuído a serventes e não grandes lordes, reforçando a construção temática de um homem que não se incomoda em sujar as mãos com sangue.

todos os filhos dela. Todos nós mortos, todos nós apodrecendo no chão. É o nome da família que sobrevive. É tudo o que continua. Não a sua glória pessoal, não a sua honra, mas a família”.

A partir do reconhecimento de um personagem ou grupo de personagens graças a constância narrativa, a audiência conquista um pré-requisito para a entrada em um segundo nível dos fenômenos descritos pela *Estrutura da Simpatia*: o Alinhamento. Esta fase é interpretada por Smith como o estabelecimento de uma igualdade entre o público e personagem à medida em que informações são disponibilizadas pelo texto e que permitem um acesso ao conjunto de características que compõem determinado agente ficcional, sejam elas ações, pensamentos ou sentimentos. Uma vez reconhecido enquanto entidade individual e alinhado com a construção de um entendimento de sua psique, o espectador pode começar a desenvolver uma resposta emocional sincera aos desafios e objetivos estabelecidos para determinado personagem.

Dois conceitos são elaborados pelo autor como ferramentas para facilitar o alinhamento na relação entre personagem e audiência. O primeiro deles foi nomeado como “apego espaço-temporal” (p. 146) em tradução livre, e discute como a permanência de exibição de um personagem em destaque em transparência de sua personalidade é capaz de provocar a sensação de alinhamento desejado. Importante destacar que o formato televisivo episódico, com suas muitas temporadas, contribui ainda mais para o desenvolvimento dos sistemas de identificação, visto que o tempo de contato e exposição dos personagens é consideravelmente maior que as duas horas de um longa-metragem, em média. Mas não somente uma exposição contínua em tela é suficiente para uma transparência subjetiva e a provocação de um conhecimento amplo do personagem por parte do público. Muitas narrativas na indústria audiovisual, como filmes de mistério, se utilizam de artifícios “opacos” para esconder verdadeiras intenções de personagens e sustentar o teor de suspense necessário. O diretor e produtor Alfred Hitchcock, nome renomado na história do cinema Hollywoodiano,

tornou-se famoso enquanto roteirista justamente por suas obras onde o vilão principal da trama permanece em tela por grande parte do longa, mas poucas informações sobre sua personalidade reprimida são divididas com a audiência.

No caso de *Game of Thrones*, pode-se construir um argumento em torno da distribuição - ao longo das temporadas - de acesso à personalidade de seus antagonistas, aqui em destaque os irmãos gêmeos Cersei e Jaime Lannister. Como discutido no segmento anterior sobre o episódio piloto, a rainha dos Sete Reinos é apresentada ao público como uma tirana envolvida em tramas e conspirações dentro da corte para conquistar ainda mais poder político. É somente com as temporadas posteriores que somos apresentados a mais informações que auxiliam a trazer profundidade - mas não total absolvição - para a sua teia de ações e motivações. No primeiro episódio da quinta temporada, *Wars to Come*, somos apresentados a um flashback de sua infância, quando a jovem Cersei visitou uma bruxa na floresta e recebeu uma profecia indesejável: ela seria, de fato, rainha de Westeros, até que viesse outra mulher, mais jovem e mais bonita para derrubá-la. E ela teria três filhos, todos destinados a morrer antes dela. Essa cena em especial serve para acentuar uma informação repetida à exaustão no decorrer do seriado: A rainha Cersei ama seus filhos. Ao que Bal vai entender como “princípio importante para construção da imagem de um personagem” (2009, p.126). Todos os seus movimentos, sejam calculados ou atos de desespero, podem ser reduzidos a este traço central de seu caráter. A personagem então torna-se mais complexa que previamente estabelecida. Seu rancor contra outras personagens femininas e potenciais candidatas a sucedê-la na coroa - como Sansa Stark, Margaery Tyrell e Daenerys Targaryen - ganha uma nova dimensão a partir do entendimento que sua misoginia tem raízes em sua própria impotência como mulher, apesar de rainha, e sua prenunciada destruição. Apesar de sua trajetória não construir uma conjunção total de objetivos com a opinião do público, conseguimos entender as limitações de uma mulher com poder em uma sociedade patriarcal e como uma ameaça a

essa frágil posição social pode acarretar em medidas e atitudes condenáveis. A partir desta reconfiguração narrativa, torna-se possível compreender a personagem para além da ambição por poder. Entendê-la como uma mãe nos moldes mais trágicos dos primeiros heróis gregos, cujas ações desesperadas para impedir uma profecia de se realizar acarretam em sua própria ruína e concretização de seus pesadelos.

Jaime é atribuído um caminho diferente perante ao público. Ao final da primeira temporada, o cavaleiro desonrado é capturado pelos exércitos Starks e feito prisioneiro até ser despachado de volta à sua família em uma troca de reféns problemática. Na jornada de volta à sua amada irmã Cersei e aos demais Lannisters, Jaime é despido de seu orgulho e vaidade. Forçado a beber urina de cavalo e coberto de lama, ele sofre uma mutilação por parte de criminosos na estrada e acaba perdendo a sua mão dominante na espada, tornando-o momentaneamente incapaz de lutar. Em uma cena transformadora na terceira temporada, já em um processo de entendimento e aceitação de sua personalidade antagônica, Jaime decide confessar a verdade sobre o momento em que matou o Rei Aerys Targaryen e conquistou o título algoz de “regicida”. De acordo com ele, o antigo rei havia dado a ordem para que potes de Fogovivo – uma substância química fictícia, capaz de queimar mais intensamente do que o fogo comum – fossem espalhados pelos túneis sob o castelo e a capital, e depois detonados. A decisão de Jaime de trair seu juramento como guarda real e assassinar o rei ganha uma nova perspectiva quando compreendemos que essa ação foi uma tentativa de proteger os milhares de inocentes em Porto Real, evitando-lhes um destino cruel. Já delirando devido à febre causada pelas feridas infeccionadas, ele murmura a pergunta: “o que você teria feito?”, antes de desmaiar. Para os personagens presentes, a pergunta coloca em xeque o valor do juramento de cavaleiro diante da preservação de vidas inocentes. Para o público, é um convite a reconsiderar as estruturas de simpatia e

identificação que foram construídas em torno do personagem, levando-o a ser visto como alguém digno de arrependimento e possível absolvição⁶.

FIGURA 1.8 - Jaime Lannister em uma cena de total alinhamento



FONTE: Game of Thrones/HBO.

Após o reconhecimento em tela de um corpo físico e um agrupamento de particularidades e ações em simultânea harmonia lógica como um personagem e o alinhamento das motivações e psicologias por trás do funcionamento deste mesmo personagem em sua narrativa com as informações disponibilizadas pelo texto, o público é capaz - segundo a esquematização proposta por Murray Smith - de explorar o último fenômeno listado na Estrutura da Simpatia, nomeado como Aliança (p. 199). Este nível do processo de resposta emocional entre o espectador e a obra compreende uma hierarquização dos personagens apresentados em preferências que variam em diferentes graus de simpatia ou antipatia baseados tanto nos

⁶ Somente no quinto episódio da terceira temporada (*Kissed By Fire*) somos apresentados a uma total transparência motivacional do personagem de Jaime Lannister (Nikolaj Coster Waldau). Apesar de sua lista extensa de crimes e ações reprováveis, o público é levado a considerar a avaliar Jaime sob o prisma de um anti-herói ao contrário de antagonista como previamente estabelecido.

dados apresentados quanto no próprio sistema de valores sociais e culturais que o espectador carrega para a relação dinâmica com a obra em questão.

Personagens são a régua moral pelo qual o espectador constrói seu julgamento da ação que se desenrola em tela. Em congruência com os princípios humanos modernos envolvendo noções de bem em mal, estabeleceu-se nos processos de criações narrativas - independentes do formato de obra, seja literatura, cinema ou demais - o costume de atribuir aos protagonistas das tramas conjuntos de características simpáticas a provocar no público a sensação de reconhecimento e posteriormente aprovação, categorizando-os geralmente no alto da hierarquia provocada pelo fenômeno da aliança. Mesmo os personagens trágicos - aqueles que acabam por servirem como antagonistas de suas próprias histórias e promoverem suas ruínas - são estimulados pelo texto com traços de personalidades específicos que estimulam um certo apelo ao público em busca de, ao menos, empatia por suas trajetórias desafortunadas. Não somente são eles o meio pelo qual a identificação com a carga emocional atribuída no material é acessada pelo espectador nos diferentes estágios relacionais supracitados, como também funcionam como símbolos para o entendimento do mundo ficcional e o funcionamento do sistema de valores interno.

Tomemos novamente o exemplo de *Game of Thrones*. Desde os episódios iniciais, a narrativa fantástica constrói uma realidade que muito foge do padrão das produções Hollywoodianas habituais do grande público, geralmente centradas no dicotomismo muito bem definido entre protagonistas e antagonistas. Nos Sete Reinos de Westeros, atributos como honra e honestidade até são bem vistos pela sociedade fictícia, mas não se traduzem essenciais ou meramente desejáveis na realidade de violência e crueldade na constante disputa por poder que a narrativa procura abordar. Personagens como Eddard Stark, considerado até por seus adversários como um homem correto e justo, são as primeiras vítimas do jogo pelo domínio do Trono de Ferro.

Então, uma vez apresentado o sistema de valores internos do mundo ficcional, que se distancia dos sistemas tradicionais do espectador ao valorizar a ambição e a falta de escrúpulos em favor de honra e dignidade, o público do seriado é levado a questionar todo o processo de Aliança com personagens e quais deles devem ser posicionados acima na hierarquização quanto ao grau de simpatia desenvolvido. Os heróis clássicos perdem, esmagados pela roda da crueldade e postos fora do tabuleiro, e apenas os dispostos a sacrificar a moralidade pela permanência nas esferas de poder parecem continuar vivos com o decorrer das temporadas.

FIGURA 1.9 - O corrupto mestre da moeda, Petyr Baelish (Aidan Gillen)⁷



FONTE: Game of Thrones/HBO.

Pode-se argumentar a favor de Jon Snow e Daenerys Targaryen, os principais protagonistas atribuídos de personalidades heróicas a continuar no

⁷ Um dos mais controversos personagens do seriado, Petyr Baelish aborda a questão do sistema de valores invertidos em *Game of Thrones* ao afirmar em discurso: “Caos é uma escada. Muitos tentam subir a escada e falham e nunca conseguem outra chance. A queda os quebra. E outros recebem a oportunidade de subir, mas se recusam. Se agarram ao reino, a deuses ou ao amor. Ilusões. Apenas a escada é real”. Para o personagem e muitos outros, a capacidade de conquistar poder por meio da violência é a única característica vantajosa a se possuir.

seriado, ambos são construídos e desenvolvidos como uma esperança a favor de um mundo justo que conserte a inversão de valores enraizada na narrativa. No entanto, mesmo suas mais nobres atitudes são percebidas tanto no texto como fora dele como erros que podem ser perigosos para a sobrevivência. Daenerys, assim como Robb Stark, executa um de seus homens leais, o ex-escravo Mossador, sob o pretexto de combater injustiça com justiça e manter a paz na cidade de Meeren, recém conquistada e livre da prática de escravidão. Sua decisão inflama ainda mais as disputas entre os escravos libertos e os antigos mestres e enfraquece a sua posição enquanto rainha. Jon Snow também é posto diante de decisões com reações controversas quando assume o papel de poder enquanto lorde comandante da Patrulha da Noite. Sabendo da ameaça maior que existe Além-da-Muralha e disposto a firmar um acordo com os selvagens em troca de apoio na guerra que virá, ele permite que os povos com longa tradição de conflito e inimizade com sua organização atravessem para o lado Sul do reino. A escolha, apesar de fundamentada em ideais heróicos de sacrifício e estratégia a longo prazo, é sucedida por motins e divisões dentro das fileiras de seus homens. Em constância com a premissa inicial proposta pelo seriado, *Game of Thrones* utiliza de seus protagonistas mais heróicos para desmistificar a dicotomia cristalizada e discutir a necessidade do sacrifício de um bem irredutível em prol de uma solução realista e abrangente para os problemas sociais sistemáticos.

Outra constante revisão acerca das noções de Aliança - e por extensão, toda a estrutura de simpatia organizada - pode ser observada na vasta cadeia de personagens apresentados pelo seriado quando observamos aqueles atribuídos de características normalmente negativas em comparação no processo de identificação por parte do espectador. Se a narrativa ficcional é composta por ideologias e moralidades de seus criadores que se relacionam com as ideologias e moralidades que o público dispõe, como provocar reações emocionais com personagens de valores tão opostos aos

nossos? Noël Carroll, em estudos similares ao escritos de Smith, desenvolve o conceito de *Sympathy for The Devil*, ou “simpatia pelo diabo” em tradução livre, que consiste na escolha de um “mal menor” em favor de uma organização de preferências, graças uma suspensão dos valores tradicionais pelo menos durante o tempo de contato com a obra em questão. Personagens como Tywin Lannister e Joffrey Baratheon não recebem por parte do texto nenhum atributos redentor de seus crimes, portanto o público costuma os posicionar abaixo na hierarquia. Suas mortes, ambas na quarta temporada, não causam tristeza e sim contentamento graças aos abusos físicos e psicológicos que provocaram em personagens vistos pela audiência geral de forma mais positiva, como Tyrion Lannister. O exemplo dos irmãos Lannister supracitados também é de interessante análise sobre o recorte das posições no processo de aliança. Apesar de ambos serem apresentados ao público no episódio piloto em sintonia quanto aos atos condenáveis (Jaime empurra Bran Stark da torre a mando de Cersei), a trajetória de Jaime envolve uma reconstrução de sua honra e uma busca por redenção pessoal, enquanto a narrativa da rainha - apesar de atribuída com diversos destaques no texto que discutem e remontam suas razões - não tem a intenção de colocar a antagonista em um caminho de anti heroína. Cersei permanece maquiavélica em seus atos mesmo após o público ter pleno conhecimento de sua personalidade. Sua posição na hierarquia, em análise geral, se aproxima mais de seu pai e primogênito que Jaime.

Personagens são - quando bem acrescidos de uma harmoniosa coleção de características por parte do autor - a diferença entre o êxito e o fracasso de uma história. Qualquer mundo ficcional, independente da quantidade de detalhes que o criador se empenha para torná-lo rico e crível, não funcionará se não habitado por agentes com emoções relacionáveis e lógicas de pensamento e ação capazes de provocar identificação com o público. *Game of Thrones*, durante o seu auge enquanto produto audiovisual dominante na televisão e na cultura popular mundial, garantiu a sua relevância a partir desse sistema de identificação múltiplo e dinâmico entre os

seus personagens e sua audiência, extraindo respostas emocionais coletiva que se comprovam nas reações em diferentes formatos - textos, fotos e vídeos - que viralizaram na internet durante os anos de exibição do produto. Se a mera existência de um vasto grupo de personagens em parcial igualdade de tempo de tela e chances para a construção dos sistemas de reconhecimento, alinhamento e aliança já simboliza um indicativo para as temáticas propostas pela narrativa do seriado (a multiplicidade de pontos de vista em um conflito), o desenvolvimento destas mesmas linhas narrativas por oito temporadas à partir de personagens bem elaborados e constantes em suas personalidades permitiu que a série explorasse uma vasta gama de temáticas sociais e culturais sob a ótica da violência humana pela obtenção do poder absoluto. Em um posterior momento desta pesquisa, retomaremos a análise dos personagens de *Game of Thrones* para explorar como o esgotamento do material original e escolhas criativas equivocadas não apenas prejudicaram o desenvolvimento dos personagens até então, como também desestruturaram e comprometeram arcos narrativos inteiros.

2. As Regras do Jogo: processos de isotopia em funcionamento

Embora tenha-se estabelecido, pelas discussões propostas no capítulo anterior, o papel fundamental que os personagens ocupam em uma trama enquanto agentes símbolos narrativos que saem de seus estados iniciais de equilíbrio e sofrem e reagem e transformam os acontecimentos em tela até uma conclusão e seu papel decisivo nas relações emocionais construídas entre o público e a obra, não são eles a única categoria atuante no processo de elaboração de uma narrativa. Os personagens - amontoados de características e traços psicológicos que podem ou não estar atrelados a rostos ou formas físicas humanas, no caso de atores no campo do audiovisual - não conseguem existir e muito menos sustentar uma história senão atrelados a um espaço, que não somente os abriga e os posiciona em um lugar narrativo como também justifica ou altera as previamente citadas características que os definem.

Personagens transformam o espaço em que estão inseridos ao longo de suas jornadas particulares, assim como sofrem transformações por conta dele e, em um mais profundo nível de análise, sua própria concepção enquanto indivíduos é baseado no contexto onde serão inseridos enquanto elementos de concepção de uma trama. Os hobbits, à título de exemplo, uma das classes de criaturas que protagonizam os livros de J. R. R. Tolkien como *Senhor dos Anéis* (1954-1955) e *O Hobbit* (1937) são costumeiramente vistos como pouco importantes pelos demais habitantes do mundo fictício da Terra Média. Sua sociedade voltada para uma rotina caseira e campestre induz seus habitantes a não participar de grandes acontecimentos fora de seus limites territoriais. No entanto, personagens como Bilbo Bolseiro e seu sobrinho Frodo desafiam as normas e partem em grandiosas aventuras em

suas respectivas obras que acarretam por alterar significativamente o mundo que habitam assim como os mesmos no retorno para o equilíbrio inicial na conclusão (em ambos os casos, os acontecimentos ao longo da jornada foram tão impactantes que ambos os personagens não conseguem voltar ao estilo de vida costumeiro dos hobbits). Ambos alteram e sofrem alterações do mundo ao redor deles, assim como são previamente constituídos de personalidades que se relacionam com a realidade narrativa inicial.

Mas não somente o espaço geográfico está sendo considerado nesta discussão quando se pretende analisar a relação entre os personagens e o meio que os mesmos provocam a transformam a narrativa. Assim como descrito por Robert McKee, autor de *Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro*, o espaço - ou nos termos traduzidos do autor, *o ambiente* - de uma história é *quadrimensional, possuindo dentro do mesmo esferas relacionáveis de período, duração, localização e nível de conflito* (2006, p.76). A primeira e a segunda constituem as dimensões temporais de uma narrativa, em que período ela ocorre e por quanto tempo. Tanto *Game of Thrones* quanto *Senhor dos Anéis* traçam paralelos com a Idade Média européia - compreendida aproximadamente entre os séculos V e XV - e, apesar dos elementos de fantasia e o mundo ficcional de ambas as obras as afastarem da realidade em termos de graus de compatibilidade, é imprescindível considerar o correlato histórico quando analisados os personagens que compõem as obras. Sansa Stark sonha em se casar com um príncipe e virar uma princesa com muitos filhos, escapar da vida simples no frio castelo de Winterfell e viver na movimentada capital de Porto Real. Cersei Lannister, que casou com o rei e teve filhos, se ressentida do seu papel social de pouca agência em uma sociedade patriarcal. Arya Stark e Éowyn, esta última uma personagem de Tolkien, também rejeitam o mundo ao redor que valoriza apenas a força bruta masculina e desafiam suas normas de forma ainda mais direta, aprendendo a lutar com espadas e nivelando as disparidades de gênero no campo das disputas. Todos os exemplos supracitados conversam com a mentalidade medieval do espaço de atuação

feminina e comprovam o impacto que a dimensão temporal possui na narrativa em termos de construir seus personagens e seus espaços limitados de atuação e pensamento.

A dimensão da localização, de fato, configura o elemento espacial e geográfico de uma história. Onde os personagens estão em termos físicos, e como isso os afeta e os transforma ao longo da temporalidade prevista. Frodo faz a maior parte de sua jornada do Condado até as sombrias profundezas de Mordor à pé, a ponto de completa exaustão. Os cavaleiros jedi em *Star Wars* podem pilotar naves na velocidade da luz e atravessar galáxias inteiras em um instante. Os exércitos em *Game of Thrones* marcham de um castelo para outro à cavalo, podendo levar meses entre os dois destinos, considerando a distância e os complicantes climáticos que - na realidade ficcional do seriado - são de grande importância narrativa. Na ausência de aparelhos celulares ou outros meios modernos de comunicação (em sintonia com a construção de um universo fictício com traços medievais em paralelo tecnológico com o período real) as informações e notícias são transmitidas através do território por meio de corvos, causando relevante impacto nos acontecimentos do seriado. A formação de alianças, propostas de casamento, traições e planos de guerra são então possibilitados graças ao voo destes animais, domesticados para diminuir as distâncias entre os reinos longínquos. O espaço físico em que habitam os personagens em uma narrativa influencia suas escolhas e transforma - ou não - os rumos e possibilidades que uma trama consegue desenhar em seu curso.

Poucos são os casos de produções audiovisuais que com sucesso conseguiram anular a necessidade de um entendimento da audiência quanto aos campos temporais e geográficos, mas com um roteiro competente capaz de provocar a atenção do público para outras instâncias de discussão a possibilidade existe. Na recente produção norte-americana *Barbie* (2023) a protagonista que intitula o longa, em um determinado momento do ato conclusivo, se vê diante da escolha entre continuar como uma boneca ou se tornar humana. Seu momento de reflexão acontece em nenhum espaço físico

ou temporalmente reconhecível, uma espécie de além ou limbo não previamente esclarecido pelo filme, mas o público consegue compreender a carga dramática e a intencionalidade da cena sem perder o fluxo de entendimento.

FIGURA 2.1 - A personagem Barbie (Margot Robbie) em uma cena que ignora as dimensões espaciais e temporais da narrativa



FONTE: Barbie/Warner Bros.

A última instância das dimensões propostas por McKee (2006) que compõem o espaço, ou ambiente, dos personagens é o nível de conflito, aqui especificamente compreendido o caráter humano na construção da narrativa, entendido por essa pesquisa como o mais essencial aspecto dos fatores que compõem uma ficção. Não somente elementos temporais ou físicos constroem o mundo fictício, como também suas características sociais, financeiras e culturais. Diferente das demais dimensões, esta se apresenta verticalizada. Como a hierarquia do grupo de personagens escolhidos para conduzir a trama interfere nos rumos narrativos em termos de poder político, ou bélico, ou cultural ou psicológico, como exemplos.

Game of Thrones, o principal objeto de estudo desta pesquisa, como apontado em diferentes momentos em parágrafos anteriores, deriva todas as

suas temáticas e linhas narrativas desenvolvidas a partir da dimensão do nível de conflito, pelo menos em sua premissa e temporadas iniciais. Seus personagens ocupam um ambiente com uma temporalidade que, em sua maioria, busca inspiração na mentalidade e nos sistemas feudais medievais que categoriza e caracteriza a sociedade retratada e seus indivíduos. Também existem em um grau físico de relevância narrativa essencial, não à toa os créditos iniciais mostram o mapa de Westeros para facilitar o entendimento do público. Os castelos, reinos e cidades e suas distâncias percorridas por cavaleiros e exércitos em guerra influenciam a narrativa e seus desdobramentos. Mas o cerne da história que conquistou os mais altos indicadores de sucesso dentro do âmbito da televisão norte-americana em termos de premiações e audiência está na construção de conflitos entre diferentes famílias, classes e criaturas ou até mesmo dentro da psique dos próprios personagens. Jon Snow é dividido entre o amor e o dever, Daenerys Targaryen precisa escolher entre a força e a compaixão, o conflito de Tyrion Lannister se resume entre defender seus familiares que o desprezam ou traí-los. Como sumarizado pelo autor dos livros que servem como inspiração para o seriado, George R. R. Martin em um discurso para a WorldCon em Toronto: "...o problema do coração humano em conflito consigo mesmo pode resultar em boa escrita, porque é só sobre isso que vale a pena escrever, só isso vale a agonia e o suor" (2003).

A combinação entre os personagens, seus atributos que os configuram indivíduos narrativos e o espaço - seja físico, temporal ou pessoal - que os mesmos ocupam, transformam e são transformados recebe o nome nos estudos acadêmicos de narrativa de *mundo possível*, termo criada a partir da década de 70 para auxiliar teóricos, como Thomas G. Pavel (1975) e Umberto Eco (1979), no debate sobre mimese e a ficção na literatura e outros campos artísticos.

A teoria de mundos possíveis é uma ferramenta de modelo flexível para mapear vários domínios e suas propriedades características. Nos estudos de literatura, é uma forma de modelar os mundos que

a linguagem literária pressupõe. Pode ser aplicada aos textos, aos reinos dentro dos textos, às atitudes epistêmicas dos personagens enquanto representações dos mundos inseridos nos textos, e assim por diante (MARTIN, 2019. p. 201. Tradução própria).

Tal derivação restrita de realidade pode ser criada (dentro das limitações da ficção, aqui no caso, a tela) a partir da construção de um mundo onde o estado das coisas é favorável a existência de uma nova situação hipotética harmônica com os demais componentes que regem o microcosmos em questão. *Succession* e *The Sopranos*, como exemplo, são outros projetos de ficção seriada dos estúdios HBO e também coincidentemente abordam narrativas de conflitos familiares pela manutenção ou conquista de poder ou superioridade hierárquica. Entretanto, apenas em *Game of Thrones* a existência de dragões é considerada uma normalidade dentro e fora da diegese, uma vez que o mundo ficcional desta obra em particular é estruturado de acordo com um estado de coisas favorável para a existência de tais criaturas fantásticas.

O espectador então parte de um lugar comum ancorado em sua realidade e os conhecimentos socioculturais prévios que o constituem inicialmente aplicados no primeiro contato com o mundo ficcional até que o mesmo apresente uma realidade hipotética que altere as referências da audiência sem provocar um distanciamento tamanho que acabe por tornar a narrativa rejeitável. Na primeira cena de *Game of Thrones*, antes mesmo de conhecermos Starks e Lannisters e o conflito principal da trama, assistimos a um grupo de homens da esquecida Patrulha da Noite fatalmente atraídos para uma emboscada criada pelos Caminhantes Brancos, criaturas sobrenaturais feitas de gelo que habitam as congeladas floresta do extremo norte. Não existe na realidade qualquer embasamento comparável à existência de tais entidades, mas o público é levado a compreender o suficiente da situação, dos personagens e da resposta emocional da cena a fim de que o choque inicial com as premissas da realidade fictícia não termine por causar um estado de total desorientação.

Ao assistir um filme, nós recorremos a esquemas derivados de nossas transações com o mundo comum, com outras obras de arte, e com outros filmes. Com base nesse esquema, nós fazemos suposições, criamos expectativas, e confirmamos ou refutamos hipóteses. Tudo, desde reconhecer objetos a entender os diálogos até compreender a história geral de um filme utiliza de conhecimentos prévios (BORDWELL, 1985, p.32-33. Tradução própria).

Para que a audiência alcance de forma plena o mundo possível proposto pela ficção faz-se necessário previamente estabelecer uma espécie de acordo baseado no princípio da suspensão da descrença, entendido como “um ato distintivo de comunicação, caracterizado em termos da intenção de que o que é comunicado seja imaginado” (CURRIE, 1990). O público, de forma consciente e deliberada, aceita que o que está diante de si no curso da narrativa é um produto ficcional, mas escolhe por acatar as premissas circunstanciais em troca de um aproveitamento do entretenimento proposto, porque:

[...] meus esforços deveriam ser direcionados a pessoas e personagens sobrenaturais, ou pelo menos românticos, mas de modo a transferir de nossa natureza interior um interesse humano e uma aparência de verdade suficiente para obter essas sombras da imaginação aquela suspensão voluntária da descrença no momento, que constitui a fé poética (COLERIDGE, 2004. Capítulo XIV. Tradução própria).

A chave para uma relação longa e proveitosa entre o espectador e a obra, no entanto, não pode ser resumida somente aos pactos de saber ficcional na apresentação do mundo fictício, seus componentes dimensionais e os seres que o habitam. Como exemplificado no capítulo anterior, que tratou de discutir como uma das basilares etapas para o desenvolvimento de uma relação emocional com os personagens em tela é a recorrência e exploração de seus traços característicos em ações e diálogos, a reiteração em constância dos temas e figuras em uma narrativa é o que mantém sua coerência lógica interna operante e o público em um estado de total confiança com o desenrolar da história proposta. O personagem em tela não pode agir de forma cruel e bondosa sincronicamente sem uma explicação

que anseie as estranhezas da audiência, assim como o mundo ficcional não pode decidir que os dragões mostrados em temporadas anteriores na verdade nunca puderam existir naquela finita realidade sem quebrar os acordos de suspensão de descrença previamente estabelecidos. Quando Tolkien publicou sua trilogia mais famosa em meados da década de 50, a crítica especializada de uma sociedade pós Segunda Guerra Mundial inicialmente rejeitou os fortes elementos fantásticos de *O Senhor dos Anéis*, catalogando a obra como “besteira juvenil” que não condizia com a vertente do realismo que dominava a literatura. Foi somente com a crítica de W. H. Auden, publicada no New York Times em 1956 que a noção pública sobre a história de Frodo e o Um Anel começou a ganhar mérito e atenção enquanto credibilidade narrativa. Em seu texto, o crítico escreveu: “O mundo do Sr. Tolkien talvez não seja o mesmo que o nosso [...] Mas é um mundo de leis inteligíveis, não de mero desejo; o senso de credibilidade do leitor nunca é violado”. O fenômeno que possibilita a sensação de uma unidade fictícia coesa em repetição de discursos e imagens é chamada *isotopia* (FIORIN, 2000, p.81), principal conceito em análise neste momento da pesquisa.

O termo, inicialmente concebido nos estudos da Física para designar átomos dos elementos químicos com números atômicos idênticos, porém número de massa diferentes, foi empregado no campo dos estudos narrativos pela primeira vez pelo linguista lituano Algirdas Julius Greimas nos seus ensaios sobre discurso e teorias da semiótica, como *Semântica Estrutural* (1966). Isotopia, em suas definições iniciais, marca a noção de duas ou mais unidades de elementos discursivos para a determinação de uma temática recorrente (BARROS, 2002. p.123). A construção e manutenção das lógicas operantes da isotopia permite que o espectador visualize um plano de leitura da narrativa na qual poderá continuar emocionalmente investido em atividade de construir hipóteses e expectativas em distintos graus de previsibilidade com base nas informações que a obra disponibiliza seja em aspectos visuais, sonoros ou textuais.

À título de ilustração do conceito proposto, escolheu-se um momento do segundo livro da série, *A Fúria dos Reis* (1998), que foi parcialmente adaptado para a segunda temporada de *Game of Thrones*. Na cena - ou capítulo - em questão, o personagem Tyrion Lannister ouve de um aliado o seguinte enigma sobre a verdadeira face do poder: “Três grandes homens sentam em um salão. Um rei, um sacerdote e um rico. Entre eles está um mercenário comum. Cada grande homem ordena que o mercenário mate os outros dois. 'Faça isso', diz o rei, 'pois eu sou o seu governante legítimo.' 'Faça isso', diz o sacerdote, 'pois eu ordeno em nome dos deuses.' 'Faça isso', diz o rico, 'e todo este ouro será seu.' Quem vive e quem morre?”.

O texto supracitado apresenta diferentes isotopias em coerências antagônicas, como é comum em enigmas. A figura do rei evoca uma recorrente imagem de soberana justiça, a maior instância de poder na sociedade feudal. Ele quem dita as regras que o resto dos seus súditos devem obedecer. Quanto ao outro homem no conto, recursos textuais tais como as palavras “sacerdote” e “deuses” apontam para a criação de uma isotopia de um poder divino dominante, cujos homens mortais devem a mais completa obediência. O homem rico ordena em nome do ouro, do poder capital que pode garantir ao mercenário responsável pela escolha maior poder aquisitivo e capacidade de ascensão social. Ainda há uma outra isotopia escondida dentro do enigma. O mercenário enquanto imagem é um homem armado com capacidade para a violência, cujo destino de seu ataque pode ser decidido por uma segunda figura em posição de contratante ou mestre. Sua espada - tematicamente representando sua habilidade de matar - é a responsável pela solucionabilidade do enigma. Ele então detém o verdadeiro poder na sociedade de Westeros? A resposta que a cena e o capítulo fornecem é a mesma: “O poder reside onde os homens acreditam que ele reside. É um truque, uma sombra na parede”. Tal conclusão elucida um discurso que se apresenta junto a uma das isotopias principais exploradas pela narrativa do seriado ao longo de sua exibição. O poder como figura de objetivo final inalcançável, e ainda sim de frágil manutenção. Muitos

dos personagens durante o curso de *Game of Thrones* afirmam ter o poder, muitos dos quais se encaixam nos estereótipos provocados pelo enigma. Reis como Robert Baratheon e Joffrey Baratheon clamam o poder de sua posição no Trono de Ferro, mas morrem assassinados por seus súditos em hierarquias inferiores. Homens ricos como Tywin Lannister são nomeados os mais poderosos homens do reino, mas o ouro proclamado não os impede de um destino trágico. A ilusão do poder e suas distintas manifestações é uma das constâncias principais que garantiram ao seriado uma audiência cativa em constante expectativa para descobrir quem terminaria por conquistar o poder absoluto no final da jornada e resolver o enigma impossível.

A conceituação de isotopia existe não apenas restrita à esfera temática de uma narrativa, existindo em diferentes níveis isotópicos que juntos arquitetam e sustentam a história para a sua finalidade, seu sentido existencial. Os planos dimensionais propostos por McKee (2007) só produzem o efeito pretendido de coesão de uma lógica interna operante senão regidos por isotopias em constante estado de reafirmação para o público. O espaço geográfico e a temporalidade dos Sete Reinos de Westeros não plenamente funcionam senão regidos por regras que amparam a credibilidade do mundo possível apresentado. Os reinos do Norte são frios, os reinos ao Sul são mais quentes, o público é informado de tal configuração desde as cenas iniciais. Constantemente os personagens discutem o problema das estações do ano irregulares, o que significa que anos de verão podem ser seguidos por um período ainda mais longo de inverno, quase décadas de nevascas e frio. Tal disposição dos elementos naturais impacta a sociedade representada, quase exclusivamente rural. Os reinos ao Norte são mais pobres, uma vez que o frio e a neve estragam plantações, e suas regiões são menos povoadas. Os reinos ao Sul possuem famílias mais ricas com seus terrenos férteis para plantio, e suas cidades abundantes em comércio e população se traduzem em exércitos maiores nos momentos de conflito. Até mesmo a existência e manutenção do poder totalitário na figura do Trono de Ferro possui uma construção isotópica lógica. A dinastia

Targaryen conquistou o continente e reinado graças ao poder de seus dragões, uma arma de combate desbalanceada para os exércitos de homens comuns e navios de madeira dos oponentes. Entretanto, ao começo de *Game of Thrones*, os dragões estão extintos por quase dois séculos e a família Targaryen deposta por quase duas décadas, substituída pela linhagem de Robert Baratheon. Como ilustrado pelo enigma supracitado, o poder total então é ilusório. É a repetição da afirmação de que a hierarquia social em Westeros é rígida e incapaz de sofrer alterações que mantém a dominação da capital, Porto Real, sobre os demais reinos. Ao passo que este plano isotópico enfraquece, a imagem do Trono de Ferro enquanto domínio absoluto é questionada, favorecendo o surgimento de revoltas e oportunidades para demais personagens construírem suas próprias isotopias, de que são eles os legítimos governantes e símbolos de poder no território. Conflito então se estabelece, e do equilíbrio inicial rompido surge a narrativa. Quando planos isotópicos, em seus diferentes níveis (geográficos, sociais, culturais e outros), convergem em um sentido narrativo único e coeso, o acesso do espectador a essa realidade é garantido e os acordos de saber ficcional, tão essenciais para o aproveitamento de uma obra artística, são possibilitados.

Nos seguintes momentos deste capítulo, voltaremos a atenção para dois distintos momentos do seriado a fim de explorar como *Game of Thrones* previamente estabeleceu seus graus de isotopia em uma trama densa e intrincada de personagens e lógicas da causas e efeitos, e como tamanho apreço pelo plano de leitura e coerência textual se perdeu ao decorrer das temporadas, em especial nos episódios conclusivos da história.

2.1. O Casamento Vermelho - Quando os Heróis Perdem

Na manhã seguinte da primeira exibição do nono e penúltimo episódio da terceira temporada, intitulado *The Rains of Castamere*, o jornal britânico The Guardian publicou sua coluna de análise com a seguinte pergunta em

seu subtítulo “Pode o mundo de *Game of Thrones* um dia voltar a ser o mesmo?”. A manchete sensacionalista personificava muitas das reações tanto do público quanto da crítica especializada com o rumo que a narrativa do seriado abordou nos capítulos finais do seu terceiro ano de exibição. O formato trágico com que o enredo de personagens principais da trama como Robb Stark (Richard Madden), sua mãe Catelyn (Michelle Fairley) e sua esposa grávida se encerrou provocou uma verdadeira torrente de comentários na internet de espectadores em choque, gravando suas reações com os acontecimentos do episódio e escandalizados com a forma que a ficção subverteu as expectativas da audiência - pelo menos a parcela não familiarizada com os livros - que esperavam dos personagens citados um futuro mais vitorioso e promissor na história.

As isotopias construídas ao longo do enredo de Robb Stark nas três temporadas iniciais da série o moldaram com um herói dos arquétipos clássicos narrativos. Quando a notícia do aprisionamento de seu pai pelos antagonistas Lannister chega à Winterfell, ele convoca os exércitos do Norte para guerra, mesmo considerado muito novo e inexperiente para liderar uma tropa. Com o desenrolar do conflito entre as duas famílias e as surpreendentes e constantes vitórias da facção Stark, aliados e inimigos discutem Robb como um comandante competente que inspira lealdade de seus lordes e de seu povo apesar da pouca idade. Em reuniões com seus conselheiros, Tywin Lannister - comandante das forças adversárias - escuta rumores sobre como os plebeus passaram a venerar Robb, chamando-o de Jovem Lobo, capaz de se transformar em um lobo quando quiser e incapaz de ser derrotado em campo. A recorrência de imagens e temas sobre Robb constrói uma figura que se aproxima de outros heróis, como Aquiles da *Ilíada* de Homero ou Rei Arthur do folclore britânico. Uma versão medieval de Luke Skywalker com a coragem e a inesperada habilidade de vencer o Império e explodir a Estrela da Morte em *Star Wars* (1977). Jovem, com certa arrogância e astúcia suficiente para se colocar como líder da rebelião contra as forças antagonistas de uma narrativa. Enquanto Jon Snow e Daenerys

Targaryen ainda não despontavam como agentes contrários aos Lannisters, ambos presos em seus próprios enredos espaçados geograficamente, Robb surge na história como a esperança para o espectador de conseguir extrair do universo de Westeros um senso de justiça e equilíbrio que foi perdido com a morte do primeiro protagonista, Eddard Stark (Sean Bean).

Na maioria dos casos, o observador não isola pacientemente cada dado (em um filme, cada movimento, ou plano ou som) e lentamente constrói um evento narrativo como "comprar um pão". Em vez disso, o espectador seleciona pistas importantes e, baseia-se em esquemas protótipos (por exemplo, conhecimento prévio sobre padarias e fome) e esquemas modelo específicos de estruturas narrativas (o que provavelmente será proeminente na lógica de causalidade). Guiado por algo como a história canônica, o observador "fragmenta" o filme em episódios mais ou menos estruturalmente significativos. Somente um processo desse tipo pode explicar como o observador entende que formas muito diferentes de informação superficial transmitem significados semelhantes (BORDWELL, 1985. p.35. Tradução própria).

Apesar da audiência apostar então em Robb Stark como protagonista heróico e uma aposta de futuro vencedor para o cruel jogo dos tronos com base na constância isotópica construída tanto pelo texto da série quanto nas referências socioculturais externas em que o personagem é montado para o público, os sinais para um desfecho não positivo estavam desenhados nas entrelinhas das relações de causa e efeito entre os núcleos do seriado. A execução chocante de seu pai ao fim da primeira temporada já evidenciava uma outra isotopia arquitetada por *Game of Thrones*: heróis não vencem se baseados apenas em atributos positivos em um universo cuja desonra e crueldade prevalecem. Ao começo do terceiro ciclo de episódios, as características que levaram o espectador a - mesmo com os indicativos anteriores - alinhar-se emocionalmente com Robb Stark tornaram-se obstáculos em sua campanha por justiça. A lealdade que ele inspirava nos homens se torna traição de seus mais próximos, e com isso o reino do Norte é invadido e o castelo de Winterfell saqueado e queimado. A honra herdada do pai, considerada até mesmo por seus adversários como uma admirável qualidade, o compele a casar-se por amor com uma estrangeira, mesmo ele

estando prometido para a filha de um lorde apoiador de sua causa com o histórico de não perdoar facilmente desfeitas. Ele executa seus vassalos quando os mesmos desobedecem ordens, mesmo que o ato custe partes de seu exército em momentos críticos do combate. A narrativa do seriado, consciente das posições emocionais do público, escolhe por subverter a construção do jovem rebelde vitorioso para provar a intencionalidade de sua isotopia principal, desmontando aos poucos a campanha de Robb Stark enquanto um líder militar em Westeros e enquanto uma promessa de sucesso e satisfação para a audiência. Sua história termina em tragédia, com ele e seu exército traídos e assassinados no evento que ficou conhecido como *Casamento Vermelho* e exterminou o poder político da Casa Stark durante as próximas temporadas.

FIGURA 2.2 - Robb Stark traído e assassinado por seus vassalos⁸



FONTE: Game of Thrones/HBO.

⁸ Em seus momentos finais no seriado, Robb Stark é traído por seus lordes aliados e assassinado em uma armadilha, chocando a audiência que foi levada a considerar o personagem como um herói e uma promessa de sucesso na narrativa.

O final do arco narrativo de Robb, apesar de divergir do esperado na construção clássica de um herói que resolve o conflito e retorna para casa, serve para aproximá-lo da coerência textual que o seriado pretendia enquanto discussões temáticas. Se antes dotado das mesmas virtudes de devoção quase sobrenatural e invencibilidade de Aquiles, também cabe a ele o destino nas mãos de sua *húbris*, nos textos gregos entendido como sua falha fatal. No caso do personagem, sua inexperiência com a crueldade do mundo em que habita e o seu comprometimento ferrenho com a honra.

Ao compreender um filme narrativo, o espectador busca compreender o *continuum* fílmico como um conjunto de eventos que ocorrem em cenários definidos e unificados por princípios de temporalidade e causalidade. Compreender a história de um filme é compreender o que acontece e onde, quando e por que acontece. Assim, qualquer esquema de eventos, locais, tempo e causa/efeito pode se tornar pertinente para dar sentido a um filme narrativo (BORDWELL, 1985, p.34. Tradução própria).

O que torna o momento da narrativa supracitado válido enquanto exemplo quando se discute os processos de isotopia que *Game of Thrones*, em suas temporadas iniciais arquitetou com o sucesso que lhe garantiu o topo das produções televisivas mundiais é justamente a reação do público. *Rains of Castamere*, o episódio que marca a despedida do personagem, é um dos mais bem avaliados pela crítica dentre toda a série. Mesmo com a subversão da isotopia do herói e com a brutalidade exibida em cena, o espectador foi levado a compreender que a possibilidade de derrota para Robb Stark era viável e uma coerência dentro do fluxo de causa e efeito da narrativa que obedecia às forças e conceitos maiores, como a rejeição total de escrúpulos e a violência constante contra adversários para subir na hierarquia de poder.

FIGURA 2.3 - Mapa de avaliações dos episódios iniciais de Game of Thrones

	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10
T1	9.2	8.9	8.6	8.5	8.6	9.0	9.1	9.1	8.9	9.6
T2	8.6	8.3	8.7	8.6	8.6	8.9	8.8	8.6	9.7	9.3
T3	8.6	8.4	8.7	9.5	8.9	8.7	8.6	8.9	9.9	9.1

FONTE: IMDB (Internet Movie Database).

Ao contrário de afastar a audiência com essa premissa muito inacessível enquanto mundo fictício, *Game of Thrones* manteve seus números de espectadores fiéis agora em busca de novos protagonistas para assumir o manto do herói e fazer uma oposição a injustiça do universo em tela, sempre à espera da satisfação emocional que o conceito enraizado de punição para os antagonistas provoca. Não obstante nas temporadas finais, a irmã de Robb, Arya Stark (Maisie Williams) retalia as traições cometidas contra sua família ao envenenar os envolvidos no Casamento Vermelho, declarando no ato: “...vocês não mataram todos os Starks. Deixem um lobo vivo, e as ovelhas nunca estarão seguras”. Se, com a morte trágica de Robb Stark, *Game of Thrones* chocou o mundo e provou suas principais teses ao derrubar a noção de heróis jovens vitoriosos com a isotopia da crueldade recompensável, os atos e texto de Arya apresentam uma recorrência temática ainda mais importante para as relações de acontecimentos representados em tela. Violência *sempre* incita mais violência.

2.2. Bran, O Quebrado - O Rei Mágico

Diferentes planos isotópicos são apresentados pelo curso de *Game of Thrones* ao longo de suas oito temporadas de exibição, englobando personagens, temas e acontecimentos em uma linha coerente narrativa organizada com o mesmo propósito que todas as histórias já produzidas

enquanto produtos narrativos - iniciar um conflito, desenvolver e apontar uma solução que conclua satisfatoriamente o conflito. Muitos desses planos, como os citados na discussão sobre o enigma do poder acima descrito, carregam construção de temáticas antagônicas na deliberada intenção de provocar a audiência a refletir emocionalmente sobre a dificuldade de se estabelecer uma única visão sobre os acontecimentos em tela. Poder, força, violência, misericórdia e honra são apenas alguns dos assuntos discutidos pelo seriado por meio de diferentes abordagens e posicionamentos filosóficos.

Dois conflitantes planos de leitura do seriado se apresentam em diferentes momentos dos episódios, ora alinhados e ora em extremos narrativos opostos: o *realismo político* e os *elementos fantásticos*, aqui entendidos tanto dentro da diegese quanto fora como os derivados da magia. Começemos pelo segundo. De forma recorrente o espectador é apresentado a criaturas e fenômenos cujos habitantes do mundo ficcional de *Game of Thrones* consideram como mágicos, e de forma recorrente o texto os informa de que eles não mais fazem parte da sociedade de Westeros. Os temíveis Caminhantes Brancos são apresentados na primeira cena do episódio piloto, e depois descredibilizados e reduzidos a lendas. Ossadas de dragão são exibidas em tela, mas os personagens contam histórias de como os mesmos se extinguiram a séculos e portanto os relatos de que a jovem Daenerys Targaryen em exílio no exterior conseguiu adquirir três da mesma criatura não são dignos de real preocupação. A magia e suas ramificações são tratadas com desprezo perante ao conhecimento empírico, como uma potência que talvez tenha sido relevante em um passado pré-histórico mas cuja força foi minada graças ao domínio dos homens comuns pelo território.

Em oposição eleva-se o realismo político, a reiteração de imagens sobre um sistema hierárquico de poder baseado nas ambições humanas em constante desejo por ascensão social, este sim a principal força motivadora dos Sete Reinos. O espectador é levado a crer que o mundo ficcional diante de si importa-se somente com a politicagem medieval e seus desdobramentos, com quem senta no Trono de Ferro ou acumula mais

riqueza sobre os outros. A esmagadora maioria dos personagens disponibilizados pela narrativa para a construção de uma aproximação emocional com o público fazem parte de uma alta parcela da nobreza, uma minoria com real capacidade de agência quando comparada ao todo populacional do território. Suas decisões políticas, sejam motivacionais por ambições egoístas ou senso de justiça, impactam a vida de milhares de pessoas com o desenrolar de conflitos armados. Um exemplo para ilustração é a revolta de Porto Real, que acontece no sexto episódio da segunda temporada, *The Old Gods and The New*. Neste determinado ponto da narrativa, a guerra entre os Lannisters e os Starks está em seu ápice. Os campos de cultivo foram queimados e a cidade de Porto Real sofre com as crises de abastecimento. Não há personagens incluídos dentro do grupo de cidadãos mais pobres da cidade, mas a isotopia em funcionamento garante ao espectador a informação de que a guerra tem causado estresse e sofrimento para os plebeus. Quando a revolta popular acontece e os personagens nobres como a rainha Cersei Lannister (Lena Headey) e o rei Joffrey Baratheon (Jack Gleeson) quase são executados pela multidão faminta, o público não recebe com rejeição ou estranheza o conflito. Ao contrário, o evento reforça e expande a noção estabelecida pelo fluxo de coerência de que estamos assistindo uma parcela com muito poder social tomando decisões que cascateiam uma sequência de efeitos em diferentes esferas da sociedade.

FIGURA 2.4 - O rei Joffrey Baratheon cercado pela multidão faminta⁹



FONTE: Game of Thrones/HBO.

Um dos personagens que melhor personifica o dicotomismo presente entre os planos isotópicos do realismo político e da fantasia é Bran Stark (Issac Hempstead-Wright), um dos filhos mais novos de lorde Eddard. Depois de ser atirado do alto da torre pelos irmãos gêmeos Cersei e Jaime Lannister e perder o movimento das pernas, Bran começa a receber em seus sonhos a visita de um corvo mágico com três olhos que o chama das congeladas terras além do Norte. Junto de alguns aliados, Bran abandona o castelo de Winterfell e sua posição política como liderança na região (com seu pai morto e o irmão mais velho Robb na guerra, Bran é a autoridade máxima no seu reino) para seguir o corvo dos seus sonhos e completar sua jornada, movimento esse que reitera mais uma proposta isotópica para o seriado, a noção de que os elementos fantásticos em mereçam mais atenção do que a constante descredibilização recebida pelos demais personagens envolvidos no realismo político. Bran é um ponto fora da curva no discurso político de *Game of Thrones*, uma atenção criada para as outras forças em

⁹ Um plano isotópico visual que reforça o tema de poucos governando para muitos.

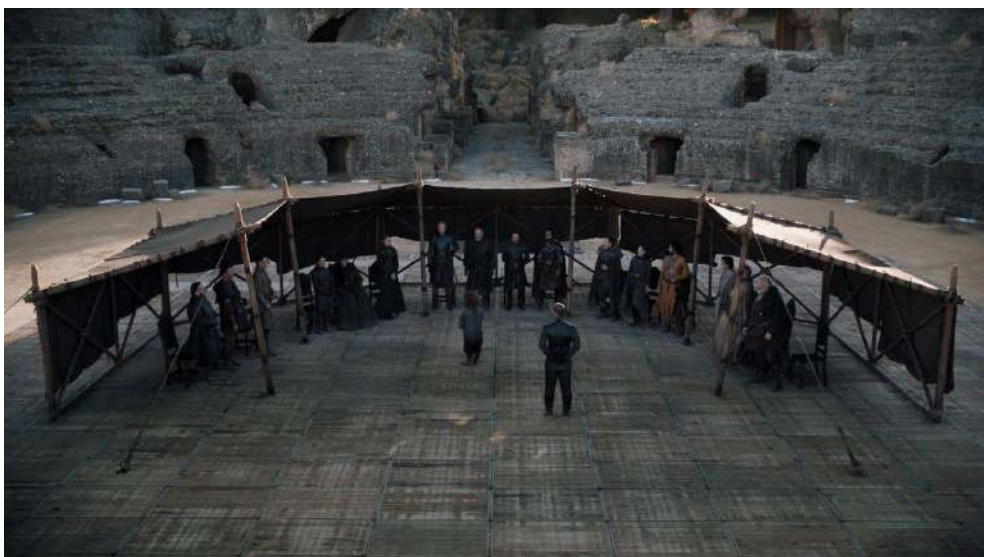
funcionamento no grande esquema narrativo. Ao chegar até seu longínquo destino, o menino descobre que o corvo é um homem com séculos de idade e com a habilidade de experienciar o tempo de acordo com a sua vontade, tendo visões do passado e do futuro. Bran é treinado para ser o seu sucessor, e com os novos dons adquiridos influenciar no rumo das futuras guerras, em especial o conflito entre os seres humanos e os Caminhantes Brancos que se aproximam de Westeros com um inverno interminável, um paralelo para a discussão das mudanças climáticas em nossa realidade que permanecem em segundo plano quando aproximadas de disputas políticas e econômicas entre nações.

Bran retorna ao reino a tempo de reencontrar seus irmãos à muito separados e auxiliar as forças humanas no combate iminente contra a ameaça maior. Quando questionado se assumiria novamente o posto de lorde de Winterfell, ele responde que não mais o faria, que por ser agora o novo corvo de três olhos não poderia ser também lorde de qualquer castelo. Até este determinado ponto, a coerência temática do arco narrativo Bran manteve-se em fiel estado de elevar os elementos fantásticos presentes no texto à sua devida importância para uma conclusão satisfatória onde os seres humanos conseguem vencer a ameaça mágica que paira sobre Westeros, graças a um movimento de superação das disputas políticas e ciclos de violência em prol de uma união por uma causa maior de sobrevivência.

Avancemos a apresentação do plano de leitura isotópico do personagem até o último episódio do seriado, *The Iron Throne*, para a conclusão narrativa após a resolução de todos os conflitos. Com a derrota definitiva de tanto a ameaça fantástica dos Caminhantes Brancos quanto o conflito humano com Cersei Lannister, os Sete Reinos precisam superar a crise política e decidir o futuro governante. Jon Snow e Daenerys Targaryen, construídos ao longo das oito temporadas como respostas para o sistema injusto do mundo fictício e potenciais candidatos a vencer a disputa pelo trono, são impossibilitados de concorrer ao cargo. No próximo capítulo dessa pesquisa, voltado a discutir a elaboração de premissas e promessas para

uma finalidade conclusiva, serão apresentados os elementos que levaram à destruição de ambos os arcos narrativos. Por ora, basta a informação de que o seriado descartou suas melhores possibilidades. Os senhores e senhoras de Westeros que sobreviveram às tribulações então se reúnem. A opção de um sistema democrático é desconsiderado com zombaria, mesmo a série tendo apresentado em duas instâncias diferentes grupos com esquemas de votação semelhantes à democracia.

FIGURA 2.5 - O conselho de lordes de Westeros elege Bran Stark rei



FONTE: Game of Thrones/HBO.

Tyrion Lannister então pede a palavra, e com um discurso sobre o poder das histórias enquanto capacidade de união, elege Bran como rei dos Seis Reinos (o Norte se torna um reino independente), com unanimidade de votos dos presentes e sem as recorrentes disputas políticas características comuns do seriado. Muitos elementos apresentados na cena acima descrita corroboram para um total desmantelamento de diferentes planos isotópicos elaborados nas oito temporadas de exibição. O realismo político que *Game of Thrones* construiu por quase uma década apresentando diferentes camadas e perspectivas por onde a disputa por interesses egoístas e ideologias se

compromete com a responsabilidade e o impacto do poder político é completamente ignorado por meio de um discurso de boa fé sem qualquer debate ou questionamento. A unanimidade da aprovação dos demais lordes é de causar total confusão ao espectador, visto que o seriado reiterou com firmeza a divisão entre os planos político e fantástico de seu universo, sendo este último tratado constantemente com desconfiança. Muitos dos lordes presentes no conselho desconheciam totalmente a existência de Bran ou a veracidade de suas habilidades sobrenaturais para concordarem em elegê-lo como representante máximo do poder absoluto. O próprio rebaixamento do personagem novamente à uma esfera política que o mesmo reforçou ser aquém de sua nova personalidade e dons simboliza uma quebra nas expectativas criadas e um desacordo com a coerência previamente determinada. Também é importante ressaltar, como supracitado, que o antecessor de Bran como o místico corvo de três olhos viveu por mais de um século, estabelecendo um precedente de que o personagem com habilidade de ver tudo e todos vai reinar por décadas sem chance de oposição como uma espécie de regime ditatorial mágico instituído após oito anos de discussões temáticas sobre o abuso do poder e as problemáticas de sistemas absolutistas de controle.

Compreender uma narrativa requer atribuir-lhe alguma coerência. O espectador deve compreender as relações entre os personagens, as linhas de diálogos, as relações entre os planos e assim por diante. De forma mais ampla, o espectador deve testar a consistência das informações narrativas: elas se conectam de uma forma que possamos identificar? [...] O espectador também encontra unidade ao buscar relevância, testando cada evento quanto à sua pertinência à ação que o filme (ou cena, ou ação do personagem) parece estar basicamente apresentando (BORDWELL, 1985, p.34. Tradução própria).

Game of Thrones, ao escolher Bran como resposta inquestionável para os seus dilemas políticos, ignora e desconstrói suas próprias linhas narrativas e estruturas isotópicas em uma finalização que remove de sua

audiência a tão aguardada satisfação com uma conclusão que amargou por parte dos fãs assíduos e da crítica especializada.

FIGURA 2.6 - Mapa de avaliações dos episódios finais de Game of Thrones¹⁰

T6	8.4	9.2	8.6	9.0	9.7	8.3	8.5	8.3	9.9	9.9
T7	8.5	8.8	9.1	9.7	8.7	9.0	9.4			
T8	7.6	7.9	7.5	5.5	5.9	4.0				

FONTE: IMDB (Internet Movie Database).

Se os personagens em tela são os símbolos pelos quais o espectador é levado a experimentar a narrativa e responder emocionalmente à ela em diferentes níveis de afeição, a manutenção da isotopia em uma constância lógica é a principal força condutora que os mantém investidos no desenrolar da história. O público não consegue construir nenhum dos níveis de simpatia propostos pelo capítulo anterior se os personagens e o mundo ficcional que estes estão inseridos desmontarem sua coerência entre as cenas ou episódios que montam o fluxo narrativo. Uma trama com chances de longevidade nas graças do grande público necessita de atenção especial na construção de uma constância de seus temas e uma finalização que condiga com os planos isotópicos apresentados para discussão e satisfaça seu público em termos de encerramento. No próximo capítulo, serão abordadas as noções de teleologia e a construção de promessas com finalidade conclusiva e sua importância para as relações entre a obra e sua audiência cativa.

¹⁰ fica evidente a insatisfação do público com o encerramento dos arcos narrativos do seriado, sendo o último episódio responsável pela eleição de Bran Stark como rei dos Seis Reinos avaliado como o pior de todos os 74 que compõem as temporadas de *Game of Thrones*.

3. Vencer ou Morrer: Teleologia e o final do jogo dos tronos

Uma das cenas exibidas na primeira temporada de *Game of Thrones*, especificamente dentro do sétimo episódio (*You Win or You Die*), se revela de importante significância para ilustrar inicialmente os debates que serão propostos no decorrer deste capítulo. No momento em questão, a tensão entre os muitos polos narrativos está alcançando o momento mais crítico. A guerra inevitável entre a facção dos Starks e os exércitos Lannister já começa a se desenhar no horizonte dos personagens. Baseada na falsa acusação de que Tyrion Lannister (Peter Dinklage) é o grande responsável por trás da tentativa de assassinato de seu filho Bran, a senhora Catelyn Stark (Michele Fairley) o retém prisioneiro para julgamento. Em retaliação pela ação ultrajante contra seu filho e a honra de sua casa, o cruel lorde Tywin (Charles Dance) ordena que seus homens marchem pelo continente, queimando vilas e assassinando plebeus.

Na esperança de prevenir que o conflito se prolongue, o então Mão-do-Rei Eddard Stark (Sean Bean) convoca a rainha Cersei Lannister (Lena Headey) para uma conversa particular nos jardins da Fortaleza Vermelha, sede do Trono de Ferro. Ele descobriu o segredo pelo qual o seu antecessor no cargo morreu, a rainha e seu irmão gêmeo mantêm uma secreta e incestuosa relação romântica, e todos os herdeiros do rei não são de descendência Baratheon. Em sua ingênua honra, Eddard confronta a rainha com a verdade e ameaça revelar ao rei Robert (Mark Addy) o segredo que pode vir a resultar na execução de Cersei e seus filhos, pedindo então que ela se retire da corte o mais rápido possível e fuga do continente em exílio. A rainha devolve a ameaça velada, afirmando que o maior erro de

lorde Stark foi não tomar o trono para si quando a dinastia anterior, a Casa Targaryen, foi derrotada na rebelião que instaurou Robert no poder, desperdiçando a oportunidade criada pelo vácuo do trono vazio. Ela termina seu argumento - e a cena como um todo - com uma das frases que posteriormente entraria para o histórico de *Game of Thrones* como um de seus mais importantes marcos temáticos. “Quando se joga o Jogo dos Tronos, ou se ganha, ou morre. Não existe meio termo”.

FIGURA 3.1 - A rainha Cersei e o lorde Eddard discutem segredos da corte



FONTE: Game of Thrones/HBO.

A necessidade descritiva da cena e do diálogo supracitado é comprovada quando proposta uma análise retroativa do conjunto que forma o seriado. O discurso de Cersei Lannister, e a linha filosófica atribuída a ele, indicam não somente uma das principais isotopias temáticas da obra - os ciclos de violência que estão interligados na eterna ambição pelo poder - como também apontam para os alicerces de uma das principais promessas criadas pelo roteiro e entregues para a audiência, já esclarecida logo nos episódios iniciais do produto: *Game of Thrones* é, como o nome sugere, um jogo. E todos os jogos terminam com um vencedor apenas, este é o princípio básico. Não há meio termo para a resolução do conflito que se manifesta em

tela, um dos personagens irá obter o poder absoluto, simbolizado aqui como a obtenção do Trono de Ferro e o domínio político sobre os Sete Reinos.

Um pesquisador descobriu que a compreensão e a memória são melhores quando a história é formulada em um padrão direção-para-um-objetivo. Quando o objetivo é declarado no final da história, compreensão e análise em retrospecto são significativamente piores, mas não tão ruins quando o objetivo da ação nunca é declarado. Em outras palavras, o estabelecimento prévio dos objetivos do protagonista permitem que o espectador preencha as conexões causais e temporais com mais exatidão (BORDWELL, 1985. p.35. Tradução Própria).

Em segmentos antecedentes desta pesquisa, demonstrou-se a maneira fundamental que certas engrenagens da máquina narrativa precisam operar de forma articulada para o estabelecimento de uma franca conexão entre o produto cultural e o seu público modelo. Personagens, seus espaços de atuação enquanto agentes do fazer narrativo e as camadas isotópicas evocadas pela história ao instaurar suas lógicas internas de causa e consequência em um microcosmo fictício em pleno status de acessibilidade se provam então essenciais ferramentas para a audiência - de modo satisfatório - realizar os processos mentais de relação emocional em contato com a obra. Graças a tais artifícios, o espectador pode reunir seus conhecimentos prévios de mundo em uma bagagem sócio-cultural de referências e dispor energia para construir estruturas organizacionais sobre as informações propagadas em tela e então construir sua coerência e entendimento da continuidade narrativa como uma sucessão lógica de cenas e acontecimentos em uma determinada configuração unificada por princípios de temporalidade e causalidade (BORDWELL, 1985). Concomitantemente com o processo de uma construção lógica da narrativa e em razão de seu pleno funcionamento, torna-se possível acionar outros esquemas cognitivos igualmente relevantes para a experiência do espectador: a construção de expectativas e elaboração de hipóteses.

Todas as principais histórias, sem exceções à regra, que marcaram o campo artístico da humanidade derivam sua permanência na perpetuidade a

partir de certos graus de suspense atribuídos ao desenrolar narrativa, garantindo ao público um vasto espaço entre as lacunas de informações para a formulação de esperanças e hipóteses sobre o desfecho. Odisseu retornará para sua esposa e filho ao final da *Odisseia*? Romeu e Julieta conseguirão ultrapassar as barreiras para viverem seu amor proibido? Jack e Rose sobreviverão à tragédia a bordo do Titanic? A aliança rebelde em *Star Wars* conseguirá destruir a Estrela da Morte ou serão derrotados pelo cruel Império Galáctico? Se os personagens, enquanto função no caso audiovisual, servem enquanto símbolos visuais para o reconhecimento do espectador e facilitador dos processos de acessibilidade como o *mundo possível*, (PAVEL, 1975) este atribuído de lógicas isotópicas que garantem as relações iniciais de contato com a obra, é com a possibilidade de formulação de suposições e a aquisição futura de respostas para os questionamentos provocados - satisfatórias ou não - que o público, em sua maioria, decide se acompanha a narrativa ou troca de canal. Syd Field, dedica um capítulo inteiro de sua obra *Manual de Roteiro* (1995. p.47-59) para a elaboração do desfecho, descrevendo-o como “a primeira coisa que você deve saber antes de começar a escrever”. Após o clímax da ação, quando o protagonista enfrenta seus obstáculos e antagonistas no confronto derradeiro e todas as informações foram apresentadas, a audiência é contemplada com o destino final dos personagens com os quais desenvolveu suas estruturas de simpatia (SMITH, 1995) e pode desfrutar do todo narrativo para a produção tardia de um sentido. A construção de uma linha temporal e causal de acontecimentos e informações nos esquemas cognitivos do público pode ser então entendida como um processo de dimensões retrospectivas, atribuindo lógicas para os eventos sequenciados após a sua conclusão derradeira.

O conceito que propõe uma significância ou propósito final para a existência recebeu a nomenclatura pelos acadêmicos do meio de *teleologia* (formado a partir dos termos gregos *telos* (τέλος) para fim ou propósito, e *logos* (λόγος) que pode se traduzido como “estudo” ou “razão”). Apesar de sua classificação enquanto corrente filosófica ter surgido de forma tardia com

os pensadores do período Moderno, o teórico grego Aristóteles e seu antecessor Platão já provocavam questionamentos sobre a finalidade existente em todos os eventos do cosmos. Para além das causas e mecanismos que formulam ações, entidades e até fenômenos de origem natural, a abordagem teleológica procura entender o universo a partir de seus objetivos ou propósitos direcionados. No campo biológico, para fins de exemplificação, esta perspectiva teórica explicaria que a finalidade de asas em pássaro é possibilitar que os animais voem, ou que a necessidade existencial de dentes é senão mastigar alimentos sólidos. Sua influência interpretativa pode ser analisada ainda em outros espaços da filosofia de tais pensadores da Antiguidade. As noções de ética, recorrendo novamente aos ensaios aristotélicos, envolvem o direcionamento da vida humana para o objetivo central da “eudaimonia”, ou a felicidade moral atingida por meio do exercício da conduta da virtude e razão. O teórico literário Frank Kermode parte das construções temáticas cristãs sobre apocalipse e o fim dos tempos para discutir como a experiência humana possui a tendência a construir sistemas de crenças orientadas pela noção de uma harmonia entre o começo e o fim que lhe garante um propósito superior para sua existência.

A Bíblia é um modelo familiar de história. Começa no princípio (No princípio...) e termina com uma visão do fim (Ora vem, Senhor Jesus); o primeiro livro é Gênesis, o último Apocalipse. Idealmente, é uma estrutura totalmente concordante, o fim está em harmonia com o começo, o meio com o começo e o fim [...] continua a mostrar, uma vitalidade e um recurso que sugerem sua consonância com nossos requisitos mais ingênuos de ficção (KERMODE, 2000. p.6-7. Tradução própria).

As principais críticas traçadas dentro do âmbito científico para os princípios teleológicos, que garantiram uma marginalização dentro da hierarquia filosófica, geralmente expõe uma vertente muito correlacionada com pensamentos e sistemas religiosos. Para as muitas crenças praticadas no mundo, o objetivo final e a razão existencial presente em toda a natureza é prova de um ser inteligente superior - Deus, em suas formas variadas, que

explicaria toda a complexidade da vida na Terra. Por tal razão, os estudos acadêmicos após o Renascimento passaram a privilegiar suas explicações em experimentos de causas físicas e naturais, abrangendo os aspectos naturais randômicos que a teleologia era falha em apresentar comprovadas objetividades universais. No caso dos estudos narrativos, entretanto, o conceito conquistou certo espaço e grau de reconhecimento ao propor uma perspectiva de estudar o todo narrativo a partir de sua finalização, seu momento conclusivo como objetivo final de todos os elementos presentes na história, dos personagens a linhas de diálogos aos planos isotópicos. Em contraste com a esfera natural e sua aleatoriedade de eventos, a narrativa pode ser compreendida como um produto de aspectos sociais e culturais, refletindo o formato com que determinadas sociedades em determinados momentos no tempo organizavam suas histórias estruturadas em acontecimentos sequenciais, e a eles atribuíam de valores objetivos e noções de propósitos.

Muitos escritores, especialmente aqueles voltados à esfera de estudos narrativos, consideram os momentos finais de uma obra como essenciais para a determinação de seu sucesso perante ao público, o ponto culminativo para a reunião de todas as hipóteses formuladas até então e responsável por corresponder (ou não) às expectativas criadas ao longo da obra. Para o supracitado pensador grego Aristóteles em seu livro *Poética*, que abrange os conceitos que definiram as noções de tragédia, comédia e poesia épica para o mundo ocidental, as peças trágicas somente conquistam o êxito quando atingem a necessária catarse, o ápice da relação emocional entre a obra e sua audiência, o momento em que a alma é purificada com a liberação das emoções estimuladas, esta alocada nos momentos finais da peça, após todos os infortúnios. Este seria então o objetivo final de todas as narrativas - o *telos* da tragédia - a finalidade pela qual o objeto artístico em questão é funcionalmente direcionado. Na teoria aristotélica, a catarse é parte integrante do que pode ser entendido como tragédia, uma sucessão de

eventos “com incidentes que, por meio de piedade e medo, provocam a catarse de tais emoções” (ARISTÓTELES, capítulo VI).

O *Poética* entende a organização de eventos, como todo o resto, em termos funcionais (teleológicos), como meios para um fim. Como os fins determinam e explicam os meios, de modo a *informar* sua forma, pode ser rastreados pelos diferentes estágios ao longo do tempo, desde as noções universais de arte aristotélicas até suas regras de enredo e variáveis (STERNBERG, 1992. p.474. Tradução Própria).

A partir do apresentado em discussão, torna-se então possível estabelecer *telos*, ou final, como o propósito objetivo de todos os níveis narrativos até agora propostos para análise nesta pesquisa. Os personagens e as linhas lógicas de causalidade operantes sob os planos isotópicos então encontram a razão de sua existência, conduzir os eventos descritos em uma sequência que provocará um resultado. O fim então é a justificativa absoluta para todas as informações colecionadas no começo e no meio de uma narrativa, e responsável por imbuí-las de significado. O motivo pelo qual certos momentos (capítulos, cenas, episódios) são selecionados dentro da linha temporal da ficção para o conhecimento do espectador, enquanto outros são descartados em prol da criação dos espaços a serem preenchidos pela audiência com suas suposições sobre o futuro da trama. À título de exemplo, as obras *Ilíada* e *Odisséia* de Homero ambas compreendem uma dimensão temporal de quase vinte anos de acontecimentos, desde o início da Guerra de Tróia até o retorno do herói Odisseu para sua terra natal em Ítaca, entretanto apenas alguns momentos específicos ao curso das duas décadas são selecionados para ilustrar as aventuras e infortúnios intencionados pelo poeta e compor suas narrativas, formando assim o todo narrativo.

Seguir uma história é prosseguir em meio a contingências e peripécias, sobre a pressão de uma espera que encontra sua plenitude na “conclusão” da história. Mas a conclusão não é a implicação lógica de quaisquer premissas anteriores. É o “ponto final” que fornece o ponto de vista de onde a história pode ser percebida como um todo. Compreender a história é compreender como e porque os episódios sucessivos conduzem a essa

conclusão, a qual ao não ser previsível deve ser finalmente aceitável, graças a sua relação de conveniência com os episódios imitados pela história (RICOUER, 2011. p.304)

As numerosas reações negativas por parte da crítica especializada e da audiência que garantiram o espaço de destaque que *Game of Thrones* ocupa enquanto objeto principal de análise para essa pesquisa estão justamente relacionadas com as decisões criativas que a série adotou para finalizar as suas oito temporadas e quase uma década de exibição. Para o espectador-modelo do seriado, os episódios responsáveis por produzir a catarse aristotélica e satisfazer as hipóteses e questionamentos acerca do futuro político dos Sete Reinos de Westeros e seus habitantes foram marcados por um esvaziamento e desconstrução das lógicas narrativas em funcionamento desde as primeiras cenas do episódio piloto. De grandes sequências de acontecimentos que desafiaram a credibilidade do mundo possível até, em menores escalas, linhas de diálogos que corromperam arcos narrativos inteiros e desmontaram o progresso de informações que deveria atingir a sua integridade com o desfecho da história.

O personagem de Jaime Lannister (Nikolaj Coster-Waldau) é um dos principais símbolos do declínio narrativo do seriado em sua mais necessária instância. No primeiro capítulo, discutiu-se como o irmão gêmeo da rainha Cersei continha um arco que provocava ao público constantes reconstruções informativas e emocionais a seu respeito. Inicialmente um antagonista perigoso para os heróicos Starks, Jaime começa sob o peso de ter assassinado o seu antigo rei, conquistando o amargo título do regicida, além da chocante revelação de manter relações incestuosas com a irmã. Ao longo das temporadas, o personagem vai repensando suas noções de honra e cavalaria dentro da sociedade feudal de Westeros, além de seu papel como membro de uma das mais importantes famílias a participar da injusta disputa por poder. Seu ponto de virada para uma possível redenção acontece quando ele revela que a motivação por trás do regicídio e sacrifício de seu nome e honra se deu devido às circunstâncias conflitantes. Seus votos o obrigavam a

proteger e obedecer ao rei, mas seu rei era um homem louco decidido a queimar a capital do reino e quase um milhão de plebeus inocentes antes de perder o trono para os rebeldes. Jaime fez uma escolha que lhe custou sua imagem perante a sociedade, mas salvou milhares de vidas. A audiência então recebe a oportunidade de repensar os atos do personagem e construir expectativas sobre sua recuperação, que parecem se confirmar quando ele decide abandonar sua cruel irmã e lutar ao lado de antigos adversários em prol da sobrevivência do continente como um todo. Não é desprovido de lógica imaginar então o choque e a incredulidade que o público reagiu quando, após a completa absolvição de Jaime e sua transformação em um herói redimido, o personagem decide voltar para o relacionamento abusivo com a irmã, decidido a salvá-la da capital e morrer na tentativa. Para intensificar a desconexão com as construções previamente estabelecidas, ele afirma em um de seus últimos diálogos que na realidade nunca se importou com a população de Porto Real, sendo esta antes apresentada como a força motivadora de grande parte de seu arco narrativo, apenas com Cersei.

FIGURA 3.2 - Apesar do arco de redenção, Jaime Lannister termina sua jornada de volta para sua cruel irmã gêmea Cersei



FONTE: Game of Thrones/HBO.

A destruição do arco de redenção de Jaime Lannister é apenas um dos muitos exemplos de escolhas narrativas que *Game of Thrones* optou por costurar em seus episódios finais e desagradar o público e sua ânsia pelo desfecho do drama. Em uma seção anterior, discutiu-se como a decisão de encerrar a disputa pelo Trono de Ferro com a ascensão de Bran Stark ao título de monarca absoluto também desviou os rumos que a ficção arquitetou ao longo de suas temporadas, interferindo nos planos isotópicos apresentados e simbolizando uma resposta incompatível para a complexa problemática política que o seriado costuma dominar em seu texto, descontentando o vasto grupo de fãs cujas altas expectativas estavam formuladas desde que a rainha Cersei Lannister resumiu o reino de Westeros a um jogo destinado a ser vencido, ou morrer na tentativa. Nos seguintes momentos do capítulo, abordaremos a trajetória de dois personagens, Jon Snow e Daenerys Targaryen, estabelecidos para a audiência como possíveis vencedores do jogo dos tronos e como sua exclusão da decisão final é um marco simbólico para o fracasso conclusivo da narrativa enquanto coerência teleológica.

3.1. Daenerys Targaryen - A Roda de Poder em Westeros

Um dos principais equívocos que podem ser cometidos quando se analisa as correntes temáticas desenvolvidas em *Game of Thrones* e seu debate sobre a pluralidade de instâncias de poder e opressão é interpretar a obra por um viés que se aproxima dos entendimentos niilistas da filosofia. Apesar da fama conquistada pelo seriado por sua abordagem por vezes sombria e negativa sobre a ambição humana e sua disponibilidade em sacrificar personagens e encerrar arcos narrativos de grande apelo do público em prol de sustentar suas coerências principais acerca do debate sobre a violência, a obra nunca se declarou desprovida de um sistema de crença em resolução positiva ou imbuída de mensagens sobre esperança e

restauração de uma moralidade perdida. O mundo ficcional de Westeros, como evidenciado em momentos anteriores, já se apresenta nos primeiros capítulos dos livros-base e nos episódios iniciais da série como um antro de corrupção e violência institucionalmente hierarquizadas que muito o distanciam das noções iniciais que a audiência desfruta com a Terra-Média de J.R.R. Tolkien apesar da presença do mal em Mordor ou do reino de Nárnia de C. S. Lewis, ameaçado pela influência da Feiticeira Branca, mas isso não se traduz em totalidade para uma narrativa totalmente desprovida de expectativas no restabelecimento de princípios. Longe disso, *Game of Thrones* é assertivo em pontilhar pelo seu vasto espaço de temas e tramas personagens de arquétipos heróicos dispostos a enfrentar o sistema opressivo instaurado, além da presença de lendas e profecias sobre heróis reencarnados destinados a salvar o continente, itens mágicos, deuses e debates sobre a necessidade da união dos seres humanos para uma coexistência pacífica. Os Sete Reinos são, de fato, apresentados como um lugar injusto e de sobrevivência incerta, mas jamais impossibilitado de salvação.

Daenerys Targaryen (Emilia Clarke) é um dos personagens concebidos pelo autor e adaptados pelos roteiristas que mais se aproximam das noções clássicas de heróis para o entendimento geral do Mundo Ocidental, não à toa o seu favoritismo perante uma grande parcela da audiência do seriado. Seu arco narrativo, pelo menos até os episódios conclusivos, era preenchendo por apostas teleológicas e expectativas criadas em torno de uma conquista e chance de reinado justo para o reino, trazendo assim a paz e o equilíbrio satisfatório frequentemente esperados na conclusão de toda narrativa épica. Sua ascensão como uma das favoritas do público ao título de grande vencedora do Trono de Ferro e do jogo dos tronos só é equiparada ao seu declínio nos momentos finais, desconstruindo anos de expectativas e frustrando legiões de espectadores cativos.

Para que se estabeleça uma visão geral da construção e posterior destruição da personagem na discussão sobre propósitos conclusivos, faz-se

necessário retomar a descrição de sua trajetória pelas temporadas do seriado, iniciada no primeiro capítulo desta pesquisa. Daenerys surge no episódio piloto como uma personagem desprovida de qualquer capacidade decisiva sobre seu corpo e sua existência enquanto figura política. Sua família, a dinastia real Targaryen que reinou Westeros por quase três séculos, foi destronada pela rebelião do Rei Robert, obrigando seus últimos membros sobreviventes - ela e o irmão abusivo, Viserys (Harry Lloyd) - a procurarem exílio no continente próximo de Essos. Na esperança de reconquistar o poder perdido, Viserys promete a mão da irmã em um casamento político com Khal Drogo (Jason Momoa), líder de um grupo de bárbaros aficionados por cavalos, em troca de um exército para desafiar o Trono de Ferro e a nova dinastia Baratheon. Daenerys é então vendida como uma mera ferramenta política, incapaz de controlar seu futuro e suas decisões, caracterizando não apenas imagens da isotopia temática da impotência de alguns grupos perante outros em sistemas de opressão como a falta de espaço de atuação feminina em cenários similares.

Ao decorrer da primeira temporada, a personagem descobre em si a capacidade de combater sua impotência e conquistar agência em seu limitado campo de vivência. Ela aprende o idioma da tribo do marido, os Dothraki, e lentamente desenvolve uma relação simpática e amorosa, passando de um objeto adquirido em uma transação política para um líder entre os seus, desagradando profundamente seu irmão Viserys e sua obsessão por uma autoridade e respeito que nunca lhe pertenceram. Ele ameaça a irmã por submissão, ávido por reavê-la como sua propriedade para subjugar, mas Daenerys já estabeleceu para si e para o público um caminho narrativo independente incapaz de ser revertido. Viserys então paga por suas ameaças, a tão desejada coroa dourada lhe é entregue com um caldeirão de ouro derretido derramado sobre a cabeça, mas sua influência permanece com a personagem e todos os outros envolvidos em seu arco narrativo. Daenerys agora é a última herdeira da Casa Targaryen, e por direito o Trono de Ferro é seu para reconquistar. A primeira profecia estabelecida em *Game*

of Thrones cruza o caminho da personagem, seu filho com Khal Drogo será o esperando *Garanhão Que Monta o Mundo* e a ele caberá a função profética de unir e comandar todos os povos do mundo. À partir deste ponto no seriado, a audiência recebe as informações necessárias para desenvolver suas hipóteses e depositar suas expectativas em Daenerys, não mais uma vítima da crueldade sistemática do seu mundo, mas uma candidata capaz de disputar com Starks e Lannisters a vitória absoluta prometida no final.

Os episódios finais da primeira temporada, no âmbito do arco de Daenerys Targaryen apresentam significativos planos isotópicos entrelaçados com os outros temas do seriado que definem fundamentalmente a personagem para os anos e temporadas seguintes. Sua campanha de guerra pela restauração da família Targaryen ao poder começa com um ataque à uma vila pacífica. O exército de seu marido precisa de dinheiro para os navios que invadirão Westeros, e o comércio de escravos é particularmente lucrativo em Essos. Daenerys, contrariada com a violência do ato, decide utilizar de seu pretexto enquanto líder do grupo Dothraki para exigir que as mulheres feitas reféns sejam proibidas de se tornarem escravas sexuais e vendidas, adotando-as como suas protegidas. Uma delas, Mirri Maz Duur (Mia Soteriou), se apresenta como curandeira e oferece seus conhecimentos para tratar da ferida que Khal Drogo sofreu no ataque e posteriormente auxiliar no prematuro parto do filho profético que Daenerys espera.

A oferta posteriormente revela-se como uma traição disfarçada, uma oportunidade de vingança. Enfraquecida pelo parto, a personagem descobre que seu filho não sobreviveu ao nascimento, que contou com rituais de sangue e invocação de espíritos por parte da curandeira. Mais do que isso, a vida da criança foi o preço que Daenerys pagou para salvar a vida do marido ferido, apenas para encontrá-lo em um estado vegetativo sem possibilidades de recuperação. Quando questionada pela crueldade de seus atos, Mirri Maz Duur se defende ao afirmar que antes da suposta salvação de Daenerys, outros homens já haviam abusado-na, e sua casa e familiares haviam sido todos destruídos no ataque à vila, motivado pela necessidade financeira de

custear os desejos políticos pelo Trono de Ferro. Não havia mais o que ser salvo. Este destacado momento da narrativa é de essencial importância tanto para a personagem quanto para o restante do seriado. A tragédia de Daenerys na primeira temporada exerce a função de apresentar à audiência uma das principais premissas que o seriado pretendia abordar: A obtenção de poder - nos moldes das regras que regem o mundo ficcional onde a personagem está inserida - não existe sem um alto custo de vida humana. Para se posicionar no alto da hierarquia social, alguém deve permanecer abaixo.

O primeiro arco de Daenerys Targaryen na disputa do jogo dos tronos termina com cruéis verdades estabelecidas sobre o mundo de *Game of Thrones*, mas com uma promessa sobre o final da narrativa. Após entrar na pira funerária para se despedir de seu falecido marido, Daenerys emerge das cinzas com três filhotes de dragão, oriundos dos ovos que ela recebeu em seu presente de casamento. As criaturas mágicas, cuja espécie era decretada extinta a mais de um século, simbolizam um novo objetivo teleológico, o propósito de não somente entrar na disputa por agência e espaço político-social na sociedade desigual e Westeros, como também modificar totalmente o sistema de opressão e os ciclos de violência. Seus dragões, um evento mágico sem precedentes, são uma promessa feita, para o espectador agora cativo, de que o papel de Daenerys enquanto restauradora de um equilíbrio hipotético para o mundo é possível, mesmo que nunca o tenhamos visto.

FIGURA 3.3 - Daenerys Targaryen no nascimento de seus dragões



FONTE: Game of Thrones/HBO.

Com o decorrer das temporadas seguintes, a agora denominada por aliados e inimigos como “Mãe dos Dragões” continua dedicada em sua jornada em busca de fortalecer a candidatura como futura Rainha dos Sete Reinos e utilizar-se da recém-adquirida capacidade de transformação social para corrigir as injustiças sociais do reino. Daenerys decide temporariamente abandonar sua campanha direta de invasão do continente de Westeros, preferindo focalizar seus esforços em desmontar o comércio escravista operante em Essos que conta com séculos de exploração e lucro em cima do sofrimento humano. Ela reúne exércitos de escravos libertos sob sua bandeira e conquista as principais cidades escravistas, abolindo o sistema financeiro. Seu reinado enquanto conquistadora e “Quebradora de Correntes” - outro dos muitos títulos que serão atribuídos a personagem em sua trajetória - não é, entretanto, desprovido de resistência. Seus inimigos crescem à medida em que senhores escravistas pelo mundo sentem o impacto do comércio enfraquecer, e seus dragões se tornam selvagens e incontroláveis à medida que crescem com as temporadas. Como esperado e salientado pelas premissas narrativas de *Game of Thrones*, os dragões enquanto símbolos de renascimento e mudança política são ferramentas

perigosas e incontroláveis. Em termos de comparativos, Daenerys possui três armas nucleares com vasta capacidade de destruição em um cenário majoritariamente medieval, um poder desbalanceado quando comparado às forças bélicas de seus opositores. Paz e justiça então escolhas que a personagem precisa continuamente reforçar enquanto seus princípios orientadores, ao invés de abraçar o seu potencial destrutivo.

FIGURA 3.4 - Daenerys reverenciada pelos escravos libertos de Yunkai



FONTE: Game of Thrones/HBO.

Este novo capítulo narrativo, em um arco com muito mais capacidade para mobilidade política e social, pode ser sumariado em um discurso que a personagem realiza no oitavo episódio da quinta temporada, *Hardhome*. Quando questionada sobre sua futura reivindicação aos Sete Reinos após a situação da conquista das cidades escravistas ser resolvida, Daenerys responde que as grandes casas que governam Westeros - Stark, Baratheon, Lannister, Tyrell, entre outras - não são nada além de raios em uma roda. “Um está no topo, então outro está no topo. E gira sem parar, esmagando aqueles que estão no chão” ela afirma, e posteriormente completa “Eu não vou parar a roda. Eu vou quebrar a roda”. A cena e o diálogo, posteriormente lembrados pela audiência como um dos grandes momentos de *Game of*

Thrones, personificam a trajetória de Daenerys e reafirmam seu compromisso teleológico enquanto rainha e enquanto personagem símbolo de imagens e propostas temáticas de que a balança de poder que o seriado dedicou-se a exibir em sua infinitude de complexas existências não será satisfatoriamente resolvido senão vítima de uma direta e absoluta mudança.

Daenerys Targaryen então chega à costa de Westeros no início da sétima e penúltima temporada, apoiada por um vasto exército de ex-escravos libertos dispostos a lutar pela sua reivindicação ao trono, três dragões adultos e apoio quase irrestrito da audiência em sua ânsia de conseguir satisfatórias conclusões para o conflito político do seriado após anos de devastadoras guerras entre as facções dos personagens. E o resultado, como evidenciado pelas inúmeras matérias sobre o final da série e comentários em quase todas as redes sociais, é uma frustração absoluta sobre os rumos finais e as decisões criativas tomadas pelos roteiristas. Ao invés de um conflito de causas e consequências causadas principalmente por estratégias e contra-ataques, o desbalanceado poderio da personagem é reduzido graças a decisões questionáveis de seus conselheiros, em destaque para Tyrion Lannister, antes apresentado e reforçado pelo texto da obra como um dos homens mais inteligentes do reino. A incapacidade de Daenerys de convencer a população do continente a devotá-la como rainha alterou sua personalidade, tornando-a reclusiva e ressentida, a mesma personagem que, quando diante de um povo e culturas alienígenas como os Dothraki nos episódios iniciais, articulou e conquistou respeito e espaço entre os desconhecidos. Sua campanha política resultou em severas perdas entre os seus aliados, incluindo dois de seus três dragões, tanto no conflito contra Cersei Lannister pelo Trono de Ferro quanto na luta pela sobrevivência humana contra os Caminhantes Brancos e a chegada de um inverno eterno, afinal *Game of Thrones* manteve-se fiel ao seu histórico de construir conflitos com reais expectativas de penalidades e ameaças para os personagens envolvidos. Apesar das desavenças enfrentadas e com o roteiro dos episódios cada vez mais criticado pelos espectadores quanto suas

discrepâncias de temporadas anteriores, entretanto, Daenerys permaneceu disposta a vencer seus adversários sem sacrificar os princípios morais que solidificaram a jornada da personagem até a conclusão. Ela não atacou a capital diretamente com seus dragões e exércitos, independente da notória superioridade bélica, consciente dos riscos que poderiam ser infligidos à população inocente.

No quinto episódio da oitava temporada e penúltimo de *Game of Thrones*, intitulado *The Bells* (os sinos), Daenerys Targaryen ataca Porto Real, capital de Westeros. O plano de seus aliados é simples: derrotar a frota de navios e subjugar os exércitos de Cersei Lannister posicionados nas muralhas da cidade para neutralizar as balistas capazes de derrotar o único dragão restante. Toda a sequência de ação dura menos que cinco minutos corridos em tela, as forças Lannister não tem quaisquer chances de revidar a ofensiva de um dragão adulto. Apesar da rainha Cersei se recusar a entregar o reino e declarar a derrota, indícios de sua progressiva escalada em paranóia e confiança delirante, os sinos da cidade tocam em sinal de rendição. A guerra está vencida e o Trono de Ferro pertence novamente à Casa Targaryen.

Então Daenerys Targaryen destrói Porto Real. O corte entre as cenas, com foco específico e demorado na personagem ouvindo os sons dos sinos e refletindo sobre suas opções, não deixa questionamentos para a audiência que suas ações seguintes são deliberadas e conscientes. Ela, montada no último dragão restante, queima cada prédio ou casa em seu caminho até a Fortaleza Vermelha, enquanto suas tropas no nível do chão chacinam os soldados rendidos e desarmados. Milhares de inocentes morrem como consequência das chamas e dos ataques brutais do exército de ex-escravos que a rainha conquistou em sua trajetória de luta contra os sistemas injustos do mundo, neste ponto da narrativa claramente desconsiderados e esquecidos.

FIGURA 3.5 - Daenerys Targaryen (ao centro, de costas) discursando para suas tropas nas ruínas de Porto Real¹¹



FONTE: Game of Thrones/HBO.

Ao final da destruição, Daenerys reina soberana sobre a pilha de ruínas que antes foi a cidade que ela jurou salvar de tiranos, discursando para os seus homens fiéis de que sua campanha de conquista não termina com os Sete Reinos, mas que se espalhará pelo restante do mundo. *Game of Thrones* não é sutil em sua mensagem final. O texto da personagem, as escolhas de atuação da atriz, a cenografia e os planos são inquestionáveis em construir uma última antagonista para a salvação de Westeros.

Não se prova incorreto afirmar que as cenas do ataque exibidas no episódio se tornaram palco de intermináveis discussões pelas redes sociais entre as parcelas da audiência momentos após sua primeira exibição. O escritor Michael G. McDunnah, responsável por escrever a crítica para o site *The Unaffiliated Critic*, classificou o episódio *The Bells* e as decisões criativas envolvendo a personagem como “o tipo de episódio que deliberadamente nos força, como espectadores, a reconsiderar nossa inteira história com o show”

¹¹ Uma notória referência a imagens de poder abusivo, como propagandas e vídeos históricos de líderes nazistas durante a Segunda Guerra Mundial.

e afirmando que “muito deliberadamente coloca todo o legado de *Game of Thrones* em risco”. Uma parcela majoritária das críticas negativas da época apontou uma discrepância entre a construção da figura de Daenerys Targaryen em seus 8 anos de desenvolvimento e suas ações nos momentos conclusivos do seriado. O processo teleológico, descrito por Sternberg como “duas atividades, construção e reconstrução, não apenas imagens espelhadas, mas compromissos complementares com o discurso” (1992, p. 514) acerca das narrativas envolvendo a personagem é diretamente afetado, uma vez que a audiência se prova incapaz de interpretar os anos anteriores de investimento emocional em uma das apostas - como comprovado nos discursos e enredos supracitados - do seriado para o cargo de heroína indiscutível e salvadora do estado negativo do mundo ficcional enquanto construção de uma antagonista tão cruel quanto os outros personagens atribuídos a esse espectro.

A menos que se negue à narrativa todo senso de propósito — e com ela toda mudança, bem como toda regularidade e continuidade de propósito — as formas de sequência devem derivar de funções [...] Onde há um caminho tomado no discurso, sempre há, presumivelmente, uma vontade por trás dele — do escritor, do gênero, da cultura, interagindo de maneiras distintas — de modo que, ao se unirem, uma preenche e reflete a outra (ou, do ponto de vista do intérprete, uma encontra sua unidade e inteligibilidade na outra) (STERNBERG, 1992. p.482. Tradução Própria).

Argumentos em defesa das decisões criativas sobre a devastação de Porto Real foram levantadas por uma parcela de espectadores mais confiantes em uma unidade narrativa entre o desfecho de *Game of Thrones* e suas premissas originais. A principal tese identificada solicitava por uma reconstrução teleológica de Daenerys Targaryen como uma personagem trágica cujas tentativas de escapar dos ciclos de violência terminaram por colocá-la como a violência suprema, um comentário irônico e pessimista sobre a corrupção causada pelo poder. Torna-se possível, entretanto, parcialmente refutar apontamentos da discussão quando se analisa os contornos de personagens considerados trágicos a partir de noções

aristotélicas. Tragédia, para os pensadores gregos da Antiguidade, em sua concepção é plenamente eficiente quando desenvolvida a partir das falhas de seus personagens, a anteriormente citada *húbris*, uma arrogância com consequências inescapáveis e geralmente fatais. A derrocada de Daenerys enquanto heroína e possível candidata a vencer o cruel jogo dos tronos para os demais habitantes de Westeros e para o público não traça suas origens em seus defeitos fundamentais, mas sim em uma reconfiguração súbita de seus princípios e noções de moralidade. A crueldade contra inocentes não estava presente nas isotopias que regiam a personagem durante os anos anteriores da ficção, na realidade o contrário era evidenciado pelo texto. A premissa de uma corrupção final do poder absoluto do Trono de Ferro também não se justifica. A cidade estava rendida, e os objetivos estratégicos de Daenerys haviam sido plenamente alcançados.

3.2. Jon Snow - O herdeiro desperdiçado

Ao curso dessa pesquisa, em determinados momentos as trajetórias de Daenerys Targaryen e Jon Snow foram postas em similares espaços de análise em comparação com os demais personagens que compõem *Game of Thrones*. Tal escolha se justifica pelas análogas proximidades que ambos demonstram com os arquétipos clássicos de heróis narrativos, como também nas isotopias temáticas que o seriado buscou desenvolver para a discussão sobre os papéis variados que o poder assume em uma sociedade corrompida. O enredo de Jon, assim como Daenerys, desenvolve um aspecto de obtenção de espaço político e agência social que não deriva de uma individualidade egoísta pela manutenção da hierarquia enraizada, mas sim de uma necessidade humana de ação coletiva por transformações socioculturais em encerrar ciclos de violência.

Jon Snow (Kit Harrington) é filho bastardo do lorde de Winterfell, Eddard Stark. Sua existência é internalizada e comentada pelos demais como uma mancha na honra indiscutível de seu venerável pai, e uma

constante e vergonhosa lembrança para sua madrastra, a senhora Catelyn Stark, que o despreza. Apesar do amor que nutre por seus meio-irmãos, Jon não se sente à vontade entre os seus familiares. Quando o Rei Robert Baratheon visita os domínios do Norte para convocar Eddard para o cargo de Mão-do-Rei, Jon aproveita a oportunidade para atender ao *chamado à aventura* - um dos muitos estágios da *jornada do herói*, estrutura narrativa formulada por Joseph Campbell em seu livro *O Herói de Mil Faces* - e se juntar a organização da Patrulha da Noite, um grupo militar que protege a muralha de gelo no extremo norte do continente contra ameaças.

Como noviço na Patrulha da Noite, Jon Snow encontra figuras paternas com ensinamentos sobre crescimento e a crueldade da transição da infância para a vida adulta em uma realidade violenta como a dos Sete Reinos, como também recebe os itens mágicos - outras etapas de Campbell - para enfrentar seus adversários, simbolizados aqui pela espada de ferro valiriano *Garralonga*, cujas propriedades mágicas serão de suma importância no decorrer do seriado. Novas instâncias sociais também são adicionadas ao fluxo temático de *Game of Thrones* com o espaço narrativo de Jon. As terras Além-da-Muralha são lar de povos humanos conhecidos como selvagens para os westerosi, ou como Povo Livre por denominação própria. Fora dos limites controlados pelo Trono de Ferro, os selvagens possuem uma longa história de conflitos com a Patrulha da Noite, que envolve guerras e ataques que ultrapassam séculos e gerações. Rumores de um líder entre os selvagens chegam à Muralha, um rei que conseguiu unir as dispersas tribos e que planeja marchar para o sul eventualmente. A partir da segunda temporada, os homens da organização decidem marchar pelo território desconhecido atrás de seus inimigos em uma desesperada tentativa de pôr um fim definitivo à ameaça.

Jon, servindo como espião para seus superiores, encontra o acampamento selvagem e conhece pessoalmente o nomeado Rei Além-da-Muralha. Assim como descrito com o encontro de Daenerys Targaryen e da bruxa Mirri Maz Duur, a partir deste ponto narrativo, a

perspectiva e os arcos narrativos de Jon Snow adquirem novas concepções para *Game of Thrones* e novas possibilidades para a audiência formular expectativas e hipóteses sobre os acontecimentos futuros. O homem considerado como ameaça trata Jon como um igual, e revela que sua campanha em direção à Muralha e ao reino de Westeros é nada mais que uma fuga desesperada por sobrevivência. Além dos povos selvagens, as congeladas terras ao norte do rei são habitadas pelos Caminhantes Brancos, criaturas de gelo que planejam trazer um inverno apocalíptico para o mundo e transformar todos os seres vivos em cadáveres reanimados por sua magia nefasta. Não somente o seriado propõe que o espectador reflita sobre complexidade em que se apresenta a disputa entre a Patrulha da Noite e os selvagens, como também declara um novo plano isotópico que deve ser levado em consideração com uma urgência ainda maior que todos os outros arcos narrativos em curso. A disputa pelo Trono de Ferro, que influencia tantos outros personagens espalhados geograficamente, importa menos do que a ameaça que se desenvolve no Norte.

Jon então sofre uma transformação significativa em sua trajetória. Antes um jovem ávido por provar seu valor no mundo apesar da alcunha de bastardo, agora o personagem assume uma posição de liderança em busca de alterações nos rígidos sistemas estabelecidos em prol de uma salvação universal. A luta contra os selvagens precisa ser interrompida uma vez que ambas as facções agora possuem um inimigo em comum que ameaça a existência de ambos os grupos. Jon assume a liderança da Patrulha da Noite em uma eleição democrática, e sob seu comando as ferramentas de poder possibilitam mudanças significativas para a necessidade emergencial, um acordo é feito entre os lados adversários para uma colaboração mútua. O preço por tamanha afronta aos ciclos intermináveis de violência é caro, *Game of Thrones* é assíduo em apontar seu compromisso temático com a resistência que transformações sociais enfrentam em qualquer realidade estruturada por sistemas opressivos de poder. Jon é assassinado por seus

companheiros da Patrulha da Noite em um motim ao final da quinta temporada.

FIGURA 3.6 - Jon Snow em seus momentos finais, emboscado em um motim



FONTE: Game of Thrones/HBO.

Com a estreia da sexta leva de episódios, Jon é trazido de volta a vida por meio de uma feiticeira, o seu papel no combate a desigualdade social e na restauração de Westeros ainda não havia atingido o seu ápice narrativo - a catarse que Aristóteles busca ao fim, *telos*, da ficção. Assim como Daenerys Targaryen, seu arco heróico recebe a validação enquanto possível salvador e vencedor do seriado na forma de uma profecia. Jon Snow pode ser *Azor Ahai* renascido ou o *Príncipe Que Foi Prometido*, lendas canônicas que recontam de um herói que enfrentou os Caminhantes Brancos no passado e trouxe a alvorada e o verão depois do inverno eterno. Sua participação política dentro do jogo dos tronos cresce, integrando a ameaça iminente do extremo norte com o debate político que envolve os Sete Reinos. Jon reconquista o castelo de Winterfell para a família Stark - perdido depois das mortes de Eddard e Robb - e reúne os demais lordes nortenhos para sua

causa, unindo-os aos selvagens e membros da Patrulha da Noite dispostos a enfrentar o apocalipse. Graças a seus esforços para restaurar o controle do reino de seu pai, os senhores e senhoras da nobreza o elegem como Rei do Norte, possibilitando à audiência a confabulação de uma futura presença política ainda mais ampla para Jon Snow, o almejado Trono de Ferro.

uma história é feita de ... (acontecimentos) na medida em que a intriga transforma esses acontecimentos em ... (uma história). Um acontecimento, desde então, deve ser mais que uma ocorrência singular e única. Ele recebe sua definição a partir de sua contribuição para o desenvolvimento de uma intriga. Uma história, por outro lado, deve ser mais que uma enumeração de eventos em uma ordem sucessiva, ela deve aferir um todo inteligível dos incidentes, de tal sorte que seja sempre possível perguntar qual é o "tema" ou o "sujeito" da história (RICOEUR, 1982. p.303).

Tal vertente de presunção narrativa ganha ainda mais potência existencial quando o espectador recebe a informação sobre o real parentesco de Jon, mantido intencionalmente em um obscuro ponto de transparência. Ao contrário da previamente estabelecida paternidade de Eddard Stark, Jon descobre ser o filho perdido de Lyanna Stark - irmã de Eddard - e do príncipe herdeiro Targaryen Rhaegar, morto na rebelião de Robert. Sua reivindicação ao trono é, portanto - seguindo as legislações androcêntricas de Westeros - consideravelmente mais forte que Daenerys perante às demais famílias que compõem a nobreza. No entanto, o personagem escolhe servir à Daenerys quando a mesma desembarca no continente para sua campanha de reconquista, acreditando que ela é a monarca por direito e campeã merecedora do prêmio máximo. Ambos formam uma aliança política - e futuramente amorosa - que resulta na vitória dos esforços humanos contra o ataque dos Caminhantes Brancos, exibida na batalha de Winterfell do episódio "*The Long Night*". Até o final deste arco, o seriado ainda garantia a expectativa depositada pelos telespectadores de que a restauração do universo para um equilíbrio de justiça social era o objetivo final que a narrativa se encaminhava, unindo os dois personagens com moralidades

heróicas e capacidade de provocar profundas alterações nas rígidas organizações de manutenção do poder abusivo.

Os três episódios finais de *Game of Thrones* desmontam todos os indícios de uma resolução pacífica. O segredo do parentesco de Jon Snow se torna popular entre os personagens, e facções surgem entre apoiadores de Daenerys e do Rei do Norte. A possibilidade de uma união por casamento é rapidamente descartada apesar do público relacionamento amoroso entre os dois candidatos e apesar da extensa presença de resoluções políticas apresentados ao longo do seriado com esta mesma fórmula de solução. Daenerys desenvolve ressentimentos e desconfianças com Jon, um dos fatores que ajudam a pavimentar, mesmo que de forma não satisfatória para os entendimentos do público, caminhos explicativos para a sua decisão de destruir a capital do reino no confronto definitivo contra Cersei Lannister. Ao final do ataque brutal e da promoção de Daenerys à posição de último obstáculo a redenção política do reino, Jon Snow decide por assassinar sua amada e rainha e impedir que os planos de expansão da conquista aos moldes do ataque a Porto Real se espalhem por outros lugares, como prometido por ela no discurso de vitória.

FIGURA 3.7 - Jon Snow segurando o corpo de Daenerys Targaryen



FONTE: Game of Thrones/HBO.

Os sobreviventes da última guerra entram em uma crise com o vácuo de poder criado pelas mortes de ambas as rainhas em disputa, Daenerys e Cersei. Os aliados da Casa Targaryen demandam a execução imediata de Jon Snow pelo assassinato da rainha, enquanto Sansa e os exércitos do Norte pedem pela liberação imediata do Rei do Norte. Para encerrar os conflitos, o eleito rei Bran Stark proclama que o meio-irmão - ou primo - deve ser exilado nas terras Além-da-Muralha, agora livres da ameaça dos Caminhantes Brancos. Jon cumpre a determinação de seu monarca, e encerra sua agri-doce participação no jogo dos tronos sem qualquer agência política ou reconhecimento por seus esforços na luta pela sobrevivência do reino e contra a opressão institucionalizada.

Os paralelos entre os exemplos de Jon Snow e Daenerys Targaryen mais uma vez se comprovam imprescindíveis para a discussão sobre as falhas narrativas que *Game of Thrones* produziu, em especial sob a óptica de uma análise teleológica de sentido. Ambos os personagens, introduzidos e desenvolvidos pela obra como seus heróis a enfrentar os problemas sociais em discussão e construir uma versão do mundo ficcional melhor do que a apresentada são privados de uma resolução satisfatória, impossibilitando a audiência de ver suas promessas correspondidas com satisfação. Não faz parte das finalidades desta pesquisa apontar uma versão para a finalização narrativa do seriado que servisse a atender todas as expectativas criadas. Uma versão alternativa com Jon Snow e Daenerys casados e felizes no comando do continente provavelmente receberia críticas negativas de igual impacto graças a desacordos com as isotopias anteriormente estipuladas pela obra. A função primordial desta análise se restringe a analisar a partir de perspectivas teóricas do campo narrativo como a construção temática do seriado e a reconstrução proposta pela teleologia não surtiram o efeito pretendido no objeto de estudo em questão, resultando em uma insatisfação generalizada por parte dos fãs que - pela primeira vez desde o lançamento

do primeiro livro em 1996 - estavam diante de uma conclusão para os quase vinte e cinco anos de investimento emocional.

Quando o público, a partir de uma totalidade das informações apresentadas pela obra, é incapaz de satisfazer suas expectativas e promover o processo descrito pela teleologia como uma produção de sentido retroativa na história em curso, todas as outras instâncias de manutenção narrativa entram em colapso. As linhas de causalidade e consequência que suportam os diferentes planos isotópicos e os personagens perdem propósito e dificultam o acesso da audiência ao mundo possível em seu momento mais necessário. O final de *Game of Thrones*, exemplificado neste capítulo com os casos de Jon Snow e Daenerys Targaryen evidencia que, quando o espectador ultrapassa os processos mentais e construções emocionais dentro da diegese e começa a questionar se o roteiro está condizente ou não com a ficção investida, o Pacto de Saber Ficcional é desfeito e a narrativa - como um todo - sofre sério risco de desintegração.

Considerações finais

O que une as pessoas? Exércitos? Ouro? Bandeiras? Histórias. Não existe nada no mundo mais poderoso que uma boa história. Nada consegue pará-la. Nenhum inimigo consegue derrotá-la. [...] As guerras, casamentos, nascimentos, massacres, fomes. Nossos triunfos e nossas derrotas.
(Discurso de Tyrion Lannister, interpretado por Peter Dinklage, durante o último episódio de *Game of Thrones*).

Game of Thrones pode ser considerado, em um saldo final acerca de sua presença na história da televisão e das ficções seriadas, como um fenômeno mundial e referência de narrativa audiovisual complexa, conquistando uma vasta audiência com sua abordagem multifacetada e moralmente ambígua de personagens envolvidos nas diferentes frentes de um mesmo conflito sob a proposta de debater as relações entre poder e violência em diferentes espaços sociais. Ao romper com o modelo clássico de heroísmo e vilania e apostar em agentes narrativos moldados por contextos sociais e dilemas éticos distintos, o seriado desenha uma teia de conflitos políticos e emocionais ao longo de suas temporadas que denuncia as contradições internas inerentes tanto aos seres humanos ficcionais quanto aos espectadores. Mesmo ambientando sua história em um universo fictício fortemente inspirado no feudalismo europeu mas coabitado por entidades fantásticas como dragões e Caminhantes Brancos, são discutidas relevantes questões para as problemáticas contemporâneas, tais como o patriarcado, o autoritarismo e a desigualdade social em suas diversas manifestações em uma hierarquia de poder e atuação.

Seu relacionamento com a audiência, compreendidas nesta pesquisa a partir das teorias narrativas em funcionamento tais como a estrutura de

simpatia de Murray Smith e seus três estágios (reconhecimento, alinhamento e aliança) e os sistemas operantes de isotopia e sentido teleológico, provocou uma experiência emocional plural e desafiadora, constantemente desafiando o espectador a reconsiderar suas preferências pelos personagens espalhados no texto narrativo e nos polos do conflito desenvolvido e traçar novos julgamentos morais à medida que novas informações foram adicionadas e antigos conhecimentos ressignificados em uma sucessão lógica de causas e consequências.

Esta mesma complexidade textual que garantiu o prestígio de *Game of Thrones* ao longo das primeiras temporadas, entretanto, expôs, em seus episódios finais, os limites e os riscos que uma narrativa de longa duração pode ser submetida uma vez distanciada de seus fundamentos estruturais. Incoerências diegéticas como resoluções apressadas e desconstruções injustificadas de arcos de personagens e debates temáticos, somados ao negligenciamento de outros elementos do mundo possível - como o espaço geográfico e o tempo narrativo - despontaram pelos momentos finais do seriado graças a uma necessidade do roteiro de priorizar reviravoltas e impactos dramáticos. Tais problemas narrativos especificados comprometeram o envolvimento emocional do público com a história, resultando em um consenso crítico negativo da conclusão em retorno e evidenciam a necessidade de uma reflexão ampla sobre os compromissos que uma obra deve assumir com seus espectador, assim como a função fundamental que a coerência interna exerce na manutenção da verossimilhança ficcional.

A suspensão da descrença - acordada nos pactos de saber ficcional e essenciais para que o público acesse o universo ficcional e o relacionamento emocional proposto - só se materializa em totalidade quando mantida a constância dos regimentos isotópicos previamente estabelecidos pelo próprio texto. Quando os acordos são desfeitos graças ao desalinhamento entre sucessão de eventos em tela e a lógica interna em funcionamento, o espectador é removido do lugar imersivo da narrativa e posto diante da

artificialidade da obra. Esse momento de “quebra”, intensamente relatado na opinião pública da audiência de *Game of Thrones*, evidencia uma clara problemática na relação entre qualquer obra de arte e seu público-alvo: a confiança construída por uma narrativa é relativamente frágil, e sua ruptura possui efeitos emocionais de impacto profundo e duradouro. O investimento dramático não baseia-se apenas no espetáculo visual, mas em constância e credibilidade do universo criado e seus habitantes por onde a narrativa trilha seus enredos. Uma vez que o vínculo é rompido, o espectador não apenas se frustra, mas se sente traído e sob risco de um afastamento emocional completo.

Portanto, o estudo de caso sobre o seriado *Game of Thrones*, sua ascensão e queda, se comprova um exemplar alerta sobre os perigos de ignorar a construção narrativa em nome da conveniência ou o fator surpresa. O impacto negativo de seus últimos episódios não anula os méritos de suas temporadas iniciais, visto que a franquia ainda é explorada a partir de séries derivadas, videogames e outros produtos comerciais veiculados, mas reforça a importância de uma condução narrativa comprometida com seus princípios.

Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. O universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia – já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções (JENKINS, 2009. p.218-219).

Para além de uma análise sobre os méritos e falhas durante o percurso de uma obra específica, buscou-se ao longo desta pesquisa refletir sobre como as escolhas criativas impactam diretamente a experiência afetiva do espectador, e como o fracasso em manter os contratos ficcionais podem comprometer o valor artístico de qualquer produto cultural. Em qualquer arte narrativa, o público-alvo com o qual se pretende traçar um diálogo emocional precisa ser tratado como uma força exigente e disposta a se envolver, mas não a qualquer custo. O legado de *Game of Thrones* permanece para os

estudos de mídia e para o pensamento acadêmico sobre a arte não somente como um feito teletiviso em épica e incomparável escala, mas também como um lembrete que as maiores histórias a perdurar na galeria da humanidade exigem responsabilidade até o seu último capítulo.

Referências

ANCHIETA, W. *Personagens em processo: narração em Better Call Saul*. Tese de doutorado, Universidade Federal Fluminense, 2020.

ARISTÓTELES, *Poética*. Tradução de S. H. Butcher. 2008.

AUDEN, W. H. At the End of the Quest, Victory. The New York Times, [S. l.], 22 jan. 1956.

BAL, Mieke. *Introduction to the theory of narrative*. Toronto: University of Toronto Press, 2009.

BARBIE. Direção: Greta Gerwig. Produção: David Heyman, Margot Robbie, Tom Ackerley e Robbie Brenner. Estados Unidos: Warner Bros, 2023.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. *Teoria do discurso: Fundamentos semióticos*. 2002.

BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison, WI: The University of Wisconsin Press, 1985.

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de mil Faces*. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2009.

CARROLL, Noël. *Philosophy of Art: A Contemporary Introduction*. Nova York: Routledge, 1999.

_____. *Sympathy for the Devil*. In: GREENE, R.; VERNEZZE, P. *The Sopranos and Philosophy – I Kill therefore I am*. Chicago: Open Court, 2004.

CLOVER, Carol, *Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*. Londres, 1992.

COLERIDGE, S. T. *Biographia Literaria*. EBook #6081. Project Gutenberg. 2004

CURRIE, Gregory. *Imagining and Knowing: The Shape of Fiction*. Nova York: Oxford University Press, 2020.

_____. *The Nature of Fiction*. Nova York: Cambridge University Press, 1990.

DOLEŽEL, Lubomír. *Mimesis and Possible Worlds*. In: POETICS Today, Vol. 9, No. 3. [S. l.]: Duke University Press, 1988. cap. Aspects of Literary Theory, p. 475-496.

ECO, Umberto. *The Role of The Reader: Exploration in The Semiotics of Texts*. Bloomington: Indiana University Press, 1979.

FIELD, Syd. *Manual do Roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico*. 32. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2020.

FIORIN, José Luiz. *Elementos de Análise do Discurso*. 2000.

GEORGE R.R. Martin On Vietnam And The Realities Of War. [S. l.]: CBC, 2012. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=tBuct2RZpqc&t=39s>.

GREIMAS, Algirdas J. COURTÈS, Joseph. *Sémiotique; dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, 1993.

HOGAN, Patrick. *Affective Narratology: The Emotional Structure of Stories*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2011.

HOMERO. *A Ilíada*. Tradução de Odorico Mendes. São Paulo: Principis, 2020.

_____. *A Odisseia*. Tradução de Odorico Mendes. São Paulo: Principis, 2020.

HUGHES, Sarah. *Game of Thrones recap: Season three, episode nine - The Rains of Castamere: A strong episode, but a harrowing one. Can the world of Game of Thrones ever be the same again?* The Guardian, 3 jun. 2013. Disponível em:
<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/tvandradioblog/2013/jun/03/game-of-thrones-recap-season-three-episode-nine>.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Traduzido por Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

KERMODE, Frank. *The Sense of an Ending: Studies in The Theory of Fiction*. Nova York: Oxford University Press, 2000.

LEWIS, C.S. *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

MARTIN, George R. R. *As Crônicas de Gelo e Fogo: A Guerra dos Tronos*. 26. ed. São Paulo: Leya, 2010.

_____. *As Crônicas de Gelo e Fogo: A Fúria dos Reis*. 17. ed. São Paulo: Leya, 2011.

_____. *As Crônicas de Gelo e Fogo: A Tormenta de Espadas*. 9. ed. São Paulo: Leya, 2011.

_____. *As Crônicas de Gelo e Fogo: O Festim dos Corvos*. 1. ed. São Paulo: Leya, 2012.

_____. *As Crônicas de Gelo e Fogo: A Dança dos Dragões*. 6. ed. São Paulo: Leya, 2012.

MARTIN, Thomas L. "As Many Worlds as Original Artists": *Possible Worlds Theory and the Literature of Fantasy*. Separata de: BELL, Alice; RYAN, Marie-Laurie. *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2019. cap. 8, p. 201-224.

MCDUNAAH, Michael G. Game of Thrones 8x05 "The Bells". The Unaffiliated Critic, Chicago, publicado em 18 maio de 2019. Disponível em: <https://unaffiliatedcritic.com/2019/05/game-of-thrones-8x05-the-bells/>.

MCKEE, Robert. *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros*. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

PAVEL, Thomas G. "Possible Worlds" in *Literary Semantics*. In: THE JOURNAL of Aesthetics and Art Criticism. [S. l.]: Wiley, 1975. p. 165-176.

PROPP, Vladimir. *Morfologia do Conto Maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense, 1984.

RICOEUR, Paul. *Entre Tempo e Narrativa: Concordância/Discordância*. In *Recherches sur la philosophie et le langage, Cahier du groupe de recherches sur la philosophie*. Traduzido por João Batista Botton. Grenoble, 1982.

SMITH, Murray. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Nova York: Oxford University Press, 1995.

STERNBERG, Meir. *Telling in Time (II): Chronology, Teleology, Narrativity*. In: *Poetics Today*, vol. 13, n. 3. 1992.

TOLKIEN, J. R. R. *O Senhor dos Anéis*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

_____. *O Hobbit*. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

WAIZBORT, Ricardo; DE LA ROCQUE, Lucia. *Um replicador em movimento: aproximações entre a poética narrativa de Borges e o programa de pesquisa dos memes*. *História, Ciências, Saúde – Manguinhos*. Rio de Janeiro: v.15, n.1, p.183-195, 2008.

