

GAME OF THRONES, O ÚLTIMO PONTO DE ENCONTRO TELEVISIVO FANTÁSTICO, HUMOR, HISTORICISMO, VIOLÊNCIA E EROTISMO

GAME OF THRONES, TELEVISION'S LAST HOTSPOT FANTASTIC, HUMOUR, HISTORICISM, VIOLENCE AND EROTICISM

EDUARDO DOS SANTOS FERNANDES*
eduardo@eaad.uminho.pt

Numa época caracterizada pela desagregação das audiências nos media audiovisuais, *Game of Thrones* constituiu o último momento em que existiu uma convergência global de públicos em conteúdos televisivos. O objetivo deste artigo é colocar um conjunto de hipóteses para justificar este fenómeno, a partir da análise dos principais ingredientes da série: a combinação de humor, violência e erotismo, a associação de elementos fantásticos com uma ambiência baseada em referências históricas, a importância da perceção da passagem do tempo na narrativa, a presença constante da morte e o uso de cenários reais, reconhecíveis apesar da sua manipulação digital. A trajetória particular que caracteriza a relação entre a produção da HBO e a narrativa publicada em livro também interessa a este texto, sobretudo a partir do momento em que os textos de George R. R. Martin deixaram de poder constituir uma referência para o guião, porque a série ultrapassou a história relatada nos volumes publicados.

Palavras-Chave: Guerra dos Tronos; George R. R. Martin; historicismo; narrativa.

In an era characterized by the disaggregation of audiences in audio-visual media, *Game of Thrones* was the last moment in which there was a global convergence of the public on a television content. The purpose of this text is to raise a set of hypotheses to justify this phenomenon, based on the analysis of the main ingredients of the series: the combination of humour, violence and eroticism, the association of fantastic elements with historical references, the importance of the passage of time in the narrative, the constant presence of death and the use of real scenarios, recognizable despite their digital manipulation.

The particular trajectory that characterizes the relationship between the series and the narrative of the books is also important for this essay, especially from the moment in which George R. R. Martin's texts could not constitute a reference for the script, because the series went beyond the contents of the published volumes.

Keywords: Game of Thrones; George R. R. Martin; historicism; narrative.

*Professor Auxiliar, Universidade do Minho, Escola de Arquitetura, Arte e Design, Laboratório de Paisagens, Património e Território, Guimarães, Portugal. ORCID: 0000-0002-5762-2682

Data de receção: 19-12-2024

Data de aceitação: 12-6-2025

DOI: 10.21814/2i.6124

1. Introdução: o último ponto de encontro de massas.

Ao longo do século XXI, a multiplicidade de canais de televisão por cabo e o aparecimento de uma (cada vez maior) oferta de produção audiovisual em *streaming* levou a uma desagregação progressiva das audiências. A série *Game of Thrones* (GoT), exibida na HBO entre 2011 e 2019, terá constituído o último momento em existiu uma convergência global de públicos em conteúdos televisivos; não porque tenha existido um consenso de opiniões, mas porque existiu uma audiência muito alargada e um grande impacto mediático, que a tornou um ponto de encontro para diferentes gerações.

O seu sucesso junto do público foi imediato; a série bateu consecutivos recordes de audiência, de temporada em temporada, com milhões de espectadores na HBO e outros tantos a assistirem ilegalmente. A qualidade da série foi amplamente reconhecida, sendo distinguida com um número impressionante de prémios: entre outros, destacam-se um Golden Globe (prémio para o qual foi nomeada oito vezes) e 59 Emmy, conseguidos a partir de 164 nomeações. É considerada a produção televisiva mais popular de sempre (Sergeant, 2021).

O seu sucesso também se fez sentir pelo impacto do tema nas interações sociais do público, quer na internet (dando origem a debates acesos nas redes sociais), quer nas conversas quotidianas. GoT foi, até hoje, o último momento em que (quase) todos partilhavam uma mesma referência, quer fossem adeptos entusiásticos (dos livros e/ou da série), quer fossem críticos ferozes da adaptação televisiva, quer tivessem acompanhado apenas alguns episódios; em qualquer circunstância (escola, universidade, trabalho, grupo de amigos) era possível estabelecer uma conversa que convergia à volta deste assunto sem que (quase) ninguém se sentisse excluído (Barker, Smith, & Attwood, 2021).

Esta situação, normal nas últimas décadas do século XX em relação a outras séries (numa época em que a oferta era muito mais limitada), era já muito difícil de acontecer em 2011. Depois de 2019 nunca mais se repetiu, nem mesmo com a prequela de GoT, *House of the Dragon*.

O primeiro objetivo deste artigo é contribuir para explicar este fenómeno, a partir da análise dos principais ingredientes da série criada por David Benioff e Dan Weiss: a combinação de humor, violência e erotismo (uma das estratégias mais evidentes da série, já presente nos livros), a associação de elementos fantásticos (dragões, caminhanes brancos, gigantes) com evocações históricas (materializadas nos locais e nas personagens), a importância da perceção da passagem do tempo na narrativa (evidente no crescimento dos atores mais jovens), a presença constante da morte (que surge, muitas vezes, de forma surpreendente, eliminando personagens principais) e o uso de locais reais, alterados digitalmente, como cenário - o caso da capital King's Landing, criada a partir da cidade de Dubrovnik, na Croácia, é um dos exemplos em que este processo se torna mais evidente.

Num segundo nível de análise, procurou-se refletir neste texto sobre as consequências da peculiar relação entre a produção da série e os livros de George R. R. Martin. Podemos, ironicamente, estabelecer um paralelo entre uma frase muitas vezes escrita no livro e repetida na série (“the winter is coming”) e a crescente preocupação dos produtores com a aproximação do momento em que a série ultrapassaria a narrativa preestabelecida nos livros: se na primeira temporada era uma preocupação longínqua, com o avançar do tempo vai-se tornando evidente que era uma circunstância inevitável que, depois, se transformaria em realidade.

Spoiler alert: para abordar as duas questões elencadas nos parágrafos anteriores tornou-se inevitável referir neste texto personagens, locais e eventos presentes nos livros e/ou nos guiões da série. Por isso, a leitura das próximas páginas pode ser desaconselhável para quem não leu os primeiros e/ou não viu a segunda, mas tenciona fazê-lo; neste caso, se o leitor acreditar que a ignorância dos factos narrados é essencial para a apreciação de uma obra de ficção, deverá evitar ler os capítulos intermédios e avançar diretamente para a conclusão. Ressalve-se, no entanto, que a leitura destas páginas não afetará a fruição de *Game of Thrones* (em qualquer um dos seus dois formatos) a quem partilhar com o autor deste texto a ideia de que a história interessa menos do que a maneira como se conta a história.

2. “You know nothing, Jon Snow”: referências históricas em *Game of Thrones*.

A frase “you know nothing, Jon Snow”, recorrentemente proferida pela personagem Ygritte, pode ser interpretada como uma ironia de George R. R. Martin, aludindo aos diversos mecanismos de construção da narrativa que permitem a manipulação do interesse dos leitores dos seus livros (e dos espectadores da série), contribuindo decisivamente para a popularidade de *Game of Thrones*.

Umberto Eco, no seu ensaio “A inovação no serial”, refere questões relacionadas com a “tipologia de repetição”, afirmando que o sucesso de uma série televisiva não se deve à novidade (contrariamente ao que o público supõe); pelo contrário, deve-se ao reconhecimento de um tema, de um esquema narrativo conhecido, e ao contacto recorrente com personagens que se vão, progressivamente, tornando familiares. Assim, a “serialidade” nos media implica um processo de reconhecimento que começa por ser inconsciente e depois se pode (ou não) tornar consciente: se no início, julgamos encontrar “qualquer coisa que à primeira vista não parece igual a qualquer outra coisa”, depois podemos constatar que, “de alguma maneira”, estamos efetivamente a assistir a algo “que já conhecíamos” (Eco, 2016, pp. 133-135).

Efetivamente, o esquema narrativo de GoT segue uma estratégia com tradições na novela televisiva; a sua originalidade está apenas em exacerbar as componentes da receita convencional, ampliando exponencialmente o número de personagens, sítios e narrativas paralelas, num jogo de divergências e convergências (Sergeant, 2021) que obriga o espectador a um constante apelo à memória. No entanto, o formato *streaming*, que a série ajudou a consolidar, apresenta possibilidades novas, que o afastam da série tradicional; o espectador pode definir o seu próprio ritmo, assistindo aos diferentes episódios segundo a sua conveniência (podendo mesmo ver toda uma temporada de seguida), o que afeta o modo como o apelo à memória se desencadeia.

O referido jogo de divergências e convergências na narrativa têm uma relação muito direta com alguns antecedentes, entre os quais se destaca *O Senhor dos Anéis*.

Em *The Lord of the Rings* a narrativa também parte de uma criação literária que já tinha uma vasta legião de admiradores. Os livros de J. R. R. Tolkien, escritos em meados dos anos 50, conheceram uma primeira adaptação ao cinema num filme de animação de Ralph Bakshi (em 1978), mas foi apenas no início do século XXI, com os três filmes realizados por Peter Jackson (*The Fellowship of the Ring* em 2001, *The Two Towers* em 2002 e *The Return of the King* em 2003) que a narrativa alcançou um impacto global.

A colagem do autor americano a este autor britânico fica logo evidente no nome que adota, ainda adolescente, e que surge depois escrito na capa dos seus livros: nascido George Raymond Martin, acrescenta um Richard para conseguir o segundo “R” de

George R. R. Martin. A admiração pela obra de Tolkien é claramente assumida pelo autor de GoT em diversas entrevistas, onde admite abertamente que usou alguns princípios narrativos similares:

Tolkien was my great model for much of this. Although I differ from Tolkien in important ways, I'm second to no one in my respect for him.
If you look at Lord of the Rings, it begins with a tight focus and all the characters are together. Then, by the end of the first book, the Fellowship splits up and they have different adventures. I did the same thing. (George R. R. Martin *apud* Hibberd, 2011)

Em ambos os casos, para além da já referida multiplicidade de personagens, lugares e narrativas, existe ainda uma evocação medieval que se reflete nos cenários, nas roupas, nos acessórios e no comportamento dos personagens, o que também é admitido por Martin (Hibberd, 2011).

Em “Dez modos de sonhar a idade média”, Umberto Eco escreve sobre as várias formas como pode tomar forma o fascínio medieval, e quase todas se podem aplicar a *Game of Thrones*: a revisitação de uma era “passada e irreprodutível”, um “lugar bárbaro, terra virgem de sentimentos elementares, época e paisagem fora de toda a lei”, uma idade “romântica que se deleita nas trevas dos castelos em ruínas”, que pode ser “vista como antídoto da modernidade”, porque é o lugar em que encontramos “um saber bem mais antigo”, que “inscreve vorazmente na sua história intemporal tudo o que não se pode nem provar, nem falsificar” (Eco, 2016, pp. 90-92).

O medievalismo presente no universo de GoT estende-se até ao período de transição para o renascimento: a guerra entre os Stark e os Lanister pode ter encontrado inspiração na Guerra das Rosas, que opôs as famílias Lancaster e York na luta pelo trono da Inglaterra no século XV; nesse contexto, Cersei Lannister pode ser associada a Margaret de Anjou e Ned Stark a Richard of York (Gilmore, 2014). Do mesmo modo, Brienne of Tarth parece ser uma evocação de Jeanne d’Arc (que também viveu no século XV, três décadas antes, em França).

Existem, no entanto, cenas e personagens que evocam outras épocas: Joffrey Baratheon parece ser inspirado em Calígula, jovem imperador romano louco e sádico (assassinado com 29 anos); a fatalidade da aproximação do inverno, associado ao início de uma era amaldiçoada, com perigos sobrenaturais, tem o seu equivalente na mitologia nórdica; os Dothrakis, povo guerreiro, remetem para os mongóis enquanto o seu líder, Khal Drogo, pode ser associado a Genghis Khan (Silva, [s.d.]).

George Martin estudou história como disciplina curricular da sua licenciatura em jornalismo e isso torna-se evidente na construção das suas personagens. O mesmo se pode dizer em relação aos cenários: as cenas de GoT decorrem em ambientes variados, quase todos com uma evocação histórica. Quatro das suas cidades parecem evocar os elementos mais marcantes das sete maravilhas do mundo antigo: Highgarden (cidade dominada por campos de flores) remete para os jardins suspensos da Babilónia, o colosso de Rhodes tem o seu paralelo na gigantesca estátua que recebe os visitantes de Bravos, o farol de Alexandria tem o seu equivalente em Old Town e a pirâmide de Gisé encontra uma reinterpretação em Meereen.

Face à diversidade de cenários descritos nos livros, a adaptação para televisão foi filmada em locais de carácter muito distinto, que vão desde a evocação muçulmana, com cenas filmadas em Espanha (Girona, Valência, Almeria, Guadalajara, Sevilha, Cordoba) e Marrocos (Marraquexe, Ouarzazate), até às paisagens geladas da Islândia, passando pelos castelos medievais da Irlanda do Norte e pelos ambientes renascentistas ou barrocos de Malta (Contu & Pau, 2022).

A percepção desta diversidade geográfica parece ser um aspeto importante a transmitir ao leitor, uma vez que Martin inclui mapas dos locais onde se passa a ação nas primeiras páginas dos seus livros. Do mesmo modo, na série da HBO, o genérico apresenta uma animação tridimensional estilizada do território, chamando a atenção do espectador para a vastidão e diversidade do universo onde decorrem as várias narrativas paralelas (Sergeant, 2021). Há, no entanto, uma região que tem algum protagonismo em relação às outras: Westeros é o centro da ação no início e no fim da série, sendo também aí que se passam a maior parte das cenas nas temporadas intermédias.

Curiosamente, se analisarmos os mapas de Martin, parece haver alguma semelhança formal entre este território e as ilhas britânicas, que se torna mais evidente se invertermos a forma da Irlanda e a colocarmos em baixo da Inglaterra (Brilliant Maps, 2023). Fazendo esta montagem, constatamos que a muralha de GoT (elemento fundamental da narrativa, situado no extremo norte de Westeros) se encontra num local equivalente ao da muralha de Adriano, mandada construir pelo imperador romano que lhe deu o nome na fronteira entre a Inglaterra e a Escócia. Para os romanos, tal como para os soldados da *Night's Watch*, a norte da muralha viviam tribos selvagens e indomáveis...

The Wall predates anything else. I can trace back the inspiration for that to 1981. I was in England visiting a friend, and as we approached the border of England and Scotland, we stopped to see Hadrian's Wall. I stood up there and I tried to imagine what it was like to be a Roman legionary, standing on this wall, looking at these distant hills. It was a very profound feeling. For the Romans at that time, this was the end of civilization. (George R. R. Martin *apud* Gilmore, 2014)

Vale a pena também referir, neste contexto, o protagonismo dado à cidade de Dubrovnik nos cenários de GoT: foi aí que foram filmadas grande parte das cenas relativas a King's Landing, a capital dos sete reinos de Westeros.

A Dubrovnik que conhecemos hoje é o resultado de uma história de resiliência: cidade fortificada, edificada a partir do século VII (após a destruição da vizinha cidade de Epidaurum), resistiu a um longo cerco Sarraceno no século IX, cresceu com a agregação da ilha Lavae no final do século XI e tornou-se o porto mais importante do Adriático, nos séculos XIV e XV. Face à ameaça do império Otomano, a República de Dubrovnik negociou habilmente a sua independência, proclamando que “a liberdade é mais valiosa que o ouro”. Após o terramoto de 1667, que destruiu grande parte da cidade, o estilo barroco dominou a reconstrução. As invasões napoleónicas do final do século XVIII acabaram com uma história de mais de mil anos de liberdade; seguiu-se o domínio do império Austro-Húngaro e, depois da primeira Guerra Mundial, a integração na Jugoslávia. A cidade sofreu ainda a ocupação Fascista, durante a II Grande Guerra, e os ataques da Sérvia e do Montenegro, durante a guerra civil dos anos 90; é na sequência deste último conflito que reencontra a sua liberdade (Ivelja-Dalmatin, 1997, pp. 13-38).

Desenhadas (e sucessivamente reconstruídas ao longo dos séculos) para resistir a todos estes conflitos, as suas muralhas contam esta história em pedra; terá sido a sua presença imponente que motivou a escolha para local das filmagens relativas a King's Landing (que também é cenário de importantes batalhas), pelos produtores de GoT. A cidade existente foi usada como base, sendo depois acrescentados digitalmente edifícios importantes para a narrativa, como o Great Sept of Baelor (templo majestoso dedicado ao Deus das Sete Faces) e o Red Keep (castelo real, onde está o Trono de Ferro, símbolo do poder nos Sete Reinos); esta técnica transmite aos espectadores uma maior ilusão de realidade.

Visitando Dubrovnik, podemos facilmente reconhecer a Blackwater Bay de King's Landing (West Harbour, na realidade), baía dominada pelo Forte Lovrijenac, uma fortaleza medieval que, na série, foi alterada digitalmente, mas ainda apresenta muitos

traços reconhecíveis. No nono episódio da segunda temporada de GoT, decorreu aí uma importante batalha; este foi um dos quatro episódios cujo guião foi escrito por Martin e, ao contrário do que sempre acontecia até então, a ação decorre inteiramente em King's Landing.

Podemos igualmente encontrar em Dubrovnik a escada onde se inicia a “caminhada da vergonha” de Cersei Lannister, uma das cenas mais famosas da série, que terá sido inspirada na humilhação sofrida no século XV pela amante do rei Edward IV, Jane Shore (Starner, 2020). Na realidade, esta escadaria barroca, idealizada por Padalacqua em 1738, é inspirada na sua congénere da praça de Espanha, em Roma (projetada por Alessandro Specchi e Francesco de Sanctis, em 1725), e dá acesso à praça Boskovic, onde se situa a igreja Jesuítica desenhada por Andrea Pozzo na transição dos séculos XVII/XVIII (Ivelja-Dalmatin, 1997, 89). Na King's Landing imaginada pela HBO, é no alto desta escadaria que se situa o Great Sept of Baelor.

Há, portanto, em GoT uma permanente associação de personagens e cenários a personalidades históricas e sítios reais. Mas nada disto é explicado ao leitor (ou ao expectador da série), que só poderá fazer estas associações se conhecer as referências. Este jogo de duplos sentidos, típico da linguagem pós-moderna (Jencks, 1986, p. 14), permite tratar de forma diferenciada dois tipos de público: o mais informado, a quem o autor vai alimentando o ego com a descoberta das referências escondidas, e o menos versado em história, para quem a narrativa têm outros atrativos, que abordaremos seguidamente.

3. Humor, violência e sexo como mecanismos de construção da narrativa: “I drink and I know things”.

A atração sexual e o medo da morte são duas pulsões essenciais do ser humano, associadas ao instinto de sobrevivência da espécie. Em *Game of Thrones*, o autor joga com as emoções do espectador, trabalhando a presença do sexo e da violência como componentes essenciais da narrativa (Roy, 2020). O humor, pelo contrário, funciona como contraponto, aliviando pontualmente a tensão criada (Pereira, 2016).

Estando já presente nos livros de Martin, o modo como estas três componentes são tratadas na produção televisiva ajudou a construir a aura de originalidade da série; esta é, no entanto, uma receita antiga, aplicada com maior ou menor qualidade no cinema e em séries televisivas há várias décadas, de modo a divertir o espectador, afetar as suas emoções e chocar as sensibilidades mais moralistas. No caso de GoT, como em muitos outros, as cenas de violência e sexo permitiram que a série fosse motivo de polémica e, portanto, de maior atenção mediática.

A violência está associada ao medo da morte; Edmund Burke (1757) defendia que o confronto com o perigo e a dor provocam emoções fortes que, quando associadas a um distanciamento que garanta uma sensação de segurança, despertam sensações positivas: o coração bate mais depressa, uma pessoa sente-se mais desperta, mais viva. Se esta realidade já estava presente na literatura e na pintura, foi explorada no cinema desde muito cedo, porque se tornou rapidamente evidente que este meio de comunicação tem condições ideais para manipular as emoções da assistência: o ambiente escuro da sala e as grandes dimensão das imagens na tela acentuam o impacto, atenuando o distanciamento do espectador, fazendo esquecer que se está a assistir a uma cena ficcional.

Em televisão, ou no ecrã de um computador, o impacto não é o mesmo: a ilusão perde a sua eficácia, o que leva a que sejam vistos com maior desconfiança cenas que, no

cinema, chocariam os espectadores mais sensíveis. Isto tem conduzido a um aumento progressivo dos níveis de violência em séries televisivas; os seus produtores e realizadores têm explorado este género até à exaustão, provocando uma cada vez maior habituação no público.

No filme *Il sol dell'avvenire*, Nanni Moretti critica ironicamente este círculo vicioso de banalização da violência. Giovanni, o protagonista (um realizador de cinema interpretado pelo próprio Moretti), interrompe durante oito horas as filmagens de um filme produzido pela sua mulher Paola para questionar o modo como a violência de uma determinada cena é apresentada; gera-se um longo debate, para o qual são chamados a participar personagens reais: o arquiteto Renzo Piano (contactado por telefone), a matemática Chiara Valerio e um crítico de arte não identificado (Giovanni tenta ainda contactar telefonicamente Martin Scorsese, que não atende a chamada). Ressalve-se, no entanto, que o personagem de Moretti não censura a existência de violência, critica apenas a forma como é banalizada, apresentada como “uma violência sem peso”.

George Martin está perfeitamente consciente desta circunstância, quando escreve os seus livros, onde a presença da violência e da morte é constante, mas não é banalizada; tirando partido desta habituação do público ao sangue, GoT trabalha uma certa estetização da violência, que está presente em doses iguais nos livros e na série (mas têm, evidentemente, maior impacto no formato audiovisual). Esta característica não é, no entanto, particularmente original, uma vez que a estetização das cenas de sangue está presente no cinema há várias décadas: vêm imediatamente à memória filmes de Sergio Leone, Martin Scorsese, Francis Ford Coppola e Quentin Tarantino, entre muitos exemplos possíveis.

Do mesmo modo, não podemos falar de originalidade relativamente à presença de cenas de sexo em séries produzidas para plataformas de streaming. Em GoT elas são uma componente indissociável da narrativa, que estava já presente nos livros e é enfatizada na série. Martin explica que a escolha da HBO para a produção da adaptação televisiva se deve, em grande parte, à necessidade de manter as cenas de sexo de forma explícita.

One of the reasons I wanted to do this with HBO is that I wanted to keep the sex. We had some real problems because Dany is only 13 in the books, and that's based on medieval history. They didn't have this concept of adolescence or the teenage years. You were a child or you were an adult. And the onset of sexual maturity meant you were an adult. So I reflected that in the books. But then when you go to film it you run into people going crazy about child pornography and there's actual laws about how you can't depict a 13 year old having sex even if you have an 18 year old acting the part — it's illegal in the United Kingdom. So we ended up with a 22 year old portraying an 18 year old, instead of an 18 year old portraying a 13 year old. If we decided to lose the sex we could have kept the original ages. (...) The fact we made all these changes indicates how important we thought sex was. (George R. R. Martin *apud* Hibberd, 2011)

Efetivamente, as cenas de sexo são muitas vezes essenciais na narrativa de GoT: na evolução da relação de Daenerys Targaryen com Khal Drogo, por exemplo, ou na história de Tyrion Lannister. Mas, no caso deste último, o sexo está presente de outra forma, quase sempre associado ao humor que caracteriza a personagem e o torna irresistível para o espectador. Num primeiro momento, o espectador ri da sua figura, com “escárnio”, sendo aqui o humor um mecanismo de constatação de superioridade, que é o primeiro dos três modos teorizados por Ricardo Araújo Pereira em *A Doença, o Sofrimento e a Morte Entram num Bar*. Com o avançar da narrativa o espectador começa a rir-se com ele, pela forma como Tyrion ironiza com as incongruências do mundo em que vive (o segundo modo descrito nesta teoria). Depois, finalmente, percebe que o seu sentido de humor se relaciona com o seu sofrimento; este constitui um terceiro modo de usar o humor, como

meio “de aliviar tensões e inibições” que oferece “uma espécie de consolo” face a um mundo assustador (Pereira, 2016, pp. 16-19).

A frase “that's what I do, I drink and I know things”, dita por Tyrion no segundo episódio da sexta temporada de GoT, sintetiza bem a melancolia que caracteriza este personagem, que procura compensar a sua pequena estatura com o conhecimento e o humor. A sua vida está marcada pela tragédia desde o seu nascimento, quando a sua mãe morre em consequência do parto. A sua autculpabilização, associada às características físicas que apresenta desde a nascença (que lhe valeram o cognome “the Imp”) e à percepção do ódio do pai e da irmã, fazem com que tenha crescido marcado por um complexo de inferioridade, contrabalançado pela necessidade de sobrevivência num ambiente hostil, que aguçou a sua inteligência.

Para Tyrion, o sexo é, como o vinho, um escape momentâneo da tragédia que marca a sua existência; mas, ao longo da narrativa, acaba também por ser mais um elemento trágico, associado à traição e ao engano. O humor, pelo contrário, é um mecanismo que desarma os seus oponentes e torna evidente a sua superioridade intelectual.

Esta é uma das personagens mais bem conseguidas de GoT, cuja riqueza foi enfatizada pelo magnífico desempenho do ator Peter Dinklage na série televisiva. É também um bom exemplo (talvez o melhor) do modo como George Martin trabalha a empatia do público com a sua narrativa, criando personagens de personalidade densa e complexa: se há algumas figuras unidimensionais, absolutamente detestáveis (Joffrey Baratheon, Ramsay Bolton e Walder Frey são os exemplos mais evidentes), quase todos os outros apresentam qualidades e defeitos, como qualquer ser humano.

4. “The winter is coming”: a passagem do tempo em *Game of Thrones*.

A lógica serial introduziu um novo paradigma na arte. As “obras produzidas pelos *mass media*” são “repetitivas, construídas segundo um modelo sempre igual, de forma a proporcionarem aos seus destinatários o que eles queriam e esperavam”, como refere Umberto Eco, no (já referido) ensaio “A inovação no serial”, onde elenca vários tipos de repetição: “reprise”, “decalque”, “série”, “saga” e “dialogismo intertextual”. A evolução da narrativa em *Game of Thrones* tem características particulares que permitem reconhecer um destes tipos, a “saga”: uma “sucessão de eventos, aparentemente sempre novos”, que afetam “uma geneologia de personagens” que, por sua vez, também se renovam e alteram: “porque se substituem umas às outras e porque envelhecem”, celebrando “o consumo do tempo” (Eco, 2016, pp. 131-137).

Efetivamente, há em GoT uma preocupação com a percepção da passagem do tempo que é claramente assumida: George Martin confessa que uma das suas intenções era fazer com que os personagens mais novos fossem crescendo ao longo da narrativa (Hibberd, 2011).

Por razões pragmáticas, esta intenção (que o autor confessa ter sido uma dificuldade na escrita) tornou-se evidente na série. Uma vez que existiram oito temporadas, e cada uma delas demorava, pelo menos, um ano a produzir, a percepção do crescimento dos atores que desempenhavam os papéis de personagens mais novos era inevitável: o ator Isaac Hempstead Wright (Brandon Stark), teria oito anos no início das filmagens do episódio piloto, exibido em abril de 2011; quando termina a última temporada, já tem dezanove anos...

O crescimento dos atores mais novos acompanha a narrativa e permite ao espectador uma maior identificação com estes personagens, como se de familiares ou de amigos de infância se tratasse. Talvez por isso, o seu rácio de mortalidade seja consideravelmente

menor: quando uma delas é riscada do guião, o seu desaparecimento provoca reações de grande desagrado nos espectadores (como no caso de Rickon Stark).

Podemos encontrar outra evidência da passagem do tempo na já referida máxima, que constitui um leitmotiv de GoT: “the winter is coming”. Em Westeros, a evolução das estações não tem a regularidade que caracteriza o nosso calendário, mas a mudança não deixa de ser uma inevitabilidade. Esta frase define a aproximação da estação fria, mas também a indefinição em relação à data em que chegará.

O inverno, neste contexto, pode ser visto como uma metáfora da morte.

5. A presença da morte como mecanismo de imprevisibilidade: “Valar morghulis”.

A expressão “Valar morghulis”, associada ao misterioso personagem Jaqen H’ghar, significa “todos os homens morrem” e é uma frase chave, muitas vezes repetida ao longo de uma narrativa em que a morte é onnipresente.

Como referimos anteriormente, não existe grande originalidade na presença de cenas de sexo e violência em *Game of Thrones*. O que é novo é este outro modo de jogar com as emoções do espectador: a presença constante da morte, que motiva o desaparecimento de muitas das personagens principais e proporciona um elemento de surpresa que está por trás de grande parte do impacto da saga (Sergeant, 2021). Esta surpresa pode estar associada à alegria de assistir à morte de uma figura detestável, mas está muitas vezes associada ao choque de ver desaparecer uma personagem querida.

We all, in our real lives, have experienced death. Your parents die. Your best friend dies. Sometimes, in a really tragic situation, your children die or your wife or husband dies. It’s terrible. It affects you. It makes you angry, it makes you sad. In our entertainment, television, film, books, over the centuries as it’s evolved, death is often treated very cavalierly. Somebody is dead, we’ve got a mystery, and the detective has to figure out who did it. We never consider who the corpse is, or what his life was like... what it’s going to be like without him. If I’m going to write a death scene, particularly for major characters, I want to make the reader feel it. (George R. R. Martin apud Perry, 2022)

É normal, numa narrativa dramática, algum dos protagonistas morrer no final: o herói, o vilão ou ambos. É menos frequente que uma personagem que parece ser central na história desapareça no meio de um filme (como acontece em *Psycho*, de Alfred Hitchcock) ou nos episódios iniciais de uma série. O desaparecimento sistemático, ao longo de todas as temporadas, de personagens que até aí eram importantes no desenrolar da narrativa (quer fossem objeto da simpatia do público, quer fossem detestados pelo seu carácter e pelas suas ações) é absolutamente inédito, à escala que acontece em GoT: Robert Baratheon, Viserys Targaryen, Ned Stark, Khal Drogo (primeira temporada), Renly Baratheon, Maester Luwin (segunda temporada), Talisa Stark, Robb Stark, Catelyn Stark (terceira temporada), Joffrey Baratheon, Ygritte, Jojen Reed, Shae, Tywin Lannister (quarta temporada), Shireen Baratheon, Selyse Baratheon, Stannis Baratheon, Myrcella Baratheon (quinta temporada), Osha, Hodor, Rickon Stark, Ramsay Bolton, Margaery Tyrell, Tommen Baratheon (sexta temporada), Olenna Tyrell, Littlefinger (sétima temporada) Theon Greyjoy, Melisandre, Missandei, Cersei Lannister, Jaime Lannister e Daenerys Targaryen (oitava temporada). A estes nomes poderíamos ainda somar os de um grande número de personagens secundárias, mas relevantes para o enredo...

Esta quebra com as regras predefinidas do género agrada ao espectador, contrariamente ao que sempre se pensou: não só porque afeta as suas emoções, mas também porque aguça a curiosidade sobre o que se segue. Em GoT, a audiência só pode

esperar o inesperado, o que terá contribuído significativamente para o sucesso da narrativa, em ambos os formatos. Por outro lado, o desaparecimento de personagens centrais abre espaço para outras (que, anteriormente, eram secundárias) avançarem para um papel de maior destaque, numa narrativa em permanente mudança.

Isto já acontecia nos livros, afetando a narrativa de forma planeada; mas, quando a série começa a divergir da escrita de Martin neste aspeto decisivo (quem morre e quem fica vivo), começa a surgir a possibilidade de os finais não serem coincidentes, nos dois formatos. Esta hipótese torna-se ainda mais provável quando se torna evidente que as últimas temporadas não poderiam contar com o apoio dos livros de Martin.

6. George R. R. Martin e a HBO: “If you think this will have a happy ending, you haven’t been paying attention”.

A frase citada no título deste capítulo foi proferida por Ramsay Bolton no sexto episódio da terceira temporada de *Game of Thrones* e é aqui evocada para aludir ao invulgar trajeto da relação entre a série e os livros que lhe deram origem.

Nos primeiros episódios, era notório que os guiões da produção da HBO viviam numa dependência muito direta da narrativa de Martin, quer na sequência de acontecimentos, quer na caracterização dos personagens, quer nos diálogos. Com o avançar das temporadas, essa proximidade foi diminuindo, e os argumentistas da série foram acrescentando ou suprimindo algumas cenas. No entanto, no que diz respeito às suas grandes linhas de força, no final da quinta temporada (em junho de 2015) a narrativa está sensivelmente no mesmo ponto em que George Martin a deixou em *A Dance with Dragons*, último volume publicado (em 2011) da saga *A Song of Ice and Fire*: Jon Snow é esfaqueado, Arya Stark está cega, Stannis Baratheon está morto, Cersei Lannister acabou de realizar a sua caminhada da vergonha, Tyrion Lannister junta-se a Daenerys Targaryen em Slaver's Bay e, face ao ataque dos Filhos da Harpia, Dany desaparece nos céus, montada num dragão.

Nessa altura, no entanto, já era perceptível que se tinha criado um “efeito borboleta”, porque a série se tinha afastado da narrativa dos livros em vários aspetos (Hibberd, 2011). Personagens que tinham algum protagonismo na história original (como Arianne Martell) não foram incluídas no guião. Pelo contrário, foram criadas figuras que não existiam no livro (a prostituta Ros, por exemplo). Jeyne Stark morre no icónico nono episódio da terceira temporada (durante o *Red Wedding*), o que não acontece nos livros (onde nem sequer está presente no trágico casamento); Catelyn Stark (que morre em ambos os formatos), regressa ao mundo dos vivos no final de *A Storm of Swords* (Martin, 2000, pp. 553-554), o que não acontece na série. Há ainda diferenças consideráveis nas narrativas da ação protagonizada por várias personagens: Bronn, Sansa Stark e Brienne of Tarth, por exemplo, ganham um protagonismo na produção da HBO que ultrapassa muito o seu papel na obra literária. Asha Greyjoy (irmã de Theon) é designada com um nome diferente na série (Yara Greyjoy) e é lésbica (enquanto nos livros de Martin é heterossexual).

Encontramos também diferenças consideráveis no espaço e no tempo dedicado aos elementos que acrescentam ao enredo uma dimensão fantástica, como os dragões e os caminantes brancos. Na série, a espetacularidade das imagens conseguidas com o protagonismo dos primeiros (que acompanhamos desde a nascença, assistindo ao seu crescimento) é irresistível; no caso dos White Walkers, o apelo à imagética de outras séries de sucesso como *Walking Dead*, que tinha estreado no ano anterior ao início da transmissão de GoT, estará certamente na origem da opção de maior visibilidade. No entanto, esta permanente materialização de personagens que, nos livros, são muitas vezes evocados mas estão pouco presentes, acaba por se tornar contraproducente em relação ao

pretendido impacto nas emoções do espectador: teme-se mais o desconhecido do que aquilo que, por ser demasiadas vezes visto, se banaliza.

Acreditamos que, para George Martin, este conjunto de alterações desvirtuavam alguns princípios basilares e condicionavam o desenrolar da narrativa, ainda em aberto. Foi talvez por isso que se afastou da produção da série da HBO (embora a justificação divulgada publicamente fosse diferente: afirmou que precisava de mais disponibilidade para trabalhar no próximo livro), depois de colaborar ativamente nas primeiras quatro temporadas, sendo inclusivamente responsável pelo guião de um episódio em cada uma delas (Hibberd, 2011). O seu agente, Paul Haas, já referiu publicamente que, depois da quinta temporada, o autor começou a considerar que o caminho que a série estava a seguir divergia de forma preocupante do rumo que a história poderia tomar em livro (Miller, 2021).

O afastamento de Martin da produção da série só agravou mais o distanciamento entre as duas narrativas. Nas sexta e sétima temporadas, quando os guiões televisivos perdem definitivamente o suporte dos livros, o argumento entra em claro declínio: perde-se coerência na sequência de eventos, o encadeamento temporal fica menos controlado, a violência banaliza-se, as cenas de sexo tornam-se menos importantes para a narrativa, a eficácia dos efeitos surpresa diminui, os diálogos perdem relevância, qualidade e fluidez.

Em resultado de tudo isto, os argumentistas da série enfrentaram sozinhos a difícil tarefa de rematar todas as pontas soltas da história; consequentemente, a oitava (e última) temporada de GoT foi considerada uma desilusão pela generalidade do público.

7. Conclusão: da palavra à imagem, da imagem à palavra.

Italo Calvino, em *Seis propostas para o próximo milénio*, refere que há dois tipos de “processos imaginativos”: o que “parte da palavra e chega à imagem visual” e o que “parte da imagem visual para chegar à expressão verbal”. Calvino dá como exemplos o processo habitual de leitura (onde “conforme a maior ou menor eficiência do texto somos levados a ver a cena como se se desenrolasse diante dos nossos olhos”) e os processos produtivos do cinema, onde o espectador contacta primeiro com a imagem. No entanto, ressalva que “a imagem que vemos no écran também passou por um texto escrito, a seguir foi ‘vista’ mentalmente pelo realizador, e depois reconstruída no seu plano físico no set para ser definitivamente fixada nos fotogramas do filme” (Calvino, 1985, p. 103).

Desde que Calvino escreveu estas páginas (no ano da sua morte, para uma conferência que não chegou a realizar), a relação entre texto e imagem nos media alterou-se substancialmente. Com a revolução digital, iniciada no final do século XX e exponencialmente acentuada ao longo do século XXI, os processos de virtualização mudaram a nossa relação com a realidade e com a ficção: vivemos numa “era da simulação” (Baudrillard, 1991, p. 9), um mundo em que “o tempo deixou de constituir um princípio de inteligibilidade” (Augé, 1992, p. 31), em que os novos media aceleraram a circulação da informação (cada vez mais dependente da imagem) e criaram uma condição narcisista (Leach, 2002), que se incrementou com o advento das redes sociais.

GoT surge neste novo contexto, mas pode ser relacionada com os dois processos atrás referidos, uma vez que a saga *A Song of Ice and Fire*, que George R. R. Martin começa a publicar em 1996, permitiu aos seus leitores a imaginação dos lugares, a visualização das personagens e a perceção das sequências temporais da narrativa alguns anos antes do início da série televisiva. Como afirma o personagem Jojen Reed, no livro *A Dance with Dragons*, “A reader lives a thousand lives before he dies. The man who never reads lives only one” (Martin, 2011, p. 526).

Mas, se os livros já eram um sucesso planetário antes da sua adaptação para televisão, a narração escrita teve sobretudo sucesso entre o público mais jovem, enquanto a produção da HBO alcança uma maior transversalidade etária, consolidando o segundo processo imaginativo referido por Calvino: para quem não leu os livros, as imagens da série são o ponto de partida para o universo de GoT.

Como vimos no capítulo anterior, existiu neste caso uma dependência da imagem em relação à palavra: antes da série ultrapassar os livros, o argumento era melhor, tanto na estratégia narrativa como na construção dos diálogos.

Mas o processo inverso também se verificou: a passagem da escrita à imagem afetou o ritmo de produção de George Martin. Os primeiros cinco volumes da saga foram publicados de forma regular e consecutiva: *A Game of Thrones* em 1996, *A Clash of Kings* em 1998, *A Storm of Swords* em 2000, *A Feast for Crows* em 2005 e *A Dance with Dragons* em 2011. A colaboração de Martin com Benioff e Weiss na adaptação para televisão, iniciada em 2007, não impediu a publicação do último volume, mas a estreia da série da HBO, em abril de 2011, interrompeu definitivamente esta sequência: os volumes seguintes (*The Winds of Winter* e *A Dream of Spring*) ainda não foram editados e começa a ser legítimo especular que poderão nunca ser publicados.

Numa entrevista realizada em 2011, Martin admite ter planeado o final da saga, em traços gerais, tendo partilhado essas ideias com os produtores da série.

I know the ending in broad strokes.

I don't know every little twist and turn that will get me there, and I don't know the ending of every secondary character. But the ending and the main characters, yeah.

And David Benioff and Dan Weiss know some of that too, which the fans are very worried about in case I get hit by a truck. (George R. R. Martin apud Hibberd, 2011)

Há, no entanto, uma grande diferença entre antecipar uma ideia esquemática do desenlace de um enredo (que pode depois evoluir noutra direção, em função da construção narrativa) e a sua consolidação através da escrita de um romance, num processo solitário e demorado. Mesmo que George Martin tivesse acompanhado o guião da série até ao fim, o resultado não seria certamente igual ao que resultaria da escrita dos seus livros. O desenvolvimento de uma série é uma atividade tumultuosa, onde o cumprimento de prazos apertados é crucial e se torna inevitável o confronto com outros agentes da produção, mais sensíveis à expectativa de agradar às audiências do que à coerência narrativa.

Assim, face a toda esta conjuntura, resta-nos esperar que Martin cumpra o que prometeu e publique *The Winds of Winter* e *A Dream of Spring*. Mas a publicação do primeiro já esteve prevista em 2015, e foi sucessivamente adiada para 2017 e 2021; neste momento, ninguém se compromete com uma data: “estará pronto quando estiver pronto” (Bartleet, 2024).

Quando isto acontecer (se acontecer), conheceremos finalmente um final de *Game of Thrones* escrito pelo punho do autor da saga, que será necessariamente distinto do que foi narrado nas últimas temporadas da série; mesmo que se assemelhe nos traços gerais da história, será certamente diferente na coerência narrativa.

No entanto, parece inevitável que o coro de protestos que o final da série despertou influencie as ideias do escritor (num processo que vai da imagem à escrita); esta é a consequência mais lamentável de todo este processo: nunca conheceremos os livros que George Martin teria escrito se a adaptação para televisão não tivesse condicionado o seu processo criativo.

Mas, significativamente, esta rutura entre a palavra e a imagem não afetou as audiências da temporada final de *Game of Thrones*, nem o seu papel como fenómeno de

convergência de públicos em conteúdos televisivos. O mundo de fantasia criado pelas palavras de Martin e transposto para imagens por Benioff e Weiss manteve até ao fim o seu estatuto de sucesso televisivo (avaliado por dados quantitativos) que, se nunca reuniu um consenso de opiniões, alcançou sempre um grande impacto mediático, que a tornou um ponto de encontro para diferentes gerações. Acreditamos que isso se deve sobretudo aos processos narrativos atrás referidos, que devem mais à palavra do que à imagem: a combinação de humor, violência e erotismo, a associação de elementos fantásticos com uma ambiência baseada em referências históricas, a importância da percepção da passagem do tempo na narrativa e a presença constante da morte, que (de forma surpreendente) altera constantemente o rumo da narrativa. Se estes processos estavam presentes com maior evidência nas primeiras temporadas, a expectativa de os reencontrar manteve os espectadores presos ao ecrã até ao final.

Agradecimentos

Esta iniciativa é financiada pelo Lab2PT – Laboratório de Paisagens, Património e Território, referência UIDB/04509/2020, através da FCT - Fundação para a Ciência e a Tecnologia.

REFERÊNCIAS

- Augé, M. (1992). *Não-lugares*. Bertrand.
- Barker, M., Smith, C. & Attwood F. (2021). *Watching Game of Thrones: How Audiences Engage with Dark Television*. Manchester University Press.
- Bartleet, L. (2024). *The Winds of Winter: release date, pre-release chapters, returning characters and everything we know*. NME (5th November 2024). <https://www.nme.com/features/tv-features/the-winds-of-winter-release-date-chapters-1942288>.
- Baudrillard, J. (1991). *Simulacros e Simulações*. Relógio d'Água.
- Brilliant Maps (2023). Game of Thrones' Westeros Is Really Just Britain & An Inverted Ireland. *Brilliant Maps* (Last Updated: March 3, 2023). <https://brilliantmaps.com/westeros/>
- Burke, E. (1757). *A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and the Beautiful*. R. & J. Dodsley.
- Calvino, I. (1985). *Seis propostas para o próximo milénio*. Ed. Teorema.
- Contu, G. & Pau, S. (2022). The impact of TV series on tourism performance: the case of Game of Thrones. *Empirical Economics*, 63, 3313–3341. <https://doi.org/10.1007/s00181-022-02228-2>.
- Eco, U. (2016). *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Ed. Relógio d'água.
- Gilmore, M. (2014). George R.R. Martin: The Rolling Stone Interview. *Rolling Stone* (April 23, 2014). <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/george-r-r-martin-the-rolling-stone-interview-242487/>
- Hibberd, J. (2011). A Dance With Dragons Interview [with George R. R. Martin]. *Entertainment Weekly* (July 12, 2011). <https://ew.com/article/2011/07/12/george-martin-talks-a-dance-with-dragons/>
- Ivelja-Dalmatin, A. (1997). *Dubrovnik and its surroundings*. Ed. MATE.

- Jencks, C. (1986). *What is Post-Modernism?* Academy editions.
- Leach, N. (2002). Wallpaper* person. Notes on the behaviour of a new species. In K. Rattenbury (ed.), *This is not architecture* (231-243). New York, Routledge.
- Martin, G. R. R. (1996). *A Song of Ice and Fire: A Game of Thrones*. London: HarperCollins.
- Martin, G. R. R. (1998). *A Song of Ice and Fire: A Clash of Kings*. London: HarperCollins.
- Martin, G. R. R. (2000). *A Song of Ice and Fire: A Storm of Swords*. London: HarperCollins.
- Martin, G. R. R. (2005). *A Song of Ice and Fire: A Feast for Crows*. London: HarperCollins.
- Martin, G. R. R. (2011). *A Song of Ice and Fire: A Dance with Dragons*. London: HarperCollins.
- Miller, J. A. (2021). *Tinderbox: HBO's Ruthless Pursuit of New Frontiers*. New York: Henry Holt & Company.
- Pereira, R. A. (2016). *A Doença, o Sofrimento e a Morte Entram num Bar*. Tinta da China.
- Perry, K. E. G. (2022). [Interview with] George RR Martin: 'I don't understand how people can come to hate so much something that they once loved. *Independent* (Saturday 28 May 2022). <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books/features/george-rr-martin-interview-game-of-thrones-b2088451.html>
- Sergeant, A. (2021). Across the narrow screen: televisual world-building in Game of Thrones. *Screen*, 62 (2), 193–213. <https://academic.oup.com/screen/article/62/2/193/6358256>
- Roy, D. (2020). Paraphilia and other Sexual Variations in the 'Game of Thrones'. *Indian Journal of Health Sexuality and Culture*, 5 (2), 14-26.
- Silva, D. N. [s. d.]: Referências históricas em Game of Thrones. *Brasil Escola*. <https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/referencias-historicas-game-of-thrones.htm>
- Starnes, N. (2020). The Truth About Filming Cersei Lannister's Walk Of Shame On Game Of Thrones. *Looper* (Oct. 16, 2020). <https://www.looper.com/262897/the-truth-about-filming-cersei-lannisters-walk-of-shame-on-game-of-thrones/>

Referências audiovisuais

- Benioff, D. & Weiss, D. B. (Produtores). (2011). *Game of Thrones* [série de televisão]. HBO / Warner Bros, 2011-2019.
- Moretti, N. (Realizador). (2023). *Il sol dell'avvenire* [filme]. Sacher Film.