

**O Herói em *Game of Thrones*:  
Uma análise do personagem Jaime Lannister**

***The Hero in Game of Thrones:  
A Jaime Lannister character analysis***

Kellen XAVIER<sup>1</sup>

**Resumo**

*Game of Thrones* é uma série televisiva produzida pela emissora norte-americana HBO. Analisando o arco do personagem Jaime Lannister, este estudo visa pensar como se apresenta a figura do herói neste produto midiático de grande visibilidade. Para atender seus objetivos, o trabalho apresenta pesquisas sobre o personagem de ficção, com destaque para a figura do herói, assim como uma análise audiovisual do produto estudado. Para uma melhor contextualização do objeto, dados sobre a produção e recepção da série também são contemplados.

**Palavras-chave:** Série de TV. Televisão. *Game of Thrones*. Teoria do Personagem. Herói.

**Abstract**

Game of Thrones is a TV show produced by the American broadcaster HBO. Analyzing the character arc of Jaime Lannister, this study aims check how are the heroes in this media product with high visibility. To do this, the paper presents a research about the character in fiction, highlighting the hero, plus a visual analysis of the TV series. To do a better contextualization of the object, data about the production and reception of the GoT are included too.

**Keywords:** TV series. TV. Game of Thrones. Character theory. Hero.

**Introdução**

Inspirada na série de livros *A Song of Ice and Fire*, *Game of Thrones* (GoT) é uma série da HBO, uma rede norte-americana de TV por assinatura, com produção executiva de David Benioff e D. B. Weiss. Lançada em abril de 2011, GoT é

---

<sup>1</sup> Graduada em Comunicação Social com ênfase em Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: kellenxavier@gmail.com

considerada, atualmente, a série de maior sucesso na história da televisão<sup>2</sup>. Até o momento, a produção conta com seis temporadas de 10 episódios, cada um deles com 55 minutos de duração em média. Com censura TV/MA (audiência madura), é classificada como inapropriada para menores de 16 anos. As justificativas são o uso de linguagem indecente, sexo explícito e violência. GoT caracteriza-se também por seus planos abertos cinematográficos e imagens primorosas, que dão indícios dos altos investimentos efetuados pela HBO para reproduzir o vasto universo ficcional criado pelo escritor e roteirista George R. R. Martin.

Vista em 170 países, GoT é também a série com mais downloads na história<sup>3</sup>. A série custa, em média, entre 6 e 10 milhões de dólares por episódio. A sexta temporada, em exibição de abril a junho de 2016, custou à emissora 100 milhões de dólares, uma média de 10 milhões por episódio<sup>4</sup>. Com locações em nove países (Croácia, Islândia, Malta, Marrocos, Irlanda do Norte, Escócia, Espanha, Estados Unidos e Canadá) a série é recorde de audiência nos Estados Unidos e Reino Unido (com 10,7 milhões e 2,2 telespectadores, respectivamente)<sup>5</sup>. Sucesso também entre a crítica especializada, a série levou 12 Emmys apenas na edição de 2015, número inédito na história da televisão<sup>6</sup>. Ao todo, GoT conta com 26 Emmys, entre diversas outras premiações. Entre as 305 indicações que já recebeu, o programa já ganhou 184 das premiações<sup>7</sup>.

Adaptação da série de literatura fantástica do norte-americano George R. R. Martin, o nome da produção televisiva vem do título do primeiro livro da saga. Apesar de o escritor ter exercido a função de roteirista com êxito, seus roteiros frequentemente ultrapassavam os limites de orçamento e tempo de produção de Hollywood. Com isso, via-se forçado a cortar cenas, personagens, cenários, etc. Frustrado com as limitações do

---

<sup>2</sup> Informação disponível em: <<http://www.tvovertime.com/game-of-thrones/how-game-of-thrones-became-the-most-popular-tv-show-of-all-time>>. Acesso em: 30 mai. 2016.

<sup>3</sup> Idem 2.

<sup>4</sup> Informação disponível em: <[http://www.bonde.com.br/?id\\_bonde=1-1--41-20160418](http://www.bonde.com.br/?id_bonde=1-1--41-20160418)>. Acesso em: 30 mai. 2016.

<sup>5</sup> Foram considerados na contagem os assinantes que assistiram o episódio pela TV e os canais *streaming* da HBO (HBO Go e HBO Now), além das pessoas que viram a estréia durante as duas primeiras reprises. Os números, no entanto, não incluem os não assinantes que acompanharam o episódio através do sinal aberto da emissora. Informação disponível em:

<<http://www.ew.com/article/2016/04/26/game-thrones-premiere-ratings>>. Acesso em: 30 mai. 2016.

<sup>6</sup> Informação disponível em: <<http://www.bbc.com/news/entertainment-arts-34311316>>. Acesso em: 30 mai. 2016.

<sup>7</sup> Informação disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0944947/awards>>. Acesso em: 30 mai. 2016.

seu trabalho, depois de quase 10 anos, Martin volta à narrativa escrita com a publicação de “*A Game of Thrones*” (1996) e sua sequência<sup>8</sup>, sem ambicionar que se tornassem mais do que livros:

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

Martin acreditava desde o início que seus livros não poderiam ser adaptados para o cinema: “a televisão era o único caminho, percebi. Não uma série de rede de TV aberta; tal ideia jamais daria certo. O orçamento de uma rede aberta não seria suficiente, e seus censores ficariam chocados com todo o sexo e a violência dos romances [...]” (MARTIN, 2013, p. 5). Longos demais e com muito mais personagens do que as obras de outros autores consagrados do gênero fantástico, somente uma série de televisão que dedicasse uma temporada a cada livro poderia tornar a adaptação possível. Mas a TV aberta dificilmente teria orçamento e censura permissiva o bastante para a história Martin, o que teria levado o autor a considerar a HBO. Conhecida pela transmissão de conteúdo adulto e provocativo, a HBO é uma rede de emissoras norte-americana que foge do modelo comercial de televisão. Sustentada exclusivamente pelos seus assinantes, é reconhecida por seus grandes investimentos em produções originais de alta qualidade (SANTOS, 2011).

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

---

<sup>8</sup> A *Song of Ice and Fire* teve publicados até o momento os livros: *A Game of Thrones* (1996), *A Clash of Kings* (1998), *A Storm of Swords* (2000), *A Feast for Crows* (2005), *A Dance with Dragons* (2011). No Brasil, a editor responsável pelas publicações é a Editora Leya. O autor também tem outras publicações relacionadas ao universo ficcional de *A Song of Ice and Fire*, a maioria deles não publicados no Brasil.

americanos do século XX, desconsiderando especificidades da Era Medieval (como a baixa expectativa de vida e o que ela implicava para os arranjos sociais da época) o autor procurou unir o “sentimento de admiração que você tem na melhor fantasia, com o realismo corajoso da melhor ficção histórica”<sup>9</sup>. Iain Glen, que interpreta Jorah Mormont na série televisiva, diria:

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

Sobre os mais de mil personagens nomeados até o quarto livro, Conleth Hill, ator que interpreta Varys, diz: “acho que a série tem uma tremenda história de interesse humano, e há muitos humanos nos quais se interessar. Há algo para todos” (COGMAN, 2013, p. 191). Peter Dinklage, que interpreta Tyrion Lannister, acrescenta: “muitas vezes, personagens de livros ou filmes de fantasia têm apenas uma dimensão. Bom ou mau. Os personagens [de *Game of Thrones*] queimam páginas porque podem ser todas essas coisas” (COGMAN, 2013, p. 88).

Quanto ao seu enredo, são três os principais argumentos trabalhados por Martin nas séries literária e televisiva: a crônica da disputa entre os clãs dos Sete Reinos pelo Trono de Ferro; o ressurgimento de criaturas sobrenaturais chamadas *White Walkers* (Figura 1) além da Muralha que delimita os Sete Reinos ao Norte; e a ambição dos Targaryen de voltar a Westeros para retomar o Trono que fora de Aerys II, assassinado durante a Rebelião de Robert<sup>10</sup>.

---

<sup>9</sup> Informação disponível em: <<http://www.maximumfun.org/sound-young-america/george-r-r-martin-author-song-ice-and-fire-series-interview-sound-young-america>>. Acesso em: 14 mar. 2015.

<sup>10</sup> Também conhecida como Guerra do Usurpador, a Rebelião de Robert foi a guerra civil que tirou do poder a Casa Targaryen e levou seus membros à morte, exceto pelos irmãos exilados Viserys e Daenerys Targaryen.

**Figura 1** – White Walker



**Fonte:** Game of Thrones Wiki [http://gameofthrones.wikia.com/wiki/White\\_Walkers](http://gameofthrones.wikia.com/wiki/White_Walkers)

Com *A Song of Ice and Fire* e *Game of Thrones*, o gênero épico fantástico conquistou também os leitores e espectadores convencionais (não necessariamente interessados em fantasia medieval). Estimulada pela criação de Martin, a crítica passou a reconhecer a literatura fantástica como capaz de produzir trabalhos tão bons quanto os outros gêneros da literatura<sup>11</sup>.

### **Narrativa e personagem de ficção**

Independentemente do suporte no qual é apresentada, a narrativa de ficção é de interesse de muitos pesquisadores que, ora se repetem, ora complementam suas falas. Antônio Cândido (2005), Francis Jost (2012) e Christopher Vogler (2006) analisam, respectivamente, produções literárias, séries de televisão e filmes. Ainda que estudem histórias produzidas para diferentes meios, em comum, têm a crença que o vínculo entre narrativa e público mantém uma relação profunda com o personagem e sua verdade.

Para o professor Antônio Cândido (2005), enredo, personagem e significado são os três elementos centrais de um romance. No entanto, ainda segundo o autor, o que se destaca para o leitor é o personagem, pois “o enredo existe através das personagens; as personagens vivem no enredo” (2005, p. 53). Quando pensa em um romance, o leitor pensa em seus personagens - suas vidas, seus problemas. Eles representam, então, “a possibilidade de adesão afetiva e intelectual do leitor, pelos mecanismos de

---

<sup>11</sup> Informação disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/culture/books/bookreviews/8652234/Game-of-Thrones-the-phenomenon.html>>. Acesso em: 02 jun. 2015.

identificação, projeção, transferência, etc.” (2005, p. 54). Histórias que contam com personagens envolventes podem até mesmo apresentar graves defeitos de enredo ou de ideia (como o autor se refere aos valores expressos em um romance) e ainda assim contar com a aprovação do público. Juntos, enredo e personagens exprimem os intuítos de um romance - os valores que transmite, seu significado.

A aceitação de uma narrativa depende de sua eficácia em evocar uma impressão de realidade por meio de sua fantasia e/ou seus personagens fictícios. Para produzir esse sentimento de verdade, a verossimilhança, a literatura moderna se apropriou dos estudos psicológicos do consciente e inconsciente, apresentando personagens cuja personalidade não pode ser absorvida com a mesma facilidade de sua configuração externa. Misteriosos, passam a ser representados de forma fragmentária e incompleta, podendo agir, por vezes, de formas inesperadas. Essa compreensão dos seres vivos decorrente dos estudos do século XVIII impulsionou a passagem do enredo complicado com personagem simples para o enredo simples com personagem complicado. Sugerir e desvendar passam a fazer parte do projeto literário moderno, em uma tentativa de abranger a dificuldade que é enxergar a coerência e unidade dos seres. Conforme a concepção do ser humano é trabalhada e modificada, também o é a concepção do personagem.

Os romances reproduzem o conhecimento fragmentário que temos dos seres vivos em sua técnica de caracterização<sup>12</sup>, visando uma impressão de complexidade. São dados elementos essenciais que permitem estabelecer uma interpretação desses seres fictícios. O leitor atribui ao personagem uma unidade, assim como tenta fazer em relação à natureza diversificada de seus semelhantes. A lógica do personagem, no entanto, é menos variável e mais coesa, pois o escritor delimita sua existência e modo-de-ser de um jeito que não seria possível se fazer com o ser humano.

Os personagens cujos traços distintivos são mais nítidos e visíveis por seu comportamento em sociedade podem ser chamados “personagens de costumes” ou “personagens planas”<sup>13</sup>. Definidos por uma única ideia, são mais caricatos, cômicos, pitorescos. Personagens de conduta mais óbvia carecem de profundidade, são

---

<sup>12</sup> Os recursos de caracterização seriam elementos que o romancista utiliza para descrever e definir a personagem, de maneira que ela possa dar a impressão de vida, configurando-se ante o leitor (CÂNDIDO, 2005).

<sup>13</sup> FORSTER, E. M. **Aspects of the Novel**. London: Edward Arnold, 1949, p.66-67. *Apud* CÂNDIDO, 2005.

personagens mais rasos, previsíveis.

Atribuem imprevisibilidade às histórias os chamados “personagens de natureza” ou “personagens esféricas”<sup>14</sup>. Estes personagens não podem ser apreendidos por meio de uma única característica distintiva, nem mesmo pelo mecanismo de suas relações. Para compreendê-los, é preciso acessar seu interior.

A verossimilhança depende também do respeito à coesão interna da narrativa. O inverossímil seria, então, o incoerente dentro da lógica que o livro propõe. Se o enredo respeita a organização interna da obra, até mesmo o inverossímil em relação às concepções correntes é aceito. Assim, o irreal torna-se verossímil em razão do sistema de convenções adotado pelo escritor.

Francis Jost (2012), pesquisador das narrativas seriadas de televisão, acredita que o efeito de real produzido pelas narrativas atue também como porta de acesso ao seu universo ficcional pelo espectador. Para ele, a atualidade, a universalidade antropológica e a midiaticização “preenchem o fosso existente entre a realidade e a ficção” (p. 28).

Ao apresentar uma narrativa, atores e roteiristas devem se informar sobre o mundo que desejam representar para produzir uma impressão de realidade. No entanto, o realismo “não se pauta pela exatidão ou conformidade com nosso mundo” (JOST, 2012, p. 42). Ele é apenas uma exploração mais sofisticada do real no qual se inspira a ficção.

A identificação do público com os seres fictícios de uma narrativa também pode promover uma impressão de realidade. Northrop Frye<sup>15</sup> distingue cinco modos ficcionais considerando o critério aristotélico da elevação dos personagens: o mítico, o romanescos, o mimético alto e o mimético baixo, e o irônico.

O modo mítico descreve as ficções que falam sobre seres superiores por natureza aos seres humanos e seu ambiente (super-heróis vindos de outros mundos). O romanescos apresenta personagens em grau superior em relação aos seres humanos e ao seu ambiente (mais habilidosos, superiores a um ser humano comum). O modo mimético alto trata de ficções que colocam em cena narrativas de um herói em grau superior, em relação aos outros homens, mas não ao seu ambiente (heróis, superiores

---

<sup>14</sup> Idem 13.

<sup>15</sup> FRYE, Northrop. **Anatomie de La critique**. Paris: Galimard, 1969. *Apud* JOST, 2012.



enquanto homens, mas mesmo ambiente). O mimético baixo traz personagens iguais aos seres humanos e ao seu ambiente, enquanto o irônico abrange ficções que se centram em personagens inferiores em força e inteligência aos olhos dos telespectadores (*sitcoms*).

Fyre defende que as séries, assim como a literatura, passaram da ficção elevada aos modos mais baixos. As séries de inspiração mítica estariam, então, em regressão. A impressão de que as narrativas tornaram-se mais realistas resultaria da substituição do herói superior pelos heróis humanos e seu contexto. Neste processo, acompanhamos a fissura e a fragmentação do herói. No primeiro caso, o que se percebe é a fissura do herói em dois personagens complementares, que dividem o posto de herói da narrativa, enquanto no segundo, há a formação do herói coletivo, resultado da fragmentação do herói em muitos personagens. Para o autor, este fenômeno representaria uma renovação das fórmulas narrativas que proporcionaria diferentes relações do telespectador com a ficção, que agora tem diferentes vieses pelos quais se relacionar com a história. Dessa forma os heróis podem ter pontos de vista contraditórios entre si, gerando mais possibilidades de identificação pelo público, assim como podem apresentar falhas individuais superadas no coletivo, humanizando-os. Estes heróis afastam-se do herói único e monolítico de Henri Bergson<sup>16</sup> que, para Jost (2012), tem junto do público um apelo semelhante o dos santos e sábios, na medida em que representam um ideal. Não precisando mudar, permanecem inalteráveis durante a série, depositando sobre o espectador o peso da sua perfeição. Já os novos heróis podem exibir não só traços pouco convencionais como contraditórios, como nós, e possuir uma vida privada que também intervém no seu papel na série.

O herói identificado por Jost (2012) nas séries de televisão, atrai o público ao não representar as instituições oficiais que regulam a vida do espectador fora das telas.

Para o autor:

[...] o sucesso de uma série deve-se menos aos procedimentos que ela utiliza (visuais, retóricos, narrativos etc.) do que ao ganho simbólico que ela proporciona ao espectador e que esse ganho não se limita a uma mera soma de códigos. (JOST, 2012, p.25)

---

<sup>16</sup> BERGSON, Henri.u. PUF, [1932] 1958. *Apud* JOST, 2012.



Desviando dos métodos tradicionais de obter a verdade ou fazer justiça, os heróis desafiam as regras impostas pelas instituições sobre a vida dos cidadãos. Usam a mentira como meio de acesso à verdade (como Patrick Jane em *The Mentalist* ou Richard Castle na série homônima), e/ou a violência como forma de punição aos criminosos que nem sempre podem ser alcançados pela justiça (*Batman* e Homem-Aranha são justiceiros e com isso desafiam a autoridade dos órgãos competentes). Assim, a ficção traria a satisfação de mostrar problemas comuns à sociedade, como criminalidade, corrupção dentro das instituições, descrença política, etc., sendo solucionados por civis, pessoas muitas vezes comuns, mas capazes de impactar o sistema. Para Jost (2012), o sucesso das séries de televisão norte-americanas reside também dessa descrença institucionalizada nos órgãos de regulação da sociedade.

O apelo das narrativas seriadas contemporâneas também pode ser atribuído pela fuga aos clichês e formas narrativas consagradas em que Hollywood ainda insiste. As séries norte-americanas atuais se aproximam do cinema em termos de estética, ao produzir imagens cada vez mais elaboradas, e afastam-se do mesmo ao investir em roteiros diferenciados. As séries estariam, assim, se afirmando se não como superiores, ao menos em pé de igualdade com os filmes do cinema. Na verdade, desde que a efemeridade do televisivo foi superada pela digitalização e disponibilização das séries por outros meios, podemos até mesmo falar de uma seriefilia, semelhante à cinefilia (SILVA, 2013).

Christopher Vogler (2006) também pensa a figura do personagem na narrativa e vê o herói como um dos responsáveis pela conquista do investimento psicológico do público em uma história. No entanto, ainda aposta nas narrativas clássicas de Hollywood. Inspirado em Joseph Campbell<sup>17</sup>, o autor propõe a construção da narrativa fílmica sobre duas estruturas básicas: a Jornada do Herói e os Arquétipos. O que o autor fornece com essa “gramática da narrativa” é uma estrutura simplificada criada a partir dos estudos do mito para guiar roteiristas de cinema.

A Jornada do Herói seria um roteiro de doze estágios, com correspondência nas etapas do Arco do Personagem, pelos quais a história se deslocaria até o herói cumprir sua função narrativa. Algumas das funções do herói são: crescer (ele é o personagem

---

<sup>17</sup> CAMPBELL, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Bollingen Foundation, 1949. *Apud* VOGLER, 2006.

que mais precisa mudar durante a história, salvo se for um Herói Catalisador de mudanças), agir (o herói deve ser o personagem mais ativo do roteiro) e se sacrificar (por sua vida ou interesses em segundo plano, em nome de uma causa maior).

Os Arquétipos são padrões de personalidade que precisariam se fazer presentes em uma história para que ela consiga se mover de uma etapa à outra, facetas de uma personalidade completa. São eles: o Herói, o Mentor, o Guardiã de Limiar, o Arauto, o Camaleão, a Sombra e o Pícaro. Cada arquétipo representa uma função psicológica e função uma dramática essencial à história, podendo um mesmo personagem representar um arquétipo ou mais.

Ignorando a terminologia do termo, cuja raiz indica “proteger e servir” em grego, o Herói é o protagonista da história. E “a história de um herói é sempre uma jornada” (VOGLER, 2006, p. 35). Esta pode ser uma jornada exterior, interior ou até mesmo ambas, desde que se verifique uma mudança entre o início e o desenlace. As questões externas conduzirão a ação e impulsionarão a história para frente. Mas serão as problemáticas internas às personagens que irão cativar o público e o envolver com a narrativa.

A função psicológica do herói seria encarar uma jornada de autoconhecimento em que, afastando-se de sua vida normal, busca sua identidade e equilíbrio. Para Vogler (2006), os arquétipos são facetas do ser humano que o herói precisa integrar para alcançar uma personalidade completa e equilibrada. Já a função dramática do herói é ser o ponto de contato entre o espectador e a narrativa. Ele deve cativá-lo, trazendo-o para a história. Para despertar o interesse, deve ser verossímil e manter uma aparência de verdade e de humanidade, munindo-se de qualidades e defeitos universais, compreensíveis a qualquer um, para isso.

Independentemente do suporte utilizado para apresentação da história, o personagem ajuda a aproximar o público da narrativa. O leitor ou espectador precisa se identificar e/ou solidarizar com o personagem para desejar acompanhar sua história. E essas narrativas, ficcionais ou não, ajudam a transmitir e propagar aspectos da cultura e dos valores do seu tempo. Sendo assim, analisar narrativas e seus heróis também pode ser uma forma de captar os desejos e motivações da sociedade de uma época e de um lugar.

## Análise

Em uma narrativa em que personagens ganham e perdem protagonismo constantemente, definir seus heróis não é tarefa fácil. Por meio de um trabalho de descrição, análise e interpretação de episódios da série, o estudo do Arco do Personagem Jaime Lannister permitiu que ele fosse identificado como um dos heróis da série<sup>18</sup>. Ao longo da narrativa, o personagem cresceu, agiu e se sacrificou.

O Jaime Lannister que o espectador conhece na primeira temporada é um espadachim de habilidade reconhecida, Guarda Real, primogênito da família mais rica dos Sete Reinos, um homem arrogante vivendo um amor incestuoso com sua irmã, a Rainha, por quem faria absolutamente qualquer coisa. Na segunda temporada começam os desafios que poderiam levar o personagem a repensar suas condutas, mas é ao longo da terceira temporada que começa a mudar, até que encontra redenção depois de anos incompreendido e sem o afeto de ninguém além de sua família de valores extremamente questionáveis. A partir da quarta temporada, o que é apresentado é um personagem que já passou pelos sacrifícios da Jornada do Herói, descobriu a si mesmo e agora volta para casa redimido de seus pecados e pronto para um recomeço.

O universo de GoT, apesar de inspirado no período medieval, não se compromete com a representação fiel de nenhum tempo ou local, ainda que George R. R. Martin, assuma ter tomado alguns personagens e eventos históricos como referência. A única lógica que a narrativa precisa respeitar para estabelecer seu efeito de verdade é a sua coerência interna, a própria lógica que propõe.

Para não perder a cabeça, o herói de *Game of Thrones* não é sempre heróico. O herói de GoT é o herói multifacetado que, dividido entre muitos personagens, oferece diversos pontos de contato e identificação com a narrativa. Nessa história, personagens aparentemente infames podem ser personagens mais mal compreendidos do que

---

<sup>18</sup> Mais informações em:

XAVIER, K. ROSSINI, M.S. **Jaime Lannister e o mito do herói em Game of Thrones**. Publicado em: <<http://www.portalintercom.org.br>>. Joinville, SC. 2015.

XAVIER, Kellen do Carmo. **Jaime Lannister e o monomito em Game of Thrones**. 2015. 84 f. TCC (Graduação) - Curso de Comunicação Social Com ênfase em Publicidade e Propaganda, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em:

<<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/122674?show=full>>. Acesso em: 06 set. 2015.

essencialmente cruéis, e personagens de ideais respeitáveis podem ser corrompidos pela inclemência que os cerca. Jaime Lannister, no entanto, é um herói que já viveu uma jornada de redenção.

A família de Jaime Lannister o determina de diferentes formas. Gêmeo de Cersei, sempre manteve laços estreitos com a irmã, ambiciosa como o pai desde a infância. O irmão mais novo, Tyrion, trouxe a morte de sua mãe ao nascer. Por isso e por sua deformidade física, o Lannister anão foi desprezado pelo pai e pela irmã. Jaime era o único que não culpava Tyrion e o amava. Ainda muito jovens, Jaime e Cersei iniciaram uma vida sexual incestuosa. Lorde Tywin, pai dos gêmeos, levou Cersei consigo quando mudou-se para a corte do Rei Aerys II, de quem era Mão<sup>19</sup>. Para manter-se perto da irmã, Jaime entra para a Guarda do Rei. Um Guarda juramentado não pode ter terras nem casar-se. Com isso, o Rei Aerys II toma o herdeiro da Casa Lannister. Em seguida, Lorde Tywin deixa a corte e leva com ele Cersei, deixando Jaime em *Kingsland*.

O rei enlouquecia progressivamente e uma rebelião foi iniciada quando a noiva de Robert Baratheon, Lyanna Stark, foi raptada e o Lorde Stark assassinado, em uma tentativa de recuperá-la. Lorde Tywin, teoricamente aliado da coroa, consegue entrar na capital e toma a cidade para os rebeldes. Jaime, então, mata o rei que jurara proteger, recebendo a alcunha de Regicida. Temido e desprezado, as decisões que tomou em nome de sua família ajudaram a definir não apenas o que pensavam dele, mas o que ele mesmo pensava de si.

Quando assassinou o Rei, o fez porque este deixara seu pai entrar na cidade com o intuito de queimá-lo a todos mais nela. Aerys Targaryen, conhecido como o Rei Louco, era obcecado por fogo. Condenado por todos pela sua decisão cuja motivação era desconhecida, Jaime tornou-se ainda mais impiedoso e cruel em nome dos interesses de sua família. Matou com uma espada nas costas o rei que lhe pediu a cabeça de seu pai, quebrando um voto sagrado como Guarda Real. Tentou assassinar o menino que o viu tentar relações incestuosas com a irmã para protegê-la. Preparou uma emboscada covarde e liderou um exército contra os que prenderam seu irmão. No entanto, Jaime não fere sua família.

---

<sup>19</sup> A Mão é o braço direito do Rei, a quem cabe ajudá-lo a governar e administrar questões práticas do Reino.

Tyrrion Lannister, seu irmão, responde ao desprezo que recebe investindo o ouro de sua família em bebida e mulheres que estejam dispostas a serem pagas. Jaime não condena o irmão, mas também não se interessa pelas suas aventuras. A única mulher que conheceu foi Cersei, sua irmã. Casada com o Rei Robert, que tomou o trono durante a rebelião, a Rainha é maltratada e humilhada pelo marido. Desdenhando deles, Robert impõe a Jaime que faça sua guarda enquanto promove orgias em seus aposentos. Durante a série, Cersei também o acusa de agredi-la e estuprá-la quando, bêbado, a procurava em seus aposentos. O Regicida odiou Robert profundamente por humilhar, trair e machucar sua irmã. Ao contrário de Robert, não há indícios de que Jaime reivindique a atenção de mulheres por dinheiro ou pela força.

Mesmo em seus tempos mais infames, Jaime dispunha um código moral. Enquanto nunca questionou o fato de se relacionar amorosamente com sua irmã, já quis matar Robert por estuprá-la e arriscou sua vida para evitar que a personagem Brienne de Tarth fosse violentada.

Muitos dos crimes que o personagem cometeu, foram motivados pelos interesses de sua família. Durante o período em que se afasta de *Kingsland* para viver sua jornada, ele descobre o desejo de não ser o mesmo. Jaime não muda simplesmente, ele quer mudar. A quarta temporada de *Game of Thrones* exhibe os confrontos que Jaime vive na Capital ao tentar ser aceito de volta. Seu pai que demanda que deixe a Guarda para assumir o posto de herdeiro de *Casterly Rock* enquanto ele não quer quebrar seu juramento de servir à guarda até o fim dos seus dias. Cersei que deseja que ele vingue a morte de seu filho, enquanto Jaime busca justiça para o irmão que acredita inocente do crime.

**Figura 2 – Juramento**



**Fonte:** HBO, captura de tela episódio 4x01

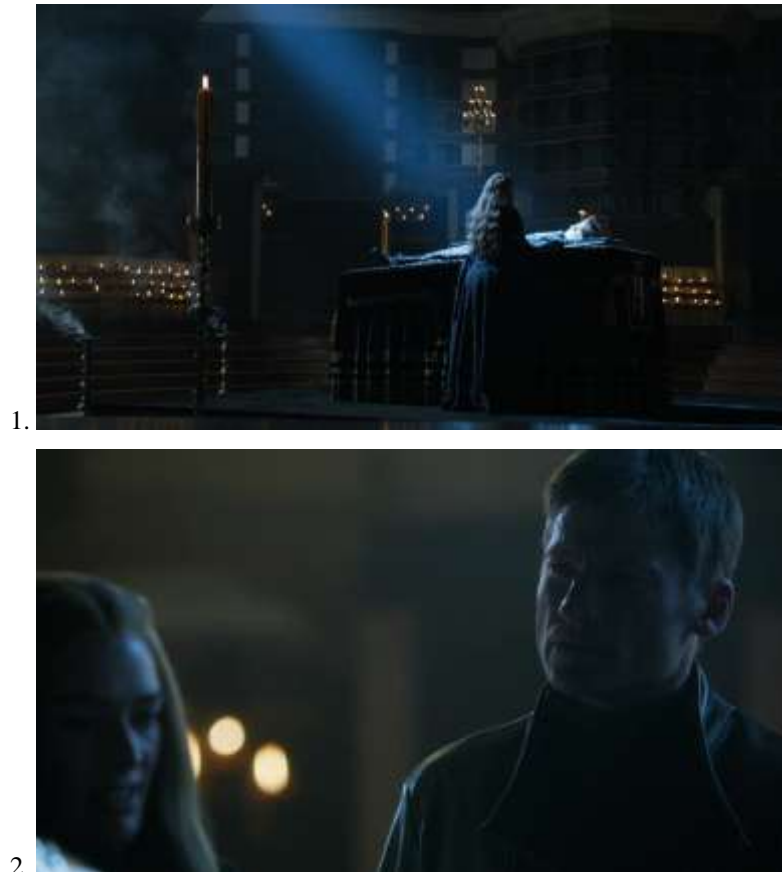
Alex Graves, um dos diretores da série, acredita que é necessário marcar um rompimento entre Jaime e Cersei, de forma a marcar o reinício do personagem, mais próximo de um bom cavaleiro<sup>20</sup>. Para isso, usa a cena do velório de Joffrey no episódio *Breaker of Chains* (4x03). Para o diretor, a cena representa não só a morte do primogênito do casal, mas da relação que até então existia entre eles.

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

---

<sup>20</sup> Informação disponível em: <<http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/game-thrones-director-controversial-scene-697733>>. Acesso em: 29 mai. 2015.

**Figura 3 - O velório de Joffrey**



**Fonte:** HBO, captura de tela episódio 4x03

Embora Jaime tenha voltado a *Kingsland*, os gêmeos não haviam retomado sua relação. Ela ressentia-se pelo tempo que ele passou afastado dela, e ele por ela não ter lhe aceito de volta depois de tudo que fez para estar com ela. Jaime não é mais o homem que faria tudo por Cersei, como mostra ao negar-lhe vingança pela morte do primogênito dos dois. Ele não aceita vê-la afastá-lo de novo, e não permite que ela exija dele a morte de seu irmão. A expressão do cavaleiro endurece, seu cenho contrai-se. Ao lado do altar do filho, no centro do Septo, ele pergunta por que os deuses fizeram com que amasse uma mulher detestável. Ao lado do corpo de Joffrey, segura Cersei pela cabeça e a inclina sobre a mesa em que descansa seu filho e a beija sofregamente. Ele empurra o seu corpo contra o dela enquanto ela debate-se e pede-lhe que pare. Ele rasga sua saia, a põe no chão e a penetra enquanto ela lhe pede que pare e lhe diz que não é certo. Entre os protestos de Cersei, ele responde,



então, que não se importa e continua a segurá-la. Ela debate-se, geme e chora, enquanto o último quadro da cena é sua mão em plano de detalhe, puxando o tecido escuro que reveste o altar sobre o qual se encontra seu primogênito com o homem que agora dela abusa.

Alex Graves considera esta cena um demarcador que afasta Jaime do cavaleiro que se tornou por influência de Cersei e sua família, para o cavaleiro que gostaria de ser. Se for considerado o conteúdo de sua entrevista, o diretor não distingue estupro e sexo consensual. Ainda que o universo de GoT seja extremamente violento e machista, a violência sexual praticada por Jaime Lannister nesta cena não condiz nem ao menos com a verdade do personagem. É incoerente dentro da estrutura que a narrativa apresenta.

*Game of Thrones* apresenta um universo machista, e nem mesmo seus heróis respeitam necessariamente as mulheres. É preciso questionar o quanto da violência retratada na série não é apenas reflexo de uma sociedade que objetifica a mulher e ignora os limites do consentimento dentro e fora da tela. Embora reconhecida pelo protagonismo que muitas das suas personagens femininas têm, a produção televisiva peca ao explorar os corpos de suas atrizes ao extremo e ao introduzir sempre novas formas de oprimir suas personagens femininas.

## **Considerações finais**

Todos os dias, pessoas produzem, propagam, estudam e/ou se envolvem com histórias. Essas histórias têm o poder de transmitir ideias, conhecimentos, sensações. Por mais que variadas fórmulas narrativas já tenham sido identificadas, e que outras ainda venham a ser teorizadas, não há esquema que possa assegurar o sucesso de uma história. Antes da difusão da escrita, narrativas já eram externalizadas através de desenhos, da fala e do canto. Quando emergiu, a escrita estabeleceu novos modos de narrar sem eliminar a tradição oral ou o uso de imagens. As mídias audiovisuais, como o filme, a televisão e o vídeo, trouxeram uma nova linguagem à narrativa, também sem destruir os suportes e os métodos anteriores. Ao contrário, como este trabalho mostra, cinema e televisão podem incorporar estruturas muito antigas, como a do Mito do

Herói. No entanto, como não há uma fórmula definitiva para o narrar, esquemas estão sendo sempre criados e atualizados.

Ainda que não haja como certificar se um produto de ficção será bem recebido, um criador de histórias tem muito material a partir do qual trabalhar. George R. R. Martin, por exemplo, se inspirou nas obras de outros escritores, como J. R. R. Tolkien, e em acontecimentos e personagens históricos, como a Guerra das Rosas e as famílias York e Lancaster. Padrões teorizados por estudiosos da literatura e do audiovisual também estão presentes na produção do autor. Martin preocupava-se com produzir uma obra de fantasia medieval verossímil e para isso estudou o período com atenção. Ao trabalhar questões como ambição, amor e honra, o escritor e roteirista produz também o realismo emocional, por trazer questões familiares a todos os seres. O herói fracionado de *Game of Thrones* respeita a tendência da televisão norte-americana. Imperfeito sozinho, pode mostrar-se mais nobre junto dos outros. Com mais protagonistas, essas histórias oferecem mais heróis com os quais o público pode vir a se identificar.

Os personagens de Martin cativam o público e as imagens produzidas pela HBO surpreendem. A história se desloca de formas imprevisíveis e os personagens estão sempre em movimento – interno e externo. O herói de GoT traz muito da natureza dos seres. É profundo, por vezes imprevisível e, até que Martin decida deixar o espectador conhecer sua essência, talvez incompreensível. O sucesso de *A Song of Ice and Fire* e *Game of Thrones* não é gratuito. Ele retrata o aperfeiçoamento da compreensão da consciência humana, avanços tecnológicos e grande investimento intelectual e financeiro.

Uma obra de ficção é retrato também do seu tempo. As mídias, os recursos tecnológicos e os esquemas narrativos de um produto podem comunicar o local e a época de sua produção. Um produto midiático é marcado por sua cultura e dá indícios do que circula e o que vende bem em sua sociedade – tendências estéticas, ideias, etc. *A Song of Ice and Fire* e *Game of Thrones* têm muitos méritos narrativos. No entanto, mesmo com tantos argumentos de venda, GoT insiste em fazer da violência de gênero e do corpo de suas atrizes mercadoria. Dos 18 profissionais que já dirigiram episódios da

série, apenas uma era sexo feminino<sup>21</sup> e, desde a terceira temporada, GoT não conta mais com nenhuma roteirista mulher<sup>22</sup>.

Para exibir mulheres em situações degradantes, a equipe de GoT abdica da coerência em relação à história que criou e trai o arco e a verdade de seus personagens. Três já foram as heroínas vítimas dos estupros não previstos pelo cânone, mas criados pelos profissionais da HBO.

Neste contexto, importa perguntar o que uma narrativa em que nem os heróis tratam suas esposas e amantes com dignidade diz sobre sua época e sobre o meio de comunicação em que é exibida. Utilizar da nudez feminina e da violência de gênero como argumento de venda é contribuir para a instauração da objetificação da mulher e da cultura do estupro. Enquanto o feminismo ainda precisa lutar pelo simples direito da mulher exercer a autoridade sobre o próprio corpo, imagens como as que *Game of Thrones* apresenta apenas ajudam a fortalecer uma doença da qual a sociedade atual já padece.

## Referências

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

CÂNDIDO, Antônio. A Personagem do Romance. In: CÂNDIDO, Antônio et al. **A Personagem de ficção**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005. p. 51-80.

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

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

---

<sup>21</sup> Tim Van Patten (1ª temporada), Brian Kirk (1ª temporada), Daniel Minahan (1ª temporada e 3ª temporada), Alan Taylor (1ª e 2ª temporada), Alik Sakharov (2ª a 4ª temporada), David Petrarca (2ª temporada), David Nutter (2ª, 3ª e 5ª temporada), Neil Marshall (2ª e 4ª temporada), David Benioff (3ª temporada), D. B. Weiss (3ª e 4ª temporada) Alex Graves (3ª e 4ª temporada), Michelle MacLaren (3ª e 4ª temporada), Michael Slovis (5ª temporada), Mark Mylod (5ª e 6ª temporada), Jeremy Podeswa (5ª temporada e 6ª temporada), Miguel Sapochnik (5ª e 6ª temporada), Daniel Sackheim (6ª temporada) e Jack Bender (6ª temporada).

Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista\\_de\\_epis%C3%B3dios\\_de\\_Game\\_of\\_Thrones](https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_epis%C3%B3dios_de_Game_of_Thrones)>. Acesso em: 6 jun. 2016.

<sup>22</sup> David Benioff & D. B. Weiss (1ª a 6ª temporada), Bryan Cogman (1ª a 6ª temporada), George R. R. Martin (1ª a 4ª temporada), Jane Espenson (1ª temporada), Vanessa Taylor (2ª e 3ª temporada) e David Hill (5ª e 6ª temporada). Idem 21.

MARTIN, George R. R. Prefácio. In: COGMAN, Bryan. **Por dentro da série da HBO *Game of Thrones***. São Paulo: Leya, 2013. p. 4-5.

MARTIN, George R. R. **A Guerra dos Tronos**. São Paulo: Leya, 2010. 592 p.

\_\_\_\_\_. **A fúria dos reis**. São Paulo: Leya, 2011. 656 p.

\_\_\_\_\_. **A tormenta de espadas**. São Paulo: Leya, 2011. 884 p.

\_\_\_\_\_. **O festim dos corvos**. São Paulo: Leya, 2012. 644 p.

\_\_\_\_\_. **A dança dos dragões**. São Paulo: Leya, 2012. 872 p.

SANTOS, Maíra Bianchini dos. **'Não é TV' - estratégias comunicacionais da HBO no contexto das redes digitais**. 2011. 151p. Dissertação (Mestrado em Comunicação Midiática) - Centro de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Federal de Santa Maria, 2013.

SILVA, M. V. B. **Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade**. Galáxia (São Paulo, Online), n. 27, p. 241-252, jun. 2014. <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014115810>.

VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas, SP: Papyrus, 1994.

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

**WIKI *Game of Thrones* BR**. Disponível em:

<[http://wiki.gameofthronesbr.com/index.php/P%C3%A1gina\\_principal](http://wiki.gameofthronesbr.com/index.php/P%C3%A1gina_principal)>. Acesso: 10 mar. de 2015.