

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS – MESTRADO E DOUTORADO
– ÁREA DE CONCENTRAÇÃO EM LEITURA: ESTUDOS LINGUÍSTICOS,
LITERÁRIOS E MIDIÁTICOS, LINHA DE PESQUISA EM ESTUDOS LITERÁRIOS
E MIDIÁTICOS**

Maiara da Silva Fantinel

**NARRATIVA E PERSONAGENS FEMININAS COMPLEXAS: O CASO DE GAME
OF THRONES**

Santa Cruz do Sul

2018

Maiara da Silva Fantinel

**NARRATIVA E PERSONAGENS FEMININAS COMPLEXAS: O CASO DE GAME
OF THRONES**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras – Mestrado e Doutorado, área de concentração em Leitura: estudos linguísticos, literários e midiáticos, Linha de Pesquisa em Estudos literários e midiáticos, Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientadora: Prof. Dra. Fabiana Quatrin Piccinin

Santa Cruz do Sul

2018

Maiara da Silva Fantinel

**NARRATIVA E PERSONAGENS FEMININAS COMPLEXAS: O CASO DE GAME
OF THRONES**

Essa dissertação foi submetida ao Programa de Pós-Graduação em Letras – Mestrado e Doutorado, área de concentração em Leitura: estudos linguísticos, literários e midiáticos, Linha de Pesquisa em Estudos literários e midiáticos, Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Letras.

Dra. Fabiana Quatrin Piccinin

Prof. Orientadora – UNISC

Dra. Rosane Maria Cardoso

Prof. Examinadora – UNISC

Dra. Rosângela Fachel

Prof. Examinadora – URI

Santa Cruz do Sul

2018

AGRADECIMENTOS

Agradeço inicialmente ao meu pai, por tornar esse aprendizado possível e por todo o incentivo e apoio que sempre me deu. Ao Alessandro por todo o apoio e palavras de incentivo, mesmo nos momentos difíceis. Aos professores e colegas do Programa de Pós-graduação em Letras – Mestrado e Doutorado, pelos ensinamentos, experiências, estímulos e amizade. E em especial à Prof. Fabiana Quatrin Piccinin, pelos ensinamentos, conhecimentos e sabedoria compartilhados e encorajamento na realização deste trabalho.

RESUMO

Esta pesquisa discute as personagens femininas complexas presentes na narrativa seriada *Game of Thrones*. Verificou-se a construção das personagens femininas nas narrativas audiovisuais, buscando-se compreender de que forma as personagens analisadas rompem com os padrões impostos às personagens femininas dos demais produtos audiovisuais, notadamente as narrativas seriadas. Para tanto, após o estudo de conceitos essenciais à pesquisa, como a personagem e suas relações com os demais elementos da narrativa, as narrativas pós-modernas, as narrativas seriadas e as personagens femininas, foi desenvolvida uma metodologia de análise a partir das características e trajetórias de cada uma das personagens selecionadas. Criou-se, então, duas categorias de análise: *complexidade e humanização das personagens* e *rompimento dos padrões impostos às personagens femininas*. O que se percebeu foi que essas personagens são complexas na medida em que conseguem ser multifacetadas e apresentarem alterações de personalidade ao longo da trama. Além disso, as personagens rompem padrões, visto possuírem características e ambições que geralmente não são associadas a personagens femininas e também abandonam, no decorrer da narrativa, as personagens masculinas a que estavam submetidas, assumindo o controle de suas vidas e de suas trajetórias.

Palavras-chave: *Game of Thrones*, personagens femininas, humanização, complexidade

RESUMEN

Esta investigación discute los personajes femeninos complejos presentes en la narrativa seriada *Game of Thrones*. Se verificó cómo se da la complejidad de esos personajes y se discutió también la cuestión de los personajes femeninos en las narrativas audiovisuales, buscando comprender de qué forma los personajes analizados rompen con los patrones impuestos a los personajes femeninos de los demás productos audiovisuales, notadamente las narraciones seriadas. Así, después del estudio de conceptos esenciales a la investigación, como el personaje y sus relaciones con los demás elementos de la narrativa, la narrativas posmodernas, las narrativas seriadas y personajes femeninos, se desarrolló una metodología de análisis a partir de las características y trayectorias de cada uno de los personajes seleccionados. Se crearon, entonces, dos categorías de análisis: complejidad y humanización de los personajes y ruptura de los patrones impuestos a los personajes femeninos. Lo que se percibió fue que esos personajes son complejos en la medida que consiguen ser multifacéticos y presentar alteraciones de personalidad a lo largo de la trama. Además, los personajes rompen patrones, ya que poseen características y ambiciones que generalmente no se asocian a personajes femeninos y también abandonan, en el transcurso de la narrativa, los personajes masculinos a los que estaban sometidos, asumiendo el control de sus vidas y de sus trayectorias.

Palabras-clave: *Game of Thrones*, personajes femeninos, humanización, complejidad

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1 A PERSONAGEM NA NARRATIVA	9
1.1. O papel da personagem na narrativa	9
1.1.1. Personagens planas e personagens redondas.....	17
1.2. A personagem e os elementos da narrativa	19
1.2.1. O espaço e suas influências na personagem	22
1.2.2. A personagem em relação ao tempo na narrativa	25
2 AS NARRATIVAS PÓS-MODERNAS E AS PERSONAGENS FEMININAS	30
2.1. A imagem e o real na pós-modernidade	34
2.2. “Excrescência pura” - O cinema do “hiper”	38
2.3. Televisão: da paleotevê à complexidade narrativa	41
2.3.1. A Pós-modernidade e a adesão às séries no contemporâneo	47
2.3.2. A personagem feminina e as séries.....	53
3 ANÁLISE: COMO SE CONSTROEM AS PERSONAGENS FEMININAS DE GAME OF THRONES	66
3.1. Metodologia	67
3.2. As personagens femininas.....	69
3.3. Categoria 1: complexidade e humanização das personagens.....	74
3.3.1. Personagens multifacetadas	74
3.3.2. Alterações de personalidade.....	84
3.4. Categoria 2: rompimento dos padrões impostos às personagens femininas.....	89
3.4.1. Casamento e Poder	89
3.4.2. Abandono das figuras masculinas	93
CONSIDERAÇÕES FINAIS	96
REFERÊNCIAS	99

INTRODUÇÃO

A narrativa midiática se constrói a partir de uma percepção a partir dos valores e símbolos da sociedade em que vivemos, eis que inspirados na realidade. O debate sobre uma obra midiática implica em debater, também, aquilo que está posto na própria sociedade. Assim, esse debate é importante, na medida em que permite que a sociedade se compreenda e possa emancipar o sujeito.

A personagem é um dos elementos básicos da narrativa. Ela conduz a trama por meio de suas ações, não havendo como se conceber uma narrativa sem personagens. São as personagens complexas que, possuindo traços humanizados e apresentando alterações ao longo da trama, a partir das situações pelas quais passam, que conferem verossimilhança à narrativa. Ou seja: a presença de personagens verossímeis permite que também a trama seja verossímil.

No que se refere a personagens femininas, percebe-se que, nas narrativas audiovisuais, invariavelmente, não é o feminino que protagoniza e conduz a trama de outras séries para a televisão, havendo uma predominância de protagonistas masculinos. Além disso, o número de personagens femininas com falas, apesar dos avanços atuais, continua sendo inferior ao número de personagens masculinos nos produtos audiovisuais¹. Além disso, as personagens femininas estão geralmente associadas as suas relações com o marido ou companheiro, e se apresentam a partir de estereótipos de gênero. São, em sua maioria, mais jovens que seus companheiros, estão mais relacionadas a tarefas domésticas, possuem menos papéis de liderança e estão, de maneira geral, menos relacionadas a suas carreiras profissionais que os personagens masculinos.

A presente pesquisa objetivou analisar a construção das personagens femininas da série televisiva *Game of Thrones*. Buscamos compreender, dessa forma, como se dá a construção dessas personagens, bem como identificar as complexidades presentes. Partimos, como possível resposta à questão apresentada, do pressuposto de que elas são construídas a partir de um conceito de feminino distante da perspectiva romântica vigente até a modernidade, de personagens

¹ Fonte: http://womenintvfilm.sdsu.edu/wp-content/uploads/2017/09/2016-17_Boxed_In_Report.pdf

idealizadas e virtuosas, segundo os padrões da época. Assim, as personagens da série, por serem humanizadas e complexificadas, encontram-se mais próximas do ente real, na medida em que são multifacetadas. Suas ações nem sempre são guiadas pelo desejo do bem comum, pelo contrário, a maioria busca a sua satisfação pessoal e de sua família. Dessa forma, a análise dessas personagens se justifica na medida em que conseguem apresentar traços profundos e humanizados, conduzirem a trama e romperem com os padrões geralmente impostos às personagens femininas.

Além disso, a investigação se justifica em função de que *Game of Thrones* é, atualmente, a maior vencedora de EMMYS², contando com 38 estatuetas ao longo das sete temporadas já exibidas e tendo, somente no ano de 2016, 23 indicações e 11 prêmios, incluindo o maior prêmio como “melhor série dramática”. É uma série que atinge diversos tipos de público, e conta com uma grande e fiel audiência, além de vir se destacando pela presença marcante de muitas personagens femininas, fortes e bem desenvolvidas, que não se enquadram na lógica da sociedade patriarcal.

O debate acerca do papel da mulher na sociedade contemporânea é essencial, visto que se instrumentaliza em uma maneira das mulheres se afirmarem em um local de fala que sempre lhes foi renegado. Assim, investigar que tipo de feminino é esse e compreender como a mídia o retrata ajudaria a compreender também a reflexão travada a respeito de gênero.

² EMMY Award é o maior prêmio da televisão, que anualmente premia os melhores programas e profissionais, e pode ser considerado o “Oscar da televisão”.

1 A PERSONAGEM NA NARRATIVA

A personagem é um dos elementos constituintes da narrativa, bem como o enredo, o narrador, o tempo e o espaço. A narrativa é a nossa dimensão ficcional, a qual não se mantém sem a presença de personagens capazes de, por meio de ações, conduzirem a trama. Seu estudo torna-se essencial para que, posteriormente possa ser feita uma análise sobre a construção das personagens femininas de *Game of Thrones*. Buscaremos, em um primeiro momento, definir a narrativa, articulando as diferenciações entre as formas de narrar. A seguir, será analisado o papel da personagem na narrativa, bem como dos demais elementos constituintes da narrativa. Serão destacados, todavia, outros dois elementos: espaço e tempo, visto serem essenciais à pesquisa. A personagem também será examinada com base em estudos teóricos sobre o assunto, analisando-se suas raízes históricas e suas particularidades. Busca-se, assim, criar uma base teórica que possa dar conta da presente pesquisa.

1.1. O papel da personagem na narrativa

Para que seja possível um estudo da personagem nas narrativas seriadas, é necessário compreendermos, inicialmente, a narrativa. A partir dessa perspectiva, passaremos a analisar estudos teóricos que possam dar conta de uma caracterização da narrativa de forma mais ampla. Assim, iniciaremos buscando defini-la.

Para Metz (1972, p. 30) a narrativa é “[...] de algum modo um objeto real: o usuário ingênuo o identifica de imediato, nunca o confunde com nenhum outro”. A narrativa sempre é facilmente reconhecida pelo leitor ou espectador, sem a necessidade de uma análise mais aprofundada. Por essa razão, Metz (1972, p. 30) entende que a função do teórico seria “[...] dar conta com mais rigor daquilo que a consciência ingênuo já identificara sem analisá-lo”, ou seja, não é trabalho do teórico analisar se determinado material é ou não uma narrativa, pois o leitor comum já o fez, mas sim compreender suas especificidades, tratar de seus elementos ou analisar sua estrutura.

Para D'onófrío (2006, p. 53), a narrativa pode ser entendida como “[...] todo discurso que nos apresenta uma história imaginária como se fosse real, constituída por uma pluralidade de personagens, cujos episódios de vida se entrelaçam num tempo e num espaço determinado”. O autor já antecipa conceitos que serão tratados mais à frente, sem os quais a narrativa não se sustenta, e que serão base desta pesquisa: personagem, tempo e espaço. Todavia, desde já é importante salientar que nem toda narrativa se apoia em uma história imaginária, em razão da existência tanto de narrativas ficcionais quanto narrativas reais.

Neste sentido, são importantes os apontamentos de Barthes (1976, p. 19) sobre a narrativa:

[...] a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, não há em parte alguma, povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas, e frequentemente estas narrativas são apreciadas em comum por homens de cultura diferente, e mesmo oposta.

Assim, é preciso compreender que as narrativas são comuns a todos os seres humanos, por mais distintos que possam ser entre si. Essas narrativas correspondem a perpetuação de acontecimentos, que são narrados de geração para geração. Na visão de Resende (2011, p. 121-122), narramos, pois, “[...] ao narrar damos vida aos objetos de que falamos e aos sujeitos a quem nos referimos ou com quem pretendemos falar”. Trata-se de uma maneira pela qual compreendemos o mundo e atribuímos significados aos acontecimentos e aos eventos humanos.

Uma narrativa ficcional conta histórias que, em que pese verossímeis, não são manifestações do real, como os romances, novelas, teatro, cinema, séries televisivas. Eco (1994, p. 127) define a ficção como uma narrativa “[...] em que as personagens realizam certas ações ou passam por certas experiências e na qual essas ações e paixões transportam a personagem de um estado inicial para um final”. Conforme Aristóteles (1992, p. 28):

Não é em metrificar ou não que diferem o historiador e o poeta; a obra de Heródoto podia ser metrificada; não seria menos uma história com o metro do que sem ele; a diferença está em que um narra acontecimentos e o outro, fatos quais podiam acontecer. Por isso, a Poesia encerra mais filosofia e elevação do que a História; aquela enuncia verdades gerais; esta relata fatos particulares.

Por essa razão, Motta (2013, p. 76) entende que “[...] narrativas realistas como a histórica ou a jornalística, por exemplo, são mais específicas e locais que as narrativas ficcionais, por sua vez mais gerais e universais”. Todas essas narrativas presentes no cotidiano humano não são, no entanto, desprovidas de intenção. Para Motta (2013, p. 74) a narrativa “[...] é um dispositivo argumentativo de linguagem para convencer, provocar efeitos, mudar o estado de espírito de quem ouve, lê ou vê uma história”.

Essa distinção, porém, merece um estudo mais aprofundado. Isso porque, conforme Searle (2002), comparando-se dois textos, uma matéria jornalística e um romance, perceberemos que as palavras utilizadas geralmente encontram-se em seu sentido literal. Além disso, o autor atenta que “[...] não há nenhuma propriedade textual, sintática ou semântica, que identifique um texto como uma obra de ficção” (SEARLE, 2002, p. 106). Dessa forma, como distinguir o factual do ficcional? Partindo da análise de dois excertos, Searle (2002) entende que esta diferença se encontra na intenção do autor, ou seja, defende que o autor de um romance, quando escreve, está fingindo fazer uma asserção. No entanto, a palavra “fingir” imprime dois sentidos, e tratando-se de uma narrativa ficcional devemos entendê-la não em seu sentido pejorativo, que remete a uma mentira ou a uma fraude, mas devemos pensá-la como uma encenação “[...] sem nenhuma intenção de enganar” (SEARLE, 2002, p. 105).

O autor finge realizar atos ilocucionários por meio da emissão efetiva de sentenças. Na terminologia dos *Speech Acts*, os *atos ilocucionários* são fingidos, mas o *ato de emissão* é real. Na terminologia de Austin, o autor finge realizar *atos ilocucionários* através da realização efetiva de *atos fonéticos e fáticos*. Os atos de emissão na ficção são indiscerníveis dos atos e emissão no discurso sério, e é por essa razão que não há propriedade textual que identifique uma porção de discurso como uma obra de ficção. É a realização do ato de emissão com a intenção de invocar as convenções horizontais que constitui a realização fingida do ato ilocucionário. (SEARLE, 2002, p. 109,110)

O autor entende que “[...] o que torna a ficção possível é um conjunto de convenções extralinguísticas, não semânticas, que rompem a conexão entre as palavras e o mundo” (SEARLE, 2002, p. 107). Sendo assim, as narrativas ficcionais não podem ser analisadas unicamente a partir de elementos linguísticos, sendo necessário compreender-se a intenção do autor ao narrar um acontecimento. Quando

a intenção do autor é narrar uma história que não tenha ocorrido de fato, estamos diante de uma narrativa ficcional.

No entanto, é necessário atentar-se que as narrativas ficcionais não são somente compostas por elementos de ficção, visto que algumas referências utilizadas poderão ser reais, como lugares ou eventos (SEARLE, 2002). Exemplifica isso, uma passagem em que Eco (1994) conta como um leitor, levado pela intensa crença de que as histórias que estava lendo eram reais, confundiu ficção e realidade. O leitor, lhe enviou uma carta questionando porque um incêndio que realmente ocorrera no local e na data citados no romance (o leitor havia pesquisado em jornais da época os acontecimentos), não havia sido visto pelo personagem, o que reforça a característica da ficção de se apoiar em referências reais. Na visão de Eco (1994, p. 131), isso ocorre pois:

Na ficção, as referências precisas ao mundo real são tão intimamente ligadas que, depois de passar algum tempo no mundo do romance e de misturar elementos ficcionais com referências à realidade, como se deve, o leitor já não sabe muito bem onde está. Tal situação dá origem a alguns fenômenos bastante conhecidos. O mais comum é o leitor projetar o modelo ficcional na realidade – em outras palavras, o leitor passa a acreditar na existência real de personagens e acontecimentos ficcionais.

Dessa forma, a narrativa ficcional deve ser entendida como a narração de uma história que, embora não tenha de fato ocorrido, possui uma coerência interna. A essa coerência interna dá-se o nome verossimilhança. Para que esse conceito seja entendido, inicialmente é necessário compreendermos os ensinamentos Aristotélicos no que toca à verossimilhança, passando-se, posteriormente, aos entendimentos mais contemporâneos. Assim, escreveu Aristóteles (1992, p. 28):

A obra do poeta não consiste em contar o que aconteceu, mas sim coisas quais podiam acontecer, possíveis no ponto de vista da verossimilhança ou da necessidade. Não é em metrificar ou não que diferem o historiador e o poeta; a obra de Heródoto podia ser metrificada; não seria menos uma história com o metro do que sem ele; a diferença está em que um narra acontecimentos e o outro, fatos que podiam acontecer.

Nesse sentido, entende-se o papel fundamental da personagem na narrativa. Candido (2002, p. 55) explica que existem afinidades e diferenças essenciais entre os seres vivos e os personagens, já que “[...] as diferenças são tão importantes quanto

as afinidades para criar o sentimento de verdade, que é a verossimilhança”. Conforme explica Pallottini (1989, p. 18), essa verossimilhança “[...] não é ser realista, naturalista, cópia do real, como não o é, de resto a arte”.

Quando, lendo um romance, dizemos que um fato, um ato, um pensamento são inverossímeis, em geral queremos dizer que na vida seria impossível ocorrer coisa semelhante. Entretanto, na vida tudo é praticamente possível; no romance é que a lógica da estrutura impõe limites mais apertados, resultando, paradoxalmente, que as personagens são menos livres, e que a narrativa é obrigada a ser mais coerente do que a vida. [...] O que julgamos inverossímil, segundo padrões da vida corrente, é, na verdade, incoerente, em face da estrutura do livro. (CÂNDIDO, 2002, p. 76-77)

A verossimilhança, então, pode ser definida como a semelhança da narrativa com a realidade, conforme explica Vasconcellos (2009). Para ele, a verossimilhança deve ser vista como “uma qualidade de linguagem, capaz de dar credibilidade à ficção”. A palavra “personagem” deriva do latim *persona* e, conforme Moisés (1997, p. 396), os personagens são “[...] no interior da prosa literária e do teatro, os seres fictícios construídos à imagem e semelhança dos seres humanos”. Assim, a personagem encontra-se diretamente ligada à verossimilhança, eis que é por meio de suas ações que o enredo se desenvolve e, para que seja verossímil a narrativa, estas ações devem estar em acordo com a lógica e coerência interna da história.

Para que seja possível a criação de uma personagem, a verossimilhança é essencial, tendo em vista a importância da dela na narrativa. Isso porque uma personagem inverossímil pode tornar também inverossímil a própria narrativa, já que são seus atos que conduzirão a trama.

No que tange à criação das personagens, retomando os conceitos de Searle (2002), esta se dá na medida em que o autor finge referir-se a uma pessoa que de fato não existe, criando assim um ser ficcional, a personagem. Isso porque, o fazer ficcional, conforme já explicitado, está intimamente ligado às intenções do autor que, pretendendo criar um universo imaginário, realiza atos ilocucionários que normalmente são do tipo assertivo. Por esta razão, Searle (2002, p. 114) entende que “[...] é a referência fingida que cria o personagem de ficção”. Isso implica dizer que, por meio dos atos ilocucionários, o autor refere-se a pessoas fictícias, às

personagens, e lhes atribui a realização de ações que conduzem a trama e formam a intriga (SEARLE, 2002).

Além disso, Searle (2002) chama a atenção para a diferença que existe entre a criação da personagem na literatura e no teatro (que aqui pode ser estendida às mídias). Enquanto o autor de um romance finge realizar atos ilocucionários por meio dos quais cria um universo onde seus personagens existem e realizam ações, o dramaturgo ao escrever uma peça teatral estará indicando uma série de instruções direcionadas aos atores sobre como fingir a realização de determinadas ações. Assim, “[...] uma peça encenada, não é uma representação fingida de um estado de coisas, mas o próprio estado de coisas fingido, já que os atores fingem ser os personagens” (SEARLE, 2002, p. 111).

É possível afirmar, com base nos conceitos analisados até aqui, que a personagem desempenha um papel de extrema importância na narrativa: não há narrativa sem personagem. Propp (1984) investigou formas de se analisar e entender os contos maravilhosos da Rússia e, após compreender que a classificação destes quanto aos seus enredos e motivos, propostas de Volkov e Aarne, não era suficiente, o fez em relação às funções desempenhadas pelos personagens na narrativa. O autor entende que “[...] os elementos constantes, permanentes, do conto maravilhoso são as funções dos personagens, independentemente da maneira pela qual eles as executam. Essas funções formam as partes constituintes básicas do conto” (PROPP, 1984, p. 27).

Embora Propp (1984) aqui se refira ao conto, é possível estender esta ideia a toda e qualquer narrativa, compreendendo que não há como concebê-la sem personagens. Rosenfeld (2002, p. 21), entende que é “[...] a personagem que com mais nitidez torna patente a ficção, e através dela a camada imaginária se adensa e se cristaliza”. Assim, pode-se entender a personagem como uma unidade básica da narrativa, conferindo especial relevância dentro dessa e tornando seu estudo essencial para que se possa analisá-la em sua totalidade.

Em consonância com esta ideia, Candido (2002, p. 53) entende que “[...] o enredo existe através das personagens; as personagens vivem no enredo. Enredo e personagem exprimem, ligados, os intuitos do romance, a visão da vida que decorre dele, os significados e valores que o animam”. Candido atenta, entretanto, que a personagem não existe separadamente “[...] das outras realidades que encarna, que

ela vive, que lhe dão vida” (2002, p. 54). O autor ressalta, ainda, que é a personagem que possibilita a adesão do leitor, por meio da identificação, projeção, transparência. “[...] A personagem vive o enredo e as ideias, e os torna vivos” (CANDIDO, 2002, p. 53).

Explica Brait (1999) que a narrativa não tem a mera função de reproduzir aquilo que já existe, mas compor as possibilidades. “Assim sendo, parece razoável estender essas concepções ao conceito de personagem: ente composto pelo poeta a partir de uma seleção do que a realidade lhe oferece” (p. 31). Neste sentido, ainda que a personagem seja relativamente mais lógica e mais fixa que um ser real, esta estrutura é limitada. Isso se deve ao fato de que o escritor dá à personagem uma linha de coerência que se mantém durante todo o romance “[...] delimitando a curva de sua existência e a natureza do seu modo-de-ser” (CANDIDO, 2002, p. 59). Por meio da escolha e organização de elementos, o autor cria a personagem a partir de uma lógica de composição de tal modo que cria uma ilusão do ilimitado. Os seres reais, ao contrário, são muito mais complexos, e nossa interpretação sobre estes é mais fluida, de modo que varia em função do tempo e de suas condutas, como se verá mais adiante nas personagens femininas de *Game of Thrones*. É importante ressaltar, todavia, que apesar dessa complexidade, não conseguimos apreender, mesmo os seres reais, em sua totalidade. A nossa visão dos nossos semelhantes é sempre fragmentária, incompleta, em razão de não sermos “[...] capazes de abranger a personalidade do outro com a mesma unidade com que somos capazes de abranger a sua configuração externa” (CANDIDO, 2002, p. 56).

A respeito disso, Pallottini (1989, p. 5), analisa:

Ser composto pelo poeta a partir da realidade, o personagem não reúne, em todo caso, *todos* os traços passíveis de serem encontrados num ou em muitas pessoas, seus modelos. Personagem seria, isso sim, a imitação, e, portanto, a recriação dos traços fundamentais da pessoa ou pessoas, traços selecionados pelo poeta segundo seus próprios critérios.

O que a autora indica é que a personagem é construída a partir de traços humanos, porém é incapaz de apresentar-se tal como a realidade, eis que composta por características que o autor lhe confere sem, no entanto, corresponder à complexidade do mundo real.

As personagens, no entanto, possuem em muitos casos uma situação especial quanto às suas características e traços, conforme ressalta Booth (1980, p. 21): “[...] na vida real, não nos é dado conhecer ninguém através de sinais internos inteiramente fidedignos a não ser nós próprios”. O autor ainda ressalta que mesmo o conhecimento sobre si próprio é muito parcial. Além disso, Booth (1989, p. 21) atenta que quando outra pessoa nos dá informações sobre alguém, aceitamos a informação “[...] com as reservas impostas pelo nosso conhecimento do caráter do informador e da falibilidade humana”. Isso, no entanto, não ocorre na narrativa, em que somos impelidos a acreditar fielmente naquilo que o narrador nos conta.

Nesse sentido, para Scholes e Kellogg (1977, p. 119) “[...] só na narrativa é que a vida interior dos personagens é realmente acessível”. Isto porque, somente pelo intermédio do narrador é que temos acesso a essa vida interior dos personagens, o que não é possível de se observar no mundo real, onde não há um narrador que nos fale sobre a intimidade, desejos ou pensamentos das outras pessoas.

A partir dos conceitos analisados até aqui, passaremos a conceituar e analisar as personagens protagonistas, para um maior aprofundamento teórico e para que, posteriormente, possamos problematizar a condição das personagens femininas de *Game of Thrones*. Apesar de não serem protagonistas – condição usualmente reservada aos personagens masculinos – as personagens femininas da série são fortes e complexas, desempenhando papel fundamental no enredo.

Inicialmente, é importante ressaltar que a protagonista, em muitos estudos é tratada como “o herói”, mas esta não é uma condição consensual. Assim, ambos os termos serão considerados para que se possa fazer uma análise mais completa. Conforme explica Vasconcellos (2009), o termo deriva da palavra grega *agon*, que significa “aquele que participa do debate” e, em termos de dramaturgia, atualmente se refere ao personagem principal de uma peça teatral. Moisés (1997) entende que a protagonista nasce quando, do coro do teatro grego, surge o corifeu. Segundo este autor, o termo deriva de *proto* (primeiro) e *agonistê* (ator ou competidor). Para Reis e Lopes (1988, p. 210), que utilizam o termo “herói”, “[...] trata-se de considerar que a narrativa existe e desenvolve-se em função de uma figura central”. Esta figura central, a protagonista, é quem irá conduzir a trama por meio de suas ações. Do mesmo modo, Teixeira (2005, p. 226-227) define a protagonista como “[...] personagem cuja história é relatada no enredo, e muitas vezes é a chave de toda a peça”.

Assim, cabe ressaltar, a partir do teatro grego, além da personagem e da protagonista, surgiram também outras duas figuras, o deuteragonista e o tritanogista. Estas duas figuras, que foram respectivamente acrescentadas à tragédia grega por Ésquilo e Sófocles, referem-se ao segundo e ao terceiro ator (VASCONCELLOS, 2009). Aristóteles (1992, p. 23) já atentava ao fato de que, a mudança inicial de Ésquilo “[...] diminuiu o papel do coro e atribuiu ao diálogo a primazia”. Além disso, Aristóteles (1992) credita a Sófocles, além do terceiro ator, a inclusão do cenário. Essas mudanças, incluídas pelos dois dramaturgos gregos, conforme explica Prado (2002, p. 87), fizeram como que passassem a ser funções do coro (que modernamente pertencem ao narrador) “[...] analisar e criticar as personagens, comentar a ação, ampliar, dar ressonância moral e religiosa a incidentes que por si não ultrapassariam a esfera do individual e do particular”.

Dessa forma, após compreender as origens da protagonista, podemos qualificá-la como a personagem principal de uma narrativa, por meio da qual a trama será conduzida. A partir disso, outro conceito será analisado, tendo em visto sua importância no estudo da personagem: a diferenciação destas entre planas e redondas.

1.1.1. Personagens planas e personagens redondas

Para uma melhor compreensão da constituição e anatomia das personagens na narrativa, é importante considerar também a visão de Forster (1969) que as toma na perspectiva de sua complexidade ou linearidade. Para o autor, há uma divisão das personagens entre planas e redondas, também chamadas de complexas ou esféricas. Essa diferenciação tem como base as características das personagens e seus rumos dentro da trama, bem como a verossimilhança, de modo que, quanto mais e complexa e humanizada a personagem, também mais verossímil ela se torna.

Conforme explica Kothe (1987), autor que, cabe ressaltar, discorda desta definição, considerando-a insuficiente, essa diferenciação serve para caracterizar aquelas personagens que se apresentam de maneira simples e de forma permanente, daquelas que apresentam modificações ao longo da trama. Também Reis e Lopes (1988) entendem que tal diferenciação deve ser utilizada com cuidado, e não deve ser

encarada de uma forma muito rígida. “Num universo diegético não se verifica forçosamente essa repartição esquemática, observando-se por vezes que certas personagens oscilam entre a condição da personagem plana e a da redonda (REIS E LOPES, 1988, p. 218-219). No entanto, Brait (1999, p. 41) ressalta:

Se a literatura está repleta dessas duas espécies [tipos e caricaturas] e se a classificação pode ser discutível do ponto de vista das grandes obras literárias, servindo apenas como orientação didática, temos que reconhecer que é uma classificação pertinente, especialmente se voltarmos os olhos para a novela de tevê, ou para outros festejados produtos da indústria cultural.

Com as devidas precauções, passemos a diferenciá-las. Forster (1969) define como planas as personagens que “[...] são construídas ao redor de uma única ideia ou qualidade” (p.54). Personagens que podem ser expressas em apenas uma frase. Conforme Reis e Lopes (1988, p. 218), a personagem plana “[...] uma vez caracterizada, ela reincide (por vezes com efeitos cômicos) nos mesmos gestos e comportamentos, enuncia discursos que pouco variam, repete “tiques” verbais”. Neste mesmo sentido, Brait (1999, p. 41) entende que essas personagens estão “[...] imunes à evolução no transcorrer da narrativa, de forma que as suas ações apenas confirmem a impressão de personagens estáticas, não reservando qualquer surpresa ao leitor”. Estas personagens também podem ser chamadas de *tipos* ou *caricaturas*. Conforme Brait (1999, p. 41), são classificadas como tipo “[...] aquelas personagens que alcançam o auge da peculiaridade sem atingir a deformação”. Já a caricatura é aquela em que a personagem, que se manifesta a partir de uma qualidade ou uma ideia, tem esta característica única distorcida, geralmente em função da sátira.

Para Forster (1969), as personagens planas possuem duas vantagens em relação às personagens redondas: são reconhecidas com grande facilidade, não precisam ser reapresentadas, nunca fogem nem se espera delas que se desenvolvam. Além disso, elas são facilmente lembradas pelo leitor/espectador, de maneira que permanecem inalteráveis e não se transformam com as circunstâncias. Também chamadas de “personagens de costume”, conforme explica Candido (2002, p. 61), essas personagens são apresentadas por “[...] traços distintivos, fortemente escolhidos e marcados [...] fixados de uma vez para sempre, e cada vez que a personagem surge na ação, basta invocar um deles”.

Já as personagens redondas, são aquelas que, para Forster (1969, p. 61), são capazes de surpreender de modo convincente e mantida a verossimilhança: “[...] se ela nunca surpreende, é plana. Se não convence, é plana pretendendo ser redonda”. São personagens que se alteram durante a trama, de acordo com os obstáculos que lhes são apresentados. Essas personagens apresentam características profundas e complexas, possuindo traços humanizados, que não se limitam a qualificá-las entre “mocinho” e “vilão”.

As “personagens esféricas” não são claramente definidas por Forster, mas concluímos que as suas características se reduzem essencialmente ao fato de terem três, e não duas dimensões; de serem, portanto, organizadas com maior complexidade e, em consequência, capazes de nos surpreender. (CANDIDO, 2002, p. 63)

Desta mesma forma entende Brait (1999), que caracteriza estas personagens como dinâmicas e multifacetadas, de modo a constituírem imagens totais e, ao mesmo tempo, particulares do ser humano. Candido (2002) usando a expressão “personagens de natureza”, entende que estas personagens são apresentadas além de seus traços superficiais, mas pelo seu íntimo de ser, e para a sua compreensão, o observador precisa ser capaz de “[...] mergulhar nos recessos do coração humano” (CANDIDO, 2002, p. 61).

Assim, a partir desses conceitos, é possível diferenciar-se as personagens planas e redondas, conceito essencial para a análise das personagens femininas de *Game of Thrones*. O que buscamos aqui é compreender de que maneira se apresentam as personagens redondas, para posteriormente analisarmos se as personagens selecionadas para este estudo podem ser definidas como complexas e humanizadas.

1.2. A personagem e os elementos da narrativa

Para se pensar a narrativa é necessário compreendermos que ela é formada por elementos básicos, sem os quais não se sustentaria. Esses elementos, juntos, formam uma narrativa: *personagem, espaço, tempo, enredo e narrador*. Assim, passaremos a analisá-los individualmente, buscando-se relacionar, sempre que possível, a personagem e os demais elementos. Ressalta-se que, por serem conceitos

essenciais à pesquisa, os elementos espaço e tempo serão tratados mais detidamente.

Antes de se iniciar o estudo desses elementos constituintes da narrativa, algumas reflexões precisam ser apresentadas. Conforme Reis e Lopes (1988, p. 36), é preciso compreender que o todo, ou seja o texto a ser analisado e de onde resultam esses elementos, não é uma simples soma mecânica destas partes, mas “[...] uma integração orgânica de unidades que se diferenciam e delimitam reciprocamente, obedecendo ao princípio de invariância relacional”. Além disso, conforme Todorov (1970), à análise estrutural da narrativa não basta a pura descrição ou a interpretação em termos psicológicos ou sociológicos. O real objeto da análise estrutural é, então, o discurso literário, mais que as obras literárias.

A partir disso, passaremos a estudar os elementos da narrativa, iniciando-se pelo *enredo*. É preciso esclarecer, ainda, que alguns autores tratam do enredo como “intriga”, de modo que ambos os termos serão utilizados aqui. Para (TODOROV, 1970, p. 84) “[...] o leitor comum [...] lê um livro antes de tudo como a narrativa de uma intriga”. Isto porque, ao leitor comum importam os acontecimentos ou eventos da narrativa, que são conduzidos pelos personagens, por meio de suas ações. Reis e Lopes (1988, 211-212), entendem a intriga como “[...] um plano de organização *macroestrutural* do texto narrativo [que] caracteriza-se pela apresentação dos eventos segundo determinadas estratégias discursivas já especificamente literárias”. Aqui retomamos o conceito já comentado de que a narrativa é uma sucessão de acontecimentos. Assim, o que os autores entendem é que o enredo é composto pelos acontecimentos, retratados através das ações dos personagens, que são organizados por meio de estratégias literárias.

Para Vasconcellos (2009, p. 135-136) o enredo, ou intriga, é uma “[...] sucessão de acontecimentos tal como apresentada na peça [teatral]”. O autor entende que a intriga signifique uma interdependência entre as partes, que é determinada a partir do esquema “causa e efeito”, próprio da progressão dramática. A intriga, ou enredo, então, implica na existência de sucessividade e enquadramento temporal dos eventos, bem como uma apresentação de eventos de forma encadeada, o que prende a atenção do leitor por meio da curiosidade, e o conseqüente desenlace a que se encaminham os eventos narrados, que fará com que o enredo não possa mais ter seguimento (REIS E LOPES, 1988).

Ricoeur (1994) lembra que, para Aristóteles, a intriga podia ser definida como a mimese de uma ação. Isso porque Aristóteles entendia mimese como uma imitação. Para o filósofo, as personagens, por meio da mimese de uma ação, conduzem a trama e assim geram a intriga ou enredo. Aqui é necessário lembrar Searle (2002), que neste mesmo sentido entende que, em uma narrativa, todas as ações são fingidas (em uma acepção não pejorativa), de modo que estas ações “fingidas” dos personagens podem ser escritas pelo autor, na literatura, ou representadas por atores, no teatro ou no cinema, a partir do que o texto dramático sugere.

Assim, percebe-se que a personagem está diretamente ligada ao enredo, tendo em vista que somente por meio de suas ações que os acontecimentos, que configuram a trama, podem ocorrer. Passemos agora a analisar outro elemento da narrativa: o *narrador*.

Para que possamos estudar a figura do narrador, primeiramente precisamos entender que ele nunca se confunde com o autor. Para D'onófrío (2006) o narrador é um papel por meio do qual o autor se metamorfoseia, um ser ficcional autônomo que não depende do ser real autor. Ele explica que “[...] as ideias, os sentimentos, a cosmovisão do narrador de um texto literário não coincide necessariamente com o ponto de vista do autor” (p. 54). Nesse sentido, Barthes (1976) ressalta que a pessoa que fala, em um texto narrativo, não é a mesma que escreve, tendo em vista o caráter autônomo do narrador. Reis e Lopes (1988, p. 61) entendem o narrador como a “[...] entidade fictícia a quem, no cenário da ficção, cabe a tarefa de enunciar o *discurso*”.

Tacca (1983), aponta para duas possibilidades de narrador. Existe aquele que está fora dos acontecimentos, quando não há, pelo narrador, qualquer alusão a si mesmo, o relato na terceira pessoa. Além desse, há o narrador que participa dos acontecimentos narrados, o narrador-personagem, podendo ser o protagonista, um papel secundário ou apenas um testemunho sobre os fatos. Para o autor (p. 65) “[...] a voz do narrador constitui a única realidade do relato. É o eixo do romance”. Ele ressalta que, ainda que não se ouça a voz do autor ou dos personagens, há sempre a voz do narrador, de modo que não é possível se conceber a narrativa sem narrador.

Assim, também o narrado está sempre ligado à personagem, tendo em vista que pode ela mesma narrar os acontecimentos da trama, quando esta se apresenta como narrador-personagem ou, no caso do narrador que não participa dos eventos, narrar as ações das personagens. Desse modo, o narrador possui sempre uma

relação com as personagens, tornando narrativos os eventos da intriga. A seguir serão examinados de forma mais aprofundada o espaço e o tempo, elementos constituintes da narrativa que, para este estudo, serão essenciais.

1.2.1. O espaço e suas influências na personagem

O espaço é um elemento essencial à narrativa, pois conforme explicam Reis e Lopes (1988), o espaço é o ambiente físico em que se passa a ação narrada. Assim, podem ser considerados como espaços da narrativa a localização geográfica em que se passa a narrativa (cidades, estados, países), um ambiente em escala bem menor, interior (casas, prédios, cômodos), bem como decorações e objetos presentes nestes cenários. Assim, “[...] naturalmente que à medida que o espaço vai se particularizando cresce o investimento descritivo que lhe é consagrado e enriquecem-se os significados decorrentes” (REIS E LOPES, 1988, p. 205).

Nesse sentido, é necessário esclarecer as diferenças entre espaço e ambientação, apontadas por Lins (1976). Na medida em que o espaço é considerado o local onde ocorre a ação, conforme já citado, a ambientação pode ser entendida como os significados mais complexos que decorrem do espaço. Segundo Lins (1976, p. 77) “[...] para ajuizar sobre a ambientação, onde transparecem os recursos expressivos do autor, impõe-se um certo conhecimento da arte narrativa”. Isto porque, a diferenciação entre ambos não é tão simples, de modo que exige uma análise mais cuidadosa.

Sobre a ambientação, disserta Dimas (1985, p. 20):

[...] o espaço é denotado; a ambientação é conotada. O primeiro é patente e explícito; o segundo é subjacente e implícito. O primeiro contém dados de realidade que, numa instância posterior, podem alcançar uma dimensão simbólica.

Assim, o que Dimas entende por espaço é o ambiente físico em que se passa a ação (uma casa, um parque, uma rua, um quarto). Já a ambientação é o conjunto de significados que tornam aquele espaço verossímil. São as particularidades que o

espaço traz e que possibilitam ao leitor ou espectador visualizá-lo se forma mais aproximada do real.

A partir dessa distinção, é importante ressaltar que Lins (1976) ainda distingue a ambientação em franca, reflexa e dissimulada. Iniciando-se por conceituar a ambientação franca, o autor a define como aquela que “[...] se distingue pela introdução pura e simples do narrador” (p. 79). Esta ambientação é aquela descrita por um narrador que não participa da ação e que, de forma descritiva, enumera todos os objetos, móveis e demais particularidades do ambiente narrado, dedicando, por vezes, muitas páginas, no caso dos romances, a este recurso. Conforme aponta Dimas (1985), é no Romantismo e no Realismo que podem se encontrar bons exemplos de ambientação franca, em que os romancistas buscam relatar de forma objetiva e globalizante o local da ação. Neste tipo de ambientação, ainda que não seja direta a relação com a personagem, ela existe. Isso porque ela pode introduzir de maneira sutil comportamentos e característica da personagem. Objetos, móveis, utensílios, bem como o estado de conservação destes, trazem informações sobre o universo em que vive a personagem e contribuem na construção desta.

A ambientação reflexa, por outro lado, é aquela introduzida na narrativa diretamente por um personagem, sem que seja necessária a intervenção do narrador. Lins (1976), entende que este recurso é eficaz para que não ocorram, na narrativa, pausas descritivas que poderiam prejudicar o ritmo da narração. Ainda assim, o autor aponta que, tanto a ambientação franca, quanto a ambientação reflexa, podem facilmente ser reconhecidas “[...] pelo seu caráter compacto ou contínuo, formando verdadeiros blocos e ocupando, por vezes, vários parágrafos” (LINS, 1976, p. 83).

O último tipo de ambientação proposto por Lins (1976, p. 84) é a dissimulada (ou oblíqua), que o autor explica como aquela em que “[...] os atos da personagem [...] vão fazendo surgir o que a cerca, como se o espaço nascesse dos seus próprios gestos”. Para o autor, esta ambientação é mais complexa e exige a presença de uma personagem ativa. Neste recurso, a descrição do espaço é mais harmônica, de modo que o espaço e a ação se entrecruzam de maneira equilibrada. Para Dimas (1985, p. 26), na ambientação dissimulada “[...] imiscuem-se e interpenetram-se seres e coisas que somente a leitura demorada poderá separar”. Isso porque esse tipo de ambientação não se encontra como um bloco descritivo que facilmente se visualiza.

Pelo contrário, esta ambientação está inserida na narração das ações, razão pela qual a ambientação dissimulada, ou oblíqua, é mais complexa que as demais.

Entendidas as diferenças entre ambientação e espaço, é preciso atentar que o espaço também pode ser subdividido, em sentido *lato*, em espaço psicológico e espaço social. Sobre esse assunto, explica Lins (1976, p. 69):

Ora, como deveremos entender, numa narrativa, o *espaço*? Onde, por exemplo, acaba a *personagem* e começa o seu *espaço*? A separação começa a apresentar dificuldades quando nos ocorre que mesmo a personagem é *espaço*; e que também suas recordações, e até as visões de um futuro feliz, a vitória, a fortuna, flutuam em algo que, simetricamente ao *tempo psicológico*, designaríamos como *espaço psicológico* [...].

De acordo com esse entendimento, o espaço-psicológico não abrange apenas os objetos e móveis do cenário, mas também as atmosferas criadas pela trama e o mundo interior dos personagens. Para Reis e Lopes (1988) o espaço psicológico é aquele no qual são compreendidas as atmosferas perturbantes, densas, que são projetadas no comportamento das personagens. Quando se fala em espaço social, conforme explicam Reis e Lopes (1988), o que se evidencia são ambientes em que muitas vezes há um contexto periodológico de intenção crítica, acentuando vícios e deformações da sociedade.

Como nomearíamos, senão assim, certo conjunto de fatores sociais, econômicos e até mesmo históricos que em muitas narrativas assumem extrema importância e que cercam as personagens, as quais, por vezes, só em face desses mesmos fatores adquirem plena significação? (LINS, 1976, p. 74)

Dessa forma, o espaço social é determinante para os hábitos, para o estilo de vida, para os relacionamentos e as perspectivas das personagens, conforme entende Lins (1976), que ainda atenta que “[...] tanto pode o espaço social ser uma época de opressão como o grau de civilização de uma determinada área geográfica (p.75). Constitui-se assim, o espaço social, outro importante conceito ao estudo da personagem, eis que decisivo no comportamento desta.

D'onófrío (2006) também aponta a importância do espaço para a narrativa e para a construção da personagem, visto que, para ele, o espaço em que a

personagem está inserida indica diversos aspectos de sua vida e de sua personalidade. O autor entende que “[...] a correspondência da isotopia espacial com o tema geral da obra se dá particularmente na estética do realismo, que confere extrema importância às influências do ambiente na constituição da psique da personagem” (D’ONÓFRIO, 2006, p. 98).

Em outras palavras, o espaço em que a ação ocorre e onde vive a personagem se constitui em um índice da condição social da personagem e também de seu estado de espírito. É a partir do espaço que se percebe, inicialmente, se a personagem é rica ou pobre, se faz parte da nobreza ou da plebe. Também o espaço pode indicar sensações vivenciadas pela personagem, como é o caso da ação que se passa em um ambiente fechado, indicando angústia, ou em um ambiente aberto para causar no leitor ou espectador a sensação de liberdade ou alegria (D’ONÓFRIO, 2006).

Assim, percebe-se que o reconhecimento do espaço em que se passa a ação e o enredo tem especial importância para a narrativa e para a personagem, servindo como um indicativo da psique da personagem e tornando verossímil o enredo.

1.2.2. A personagem em relação ao tempo na narrativa

Outro elemento constituinte da narrativa é o *tempo*. Sem temporalidade, não há como se conceber a narrativa. Para Forster (1969, p. 31) “[...] no momento em que a ficção esteja completamente libertada do tempo, não poderá expressar absolutamente nada”. Neste sentido, Ricoeur (1994, p.15) pontua que “[...] o mundo exibido por qualquer obra narrativa é sempre um mundo temporal”. O que ambos os autores entendem é que em uma narrativa os fatos são organizados e narrados em uma temporalidade, ainda que a cronologia não seja linear, e somente dessa forma é que a narrativa se realiza.

D’onófrío (2006), remetendo a Aristóteles, lembra que toda narrativa pressupõe começo, meio e fim. Assim, conforme já visto, convencionou-se que um romance inicia na primeira página e se encerra na última. Um filme inicia-se em sua primeira imagem, e finaliza na última. Assim, ainda que a ordem não seja cronológica, os acontecimentos estão organizados dentro de uma temporalidade que tem início, meio e fim.

Todavia, quando se fala em tempo na narrativa, é necessário que três conceitos sejam diferenciados: o tempo da história, o tempo do discurso e o tempo da narração. Neste sentido aponta D'onófrío (2006, p. 99), que entende que “[...] um romance é constituído por complexos valores temporais, em que se implicam o tempo do narrador, o tempo do relato e o tempo do leitor”.

[...] dois tempos, pelo menos, estarão interligados na obra literária de carácter épico ou narrativo, uma vez que a narrativa possui três planos: o da história, do ponto de vista do conteúdo, o do discurso, do ponto de vista da forma de expressão, e o da narração, do ponto de vista do ato de narrar. (NUNES, 1988, p. 27)

Assim, entende-se por tempo da história (tempo diegético ou tempo do enunciado) o tempo dos acontecimentos de uma narrativa e, conforme explica D'Onófrío (2006), esse tempo pode ser cronológico ou psicológico. O tempo cronológico é aquele que pode ser medido pela natureza, como é o caso da sucessão de dias, das estações, ou da existência humana. Pode também ser medido pelo calendário, em anos, meses, dias, ou pelo relógio, em horas, minutos, segundos. Já o tempo psicológico, D'Onófrío (2006) entende como um tempo que é interior à personagem e a ela relativo, visto se tratar do tempo da percepção da realidade, da duração de determinado acontecimento na memória da personagem.

No tempo psicológico, as fronteiras do passado, do presente e do futuro são abolidas. O passado, no ato de ser rememorado, perde sua pureza de passado e torna-se presente. As experiências intermediárias entre o evento passado e o momento da lembrança fazem com que esse passado não possa mais ser recuperado na sua integridade, porque se transformou pelo decorrer do tempo. O que resta, portanto, é apenas o presente existencial, convergência do passado modificado pela memória e do futuro pressentido pelo espírito (D'ONÓFRIO, 2006, p. 101).

Assim, o tempo psicológico é aquele no qual alguns momentos de sofrimento ou felicidade podem se perpetuar na memória da personagem, ou ao contrário, anos de rotina se tornam irrelevantes para a narrativa (D'ONÓFRIO, 2006). Dessa forma, o tempo da história, que pode ser cronológico ou psicológico, é o tempo em que os fatos e situações da narrativa ocorreram.

Nunes (1988) entende que o tempo da história é um tempo pluridimensional, visto que permite retornos e antecipações, acelera ou retarda a sucessão temporal. É um tempo que pode ser dilatado em longos períodos, abarcando épocas ou gerações inteiras, ou ainda encurtado em dias ou horas. O autor ainda ressalta que este tempo “[...] em geral se pluraliza pelas linhas de existência dos personagens, e dimensionam os acontecimentos e suas relações” (NUNES, 1988, p. 28).

Já o tempo do discurso (discursivo ou da enunciação), na visão de D’ONÓFRIO (2006, p. 99) implica na existência de outros dois momentos temporais, que são relativos e complementares: “[...] o tempo do eu que fala e o tempo do tu que ouve”. No entanto, o autor alerta que estes dois momentos só são relevantes dentro do texto. Assim, o tempo do discurso de que se fala é aquele que está representado na obra: “[...] o narrador apresentando-se como narrador, em sua função de locutor, revelada pelo aparelho formal da enunciação” (D’ONÓFRIO, 2006, p. 100).

Nesse sentido, o tempo da enunciação, é aquele no qual a história é organizada dentro de um discurso, podendo ser narrada de forma linear ou não. Para Eco (1994, p. 63), “[...] o tempo do discurso é o resultado de uma estratégia textual que interage com a resposta dos leitores e lhes impõe um tempo de leitura”. Assim, mesmo que muitos eventos estejam acontecendo ao mesmo tempo na história, no discurso eles são relevados um após o outro.

No discurso, feito texto ou obra, que se compõe das manobras poéticas e retóricas da linguagem, o tempo segue a concreção da escrita (e da emissão verbal na narrativa oral), tanto no sentido material de seguimento das linhas e páginas, (cantos na epopeia, livros ou capítulos na novela e no romance) quanto no sentido da ordenação das sequências narrativas (cenas, diálogos, exposição, descrição/narração), dependendo, de certa maneira, do ato de leitura e, portanto, do percurso que o leitor realiza no espaço do texto. (NUNES, 1988, p. 28)

Por outro lado, o tempo da narrativa, conforme explica NUNES (1988) é uma das categorias do discurso. Todavia, esse tempo apresenta variação, tendo em vista que o tempo imaginário da narração pode coincidir ou não com o tempo do discurso. Porém, essas variações do tempo da narrativa não podem ser entendidas se o tempo do discurso ou o tempo da história forem analisados de forma separada. Para o autor (p. 30), esse tempo só pode ser mensurado “[...] sobre esses dois planos, em função

dos quais varia. Ele deriva, portanto, da relação entre o tempo do narrar e o tempo do narrado”.

Quando se fala em variação de tempo, é necessário entender que esta pode se dar em relação a *ordem* da narração ou a *duração* da narração. No que se refere a ordem da narração, existem dois conceitos importantes: a analepse e a prolepse, dois recursos utilizados em narrativas não-lineares. Nunes (1988, p. 32) entende a analepse como “[...] o recuo pela evocação de momentos anteriores” e a prolepse como “[...] o avanço pela antecipação de momentos posteriores aos que estão sendo narrados”. Assim, esse retrospecto ou prospecto ocorrem, conforme explica Nunes (1988), em exposições separadas e que interrompem a ação principal que está sendo narrada. Ocorre também a analepse quando o início do discurso não corresponde ao início da história, de forma que somente depois o leitor ou espectador toma conhecimento sobre os acontecimentos iniciais.

Quanto à *duração* da narração, existem variação entre o tempo dos acontecimentos e o tempo que se despende para narrá-los. Assim, podem ser utilizados dois recursos. O primeiro é a narração de uma história que tem um tempo imaginário breve, mas que se desenvolve em um discurso longo e ainda assim preserva uma aparência de curta duração. O segundo recurso, ao contrário, é aquele no qual uma história longa é narrada em um discurso breve, reduzido.

[...] quando o tempo imaginário curto não perde a sua brevidade no discurso longo, nem o tempo imaginário longo se encurta no discurso breve, é porque a brevidade daquele se combinou com a rapidez, e o alongado desse último com a lentidão dos acontecimentos selecionados (NUNES, 1988, p. 33).

Assim, em ambos os casos, Nunes (1988) explica que a compreensão de aparência só é possível quando analisada a partir de um referencial qualitativo, de andamento da narrativa, tomando-se a diferença de velocidade entre uma e outra.

Percebe-se, dessa forma, que a narrativa apresenta muitas questões importantes no que toca à temporalidade, de forma que não há como se pensar uma sem a outra, seja no âmbito da história, seja no âmbito da narração. A temporalidade está sempre presente em uma narrativa, tornando-a possível e possui relação direta

com a personagem, principalmente no que se refere ao tempo psicológico, interior a personagem e importante à construção desta.

2 AS NARRATIVAS PÓS-MODERNAS E AS PERSONAGENS FEMININAS

Até aqui analisamos a personagem e suas relações com a narrativa e com os demais elementos desta, bem como suas particularidades, especialmente no que se refere à classificação entre planas ou redondas. A partir disso, outro conceito essencial para o presente estudo, que busca analisar as personagens femininas da série *Game of Thrones*, é a narrativa constituída a partir da linguagem audiovisual. Dessa forma, serão analisadas, a seguir, as especificidades deste tipo de narrativa, iniciando-se com um apanhado sobre a narrativa cinematográfica, uma das principais expressões em som e imagem das narrativas contemporânea. A seguir, será estudada a narrativa audiovisual seriada e nelas a personagem feminina.

Para compreendermos a narrativa cinematográfica, outros conceitos devem ser compreendidos, além dos já analisados no capítulo anterior. Isso ocorre, porque essa narrativa nos traz tantos outros significados, estratégias e intencionalidades, conforme entende Motta (2013):

Na análise da mídia precisamos colocar o foco no processo de comunicação narrativa, na atitude e na posição do narrador, em suas intencionalidades e estratégias, seu papel mediador, nos dêiticos e implicaturas, nos efeitos de sentido possíveis e em outros aspectos do processo integral de comunicação narrativa – e não apenas com o produto, como faz a narratologia literária cujo foco permanece ainda na obra e nas suas estruturas imanentes (MOTTA, 2013, p. 92).

No cinema o principal elemento deixa de ser a palavra (escrita ou falada) e passa a ser a imagem. “A imagem constitui o elemento de base da linguagem cinematográfica. Ela é a matéria-prima fílmica e desde logo, porém, uma realidade particularmente complexa” (MARTIN, 2005, p. 21). Este é o primeiro conceito que Martin (2005) traz quando trata da linguagem cinematográfica. O que o autor ressalta é que “[...] o movimento é certamente o caráter mais específico e mais importante da imagem fílmica” (MARTIN, 2005, p. 22). Ele destaca, ainda, a importância do som:

O som é também um elemento decisivo da imagem pela dimensão que lhe acrescenta, ao restituir o ambiente dos seres e das coisas que percebemos na vida real: nosso campo auditivo, com efeito, engloba a todo momento a totalidade do espaço ambiental, enquanto o nosso olhar não consegue cobrir

mais de sessenta graus de uma só vez, sendo que apenas 30 de maneira atenta.

Assim, é através das imagens em movimento e do som que a linguagem cinematográfica busca, constantemente, se aproximar do real. Para Martin (2005, p. 22), o que a imagem fílmica suscita no espectador é um “sentimento de realidade”, que em alguns casos é forte o suficiente para fazê-lo acreditar que o que está vendo na tela é a realidade. Esse sentimento de realidade se manifesta desde casos extremos, como as lendas das pessoas que fogem dos cinemas, assustadas com o que veem nas telas, até os casos em que os espectadores tentam conversar e avisar aos personagens sobre um perigo iminente na trama.

É a natureza de pretensa reprodução objetiva do real, para Martin (2005), que resulta nas duas características fundamentais da imagem que dizem respeito ao fato de que ela é uma representação unívoca e ao mesmo tempo sempre no presente. Com relação à primeira característica, significa dizer, inicialmente, que a imagem cinematográfica possui uma significação precisa e limitada, conforme destaca o autor (p. 23): “[...] o cinema jamais nos mostra “a casa” ou “a árvore”, mas “tal casa” particular, “tal árvore” determinada”. O que, na visão de AUMONT (1995) deixa transparecer a intenção de atribuir significados aos objetos mostrados, além de uma simples representação. Isso porque a imagem também é carregada de simbologias que conferem ao cinema a capacidade de exprimir ideias abstratas ou gerais. Além disso, conforme entende Martin (2005, p. 23) “[...] a generalização se opera na consciência do espectador, a quem as ideias são sugeridas com uma força singular e uma inequívoca precisão pelo choque das imagens entre si”.

A segunda característica da imagem é o fato de, convencionalmente, estar sempre no presente. É somente a partir de julgamentos sugeridos pela narrativa, que somos capazes de apreender uma sequência cinematográfica como passada:

Toda imagem fílmica, portanto, está no presente: o pretérito perfeito, o imperfeito, eventualmente o futuro, são apenas o produto de nosso julgamento colocado diante de certos meios de expressão cinematográficos cuja significação aprendemos a ler. (MARTIN, 2005, p. 30)

Desse modo, a menos que a narrativa, a montagem ou a linguagem do filme sugiram que determinada sequência acontece em um tempo passado à trama principal, os fatos e ações mostrados são entendidos pelo espectador como ocorridos no presente. Este conceito, no entanto, não se confunde com o conceito de tempo, já estudado, visto que o tempo pode ser atual ou medieval e ainda assim as ações vistas são tomadas como o presente da trama, do enredo. Por essa razão, ações que se sugerem passadas, estão situadas em um passado relativo à trama principal, embora não traga uma narrativa que se passa em um tempo atual.

Ao assumir que a imagem se constitui em uma unidade básica do filme e que este possui uma natureza realista, e que se passa, em regra, no presente, busquemos uma forma de analisar a narrativa cinematográfica. Gaudreault & Jost (2009) entendem que é possível considerar o plano cinematográfico – que Aumont e Marie (2003) definem como correspondente ao “quadro” ou “enquadramento” – como equivalente a um enunciado para assim analisá-lo nos termos das demais narrativas. “As dificuldades, entretanto, começam a aparecer quando tentamos determinar quais enunciados há numa imagem” (GAUDREULT & JOST, 2009, p. 36). Isso ocorre porque a imagem, em suas tantas significações possíveis, mostra, mas não demonstra (MARTIN, 2005).

Ou seja, para o Martin (2005, p. 26) a imagem “[...] não oferece por si mesma nenhuma indicação quanto ao sentido profundo desses acontecimentos: ela afirma apenas a materialidade do fato bruto que reproduz”. Além disso, conforme ressalta Aumont (1995), no cinema o enunciado é muito mais complexo que na literatura, eis que enquanto essa compreende apenas palavras, no cinema é preciso considerar-se a imagem, o movimento, os diálogos, a trilha sonora, os ruídos, dentre tantos outros elementos que podem estar presentes no plano. Sendo assim, para entender a narrativa cinematográfica como um enunciado, precisamos recorrer a outra instância: o narrador.

Conforme ressaltam Gaudreault & Jost (2009, p. 57) “[...] não há narrativa sem que haja uma instância que narre”. Portanto, antes de compreendermos os enunciados de uma imagem, será necessário conceituarmos a instância narradora nas narrativas cinematográficas. Os autores, lembrando Laffay, chamam a esse narrador cinematográfico de “grande imagista”, que seria o narrador responsável por toda a narrativa do filme, não obstante outros narradores segundos poderem se

manifestar. Esse narrador (que também pode ser chamado narrador implícito ou meganarrador) é “[...] aquele que “fala” cinema por intermédio de imagens e sons” (GAUDREULT & JOST, 2009, p. 67). Já os narradores segundos, citados acima, podem ser personagens que em determinado momento assumem uma subnarração. Assim, esta forma de narrar é quase singular ao cinema, pois esta instância dificilmente consegue ocultar a presença do grande imagista, ainda que haja uma transição entre a forma falada para imagens fílmicas:

Desde que a narrativa verbal do narrador segundo sofre sua transmutação, sua transcodificação em uma linguagem audiovisual da qual ele não é um usuário, torna-se difícil responder [...] “quem fala” e “quem narra”? Das duas, uma: ou é o grande imagista ou é o narrador segundo. Como esse não é usuário da linguagem audiovisual (ele supostamente não pode se comunicar com seu narratário intradieético [...] com outra coisa que não sejam palavras), quem narra, então, essa subnarrativa audiovisual. [...] Somos obrigados, então, a convir que o meganarrador está lá para qualquer coisa. (GAUDREULT & JOST, 2009, p. 71).

Sendo assim, para que se possa pensar o cinema como um enunciado, e nele a personagem, precisamos entender essas instâncias narrativas e as distinções existentes entre essas e o narrador clássico. Isso porque, bem como a narrativa clássica, também no cinema os dêiticos, marcas que permitem situar o enunciado no tempo, no espaço e relacioná-los com as circunstâncias, podem ser identificados, ainda que apareçam de forma mais sutil. Essas subjetivações podem se manifestar de diversas formas, como a representação de uma parte do corpo em primeiro plano, a distorção da câmera para que represente a visão do personagem (quando este está bêbado, por exemplo), um movimento de câmera “tremido” que atenta para o fato de a câmera estar lá. Todas essas marcas apontam para a enunciação, e podem ou não ser percebidas pelo espectador, dependendo de seus conhecimentos da linguagem cinematográfica e de suas características pessoais como idade, grupo social que pertence e período em que vive. É quando o espectador “escapando ao efeito-ficção, [tem] a convicção de estar na presença da linguagem cinematográfica como tal: do “eu sou do cinema” afirmado pelos procedimentos ao “estou no cinema” (GAUDREULT & JOST, 2009, p. 62).

Observamos até aqui as particularidades da narrativa audiovisual, e a importância da imagem para esse tipo de narrativa. Para que seja possível

avançarmos no estudo dessa narrativa, passemos a estudar como se constitui a imagem no contemporâneo e mudanças pelas quais a narrativa audiovisual passou desde seu surgimento até os dias de hoje, como forma de se compreender, também, a narrativa seriada no contemporâneo, que será vista em seguida.

2.1. A imagem e o real na pós-modernidade

Conforme vimos, Barthes (1976, p. 19) ensina que “[...] a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades”. Assim, nossa proposta agora é compreender de que maneira as narrativas se apresentam no contemporâneo, para que seja possível traçarmos um paralelo entre as características da nossa sociedade nos tempos atuais e a maneira como as narrativas são construídas, especialmente a partir dos suportes audiovisuais.

Apesar de não haver um consenso a respeito desta denominação, o pós-moderno, na concepção de Lyotard (2004), é o período que se seguiu a partir do final do século XIX, quando profundas transformações começaram a ocorrer no campo da ciência, da literatura e das artes.

[...] considera-se “pós-moderna” a incredulidade em relação aos metarrelatos. É, sem dúvida, um efeito do progresso das ciências; mas este progresso, por sua vez, a supõe. Ao desuso do dispositivo metanarrativo de legitimação corresponde sobretudo a crise da filosofia metafísica e a da instituição universitária que dela dependia (LYOTARD, 2004, p. xvi).

Filiando-nos aqui ao conceito de Lyotard (2004), no que se refere a pós-modernidade, é correto afirmar que vivemos em tempos em que as verdades absolutas passaram a ser gradativamente questionadas e relativizadas (PICCININ, 2016). Entendendo que a Modernidade não foi capaz de responder pela complexidade humana, o pós-moderno não mais aceita as verdades incontestáveis, substituindo-as por uma infinidade de variadas “verdades” (RAHDE e CAUDURO, 2005). Assim, um dos aspectos da vida pós-moderna, conforme alerta Ruiz (2003) é o predomínio da razão e da racionalidade em todos os âmbitos da existência humana, bem como, antagonicamente e simultaneamente, a emergência de uma insatisfação com a racionalização excessiva.

Enquanto na Idade Média apreendia-se o mundo sobretudo a partir de uma perspectiva mística, na Modernidade a sociedade passou a compreender a racionalidade como a forma de se assimilar o mundo, creditando voz de verdade ao que de alguma forma pudesse ser medido ou contado, com evidência de prova científica. A contemporaneidade, no entanto, vem marcar o tempo que sugere a substituição dessa racionalização excessiva moderna, propondo pensar o mundo tanto a partir desta racionalidade, quanto pelo estético, pelo lúdico e pelo místico. E neste sentido, o que Ruiz (2003) propõe é que a racionalidade não seja mais tida como única maneira de se pensar a humanidade e o mundo de maneira geral. O autor entende que “[...] temos de mergulhar no *sem-fundo humano* para nos autocompreender. [...] A esse sem-fundo, tragicamente humano, denominamos de *imaginário*” (RUIZ, 2003, p. 23).

Para Silva (2006, p. 8), “[...] todo imaginário é uma narrativa inacabada, um processo, uma teia, um hipertexto, uma construção coletiva, anônima e sem intenção”. O próprio autor revela que o conceito de imaginário é ambíguo, raramente definido e utilizado em diversas e dúbias situações. Entende, todavia, que o imaginário se opõe ao real, representando, pela imaginação, o próprio real.

Todo indivíduo submete-se a um imaginário preexistente. Todo sujeito é um inseminador de imaginários. Na era da mídia, parece fazer sentido a preferência pelo termo imaginário. Mas esse deve ser entendido como algo mais amplo do que um conjunto de imagens. O imaginário não é um mero álbum de fotografias mentais nem um museu da memória individual ou social. Tampouco se restringe ao exercício artístico da imaginação sobre o mundo. O imaginário é uma rede etérea e movediça de valores e de sensações partilhadas concreta ou virtualmente (SILVA, 2006, p. 9).

O imaginário, então, consolida modos de ser, de pensar e de estar no mundo (SILVA, 2006). É, assim, um desdobramento que emana do real, não havendo como se pensar nele sem a racionalidade. Além disso, Ruiz (2003), lembra que também não é possível se pensar, contemporaneamente, na racionalidade como esgotadora do imaginário: “[...] ambas as dimensões, razão e imaginação, estão indissociavelmente implicadas. Uma não pode existir sem a outra. Ambas existem co-referidas” (RUIZ, 2003, p. 50).

Em razão disso, e considerando o imaginário e as narrativas a ele associadas em tempos pós-modernos, Silva (2006, p. 22) chama atenção para as tecnologias do

imaginário, como mecanismos, dispositivos “[...] de produção de mitos, de visões de mundo e de estilos de vida”. O autor entende que, na “sociedade do espetáculo”, termo cunhado por Debord (1997) como equivalente ao pós-moderno, essas tecnologias, além da informação, buscam povoar o universo mental como um território de sensações. Nas palavras de Rahde e Cauduro (2005), as tecnologias do imaginário podem hoje ser representadas pela televisão, pelo cinema digital, e por novas possibilidades de imagéticas computacionais.

Nesse contexto, também Debord (1997, p. 14) diz, a respeito da sociedade do espetáculo que “[...] o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens”. Dessa maneira, o autor defende que a sociedade contemporânea é a sociedade permeada por imagens, por representações, e não mais pelas vivências. Já para Jaguaribe (2009, p. 38) essa relação “[...] ocasiona o apagamento do mundo simbólico, na medida em que engloba a totalidade do sistema social e submete qualquer vivência às mediações da mídia”. Essas imagens, mediadoras da relação social, traduzem uma sociedade que preza apenas o “parecer” em detrimento até mesmo do “ter”, tendo em vista que o “ser” já há muito foi esquecido. Assim, Debord (1997) entende que transformando o mundo real em simples imagens, elas se tornam motivações a um comportamento hipnótico, atrelado ao espetáculo.

Também nessa linha de pensamento, Baudrillard (1995, p. 205) busca compreender o pós-moderno, entendendo que entre as marcas da sociedade atual está o fato de que “[...] tudo é espetacularizado, que dizer, evocado, provocado, orquestrado em imagens, em signos, em modelos consumíveis”. O humano não busca mais a proximidade com as coisas palpáveis, mas com a representação destas por meio das imagens.

Para Zizek (2003), o excesso de imagens e as virtualizações próprias do contemporâneo vão produzir um sentimento a revés ao disso, associado e denominado por ele como a paixão pelo real. Para o autor, o sujeito pós-moderno busca incessantemente conectar-se com o real, visto que, conforme destaca Zizek (2003) a realidade que os tempos pós-modernos proporcionam é, na verdade, uma realidade virtualizada em boas medidas, visto que as tecnologias comunicacionais oferecem uma “realidade desrealizada”, desprovida de sua essência. Exemplo disso são os *reality shows* que vendem uma ilusão de real a um público desavisado (ou

desinteressado em racionalizar) sobre as diversas interferências da câmera, da montagem e até mesmo da representação de si mesmo inerente ao “estar sendo filmado”. É neste sentido que Zizek (2003, p.31) aponta que “[...] não foi a realidade que invadiu a nossa imagem: foi a imagem que invadiu e destruiu a nossa realidade”, visto que a mediação excessiva da vida pela imagem desrealiza a vivência física e subjetiva a maneira pela qual reconhecemos o real.

Isso quer dizer que a dialética do semblante e do Real não pode ser reduzida ao fato elementar de que a virtualização de nossas vidas diárias, a experiência de vivermos cada vez mais num universo artificialmente construído, gera a necessidade urgente de “retornar ao Real” para encontrar terreno firme em alguma “realidade real”. O Real que retorna tem o *status* de outro semblante: *exatamente por ser real, ou seja, em razão de seu caráter traumático e excessivo, não somos capazes de integrá-lo na nossa realidade (no que sentimos como tal), e portanto somos forçados a senti-lo como um pesadelo fantástico* (ZIZEK, 2003, p. 33).

Zizek (2003) alerta, ainda, que a paixão pelo real do século XX é uma falsa paixão, eis que tem por fim, em verdade, a fuga do verdadeiro real. Assim, ele aponta a necessidade de se distinguir a parte da fantasia que se percebe como realidade, para então ser possível entender aquela como ficcionalizada, e evitar os prejuízos dessa fuga.

Figueiredo (2010, p. 70) se alia a essa ideia para dizer que há uma tendência pela “[...] busca do “real como matéria bruta”, acompanhada da rejeição do ficcional”. Justamente porque esse momento é marcado, dialeticamente, pela valorização do que aparenta ser menos intermediado que, assim, coloca o ser humano frente à “brutalidade do real” (FIGUEIREDO, 2010, p.77). É justamente do excesso de representação do real via imagens do pós-moderno que se origina a demanda por real posto que “[...] o mundo é representado cada vez mais pelas imagens que nos cercam e nos constituem” (RAHDE E CAUDURO, 2005, p. 196). Assim, a imagem representa o cerne das nossas narrativas na pós-modernidade. Seja no cinema, na televisão, na fotografia, no jornal ou no acesso à internet e redes sociais, diariamente somos impelidos a ler o mundo e suas narrativas através das imagens, de modo que estas assumiram um papel central na estruturação dos sentidos oportunizados nas práticas cotidianas.

2.2. “Excrescência pura” - O cinema do “hiper”

Dentro deste contexto de excesso de imagens, observa-se que o cinema contemporâneo ou hipermoderno, resultado das alterações tanto temáticas, quanto técnicas desta linguagem, apresenta-se agora como o cinema do “hiper”. “Da era do vazio, passamos à saturação, do excessivo, do superlativo em todas as coisas” (LIPOVETSKY & SERROY, 2009, p. 71). Essa saturação pode ser identificada de diversas maneiras: duração dos filmes, as cinessensações, excessiva velocidade, tanto na montagem quanto no próprio conteúdo, a profusão do “nunca é demais”, os novos “monstros” do cinema, a ultraviolência e a excessiva exploração do sexo.

[...] o que funda ainda mais a ideia de hipercinema, para além dessa força de impacto, é também o lugar que este reserva a todas as formas de excrescência, de busca dos extremos, de exacerbações corporais, sexuais e patológicas: *serial killers*, obesidade e drogadição, *junkies*, esportes radicais, pornografia, personagens extraterrestres, fenômenos paranormais, super-heróis, corpos programados e reprogramados. É através de uma lógica do excesso que se estrutura e se narra o cinema contemporâneo (LIPOVETSKY & SERROY, 2009, p. 72).

Nesse sentido, uma das características do “hipercinema”, é o aumento da duração média dos filmes, que já foi de 1 hora e 30 minutos, de acordo com a imposição do número de rolos e que agora passou a apresentar uma média maior, de 2 horas por filme, sem razão aparente para tanto. Além disso, lembremos dos filmes de grande espetáculo, que também tiveram suas durações médias aumentadas, como King Kong, que já teve 1 hora e 40 minutos em 1933, 2 horas e 14 minutos em 1976 e 3 horas em 2005. (LIPOVETSKY & SERROY, 2009).

Outra característica do novo cinema são as cinessensações que a chegada do cinema digital proporcionou. Com ela, é possível que os filmes tragam cada vez mais cenas e sequências de impacto, de “imagens-choque”, que surpreendem o público. É o caso dos cenários fantásticos, como as sequências de O Senhor dos Anéis e Harry Potter e da realidade virtual do 3D, que potencializa esses efeitos, causando estímulos em tempo real, modificação das percepções e uma sensação extrema de realidade. Para Lipovetsky e Serroy (2009), nesse hipercinema são os efeitos audiovisuais que prevalecem sobre a história e a sensação pura que prevalece sobre a compreensão. Assim, os autores entendem que “[...] o gozo sensitivo e vertiginoso é a última palavra

desse cinema de corpo extremo em que as imagens se tornam mais reais que a natureza” (LIPOVETSKY & SERROY, 2009, p. 75). Corroborando com essa tese, o entendimento de Jaguaribe (2009), que percebe nos meios de comunicação, incluindo-se aí o cinema, uma tendência à produção de realidades acentuadas pelo sensacionalismo, como instigadoras do efeito-choque.

Atentemos agora à crescente velocidade presente no cinema dessa geração. “A novidade reside numa narrativa da velocidade pela velocidade, está se tornando seu próprio fim” (LIPOVETSKY & SERROY, 2009, p. 75). O hipercinema é marcado pela montagem nervosa, pelos breves diálogos, pela crescente utilização de cenas de perseguição perigosa e pela extrema valorização da pontuação sonora.

O espectador se tornou um hiperconsumidor que não suporta mais nem os tempos mortos, nem os tempos de espera: ele precisa de mais emoções, mais sensações, mais espetáculos, mais coisas a ver para não bocejar e para *sentir* ininterruptamente – um neoespectador que tem necessidade de “adrenalina”, de *alucinar* nas imagens, de experimentar a “embriaguez” dionisíaca de arrancar-se de si próprio e da banalidade dos dias (LIPOVETSKY & SERROY, 2009, p. 78).

Além disso, é comum que os filmes lançados neste período utilizem a câmera lenta como a forma invertida, mas ainda sim hiperbólica dessa supervelocidade, e também com o intuito de chocar o público. Assim, é essa abundância de cenas rápidas e “alucinantes” que marcam esse período em que vive o cinema.

Nesse sentido, os autores ressaltam que “o “nunca é o bastante” da velocidade tem seu corolário no “nunca é demais” da profusão” (LIPOVETSKY & SERROY, 2009, p. 78). Outra característica desse hipercinema é o aumento constante das cores, dos sons e das imagens. O que se busca aqui é “encher os olhos” dos espectadores com mais efeitos especiais: mais perseguições, explosões, cenas de perigo e confrontos que cada vez se tornam mais rápidos, mais violentos e mais audaciosos. Há também uma multiplicação dos vilões, chegando o personagem de *Van Helsing*, em 2004, a enfrentar três adversários no mesmo filme. Essa profusão, para Lipovetsky e Serroy (2009, p. 80-81) reforça que “qualquer que seja a forma dada a essa expressão do muito e do excesso, a natureza do cinema hipermoderno tem horror do pouco”.

Outro ponto importante a ser ressaltado é a imagem-excesso, característica fundamental desse novo cinema, quer sempre ilustrar um mundo desestruturado e

baseado em liberdades e estímulos múltiplos (LIPOVETSKY & SERROY, 2009). Nesta fase do cinema prolifera-se a obesidade extrema, a magreza extrema (retratada por vias da anorexia), a drogadição exacerbada. Para os autores “o lado destrutivo das condutas de risco dá origem a filmes em que os adictos – à droga, à violência – são o objeto de uma representação formal que sublinha e acusa seu lado excessivo” (p. 83).

Conforme descrito por Lipovetsky e Serroy (2009), em razão disso a violência ganha espaço privilegiado no cinema desta época:

A violência vale por si mesma, uma violência que faz parte não tanto da realidade quanto da essência do próprio filme, donde a importância do seu tratamento formal: descobrir a cada vez uma nova maneira de mostrá-la num primeiro plano que aumente seu impacto visual e emocional (LIPOVETSKY & SERROY, 2009, p. 85).

O que se busca é ainda o efeito-choque, de forma que as cenas de violência cada vez mais se mostram além do limite racional. Para tanto, as estratégias são as mesmas descritas acima: valorização do som, muitos efeitos especiais e uma montagem rápida, brusca e descontínua com finalidade sensacionalista. Dessa forma, Lipovetsky e Serroy (2009, p. 87) entendem que “[...] não é tanto a violência que caracteriza o cinema hipermoderno, mas sua excrescência hiperbólica”.

Por fim, destaca-se um último recurso do cinema hipermoderno: o sexo excessivo como recurso de atração e impacto. Lipovetsky e Serroy (2009) destacam que o sexo deixa de ser utilizado apenas na pornografia e passa a integrar também os filmes de grande público. Abandonando as regras puritanas e rigorosas do cinema hollywoodiano de antigamente, que proibiam grandes decotes ou pelos íntimos, o que se vê agora são filme com cenas de sexo em primeiro plano, trocas de casais, obscenidade das palavras, como em “*Love*”, 2015, do diretor Gaspar Noé, onde até mesmo ejacular na tela é possível. Mais uma vez, o que se busca é chocar o espectador por meio de imagens que são cada vez mais ousadas e surpreendentes. Assim, concluem os autores:

Essa mistura de violência e sexo, de velocidade e profusão tornou-se a norma corrente e legítima. O excesso não é mais realmente sentido como excessivo. É assimilado e normalizado ao mesmo tempo que arrastado numa fuga para

a frente: à liberação dos corpos sucedeu a das imagens e das palavras que dizem o erotismo, a lubricidade, Sodoma e Gomorra. A dissolução do “não” transgressivo abriu caminho aos exageros do hiper. (LIPOVETSKY & SERROY, 2009, p. 90).

No cinema de grande público não há mais espaço para a lentidão e a sutileza, que são rechaçadas a todo momento pela vinda de novas técnicas e novas formas de se fazer um cinema marcado pela excrecência generalizada, pelas exacerbações, pelo acúmulo, pelo excesso e pela rapidez muitas vezes sem nenhum outro motivo que não o choque, a surpresa e o impacto. Numa escala mais larga, no que tange ao hiperespectador, Silva (2006, p. 61) entende que ele “[...] já não suporta a ausência da tela. Não quer o gol, mas o replay do gol; não busca a paisagem, mas o cartão postal; não quer a verdade, mas o verossímil”.

Nesse sentido, é possível traçarmos um paralelo com os ensinamentos de Debord (1997), que já nos anos 60 identificava a espetacularização na sociedade. O que o autor defendia é que espetáculo não tem outro fim que não o próprio espetáculo: “[...] o fim não é nada, o desenrolar é tudo. O espetáculo não deseja chegar a nada que não seja ele mesmo” (DEBORD, 1997, p. 17). É nesse sentido que também o hipercinema busca apenas o efeito-choque, sem aprofundar temas, ideias ou proposições. O que se quer é fidelizar um público que está sempre em busca de mais velocidade, mais adrenalina, mais sensações.

Essas características, apesar de tratadas aqui como sendo do cinema, não deixam de lado a televisão e seus produtos (cada vez mais voltados para o individual, conforme se verá a seguir), por também se aplicarem à narrativa audiovisual mais largamente. Assim, não há como se ignorar essa lógica do hipercinema que se espalha por todos os produtos audiovisuais e, como não poderia ser diferente, pelas narrativas seriadas de grande público.

2.3. Televisão: da paleotevê à complexidade narrativa

Passemos agora a analisar a televisão e suas particularidades, observando sua evolução ao longo dos anos, para posteriormente podermos estudar de forma mais aprofundada as narrativas televisivas seriadas e suas personagens femininas,

especialmente em termos da hipertelevisão e do consumo a ela associado nas plataformas de conteúdo.

Para que se possa compreender a televisão é preciso inicialmente se ter em mente que esta se constitui por uma diversidade de programas e conteúdos que não tem quase nada em comum entre si. Dessa forma, Machado (2009, p. 70) entende que:

A televisão abrange um conjunto bastante amplo de eventos audiovisuais que têm em comum apenas o fato de a imagem e o som serem constituídos eletronicamente e transmitidos de um local (emissor) a outro (receptor) também por via eletrônica.

A televisão é constituída por diversos gêneros, como o telejornal, a transmissão ao vivo (tanto de partidas esportivas, quanto de concertos musicais, videoclipe) a narrativa de ficção seriada, dentre outros. Neste sentido, Eco (1984, p. 2) divide os programas televisivos entre programas de informação, referindo-se aos telejornais “[...] onde a tevê fornece enunciados a respeito de eventos que se verificam independente mente dela”, e programas de fantasia e de ficção, como filmes, dramas, comédias. Além disso, o autor define as principais diferenças entre a “paleotelevisão” ou “paleotevê”, entendida como a televisão clássica vigente desde o surgimento desta, e a “neotelevisão” ou “neotevê”, que o autor define como o modelo de televisão que, com a chegada de novas tecnologias, possibilitou a multiplicação de canais, que os programas pudessem ser gravados e assistidos posteriormente, dentre outras facilidades.

Assim, Eco (1984) lembra que uma das principais características da neotevê é que esta passa a voltar-se cada vez mais para si mesma, de forma que seus conteúdos se direcionam para seus próprios programas e para o contato que estabelecem com o público. Um exemplo disso, no Brasil, é o programa “Vídeo Show”, da Rede Globo de Televisão (RTG), que estreou em 20 de março de 1983³ (período coincidente com o qual Eco (1984) identificou a neotevê na Itália) e permanece até hoje na programação diária semanal da emissora. O programa aborda diariamente questões relativas aos próprios conteúdos televisivos da emissora, como novelas,

³ Conforme informações constantes no site oficial “memória globo”, disponível em <<http://memoriaglobo.globo.com/programas/entretenimento/auditorio-e-variedades/video-show/decada-de-1980.htm>>

minisséries e programas de palco atuais ou que já foram exibidos anteriormente. O Vídeo Show não busca novas questões ou notícias externas à emissora, mas comenta, reexibe e cria quadros divertidos que envolvem os episódios de suas próprias novelas, os personagens criados para seus conteúdos, os atores que estão ou já estiveram ligados à Rede Globo, dentre outros conteúdos, sempre próprios. Como se percebe, esta característica perdura até os dias atuais, demonstrando a potencialidade desse tipo de abordagem, nunca abandonada nem pelas emissoras, nem pelo público (pois é somente enquanto há público que os programas seguem nas grades de programação).

Outra característica da neotevê na visão de Eco (1984), que corrobora com a tese de Zizek (2003), Figueiredo (2010) e Jaguaribe (2009) é que esta passou a preocupar-se em convencer o público de que aquilo que está sendo veiculado é real, valendo-se por vezes de expedientes hiperbólicos. Assim, Eco (1984, p. 11) entende que:

A relação de verdade factual sobre a qual repousava a dicotomia entre programas de informação e programas de ficção entra em crise e tende cada vez mais a envolver a televisão em seu conjunto, transformando-a de um veículo de fatos (considerado neutro) em um aparato para a produção dos fatos, de espelho da realidade em produtor da realidade.

Nesse sentido, as antigas regras da paleotevê, como exigência de que os aparatos televisivos (microfone, câmeras) não fossem nunca vistos pelo público, foram substituídas, na neotevê pelo seu exato oposto: agora os microfones podem ser mostrados em determinadas situações, as câmeras aparecem e até mesmo os bastidores são mostrados. Para Eco (1984, p. 11) essa pretensa “transparência” quanto aos meios de produção, significam que a televisão diz “[...] EU estou aqui e, se estou aqui, isso significa que à sua frente está a realidade, isto é, a tevê transmitindo”. A intenção é, diante de uma realidade virtualizada e espetacularizada, reafirmar a “realidade”, sublinhando a existência de todos os profissionais e equipamentos que estão por trás da transmissão de determinado programa.

Enquanto a paleotevê “[...] queria ser uma janela que da província mais longínqua mostrava o imenso mundo” (ECO, 1984, p.19) a neotevê faz com que o espectador se volte para si mesmo, ou seja, ele quer ver-se na televisão. É por essa razão que as transmissões passam a ser cada vez mais locais, aproximando-se do

público por intermédio de publicidades locais e apresentadores que falam de acordo com as particularidades de cada público. As consequências, na visão de Eco (1984), são que o espectador se desinteressa pelo mundo exterior. Projetando uma modernização nas tecnologias televisivas (que de fato ocorreu!), Eco (1984, p. 23) aposta que “[...] o vídeo dará informações sobre um mundo exterior aonde ninguém mais irá”.

A modernização tecnológica vai resultar na reconstrução do conceito de televisão que, baseada nos recursos mais recentes como interatividade, intertextualidade e mobilidade entre outros, vai resultar na hipertelevisão. Ou seja, enquanto muitos acreditavam no fim da televisão, o que na verdade ocorre, mais uma vez, é a transformação de um antigo modelo em outro, mais moderno e que respeita suas próprias regras. E, apesar de ser um tema que vem sendo muito debatido, o fim da televisão não é uma discussão nova, como pontua Scolari (2014), quando diz que as inquietações sobre a morte da televisão preocupam os estudiosos da área desde, pelo menos, 1980. Isto porque, há muito se observa que a televisão tradicional vem sofrendo profundas transformações como a desmassificação, aumento da complexidade narrativa e a intensificação e sofisticação da web.

Se somarmos todas essas mudanças, o que se molda [...] é a crise do modelo de *broadcasting* e, conseqüentemente, a possibilidade do desaparecimento da televisão como meio de difusão de massa (um para muitos). [...] O surgimento de novas lógicas de produção e consumo abre uma brecha no antigo reino do *broadcasting* (SCOLARI, 2014, p. 44).

Scolari (2014) entende que a profunda mudança na televisão e seu fim só seria possível se esta fosse pensada unicamente como um sistema de *broadcasting*, como eram a paleotevê a neotevê. Porém, ele aponta que se a televisão for pensada como “[...] um conjunto de práticas de produção e interpretação de textualidades audiovisuais, então, ela ainda está bem viva, mas não é a mesma de antes” (SCOLARI, 2014, p. 44). Assim, o autor propõe o termo hipertelevisão para que essa nova configuração do meio televisivo possa ser definida, tendo-se em conta a “[...] crise do broadcasting, a fragmentação das audiências e o avanço de uma televisão reticular e colaborativa, marcada pelas experiências interativas de seus novos telespectadores” (SCOLARI, 2014, p. 44). Scolari (2014, p. 49) acredita na

possibilidade de estarmos testemunhando não a morte da televisão, mas a “[...] rearticulação do seu papel unificador da sociedade”.

Se a televisão fala cada vez mais de si própria, então resulta cada vez mais difícil falar sobre a televisão. É televisão o que vemos em um dispositivo móvel ou no *YouTube*? A morte da televisão, como bem indicado por Carlón, é um discurso. A existência ou não da televisão depende de como falamos dela. Em outras palavras: a televisão seguirá vivendo enquanto for tema de nossos discursos. (SCOLARI, 2014, p. 50).

Nesse sentido, Lipovetsky e Serroy (2015) entendem que vivemos em uma era “[...] da superabundância midiática, do hiperespetáculo onipresente e proliferante” (p. 265). Da mesma maneira que, conforme vimos anteriormente, a narrativa cinematográfica passou por diversas alterações em sua configuração, também a televisão vem sofrendo diversas mudanças, como a Smart TV, que transforma a televisão em um “[...] centro multimídia de lazer interativa capaz de proporcionar uma multidão de serviços” (LIPOVETSKY E SERROY, 2015, p. 265), até a libertação dos programas de TV das limitações de espaço, programação e tempo:

Podemos ver tudo em qualquer lugar, a qualquer hora do dia e da noite, ao vivo ou gravado. A prática “ritualizada” ou coletiva de cinema ou televisão cedeu lugar a um consumo individualista, desunificado, *self-service*. A era do hiperespetáculo não é apenas aquela do espetáculo onipresente, mas também a do espetáculo sob demanda, em que o consumidor se torna um programador autônomo e personalizado. (LIPOVETSKY, 2015, p. 266)

A distribuição do consumo por *streaming* tornou possível que esses espectadores assistam às narrativas, como as seriadas por exemplo, sem que haja um horário pré-estabelecido, sem uma chamada informando sobre a exibição de determinado programa, como ocorria na televisão broadcasting de grade fixa de programação vertical e horizontalmente. Estes conteúdos estão à disposição do espectador, que os consome da maneira que mais lhe convém, quantas vezes e da forma como quiser. É nesse sentido que a crise do broadcasting traz como consequência as novas configurações entre emissor (canais e conglomerados televisivos) e receptor (espectadores), de forma que hoje as programações televisivas em formato de “grade” estão cada vez mais sendo substituídas pelo consumo *on*

demand. Todavia, na visão de Pelegrini e Munglioli (2013, p. 26-27), a existência da possibilidade de o telespectador escolher aos horários em que vai assistir aos programas televisivos “[...] coloca em cheque todo o princípio organizador da grade de programação e lança novos desafios para os produtores de ficção televisiva”. Esses desafios referem-se à busca por novos meios de manter o público interessado nas narrativas televisivas e, se possível, atrair novos espectadores.

A prova de que esses desafios estão sendo superados é o surgimento do “*binge-watching*”, termo que designa o novo costume, entre usuários, de assistir a diversos episódios de série seguidos num curto espaço de tempo e sem intervalos (SILVA, 2015). Conforme Silva (2015) o termo pode ser traduzido do inglês como “assistir de modo compulsivo”. Ele ainda explica que:

Aqui se trata não apenas de assistir seguidamente a um conjunto de episódios (como se poderia fazer com um box completo dos DVDs da série “Friends”, por exemplo, numa espécie de “maratona”), mas se trata de consumir um produto inédito e que, mesmo lido na lógica sequencial das séries de TV [...] e com valores de produção similares, ainda assim, possibilita que uma assinatura de preço módico torne o receptor o único responsável pela forma como irá consumir este produto. Ele não depende da lógica de exibição tradicional (SILVA, 2015, p. 7).

No caso das séries, portanto, o *streaming* tornou possível que os usuários vejam pela primeira vez e em sequência os episódios das séries que acompanham, e não somente como forma de recordar os já vistos, como ocorria antigamente pela compra de DVDs, por exemplo. Além disso, o que o autor ressalta é que, comparados com os valores que se pagava antigamente na compra de um box completo de uma série (e que continha apenas uma determinada série) os valores pagos pelos serviços de *streaming* são muito inferiores, levando-se ainda em consideração que a assinatura mensal permite que diversos conteúdos sejam acessados, e não somente um.

Dessa forma, foi possível perceber que a televisão, desde a sua chegada, passou por profundas modificações, passando pela paleotevê e pela neotevê e, agora, o período nomeado por Scolari (2014) de hipertelevisão. Tendo o público a possibilidade de optar pelo acesso e pelo conteúdo, construindo formas de consumo que mais lhe agradem, novas relações passam a ser interpostas e estabelecidas entre as narrativas – neste caso das séries – e suas audiências.

2.3.1. A Pós-modernidade e a adesão às séries no contemporâneo

O período em que vivemos está sendo marcado por um constante aumento nas produções seriadas para a televisão, tanto através de programações tradicionais, em broadcasting, quanto (e sobretudo) em streaming, conforme explicita Zanetti (2016). De acordo com pesquisas realizadas pelo Instituto de pesquisas FX, em 2016 foram produzidas 455 séries com roteiro, excluindo-se desse número programas de entrevista, reality shows e programas de variedade. Comparando-se com o número de séries produzidas em 2015 (421), houve um aumento de 8%. Já em relação a 2006, o aumento é de 137%, quando foram produzidas apenas 192 séries.

Este aumento nas produções seriadas está diretamente relacionado ao aumento no número de espectadores e ao aumento do tempo que estes dispõem nesta atividade (ZANETTI, 2016). O que esses números refletem é que as séries para a televisão (agora também produzidas para o consumo em *streaming*, que vem ganhando mais força) vêm conquistando seu espaço e fidelizando um número cada vez maior de espectadores, que esperam ansiosos por novos episódios.

Conforme Zanetti (2016), John Landgraf, presidente do canal FX, ganhou destaque no meio televisivo em razão de ter criado o termo *Speak TV*, que designa o momento atual da televisão. Ele acredita que, por estarmos vivendo o auge desse fenômeno da produção e da procura pelas narrativas seriadas, e que a tendência é que esse número comece gradativamente a cair, por exigência do mercado, ainda que esse momento não tenha chegado.

Este aumento no número de novos conteúdos, na visão de Marcos (2016), permite que hoje haja praticamente uma série para cada espectador. A autora destaca que, atualmente a audiência é vista de maneira mais individual, e não apenas como um grupo de espectadores, como costumava acontecer. Assim, ela entende que vivemos em um período marcado pela produção de séries que buscam a identificação e fidelização de um determinado público, de acordo com sua temática.

Também Silva (2014a, p. 244), descreve esse fenômeno como uma mudança no paradigma publicitário de forma a pensar os programas como “[...] obras específicas, endereçadas a determinados públicos, com suas próprias características e interesses de consumo”, e não mais de maneira transversal, para atingir o maior número de pessoas possível. Neste sentido, Mittell (2012, p. 34), ressalta que “[...] as

redes de televisão e seus canais acabaram por reconhecer que, para um programa ser economicamente viável pode ser suficiente um público seguidor pequeno, porém dedicado”.

Silva (2014a) expõe então três condições centrais que, em sua visão, são decisivas para que as séries ocupem hoje esse local privilegiado na televisão e no *streaming* e que dizem respeito à: forma, contexto e consumo. Para o autor, sobre a forma, a sofisticação dos roteiros, “[...] capaz de fugir dos clichês e das formas narrativas consagradas” (p. 243) e a migração dos roteiristas, diretores e atores do cinema para as séries, acarretaram um grande aumento na qualidade das séries. Isso porque, durante muito tempo a televisão foi considerada uma mídia de menor importância, em termos de qualidade técnica. Dessa forma, a qualidade estava geralmente relacionada às produções cinematográficas. Assim, essa migração de profissionais da indústria cinematográfica para as produções seriadas, acarretou um aumento na qualidade técnica e artística destas narrativas, o que se associa também com a ideia da complexificação das narrativas própria da hipertelevisão.

Com relação ao contexto, Silva (2014a) cita a transição que muitos canais de televisão, tanto os abertos, quanto aqueles por assinatura, estão fazendo para disponibilizarem também online o conteúdo que geram, acompanhando a tendência de mercado de se fornecer esse serviço por consumo *on demand*. Para Silva (2014b), essas estratégias criadas para se conquistar novos públicos “[...] demonstram o esforço que os conglomerados televisivos estão encampando para atender a essas novas demandas de consumo” (p. 247), como é o caso do HBO Go, do Telecine Play, Globo Play, dentre outros.

As emissoras compreendem que atualmente a internet proporciona uma potencialidade de se transferirem arquivos via *download*⁴, de se assistir a episódios online em sites não autorizados e de criação de fóruns geradores de legendas amadoras. Por essa razão, não cabe mais o modelo de distribuição de conteúdo que entregava temporadas, em países que não o de sua produção, com até cerca de um ano de atraso. Isso porque, nestes casos, uma boa parcela do público dos países

⁴ Tendo em vista o considerável aumento da qualidade e da velocidade da internet em diversos países, atualmente existe uma grande facilidade de se assistir episódios online ou realizar o download desses arquivos de vídeo na web. Além disso, existem diversos grupos de pessoas que traduzem e geram arquivos de legenda para os episódios e os disponibilizam online sem nenhum custo. Por essa razão, muitos episódios de diversas séries de televisão encontram-se disponíveis na web, sem que os usuários tenham que pagar pelo serviço.

onde as séries chegavam com meses de atraso deixava de assistir aos episódios nas programações e plataformas oficiais, buscando meios alternativos (e gratuitos) logo após seu lançamento, gerando a necessidade de se pensar também nesses espectadores.

Em decorrência disso, o que ocorre hoje é que, mesmo aquelas emissoras que ainda apostam no formato tradicional de exibição semanal, com horário definido – como ainda é o caso da HBO com *Game of Thrones*, por exemplo – estão começando a estreiar os episódios semanais nos Estados Unidos e, no mesmo dia, também na Europa e em mercados emergentes como o Brasil e a Índia, e não somente alguns meses depois, como costumava ocorrer. A partir dessas novas estratégias, em muitos países onde a produção de séries não era massiva (como é o caso do Brasil), o público passou a consumir séries importadas de maneira oficial, utilizando as programações e plataformas oficiais dos conglomerados televisivos, e não mais por intermédio de *downloads* pela internet. Isso tem feito com que os números oficiais de espectadores aumentem, gerando ganhos às emissoras e visibilidade para as séries de maior sucesso.

Exemplo disso é “Dragonstone”, episódio inaugural da sétima temporada de *Game of Thrones*, que atingiu um total de 10,1 milhões de espectadores em todo o mundo. Esses espectadores assistiram ao episódio tanto na televisão por assinatura, quanto no serviço de streaming oferecido pela HBO, onde o número de acessos foi tão grande que gerou falhas no serviço e na América Latina chegou até mesmo a sair do ar. O episódio superou o último recorde de público da série, que havia registrado 8,89 milhões de espectadores no episódio “The winds of the winter”, que encerrava a sexta temporada (FINCO, 2017).

Outro indicador desse crescimento, é o aumento recorde no número de usuários de portais de conteúdo, como por exemplo da Netflix⁵, distribuidora de filmes e seriados por *streaming*, que somente no ano de 2016 recebeu 19 milhões de novos assinantes, com um crescimento de 35% em relação a 2015. Apenas no último trimestre de 2016, a Netflix teve 5,12 milhões de novos usuários fora dos Estados

⁵ Provedor global de filmes e séries, presente em mais de 190 países.

Unidos, atingindo um total de assinantes internacionais que equivaliam a 47% do total.⁶

Além disso, para Silva (2014a), o modo de consumo das séries também está diretamente ligado a essa “cultura das séries” que se estabeleceu. Sites e fóruns são criados para a interação entre os fãs enquanto “[...] novas e complexas dinâmicas espectatoriais que são geradas no seio das comunidades de fãs, através de trocas simbólicas de materiais entre si, dos fãs para as emissoras e das emissoras para os fãs” (p. 248). Para o autor (2014b), um dos motivos que podem ser considerados como definidores do sucesso das séries é a relação dessas e da televisão com a internet (o que o cinema, por exemplo, ainda não tem conseguido estabelecer de forma satisfatória).

Isso significa dizer que, mesmo que as séries importadas, [...] sempre estivessem presentes nas grades de programação da televisão brasileira desde o seu início, elas vinham como produtos de segunda mão, já exibidos em seus países de origem e retransmitidos aqui meses e mesmo anos depois. No entanto, com o processo de digitalização e com os circuitos criados na internet, as séries de tevê são hoje consumidas em nível global, ao mesmo tempo, com trocas de arquivos, legendas, comentários, críticas, *recaps*, vídeos de reação e mais um sem-números de práticas textuais, pictóricas e audiovisuais que ampliam o efeito semântico proporcionado por determinado episódio para durar a semana inteira até o episódio seguinte. (SILVA, 2014b, p. 46)

Assim, diversas estratégias são criadas pelos produtores para que os espectadores se envolvam com a série de maneira a reproduzir, comentar e buscar por esses conteúdos na internet. A exemplo disso, algumas emissoras criam *hashtags*⁷ para serem utilizadas pelos usuários em suas redes sociais durante a exibição dos episódios (SILVA, 2014b). Dessa forma, além de incentivar o público a falar sobre a série e produzir materiais de divulgação espontânea, também é possível mapear a reação do público sobre o episódio exibido.

Outro ponto importante, que contribui significativamente para que se possa falar hoje em uma cultura das séries, é o surgimento de diversos *sites*, *blogs*, revistas e fóruns que apresentam textos críticos de variadas séries, escritos por profissionais ou até mesmo por fãs. Silva (2014b) exemplifica esta proliferação de novas análises com

⁶ Fonte: <<http://files.shareholder.com/downloads/NFLX/3686962003x0x924415/A5ACACF9-9C17-44E6-B74A-628CE049C1B0/Q416ShareholderLetter.pdf>>. Acesso em 21 nov. 2017.

⁷ Palavras-chave utilizadas na internet, precedidas do símbolo “#”, que facilitam na busca por conteúdos.

a necessidade que os sites especializados em cinema tiveram de produzir conteúdos voltados também para as séries “[...] tendo em vista a excelência desses programas perante o cenário audiovisual contemporâneo” (SILVA, 2014b, p. 44). O autor cita o site *Game of Thrones Br* (www.gameofthronesbr.com), que apresenta um grau de especialização tão elevado que divide as críticas entre aqueles que apenas assistem a série e aqueles que também já leram os livros da saga “As crônicas de gelo e fogo”, na qual a série se baseia.

Assim, Silva (2014b, p. 251) conclui que:

A cultura das séries é o resultado da intensa atuação desses vetores [formas narrativas, contexto tecnológico e modos de consumo], definindo-se como um cenário cultural singular com suas próprias e específicas dinâmicas de produção, circulação e consumo.

A cultura das séries vai incidir inclusive no fenômeno da complexidade narrativa, característica das séries da atualidade e que dizem respeito às características afeitas ao enredo e às personagens. Scolari (2014), atenta ao fato de que, ao contrário das séries tradicionais, que contavam com apenas um ou dois personagens centrais, as séries contemporâneas costumam possuir muitos personagens bem desenvolvidos e que conduzem a trama. “Cada um desses personagens participa em diversos programas narrativos, estabelecendo, assim, um relato nos moldes de um coral, marcado pela complexidade das interações entre os actantes” (SCOLARI, 2014, p. 45). E distante, portanto, do modelo de narrativa linear com poucos protagonistas marcados pela dualidade da luta do bem contra o mal. Nesse sentido, Pinheiro (2016, p. 125) entende que:

Com o grande número de personagens e várias tramas secundárias acontecendo além do plot principal, os episódios das séries geralmente mostram diferentes pontos de vista, ora enfocando um ângulo da vida do protagonista, ora de determinados personagens do seu mundo, um de cada vez.

Dessa forma, o resultado dessa aposta no aprofundamento dos personagens, é a possibilidade de o espectador criar vínculos e simpatia por eles, pois o tempo de narrativa estendido permite aos roteiristas, produtores e diretores explorarem de forma

aprofundada cada um deles, dar maior visibilidade a personagens coadjuvantes, mostrar características, qualidades e defeitos dos protagonistas que não poderiam ser mostrados em uma narrativa de duas horas, como no cinema. Além disso, Esquenazi (2011, p. 152) lembra que além do grande número de horas, os criadores de séries também contam com difusão fragmentada, estendida por vários anos “[...] que dá à telespetaleitura⁸ todo o tempo necessário para compreender e aceitar as evoluções das personagens”. Isso permite também uma maior aproximação com o real e com o verossímil, criando um universo semelhante ao que vivemos, com histórias que se cruzam e narrativas complexas altamente exploradas, de acordo com as demandas contemporâneas.

Também Pelegrini e Munglioli (2013, p. 32) afirmam que a recorrente “[...] humanização dos protagonistas permite uma maior identificação do telespectador com a personagem e um engajamento maior da audiência em relação à trama”. Isso porque as protagonistas das séries passaram a ser imbuídas de características tanto de vilãs quanto de mocinhas, complexificando suas personalidades, conforme a concepção de Forster (1969). As personagens não-lineares se aproximam da realidade, na medida em que manifestam características não romantizadas e heroicas, nas condições mais próximas do que se constitui o ser humano.

Mittell (2012) chama a atenção para outro aspecto da complexidade narrativa, no que diz respeito ao privilégio de histórias contínuas, que não fecham a trama a cada episódio:

Mas o que é exatamente a complexidade narrativa? Em seu nível mais básico, é uma redefinição de formas episódicas sob a influência da narração em série – não é necessariamente uma fusão completa dos formatos episódicos e seriados, mas um equilíbrio volátil. Recusando a necessidade de fechamento da trama em cada episódio, que caracteriza o formato episódico convencional, a complexidade narrativa privilegia histórias com continuidade e passando por diversos gêneros. (MITTELL, 2012, p. 36)

Assim, essa complexidade apontada por Mittell (2012) pode ser identificada em muitas das séries da atualidade, incluindo-se *Game of Thrones*. Nestas séries, a história não se encerra com o fim do episódio, pelo contrário, o fim é pensado para

⁸ “Telespetaleitura” é o termo utilizado por Esquenazi (2011) para designar a “leitura” dos programas e conteúdos televisivos pelos telespectadores.

chamar a atenção do espectador, para mantê-lo curioso e interessado nos próximos e favorecer o binge-watching.

O resultado dessas novas formas de se pensar o gênero seriado, bem como as novas apostas na complexificação das narrativas e das personagens, tornam as séries um dos gêneros favoritos do sistema televisivo. Para Jost (2012, p. 69), o sucesso dessas séries “[...] explica-se menos pela sua capacidade de refletir de forma realista sobre o nosso mundo do que por sua condição de fornecer uma compensação simbólica”. Este entendimento encontra sustentação na tese de Žižek (2003), visto que o espectador pós-moderno, que lida com a narrativa do mundo contemporâneo mediada pelas imagens, ao mesmo tempo procura por histórias que se aproximem do real. A audiência tende a ter identificação, portanto, com personagens não idealizadas, mas humanizadas, de forma que encontra nas séries um produto que atende a essas necessidades. Através das séries, tem acesso a histórias que “poderiam ser as suas” e a personagens que “poderiam ser ele próprio” e dessa forma descobre uma forma de “arrancar-se de si próprio e da banalidade dos dias” (LIPOVETSKY & SERROY, 2009, p. 78).

2.3.2. A personagem feminina e as séries

Até este momento, pudemos analisarmos a personagem, no primeiro capítulo desse estudo, e suas principais características. A personagem, elemento essencial à narrativa, é a responsável por conduzir a trama por meio de suas ações. Além disso, foi possível percebermos que a personagem pode apresentar-se como plana ou complexa, conforme os ensinamentos de Forster (1969). Neste sentido, a personagem plana é aquela que não evolui ou se altera, ao contrário da personagem complexa que apresenta características aprofundadas e é capaz de alterar-se no decorrer da narrativa.

Além disso, no âmbito das narrativas seriadas, pudemos perceber que a personagem é um elemento importante no que tange à complexificação das séries. Isso porque, a partir da inclusão de um número maior de personagens, protagonistas ou coadjuvantes, as séries passaram a humanizar traços de personalidade das personagens, complexificar as relações entre elas e, assim, aprofundar suas tramas.

Assim, após termos analisado a personagem, passaremos a focar o estudo em outro tema importante: a personagem feminina nas narrativas seriadas.

Tendo em vista que o presente estudo tem como objeto personagens femininas de *Game of Thrones*, a seguir faremos um breve percurso histórico da mulher e do feminino na sociedade. Nesse sentido, o tema do feminino há muito vem sendo discutido no que se refere à existência da mulher em um mundo notadamente patriarcal e masculino, que tem no homem a representação da força e do poder. Dessa forma, passaremos a analisar as evoluções nas discussões das teorias feministas para, a partir disso, examinar também a evolução das personagens femininas nas narrativas seriadas.

2.3.2.1. Feminismo e gênero

Mesmo que a subordinação feminina possa variar e se diferenciar em muitos aspectos em razão do período histórico ou do local que se estude, ela deve ser pensada com universal, eis que “[...] parece ocorrer em todas as partes e em todos os períodos históricos conhecidos” (PISCITELLI, 2002, p. 2). O movimento feminista surgiu na tentativa de subverter esse padrão e a partir daí puderam ser observados inúmeros fenômenos sociais que buscaram afirmar o lugar da mulher como única protagonista de sua vida, dissociando-se da figura masculina representada pelo pai ou pelo marido.

Conforme Piscitelli (2002), a existência da dominação feminina é defendida pelas diversas vertentes dos estudos feministas que, todavia, questionam o caráter natural desta. “Elas sustentam, ao contrário, que essa subordinação é decorrente das maneiras como a mulher é construída socialmente. Isto é fundamental, pois a ideia subjacente é a de que o que é construído pode ser modificado” (PISCITELLI, 2002, p. 2).

Assim entente Beauvoir (2016, p. 11):

Ninguém nasce mulher: torna-se mulher. Nenhum destino biológico, psíquico, econômico define a forma que a fêmea humana assume no seio da sociedade; é o conjunto da civilização que elabora esse produto intermediário entre o macho e o castrado, que qualificam de feminino. Somente a mediação

de outrem pode constituir um indivíduo como um *Outro*. Enquanto existe para si, a criança não pode apreender-se como sexualmente diferenciada. Entre meninos e meninas, o corpo é, primeiramente, a irradiação de uma subjetividade, o instrumento que efetua a compreensão do mundo: é através dos olhos, das mãos e não das partes sexuais que apreendem o Universo.

O que a autora defende é que a mulher, entendida como frágil, é uma construção social que a trata como ser inferior ao homem, e essa inferiorização naturaliza a subalternidade da mulher na sociedade. Neste sentido, Saffioti (1987) defende que o humano nasce macho ou fêmea, e que somente através da educação é que se torna homem ou mulher. A autora afirma que esta identidade é socialmente construída:

A identidade social da mulher, assim como a do homem, é construída através da atribuição de distintos papéis, que a sociedade espera ver cumpridos pelas diferentes categorias de sexo. A sociedade delimita, com bastante precisão, os campos em que pode operar a mulher, da mesma forma como escolhe os terrenos em que pode atuar o homem. (SAFFIOTI, 1987, p. 8)

Sendo assim, por acreditar-se na inferioridade da mulher como uma ideia construída e perpetuada, buscou-se identificar os fatores determinantes da opressão destas nas sociedades. Na visão de Reed (2008), adepta do movimento feminista radical, essa desigualdade existente na relação entre o masculino e o feminino na sociedade é resultado de um sistema social que propaga a degradação e a inferiorização da mulher. Isso porque, na visão da autora, propagou-se um mito de que o homem é naturalmente superior à mulher, tendo em vista ter sido dotado de características físicas e mentais superiores. Às mulheres foram atribuídas características que remetem à inferioridade, com o argumento de que a natureza condenou as mulheres à subalternidade tendo em vista serem mães.

Neste sentido também Firestone (1976) aponta como fatores fundamentais à dominação do homem sobre as mulheres os papéis desempenhados por estes na reprodução. Isso porque a mulher, na reprodução humana, é a única responsável por carregar e amamentar os bebês humanos que possuem um período de dependência física extremamente prolongado, o que torna as mulheres dependente dos homens durante este período.

Para Reed (2008), a sociedade apenas exalta as funções animais da maternidade nas mulheres. “Por um lado, a maternidade se apresenta como uma

aflição biológica. Por outro, esse materialismo vulgar se apresenta como algo sagrado” (REED, 2008, p. 59). Essa santificação das mulheres, para a autora, é uma espécie de consolação, tendo em vista a inferiorização destas na sociedade.

Para consolar as mulheres como cidadãs de segunda classe, as mães são santificadas, adornadas com uma auréola e dotadas de “intuições” especiais, sensações e percepções que vão além da compreensão masculina. Santificação e degradação são simplesmente dois aspectos da exploração social da mulher na sociedade de classes. (REED, 2008, 59)

Vertentes do feminismo socialista, no entanto, defendiam que “[...] a divisão de trabalho baseada no sexo implicou desigualdade ou opressão sexual apenas no momento em que surgiram as classes sociais baseadas na propriedade privada” (PISCITELLI, 2002, p. 03). Essas vertentes entendem que não apenas a reprodução foi decisiva para a opressão da mulher, mas que a opressão sexual e as formas de parentesco e família teriam base na estrutura de classes. “Para esse estilo de pensamento feminista, portanto, a reprodução é opressiva na sociedade de classe. Quero dizer, o problema não é a reprodução, mas o surgimento das classes sociais baseadas na propriedade privada” (PISCITELLI, 2002, p. 3).

Dessa forma, passou-se a defender que a opressão da mulher podia ser superada com a instauração de uma estrutura social onde não existissem as classes sociais, como o socialismo. Essa visão, no entanto, recebeu muitas críticas, tendo em vista que a inferiorização e a opressão das mulheres persistiu nos países socialistas, e mostrou que o regime socialista não seria suficiente para que a opressão feminina fosse superada. Passou-se então a considerar como causas originais da opressão a associação entre o capitalismo e o patriarcado, considerando-se a produção e a reprodução como determinantes. (PISCITELLI, 2002).

Piscitelli (2002, p. 4) aponta, então, que a reprodução aparece no cerne da desigualdade entre os sexos:

Chamo a atenção para esse ponto porque ele mostra que, nessas linhas de pensamento, a “condição” compartilhada pelas mulheres – e da qual se deriva a identidade entre elas – está ancorada na biologia e na opressão por parte de uma cultura masculina. O corpo aparece, assim, como o centro de onde emana e para onde convergem opressão sexual e desigualdade.

A partir disso, as vertentes do pensamento feminista passam a trabalhar com conceitos fundamentais, como mulher, opressão e patriarcado, o que, na visão de Piscitelli (2002), são essenciais para que se possa compreender o surgimento do conceito de gênero. “A categoria "mulher" tem raízes na ideia do feminismo radical segundo a qual, para além de questões de classe e raça, as mulheres são oprimidas pelo fato de serem mulheres” (PISCITELLI, 2002, p. 4). Assim, constituiu-se uma identidade primária entre as mulheres, com o reconhecimento político das mulheres como coletividade, de modo que o que as une ultrapassa aquilo que as distingue. Essa identidade entre as mulheres abarca tanto os traços biológicos, quanto os aspectos socialmente construídos.

Em decorrência disso, o conceito de opressão passou a ser pensado de forma mais larga. Isso porque, tendo em vista a defesa de que a categoria “mulher” deve ser pensada como uma coletividade, e que as diferenças entre elas não vão além daquilo que as une, é necessário compreender que a opressão sexual atinge todas as mulheres. Assim, passou-se a defender que mesmo as mulheres brancas de classe média (que aí se encaixariam em duas categorias entendidas como opressoras) são oprimidas (PISCITELLI, 2002).

As questões que o movimento de liberação das mulheres definia como políticas não podiam, muitas vezes, ser enquadradas nas instituições tradicionalmente coercitivas tais como o capitalismo ou o Estado. Isto é interessante porque, ao definir o político de tal maneira que acomodasse as novas concepções de opressão, toda atividade que perpetuasse a dominação masculina passou a ser considerada como política. Nesse sentido, a política passava a envolver qualquer relação de poder, independentemente de estar ou não relacionada com a esfera pública (PISCITELLI, 2002, p. 5).

Foi a partir deste novo entendimento do conceito de política, na visão de Piscitelli (2002), que se passou a mapear a base da opressão feminina em suas vidas cotidianas. “A conhecida ideia "o pessoal é político" foi implementada para mapear um sistema de dominação que operava no nível da relação mais íntima de cada homem com cada mulher” (PISCITELLI, 2002, p. 5). A autora explica que se passou a considerar esses relacionamentos como políticos, tendo em vista que o “político” é entendido com uma relação de poder. Em decorrência disso, as teorias feministas

começaram a analisar as relações de poder existentes em diversas esferas sociais. Trabalhou-se, então, com uma ideia unitária e global de poder: o patriarcado, definido como as instituições desenvolvidas no contexto da dominação feminina (PISCITELLI, 2002).

Com o decorrer do tempo, o patriarcado passou a ser um conceito quase vazio de conteúdo, nomeando algo vago que se tornou sinônimo de dominação masculina, um sistema opressivo tratado, às vezes, quase como uma essência. Assim, o conceito colocou problemas delicados em termos metodológicos, ao referir-se a um sistema político quase místico, invisível, trans-histórico e trans-cultural, cujo propósito seria oprimir as mulheres (PISCITELLI, 2002, p. 7).

Piscitelli (2002), todavia, aponta que, ainda que “patriarcado” tenha se tornando um conceito vago, ele foi importante para demonstrar que a inferiorização da mulher é algo construído, de modo que é possível combatê-la.

É a partir dessas mudanças de pensamento e concepções que surge o conceito de gênero. Para Piscitelli (2002, p. 8), a utilização do conceito de gênero “[...] procurava superar problemas relacionados à utilização de algumas das categorias centrais nos estudos sobre mulheres.” A autora aponta que, ainda que o termo já tivesse sido utilizado anteriormente, foi a partir da conceitualização de Gayle Rubin que este ganhou força e passou a difundir-se. Rubin (1993), definiu o gênero como “[...] um conjunto de arranjos através dos quais a matéria-prima biológica do sexo humano e da procriação é modelada pela intervenção social humana” (RUBIN, 1993, p. 18).

Com relação ao gênero, Scott (1995, p. 7), aponta que:

Ademais, o gênero é igualmente utilizado para designar as relações sociais entre os sexos. O seu uso rejeita explicitamente as justificativas biológicas, como aquelas que encontram um denominador comum para várias formas de subordinação no fato de que as mulheres têm filhos e que os homens têm uma força muscular superior. O gênero se torna, aliás, uma maneira de indicar as “construções sociais” – a criação inteiramente social das ideias sobre os papéis próprios aos homens e às mulheres. É uma maneira de se referir às origens exclusivamente sociais das identidades subjetivas dos homens e das mulheres. O gênero é, segundo essa definição, uma categoria social imposta sobre um corpo sexuado.

A utilização do termo “gênero” sugere, então, uma construção social, de modo que abrange não somente as características biológicas, mas também os aspectos

sociais das experiências femininas. Além disso, foi somente a partir da utilização do conceito de gênero que se passou a pensar nos sistemas culturais de forma global, e não somente a partir de recortes parciais, como a realidade das mulheres. Por essa razão, quando se fala em gênero, sugere-se que “[...] a informação a respeito das mulheres é necessariamente informação sobre os homens, que um implica no estudo do outro” (SCOTT, 1995, p. 7).

Sorj (1992) entende que a categoria gênero envolve duas dimensões. A primeira compreende a ideia de que a biologia não é suficiente para explicar as diferenças no comportamento feminino e masculino. Isso porque “[...] diferentemente do sexo, o gênero é um produto social, apreendido, representado, institucionalizado e transmitido ao longo das gerações” (p. 15). A segunda dimensão é a noção de que “[...] o poder é distribuído de maneira desigual entre os sexos, cabendo às mulheres uma posição subalterna na organização da vida social” (p. 16).

Assim, gênero surge como uma alternativa ao esvaziamento do termo “patriarcado”, amparando as teorias feministas que defendem a subordinação da mulher na sociedade não como natural, mas construída socialmente.

E o mais importante em termos da comparação com a categoria patriarcado é que o sistema sexo/gênero seria um termo neutro, na medida em que se referiria a esses mundos sexuados indicando que neles a opressão não é inevitável. A opressão seria o produto de relações sociais específicas. (PISCITELLI, 2002, p. 10)

Conforme os estudos analisados até aqui, é possível perceber que a principal premissa das teorias feministas, em suas mais diversas vertentes, é a inexistência de uma condição inferior intrínseca à mulher. Em lugar disso, o que existe é uma perpetuação de conceitos socialmente construídos e atribuídos às mulheres, que se apresentam de diversas maneiras nas experiências femininas. O objetivo disso, em suma, é mostrar que, por ser um aspecto socialmente construído e, portanto, não natural, a subalternidade das mulheres aos homens pode ser desconstruída.

Desta forma, compreender o papel da mulher nesta sociedade, ainda marcada pelo domínio da mulher pelo homem, e na qual o feminino é entendido como inferior, é essencial para que se possa questionar essa categorização. A partir destas indagações, torna-se possível encontrar subsídios que permitam às mulheres se

afirmarem não como um “outro”, mas como seres humanos que podem desempenhar os mesmos papéis que foram permanentemente designados aos homens.

2.3.2.2. A personagem feminina nas narrativas seriadas

As séries, por integrarem a grade de programação televisiva, precisam apresentar conteúdos que estejam alinhados com os temas da atualidade para que possam obter sucesso e ultrapassar a concorrência (ESQUENAZI, 2011). Nesta perspectiva, tendo em vista a evolução das discussões de gênero e teorias feministas, que se fortaleceram no contemporâneo com discussões intensas sobre gênero e identidade, a inclusão de personagens femininas fortes e complexas (FORSTER, 1969) se apresenta como uma demanda resultante da necessidade de as séries estarem em consonância com os debates da atualidade.

Assim, a inclusão dessas personagens femininas complexificadas e que cada vez mais fogem dos estereótipos de gênero não foi repentina e nem espontânea, mas gradual, da mesma forma que foram graduais as evoluções dos debates a respeito. Esquenazi (2011) entende que o primeiro grande sucesso da televisão que trazia uma personagem feminina bem desenvolvida e complexa foi *I Love Lucy*, série da televisão americana transmitida entre 1951 e 1957, que trazia uma protagonista com temperamento diferente daquele esperado para a mulher. “As suas ações geralmente *loucas* ameaçam o bom funcionamento familiar calculado segundo as normas sociais usuais” (ESQUENAZI, 2011, p. 162). Nesse sentido, o autor entende que a personagem buscava, de maneira cômica, escapar ao que o marido e a sociedade definem como o lugar da mulher na família.

Nos anos 1960, no entanto, tendo em vista os acontecimentos da época como a Guerra Fria e a Guerra do Vietnã, a emancipação da mulher foi perdendo espaço na sociedade, de forma que este período é marcado por temas mais voltados para o *western* (ESQUENAZI, 2011). Esquenazi (2011) cita que neste período poucas séries, fantásticas ou paródicas, estavam preocupadas em debater outros temas, como é o caso de *A Feiticeira*⁹, *A Família Adams* ou *Batman*.

⁹ *Bewitched*, no original estadunidense.

Os anos 1970, pelo contrário, voltaram a apresentar personagens femininas que fugiam dos padrões tidos como normais para as mulheres da época, conforme analisa Esquenazi (2011). É o caso de *The Mary Tyler Moore Show*, exibida entre 1970 e 1977, que pela primeira vez trazia uma personagem feminina que vive sozinha e trabalha fora de casa. Todavia, as provocações foram limitadas e a protagonista desempenhava um papel de mediadora em uma emissora de TV, o que na visão de Esquenazi (2011, p. 162) fez com que a personagem cumprisse “[...] profissionalmente a tarefa tradicional reservada às mães de família, de conciliadora”. O autor ressalta que esta inclusão da mulher no mercado de trabalho dentro da série, acompanhava o tema no debate público, visto que entre 1950 e 1970 o número de mulheres casadas que trabalhavam duplicou, fazendo com que o número de mulheres participantes do mundo assalariado passasse a representar 43% (ESQUENAZI, 2011).

Ainda neste período, surge a série *As panteras*¹⁰ (1976 a 1981) que, apesar de ter na beleza feminina um dos seus principais motes, trazia três protagonistas detetives, que prendiam vilões. Conforme explica Esquenazi (2011, p. 163), a ideia de deixar de “[...] confinar as mulheres aos papéis tradicionais e as tornar heroínas de uma série de ação estava no ar”. Além dessa, o autor cita também a série *Dallas* (1978 a 1991), que apresentava mulheres elegantes e ricas, porém atormentadas ou alcoólatras, características que não costumavam ser atribuídas às mulheres pela televisão nessa época.

Na década de 1980, Esquenazi (2011) analisa como séries que trazem personagens femininas que fogem dos padrões das demais as séries *Cagney & Lacey* (1981 a 1988) e *Chumbo Grosso*¹¹ (1981 a 1987). A primeira apresenta protagonistas que possuem três níveis diferentes: no primeiro nível as duas, policiais, lidam com suas vidas profissionais; no segundo nível, revela-se a relação de ambas com os demais colegas de trabalho e chefes (homens); e no terceiro nível narrativo aparecem em suas vidas pessoais, familiares. Já *Chumbo Grosso*, traz personagens femininas que reivindicam o seu lugar em diferentes ambientes, predominantemente masculinos.

¹⁰ *Charlie's Angels*, no original estadunidense.

¹¹ *Hill Street Blues*, no original estadunidense.

Para Esquenazi (2011) os anos 1990 vão além, pois trazem personagens femininas que sofrem de males que anteriormente eram reservados apenas aos homens:

*A balada de Nova Iorque*¹² apresenta uma mulher policial corrupta e uma detetive alcoólatra. A mulher do Dr. Carter, em *Serviço de Urgência*¹³, deixa-o por ambição profissional. Algumas personagens masculinas homossexuais estão presentes em certas séries: a homossexualidade feminina é francamente abordada, incluindo nas séries “universitárias” como *Friends*. Com a personagem de Ally McBeal, David Kelley inverte o esquema habitual: a série retrata uma mulher impedida de viver sua vida amorosa por causa da sua carreira profissional (ESQUENAZI, 2011, p. 164).

Além dessas séries, responsáveis por personagens femininas que acompanhavam as evoluções da mulher na sociedade, o autor ainda cita *Buffy, a caça-vampiros*¹⁴, exibida entre 1997 a 2003. A série era protagonizada por Sarah Michelle Gellar, que Esquenazi (2001, p. 164) define como “jovem magra, franzina e loura”, perfil não convencional para uma personagem que “abate, episódio após episódio, todos os monstros atroz e temíveis que lhe aparecem à frente” (p. 164). Assim, a personagem representa uma heroína forte, que não se encaixa nos padrões de mulher retratados nas demais séries.

A partir dos anos 2000 até 2011¹⁵, Esquenazi (2011) analisa como séries que rompem com o padrão de personagens femininas idealizadas, *Sex and the city* (1998 a 2004), onde existe uma “[...] ambição descritiva da sexualidade feminina”; *Desperate Housewives* (2004 a 2012) uma “enciclopédia do desespero”; ou *A sete palmas*¹⁶ (2001 a 2005), que apresenta “[...] esforços de reconstrução de famílias não paternalistas” (p.165). Assim, o que o autor examina é que as mulheres gradativamente deixam de ser retratadas como frágeis, passando a haver “[...] uma explosão das identidades sexuais” (p. 165).

Esquenazi (2011, p. 166) conclui que:

As séries americanas (poderíamos juntar-lhes várias séries britânicas, como *Silent Witness*, com Amanda Burton) souberam apresentar regularmente,

¹² *NYPD Blue*, no original estadunidense, ou *Nova York Contra o Crime*, no Brasil.

¹³ *ER*, no original estadunidense, ou *Plantão Médico*, no Brasil.

¹⁴ *Buffy the Vampire Slayer*, no original estadunidense.

¹⁵ Ano de publicação de *As séries televisivas* (Esquenazi, 2011).

¹⁶ *Six Feet Under*, no original estadunidense.

desde 1950, problemáticas e personagens femininas contemporâneas. [...] Desde há algum tempo que parece que as séries adquiriram outra dimensão ao participarem de reflexões sobre os problemas femininos, expondo-os, gozando com os homens (sobretudo), com as mulheres e suas relações. [...] A *realidade* destas personagens parece de tal forma convincente que pode servir de modelo ou de contramodelo à nossa *verdadeira* realidade.

Pode-se perceber que Esquenazi (2011) apresenta uma visão otimista sobre as séries televisivas e sua relação com as representações da mulher, por meio da inclusão de personagens femininas que não se apoiam simplesmente no papel geralmente conferido à mulher, rompendo com alguns estereótipos de gênero.

No entanto, conforme demonstram os estudos de Friedrich (2015) e Chicharro Merayo (2013), essas séries, além de apresentarem outros problemas narrativos no que tange à representação da mulher, também não dão um panorama geral sobre a inclusão da mulher nas narrativas seriadas. Friedrich (2015), analisando dados recolhidos pelo *Center of Study of Women in Television and Film*, da *San Diego State University*, percebe que os personagens masculinos ainda são maioria esmagadora nas séries televisivas.

Um dado que exemplifica ainda mais o diferencial que as séries possuem entre os gêneros é de que apenas 44% das séries no ar tinham de uma a quatro mulheres no elenco, enquanto em contrapartida 1% dos programas possuíam quatro ou menos homens no elenco. (FRIEDRICH, 2015, p. 2)

Ou seja, apesar dos estudos de Esquenazi (2011) apresentarem exemplos de representações da mulher que fogem do papel idealizado de “mãe de família”, os dados mostram que a maioria das séries televisivas privilegiam a presença masculina no elenco. Conforme Lauzen (2017), entre 2016 e 2017 apenas 11% dos programas televisivos estadunidenses apresentava elenco equilibrado em número de personagens masculinas e femininas, enquanto 68% tinha o elenco composto majoritariamente por homens. Apesar disso, neste mesmo período as mulheres representaram na televisão estadunidense 42% dos papéis com fala, havendo aí um crescimento de 3% em relação ao ano anterior. Os números, porém, são bem inferiores quando se trata da representação de mulheres negras (19%), asiáticas (6%) e latinas (5%), dados que mostram a disparidade qualitativa na representação da mulher na televisão estadunidense.

Outro ponto importante é a maneira como as personagens femininas são representadas na maioria das séries. Conforme aponta Friedrich (2015), analisando pesquisas divulgadas pelo instituto *Woman in Film*, as personagens femininas em geral são mais jovens que seus companheiros, sendo que a maior parte se apresenta na faixa dos 20 anos. Elas geralmente estão mais ligadas às tarefas domésticas que os personagens masculinos e possuem menos papéis de liderança que os homens. Além disso, a autora aponta que nas narrativas seriadas “[...] a maioria das personagens são brancas, heterossexuais, cristãs e magras. Enfim, se encaixam em um padrão de maioria social além dos padrões estéticos impostos pela sociedade” (p. 5).

Dados mais recentes do Instituto *Woman in Film*, relativos aos anos de 2016 e 2017, indicam que estes estereótipos continuam sendo reproduzidos. Conforme analisa Lauzen (2017, p. 5): “[...] female characters were younger than their male counterparts, more likely than men to be identified by their marital status, and less likely than men to be seen at work and actually working”. Além disso, a autora analisa que neste período as personagens femininas continuavam mais ligadas a papéis de “mãe” e “esposa”, enquanto os personagens masculinos eram mais frequentemente ligados às suas carreiras profissionais. Com relação às idades das personagens, enquanto 63% das mulheres tinham entre 20 e 30 anos 59% dos homens apresentavam idades entre 30 e 40 anos.

Chicharro Merayo (2013, p. 18), que analisa as séries *Ally McBeal*, *Sex and the City* e *Desperate Housewives*, todas também analisadas por Esquenazi (2011), conclui que:

En los tres relatos propuestos, y ésta es una de las conexiones principales entre ellos, la definición de la feminidad se construye, en gran medida, en relación con el varón y las expectativas que sobre él se depositan (románticas, sexuales, familiares, maternas, económicas, etc.) y es, además, el principal foco de conflictos para las protagonistas.

O que autora entende é que, apesar de estas séries se apresentarem como marcos de transgressão, em alguns pontos, na representação da mulher nas séries, elas ainda apostam em muitos temas e características estereotipadas, que se referem sempre à mulher e sua relação com o homem, sem aprofundar outros temas. Nesse sentido, Friedrich (2015, p. 6), analisando outro estudo, liderado pela socióloga Stacy

Smith da Universidade da Califórnia, intitulado “Gender Role and Occupations: A look at Characters Attributes and Job-related aspirations in Film and Television”, conclui que:

[...] em 2012 para cada personagem forte feminina há seis mulheres retratadas como artificiais, dependentes e fracas. Das 11.927 personagens da televisão com falas analisadas, a maioria não tinha um emprego satisfatório e não possuía destaque intelectual/de poder ou voz de comando. Em sua maioria, o estudo mais uma vez mostra que as mulheres ainda são retratadas por estereótipos do patriarcado (donas de casa, mães, fúteis, etc) e sexualizadas mais do que como mulheres independentes e relevantes para a sociedade.

Assim, apesar dos casos episódicos – como os trazidos por Esquenazi (2011) – os números confirmam uma massiva presença de personagens femininas estereotipadas, de acordo com papéis habitualmente conferidos às mulheres. Sendo assim, o que as pesquisas apresentadas mostram é a existência de uma tendência de os papéis femininos nas séries serem inferiores aos masculinos, seja quantitativamente, ou qualitativamente. Enquanto a maioria dos personagens masculinos se apresentam de forma complexa, lembrando os conceitos de Forster (1969), as personagens femininas, além de representarem número inferiores, seguem em sua maioria sendo representadas a partir de estereótipos sexualizados e de gênero.

Com base nos conceitos estudados até aqui, relativos a personagem, elementos da narrativa, narrativas pós-modernas e narrativas seriadas, bem como a questão das personagens femininas nas narrativas audiovisuais, passaremos à análise das personagens femininas da série *Game of Thrones*.

3 ANÁLISE: COMO SE CONSTROEM AS PERSONAGENS FEMININAS DE *GAME OF THRONES*

Game of Thrones é uma série de televisão norte-americana produzida pela emissora HBO, baseada no livro *As Crônicas de Gelo e Fogo* de George R. R. Martin. A série conta, até o momento, com sete temporadas já exibidas em 170 países, e a oitava e última temporada está em fase de produção, com estreia prevista para o ano de 2019. Com exibições semanais nos domingos à noite no canal HBO (durante o período de estreia dos episódios), a série também está disponível, atualmente, no HBO GO e no HBO NOW, serviços de streaming oferecidos pela emissora.

Game of Thrones é, atualmente, a maior vencedora da história do EMMY¹⁷, contando com 110 indicações e 38 prêmios, sendo que, somente no ano de 2016, recebeu 23 indicações e 12 prêmios, incluindo o principal prêmio, “melhor série dramática”, pela sexta temporada¹⁸. A série também quebra seus próprios recordes a cada temporada. Enquanto na primeira temporada o episódio mais visto foi o último (décimo), que contou com aproximadamente 3,04 milhões de espectadores, o episódio mais visto da sétima temporada (também o último) atingiu 12,07 milhões¹⁹. Além disso, em 2016 o episódio “*Battle of the Bastards*” (nono episódio da sexta temporada) tornou-se o mais bem avaliado no IMDb²⁰, atingindo a nota 10. Antes dele, a série televisiva *Breaking Bad* tinha o episódio mais bem avaliado que, apesar de também ter a nota 10, teve aproximadamente onze mil avaliações a menos.

Em seu enredo, a série traz ao público a história dos sete reinos, regidos pelas famílias Baratheon, Stark, Lannister, Tyrell, Arryn, Greyjoy e Tully. Além dessas, outras duas famílias são importantes à trama: Targaryen e Martell. Antiga família real, os Targaryen foram destituídos do poder, perdendo a coroa para Robert Baratheon. Se mantiveram vivos, no entanto, os irmãos Viserys e Daenerys Targaryen, filhos do antigo rei Aerys Targaryen, conhecido com o “rei louco”. Já a casa Martell encontra-

¹⁷ EMMY Award é o maior prêmio da televisão, que anualmente premia os melhores programas e profissionais, e pode ser considerado o “Oscar da televisão”.

¹⁸ Fonte: <<https://tvefamosos.uol.com.br/noticias/redacao/2016/09/18/game-of-thrones-recorde-emmy.htm>>

¹⁹ Fonte: <<http://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/series/game-thrones-bate-recorde-de-audiencia-e-supera-walking-dead-16557>>

²⁰ IMDb (Internet Movie Database) é a mais importante base de dados online sobre cinema, filmes, música, programas de televisão e jogos de computador

se fora dos sete reinos, e governa a península de Dorne no extremo sul do continente. A série apresenta elementos fantásticos, como dragões e “caminhantes brancos” (zumbis) e, apesar de em nenhum momento haver uma menção direta sobre o período em que se passa, todos os indicadores temporais remetem à era medieval.

Tendo em vista a quantidade de famílias nobres representadas na série, as nove principais, bem como as pertencentes às casas vassalãs, e ainda os demais personagens retratados, como trabalhadores, servos, exércitos, povos de outras cidades, integrantes da patrulha da noite – os cavaleiros que defendem os sete reinos na Muralha que os separa dos povos do Norte – dentre outros, a série conta com uma quantidade incontável de personagens e um vasto elenco. Dessa forma, existe um grande número de personagens que se sobressaem e conduzem a trama.

O protagonista, no entanto, pode ser considerado o próprio trono de ferro, tendo em vista que todas as personagens da série, que podem ser consideradas coadjuvantes, têm histórias que se vinculam a ele. É nesse sentido que atores e atrizes que interpretam personagens centrais, como Lena Headey (Cersei Lannister), Emília Clarke (Daenerys Targaryen), Maisie Williams (Arya Stark), Kit Harington (Jon Snow), Peter Dinklage (Tyrion Lannister), dentre outros, quando indicados ao EMMY de melhor ator e atriz, concorrem na categoria de coadjuvantes. Ou seja, podem ser considerados os coadjuvantes fundamentais, observando-se que a maior parte deles são mulheres.

Em razão disso, a série torna-se um interessante objeto de estudo, pois além de conquistar uma grande audiência, muitos prêmios e notoriedade, também apresenta personagens femininas bem desenvolvidas e que conduzem a trama, em que pese não serem protagonistas. Essas personagens são marcadas pelas guerras que circundam toda a história, pela presença de excessiva violência em suas trajetórias e pela necessidade que tiveram de tomar a frente e a liderança de suas próprias vidas e de suas famílias.

3.1. Metodologia

Tendo em vista o grande número de personagens femininas em *Game of Thrones*, foi necessário fazer uma seleção de personagens que pudessem produzir

uma representação longitudinal das narrativas, para tornar o trabalho possível operacionalmente. Dessa forma, a presente pesquisa dividiu-se em quatro etapas. Na primeira etapa, após a análise exploratória do material, de um universo de dezenas de personagens, foram selecionadas quatro: Cersei Lannister, Daenerys Targaryen, Arya Stark e Sansa Stark.

O primeiro critério de escolha foi a presença, sem interrupções, dessas quatro personagens ao longo dos sessenta e sete episódios já exibidos das sete temporadas. Elas participam de toda a narrativa, permanecendo vivas e importantes ao enredo do primeiro ao último episódio já exibidos. Outro motivo foi a observação, a partir da análise exploratória, de que as quatro personagens possuem traços complexos e humanizados, além de construírem-se a partir de características e ações que, de forma geral, não costumam ser atribuídas às personagens femininas. Além disso, as quatro personagens apresentam um *status quo* similar: todas pertencem a uma das tradicionais famílias nobres da série. Assim, são personagens que apresentam um status social similar e, no entanto, representam o feminino de formas muito distintas.

Posteriormente à seleção das personagens, como segunda etapa da pesquisa, levantamos o material bibliográfico a ser utilizado no estudo. A seguir, na terceira etapa, foram estudados os conceitos fundamentais à pesquisa como personagem, elementos da narrativa – relacionando-os à personagem – linguagem cinematográfica, a televisão e as séries na contemporaneidade e a questão do feminino nas séries televisivas.

Já a última etapa dá conta da análise qualitativa. Nesta etapa, foram analisados o perfil, as características e as transformações de cada uma das personagens escolhidas. Foram selecionados 11 episódios, de diferentes temporadas, nos quais se observou a presença de elementos pertinentes à pesquisa. Buscamos compreender, com base nos conceitos estudados, como se estabelece a complexidade das personagens selecionadas para o estudo, tornando possível a humanização dessas. Buscamos identificar, então, padrões de repetição que fossem capazes de responder como se dá a construção dessas personagens, e a partir dos quais construímos as categorias de análise.

Na primeira categoria, *humanização e complexidade das personagens*, foram analisadas as características opostas presentes nas personagens bem como a não-linearidade destas. Já na segunda categoria, que diz respeito ao *rompimento dos*

padrões impostos às personagens femininas, analisamos as relações das personagens selecionadas com casamento, poder e abandono das figuras masculinas

3.2. As personagens femininas

A partir da seleção de quatro personagens femininas de *Game of Thrones* para a pesquisa, apresenta-se um levantamento das trajetórias de cada uma delas na trama.



Arya Stark

Arya²¹ pertence à casa Stark de Winterfell e é filha de Ned e Catelyn Stark. É irmã de Rob, Sansa, Brandon e Rickon Stark e de Jon Snow, filho bastardo de Ned. Arya tem uma personalidade forte e, ao contrário da irmã Sansa, não pensa em casamento, mas sonha em ser uma guerreira. Ainda na infância, Arya vê o pai ser morto, após ter sido declarado traidor do trono por Joffrey Baratheon. Para não ser feita refém da família Lannister, Arya foge e se passa por menino, na tentativa de chegar à Muralha para encontrar seu irmão, Jon Snow. Após um ataque ao grupo com o qual viajava, ela foge e é capturada pelo exército Lannister. Os soldados, não entanto, não a reconhecem e ela passa a trabalhar como copeira para Tywin Lannister, que também não sabe de sua identidade. Após conseguir fugir, com a ajuda de Jaqen H'ghar, Arya passa a viajar com Sandor Clegane, que espera conseguir uma recompensa por levá-la de volta para sua família. Quando chegam às Gêmeas, onde seu tio Edmure Tully está se casando com Roslin Frey, Arya presencia a morte de sua mãe e de seu irmão Rob, no episódio que fica conhecido como Casamento Vermelho, em razão da conspiração entre a família Frey e a família Lannister que massacra o exército Stark. Arya e Clegane conseguem fugir e, após uma luta com Brienne de Tarth em que Clegane fica entre a vida e a morte, Arya o abandona. Ela passa viajar sozinha até a

²¹ Figura 1: Arya Stark. Fonte: *Game of Thrones*, temporada 4, episódio 10.

cidade livre de Braavos, onde se encontra novamente com Jaqen H'ghar, que a ensina os truques dos homens sem rosto. Após melhorar seus métodos de luta e aprender as técnicas de Jaqen H'ghar e dos homens sem rosto de Braavos, ela sai da cidade e viaja até as Gêmeas, onde se vinga de Walder Frey e seus filhos pela morte da mãe e do irmão. Arya retorna para Winterfell e, após anos, reencontra-se com seus irmãos Sansa e Brandon.

Cersei Lannister

Cersei²² é filha de Tywin e Joanna Lannister, e pertence à casa Lannister de Casterly Rock. Ela é casada com Robert Baratheon, rei dos Sete Reinos de Westeros. Ela é mãe de Joffrey, Myrcella e Tommen Baratheon que, no entanto, são filhos de seu irmão gêmeo Jaime, com quem tem um relacionamento extraconjugal. A paternidade de seus filhos não é questionada até que Ned Stark começa a investigá-la e descobre seu segredo. Por essa razão, Cersei arma a morte de Robert Baratheon, sem levantar qualquer suspeita. Quando Ned tenta tomar o trono, para que governe até que Joffrey seja maior de idade, conforme o último desejo de Robert, confiando que a guarda real o apoiaria, é traído e passa a ser declarado traidor do trono. Cersei orienta Joffrey, já coroado rei, a enviar Ned à Muralha, para que se junte à Patrulha da Noite. O rei, no entanto, não a escuta e manda executar Ned, o que inicia uma guerra entre as famílias Stark e a Lannister. Cersei passa a defender seus filhos e os interesses de sua família. Após uma conspiração de Olenna Tyrell, seu filho Joffrey é envenenado e morre, passando o trono para o irmão mais novo, Tommen, que se casa com Margaery Tyrell. Cersei, sem saber que Olenna era a responsável pelo envenenamento, culpa seu irmão Tyrion, com quem nunca teve um bom relacionamento, e jura vingança. Ele é julgado e acaba sendo condenado à morte. Antes de sua execução, porém, com a ajuda de Jaime, ele consegue fugir. A seguir sua filha Myrcella, que há anos vivia em Dorne, após ser prometida em casamento ao príncipe Trystane Martell, também é assassinada por Elaria Sand, como vingança pela morte de marido Oberyn Martell, a



²² Figura 2: Cersei Lannister. Fonte: *Game of Thrones*, temporada 6, episódio 10.

que culpa Cersei. Como forma de punir Margaery, com quem tem desentendimentos, e evitar um possível casamento com Loras Tyrell, Cersei dá incentivos aos Pardais, um movimento religioso, que acabam prendendo Margaery e Loras por seus pecados. No entanto, Cersei é surpreendida pelo alto pardal que, após tomar conhecimento de seu relacionamento com Jaime, também mantém Cersei presa e, para expurgar seus pecados a obriga a fazer a caminhada da vergonha, em que caminha nua pelas ruas de Porto Real, e é zombada pela multidão. No dia do julgamento de Cersei e Loras Tyrell, ela não sai do castelo e manda um soldado impedir que Tommen o faça. Cersei então explode o Septo Baelor, onde acontece o julgamento, matando todos os presentes, inclusive o alto pardal, seus seguidores, e Margaery, Loras e seu pai Mace Tyrell. Quando Tommen vê a explosão se suicida, pulando de uma janela do castelo. Não havendo nenhum outro herdeiro, Cersei é coroada Rainha de Westeros e passa a planejar as defesas do trono da ameaça de Daenerys Targaryen. Além disso, Cersei inicia uma sequência de vinganças, especialmente contra Elaria Martell, pela morte da filha.



Daenerys Targaryen

Daenerys²³ é filha de Aerys Targaryen – o rei louco – e Rhaella Targaryen. Irmã de Rhaegar e Viserys, é integrante da antiga família real Targaryen. Quando ainda era um bebê, sua família todos os integrantes de sua família foram mortos, com exceção de seu irmão Viserys na rebelião de Robert Baratheon, que tomou o trono de ferro. Desde então, Daenerys e Viserys viveram fugindo para escapar de serem mortos pelo exército de Robert. Antes da morte do irmão, foi obrigada a casar-se com Khal Drogo, um Dothraki que prometera um exército para Viserys poder tomar o trono de ferro. No dia do casamento ela ganha de Jorah Mormont três ovos de dragões. Ela engravida de Drogo, que mata Viserys por ameaçar Daenerys com uma espada. Após uma doença, Drogo fica entre a vida e a morte e Daenerys pede a uma feiticeira que o salve. O que ocorre, no entanto, é que Drogo fica em estado catatônico e Daenerys

²³ Figura 3: Daenerys Targaryen. Fonte: *Game of Thrones*, temporada 7, episódio 03.

perde o filho. Ela então manda queimar a feiticeira em uma pira de fogo onde Daenerys entra junto com os três ovos. Pela manhã Daenerys está intacta, os três ovos foram chocados e três pequenos dragões estão junto com Daenerys. Sem exército e sem ter para onde ir, seguida por um pequeno grupo de dothrakis, ela chega à Qarth, uma cidade livre. Nesta cidade, um dos doze mestres tenta roubar os seus dragões. Ela, porém, os encontra e comanda os dragões a queimarem o mestre. Daenerys passa a conquistar seguidores, liberta um exército escravo denominado Imaculados, conquista um exército chamado Segundos Filhos e chega a Meeren, uma cidade localizada na Baía dos Escravos. Ela liberta os escravos de Meeren e toma a cidade, mandando matar todos os mestres que comandavam a cidade. Tornando-se rainha de Meeren, ela permanece algum tempo na cidade, garantindo que a cidade não torne a possuir mestres escravagistas. Após ser capturada por Dothrakis, que a obrigam a permanecer junto com as demais Khaleesis (rainhas em Dothraki), cujos Khals (reis em Dothraki) já falecerem. Após ser ameaçada inclusive estupro coletivo, Daenerys coloca fogo no local onde se reúnem o Khal e seus servos, matando todos os governantes Dothrakis. Quando ela sai das chamas intacta o povo Dothraki se curva a ela. Daenerys passa a conquistar aliados na busca pela retomada do trono de ferro, como uma parte da família Greyjoy, Olenna Tyrell, que busca vingança contra Cersei pela morte do filho e netos, e Martell que também procuram se vingar de Cersei. Daenerys viajam de navio a Porto Real, juntamente com seus três dragões (já adultos), os exércitos conquistados e as famílias aliadas e seus exércitos. Ela chega à Dragonstone, uma ilha que pertencia à sua família e se estabelece no local, de onde planeja seus próximos passos para tomar o trono de ferro. No entanto, Daenerys recebe Jon Snow, agora coroado Rei do Norte (após os povos do Norte declarem não mais serem leais aos Lannisters pela morte de Ned). Jon alerta a rainha sobre os caminantes brancos, que avançam do extremo norte e ameaçam toda a raça humana. Ela acaba confiando em Jon e ele vai ao norte para buscar um caminhante branco, única maneira de convencer Cersei Lannister, para chegarem a um acordo sobre a necessidade de se aliarem na luta contra os caminantes brancos. Jon e seus seguidores, porém, têm problemas além da Muralha e Daenerys vai com seus três dragões tentar salvá-los. No resgate, Viserion, um dos dragões, é morto pelo Rei da Noite, o líder dos caminantes brancos, que o transforma em um dragão de gelo.

Sansa Stark

Sansa²⁴ pertence à casa Stark. Filha de Ned e Catelyn Stark, é irmã de Rob, Arya, Brandon, Rickon e de Jon Snow, filho bastardo de Ned. Antes da morte do pai, Sansa foi prometida em casamento ao príncipe Joffrey. Assim como Arya, Sansa viu o pai ser morto na execução comandada por Joffrey, mesmo após implorar pela vida do pai. Ela, contudo, não consegue fugir de Porto Real, como Arya, e passa a ser torturada por Joffrey. Quando Joffrey decide casar-se com Margaery Tyrell, Sansa é obrigada a casar-se com Tyrion Lannister, o anão. Ela não se demonstra disposta a consumir o casamento, e Tyrion não a força e se mostra bondoso com ela. Ainda em Porto Real ela fica sabendo da morte da mãe e do irmão Rob, comandado pelos Lannister e por Joffrey (Tyrion não sabe da conspiração). No dia do casamento de Joffrey com Margaery, quando Joffrey é envenenado, Sansa consegue fugir de Porto Real com a ajuda do Petyr Baelish. Ela consegue chegar ao Ninho da Águia, no Vale, onde vive sua tia Lysa Tully, viúva de Jon Arryn e irmã de sua mãe. Lysa e Baelish casam-se, mas Lysa presencia um beijo entre Sansa e Baelish e tenta matá-la. Baelish consegue salvar Sansa e mata Lysa. Os dois contam a história de que Lysa, enlouquecida por um ciúmes sem motivo, havia se suicidado. Baelish orienta Sansa a casar-se com Ramsay Bolton, filho de Roose Bolton (Lorde da família Bolton, antiga casa vassala dos Stark que traiu Rob e tomou Winterfell), para que possa retornar a Winterfell. Ela segue o conselho e casa-se com Ramsay que passa a mantê-la trancada em um quarto e a estupra diversas vezes. Quando Sansa finalmente consegue fugir, ela consegue chegar à Muralha e se encontra com seu irmão Jon. Após receberem uma carta em que Ramsay informa ter capturado seu irmão mais novo, Rickon, Sansa e Jon passam a reunir um exército para tomar Winterfell de volta e libertar o irmão. Eles buscam o apoio das casas vassalas de Winterfell, mas somente a casa Mormont os segue. Conhecida por ser a batalha dos bastardos, Jon e Ramsay lutam com seus exércitos e, quando o exército de Jon está sendo massacrado, o exército do Vale, comandado por Baelish e o enteado Robert (que foram se juntar à guerra a pedido de Sansa), chegam e derrotam o exército dos Bolton. Sansa e Jon



²⁴ Figura 4: Sansa Stark. Fonte: *Game of Thrones*, temporada 4, episódio 07.

retomam Winterfell, e Sansa se vinga de Ramsay, que é devorado por seus próprios cães. Com a partida de Jon para se encontrar com Daenerys, Sansa assume o comando de Winterfell e, após ser manipulada por Baelish, se une aos irmãos Arya e Brandon, que executam Baelish por seus crimes.

3.3. Categoria 1: complexidade e humanização das personagens

As quatro personagens selecionadas para a análise apresentam características que podem ser atribuídas tanto às “mocinhas”, quanto às “vilãs”. Essas personagens são multifacetadas, apresentando características opostas, como o amor e lealdade à família e aos filhos, mas também vingança e sede de poder. Além disso, a partir de episódios de extrema ou continuada violência, as personagens alteram-se ao longo da trama de maneira verossímil. Assim, lembrando os conceitos de Forster (1969) e Candido (2002), no que tange à classificação das personagens como planas ou complexas, analisamos a seguir como se dá a construção dessas personagens a partir dessas características.

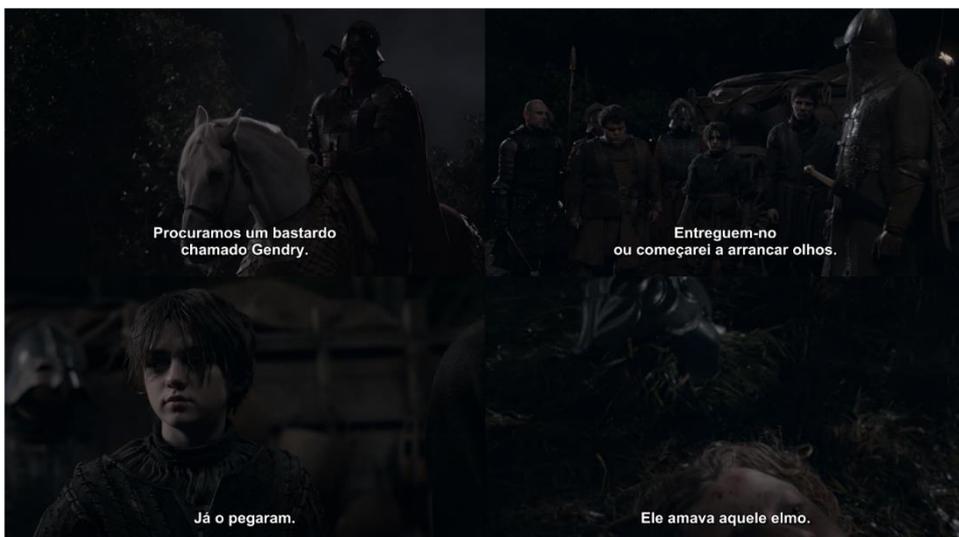
3.3.1. Personagens multifacetadas

As personagens femininas de *Game of Thrones*, notadamente Arya Stark, Cersei Lannister, Daenerys Targaryen e Sansa Stark, apresentam-se sob múltiplas facetas. Alinhadas aos conceitos de Pelegrini e Mungiolli (2013), elas possuem traços de personalidade que geralmente são atribuídos aos “mocinhos”, ao exemplo de Daenerys, que em diversas oportunidades guia suas ações pelo bem comum, buscando o fim da escravidão nas cidades livres, e tendo sucesso neste ponto na cidade de Meereen. No entanto, também são vislumbrados traços e ações que, rotineiramente, estão presentes nos “vilões”, como é o caso da “sede” de vingança de Daenerys, que tem como objetivo maior reconquistar o trono de ferro e vingar a morte de sua família. Dessa forma, tendo-se em vista, também, os conceitos definidores das personagens complexas, abordados anteriormente com base nos estudos de Foster

(1969) e *Candido* (2002), serão analisadas a seguir de que forma essas características opostas se manifestam em cada personagem.

Arya Stark é uma das personagens da série que se desvela a partir de atitudes e características muito opostas. Nesse sentido, a personagem apresenta-se como leal aos amigos e à família, além de possuir traços como bravura e honestidade. No entanto, Arya tem a vingança pela morte do pai, da mãe e do irmão Rob como principal objetivo de vida.

A exemplo da lealdade e bravura da personagem, ressaltamos uma passagem na qual, na noite em que Arya e seus companheiros de viagem à Muralha são atacados. Ela salva Jaqen H'gar e mais dois prisioneiros de morrerem queimados. A seguir, Arya ajuda seu amigo Gendry a escapar dos sequestradores que, a mando de Cersei, o procuravam (visto tratar-se de um dos filhos bastardos do já falecido Rei Robert Baratheon). Para tanto, Arya indica como sendo Gendry, o corpo de um menino que já havia sido morto pelos sequestradores, a fim de preservar a real identidade do amigo. Assim, Arya evita que Gendry seja levado e morto pelo grupo de soldados.



25

A mesma personagem, capaz de atitude tão nobre quanto arriscar a vida por um amigo e por pessoas que sequer conhecia, possui, no entanto, como principal objetivo de vida (de forma obsessiva) vingar a morte do pai Ned Stark, morto a mando de Joffrey Baratheon, da mãe Catelyn Stark e do irmão Rob Stark, mortos no episódio

²⁵ Figura 5: Arya salva Gendry. Fonte: *Game of Thrones*, temporada 2, episódio 3.

que ficou conhecido como o “casamento vermelho”. O nome se deve em razão de que, no dia do casamento de seu tio Edmure Tully com Roslin Frey, Rob, Catelyn, Talisa (esposa de Rob) e todo o exército dos Stark presente no evento foram mortos em uma emboscada armada pelas famílias Frey e Lannister. Arya então mantém uma lista de pessoas das quais deseja se vingar, e repete a cada noite o nome de todos, como uma oração.

No decorrer dos sessenta e sete episódios já exibidos, Arya já vingou-se de Meryn Trant, a quem assassinou a facadas, Walder Frey, que teve a garganta cortada por Arya, os demais integrantes da família Frey, a quem Arya enganou e envenenou, passando-se por Walder Frey (utilizando os ensinamentos de Jaqen H'ager e dos servos do Deus de Muitas Faces), e Petyr Baelish, a quem executou por ordem de sua irmã Sansa, Protetora do Norte, após descobrirem sua traição ao seu pai Ned, que o levou a ser morto como traidor do reino.



Em todas essas execuções e vinganças, ressaltamos a frieza de Arya, que se mantém calma e faz questão de ressaltar, antes de cada morte, tratar-se de uma vingança dela e da família Stark. Além disso, é importante mencionar a riqueza de detalhes na violência retratada nessas cenas, o que evidencia os conceitos abordados por Lipovetsky & Serroy (2009), no que se refere ao hipercinema e a excessiva violência, a qual percebemos ser empregada em *Game of Thrones* e nas demais produções audiovisuais da pós-modernidade.

²⁶ Figura 17: Arya se vinga de Meryn Trant. Fonte: *Game of Thrones*, temporada 5, episódio 10.



Percebe-se, assim, tratar-se de uma personagem multifacetada. Nos termos do que propõem Pelegrini e Mungioli (2013), Arya mostra-se por vezes a partir de características de “mocinha”, e outras a partir de atitudes geralmente atribuídas às “vilãs”. Lembramos, assim, dos ensinamentos de Brait (1999, p. 31), que entende que a personagem é composta a partir de uma “seleção do que a realidade oferece”. A personagem Arya, ainda que possua traços de personalidade aparentemente opostos, possui uma linha de coerência e é verossímil, nos termos propostos por Candido (2002). Isso se evidencia quando, buscando a origem de seus objetivos de vingança, nota-se estar diretamente ligada à sua lealdade e amor pela família. Em outro aspecto, é importante termos em mente que o tempo no qual se passa a narrativa – a era medieval – a violência é naturalizada. Arya, desde muito pequena, utilizava espadas e arcos, via seus irmãos e empregados de seu castelo lutarem entre si (como forma de treino), além de ter presenciado a morte do pai, da mãe e do irmão e de ter vivenciado tantos outros episódios violentos.

Assim como Arya, também Cersei Lannister é uma personagem multifacetada. Apesar de ótima mãe, capaz de demonstrar grande amor e zelo pelos filhos, ela é extremamente vingativa e manipuladora. Cersei ao início da trama é Rainha de Westeros e, com a morte do Rei Robert Baratheon, quem assume o trono é seu filho Joffrey. Além dele, ela é mãe de Myrcella e Tommen. Após a ameaça de Ned Stark de contar a Robert sobre o verdadeiro pai de seus três filhos, Cersei evita que seus filhos e Jaime sejam assassinados por Robert. Para tanto, a personagem manipula

²⁷ Figura 18: Arya de vinga de Walder Frey. Fonte: *Game of Thrones*, temporada 6, episódio 10.

um primo, servo do Rei, para matá-lo e fazer parecer um acidente. Além disso, ela manipula a tentativa de Ned de realizar o último desejo de Robert: que ele se torne Rei até que Joffrey seja suficientemente maduro para governar Westeros. Quando Ned tenta tomar o trono, percebe que todos que lhe prometeram apoio, estão na realidade ao lado de Cersei. Ned acaba declarado como traidor do reino e é executado por isso.

Outro momento em que Cersei manipula para conseguir o que quer é quando promete apoio a Jon Snow e Daenerys Targaryen para lutar contra o exército do Rei da Noite. No entanto, a promessa não passa de mais uma de suas jogadas para, em sua visão, proteger a si e sua família. Após prometer ajuda, Cersei diz a Jaime que não enviará nenhum soldado ao norte, com a intenção de que Jon e Daenerys o enfrentem sozinhos e assim ela tenha que enfrentar, no futuro, apenas um inimigo (o vencedor da batalha), e não dois.



Ainda que tenha a proteção da família como principal objetivo, Cersei odeia seu outro irmão, Tyrion. A partir de relatos de Tyrion no decorrer da narrativa, é possível percebermos que Cersei o atormentava desde seu nascimento. Ela atribui a Tyrion a culpa pela morte da mãe, que morrerá durante o parto de dele. Além disso, foi Tyrion quem acordou o casamento de Myrcella com o Príncipe Trystane Martell, e fez com que a Princesa fosse enviada para Dorne, onde morreu. Somado a isso, Cersei acredita ter sido Tyrion quem envenenou e causou a morte de seu filho Joffrey. Por

²⁸ Figura 6: Cersei conta a Jaime seu plano. Fonte: *Game of Thrones*, temporada 7, episódio 07.

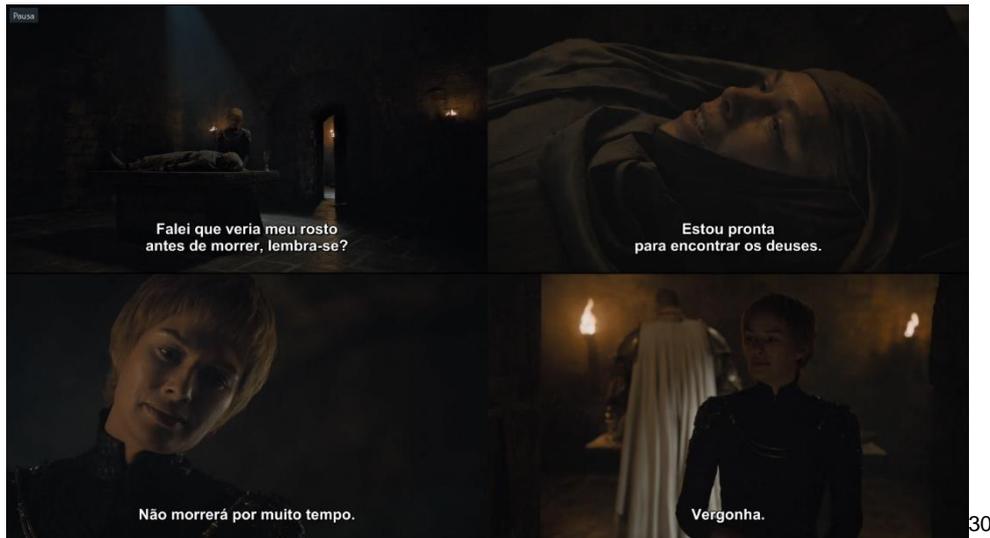
essa razão, ela o acusa de assassinato e o condena à morte (o que, no entanto, não ocorre, pois Tyrion consegue fugir com a ajuda de Jaime).



É importante ressaltar, também, que Cersei é muito vingativa (sendo Tyrion uma das pessoas de quem busca vingança). Seu desejo de vingança está associado a três fatores: à morte por assassinato do pai e dos filhos Joffrey e Myrcella, à traição (aqui entendida como traição aos interesses ou confiança das personagens, e não como adultério) e, ainda, às violências físicas e psicológicas sofridas.

Cersei é uma das responsáveis pelo “casamento vermelho”, no qual Rob e Catelyn Stark foram mortos por terem declarado guerra ao reino. Ela também se vinga de Elaria Martell pela morte de sua filha Myrcella, envenenando Tyenne, filha de Elaria, da mesma forma que Myrcella foi morta. Vinga-se, também de Olenna Tyrell por ter oferecido apoio a Daenerys em sua luta pelo trono de ferro (sem saber que Olenna fora a responsável pela morte de Joffrey). Outra vítima da vingança de Cersei é a Septã Unella, que a visitava constantemente quando Cersei estava encarcerada pelos Pardais. Durante a vingança, Cersei pronuncia a mesma palavra que ouvia em sua caminhada: vergonha.

²⁹ Figura 7: Cersei promete vingança contra Tyrion após a partida de Myrcella. Fonte: *Game of Thrones*, temporada 2, episódio 06.



Diante disso, Cersei, que se desvela a partir de muitas facetas, é também uma personagem complexa, humanizada e verossímil. Vivendo em um período medieval, e em um espaço constantemente movido por interesses de poder e por violência – o castelo real – a personagem internaliza essa forma de encarar o mundo, resguardando, no entanto, a maternalidade e o amor pela família. Assim, a personagem também possui uma linha de coerência, conforme proposto por Candido (2002), visto que suas ações estão sempre relacionadas ao seu próprio bem-estar e de seus filhos.

Observa-se, ainda, que a série toca em um tema tabu ao mostrar o relacionamento de Cersei com seu irmão gêmeo, Jaime, que também é o pai de seus três filhos mortos e do filho que Cersei espera ao fim da sétima temporada. Lembrando os conceitos de Lipovetsky & Serroy (2009) esta exposição do incesto na trama está alinhada com as tendências da pós-modernidade, em que os autores observam uma exacerbação de temas relacionados ao sexo e à violência de forma quase banalizada.

Assim como as duas personagens anteriores, Daenerys Targaryen também reúne características opostas. Conforme já vimos, Daenerys é justa, luta pelo fim da escravidão e rege suas ações com base no bem comum. A personagem possui um ideal e mantém-se fiel a ele: a vontade de governar um “mundo melhor”. Por essas razões, durante sua trajetória ela passou por três cidades nas quais a escravidão era prática comum e libertou os escravos, tornando-os livres.

³⁰ Figura 16: Cersei vinga-se da Septã Unella. Fonte: *Game of Thrones*, temporada 6, episódio 10.



31

Contudo, a personagem não tolera traição e pune, algumas vezes cruelmente, aqueles que agem com desonestidade. É o caso de Xaro Xhoan Daxos, Doreah e Pyat Pree, e da “bruxa”. Daenerys puniu a todos por traírem sua confiança: a bruxa foi condenada à fogueira, Pyat Pree foi queimado pelos dragões, ainda pequenos, já Xaro Xhoan Daxos e Doreah foram presos no cofre de Xaro, que somente poderia ser aberto com a chave que Daenerys levou consigo. Além disso, Daenerys deixa o irmão Viserys ser morto por seu marido Drogo, após o irmão ameaçá-la com uma espada em sua barriga enquanto estava grávida. Todos esses episódios refletem, também, a presença da violência na série, nos termos do que afirmam Lipovetsky & Serroy (2009) sobre a exacerbação da violência no contemporâneo.

Pelo exposto, entendemos que Daenerys também é uma personagem verossímil, complexa e humanizada. Gradativamente, a personagem passa a apresentar traços de vingança e violência, características verossímeis diante do tempo e espaço que habita. Após conviver com um irmão abusivo e o exército Dothraki – um povo extremamente violento – a personagem passa a naturalizar essas violências e até a repeti-las. Não perde, no entanto, sua essência. A bondade que

³¹ Figura 8: Daenerys e o fim da escravidão em Astapor e Yunkai. Fonte: *Game of Thrones*, temporada 4, episódio 03.

demonstra na primeira temporada (quando tenta evitar que as mulheres da aldeia tomada pelos Dothraki sejam estupradas) segue presente na personagem, o que se evidencia em sua jornada em busca da libertação dos escravos. Isso demonstra, ainda, que seu principal objetivo, o de governar “um mundo melhor”, possui ligação interna direta com sua personalidade.

Sansa Stark, assim como as demais, também tem é uma personagem multifacetada. A personagem apresenta-se como leal à família e busca proteger aqueles que ama. Exemplo disso, é o momento em que a personagem convence seu irmão Jon a reunir seu exército para que possa salvar seu outro irmão, Rickon, capturado por Ramsay Bolton.



32

No entanto, assim como as demais personagens analisadas, Sansa também é vingativa. Ela busca vingar-se daqueles que lhe causaram sofrimento ou que traíram sua família. Durante seu casamento com Ramsay Bolton, Sansa fora submetida a diversas formas de violência, de estupro a encarceramento dentro de seu quarto por vários dias. Após ela e Jon Snow retomarem Winterfell e terem capturado Ramsay, ela procura pelo marido, que está preso em uma cela e o observa ser comido vivo por cães – lembrando novamente o hipercinema da violência exacerbada, conforme Lipovetsky & Serroy (2009) – e diz “Suas palavras irão desaparecer. Seu nome irá desaparecer. Toda lembrança sobre você irá desaparecer”. Após deixar a cela para trás, Sansa esboça um sorriso. Além disso, assim como Arya, Sansa vinga a morte

³² Figura 9: Sansa fala a Jon que devem salvar Rickon. Fonte: *Game of Thrones*, temporada 6, episódio 04.

de sua família quando condena Petyr Baelish a morte por ter traído sua família, deixando seu pai ser executado e por ter assassinado Lysa Tully, sua tia.

Estas características opostas de Sansa, também são verossímeis e a tornam uma personagem complexas e humanizada. Isso porque a morte é algo naturalizado no espaço que habita. Em Porto Real Sansa presenciou execuções como forma de “justiça” por uma traição. Foi com esse pretexto que viu o pai ser executado. A personagem não questiona a execução como forma de punição pela traição, mas tenta amenizar a punição do pai, atribuindo tal ato ao uso de leite de papoula como analgésico, que o teria tirado de seu perfeito juízo. É natural, dessa forma, que a personagem entenda como correta a execução de Petyr Baelish quando descobre que este havia traído seu pai, e seus planos de coloca-la contra sua irmã Arya. Também a vingança violenta contra Ramsay Bolton é verossímil, tendo em vista a violência a que fora exposta durante toda sua vida.

Diante disso, de acordo com os conceitos de Propp (1984), que entende não existir narrativa sem personagens, e de Candido (2002), que entende que o enredo existe através das personagens, essa verossimilhança das personagens analisadas é fundamental para que a série seja também verossímil. Conforme percebemos, as quatro personagens apresentam características muito opostas, possuindo tanto traços como lealdade e senso justiça, como também “sede” por vingança e manipulação. Essas personagens constroem-se a partir de traços opostos que, entretanto, não comprometem sua verossimilhança.

Essas características, aparentemente dissonantes, contribuem para que as personagens se tornem complexas, de acordo com os conceitos de Forster (1969). Além disso, essas características acompanham as tendências mundiais em que as séries televisivas apresentam cada vez mais personagens humanizadas, conforme destacado por Pelegrini e Mungoli (2013).

Isso porque vivemos em um tempo em que as personagens idealizadas não têm mais espaço. Conforme apontado por Zizek (2003) e Figueiredo (2010) é uma característica da pós-modernidade a busca por narrativas reais e a rejeição pelo ficcional. É nesse sentido que as personagens complexas e humanizadas são tão importantes às narrativas pós-modernas, como é o caso de *Game of Thrones*. São as personagens humanizadas que geram maior identificação no espectador. E ainda que estas personagens não sejam capazes de se apresentar exatamente tal como a

realidade, nos moldes dos que entende Pallottini (1989), elas se aproximam do ente real por sua complexidade, por fugirem da linearidade das personagens planas. É esta aproximação que gera maior identificação no espectador.

Além disso, como estudamos anteriormente, Ruiz (2003) entende que o predomínio da razão e da racionalidade são um aspecto da vida pós-moderna. No entanto, a insatisfação por uma racionalização excessiva propõe pensar o mundo também a partir do místico e do lúdico. As personagens femininas de *Game of Thrones* se encontram alinhadas a esse entendimento, tendo em vista que, em que pese serem humanizadas e complexas – aproximando-se dos entes reais –, também estão ligadas à elementos mágicos, como os dragões de Daenerys e os lobos gigantes de Arya e Sansa. Esse aspecto da narrativa não lhe tira, porém, sua verossimilhança eis que estes elementos são bem construídos dentro da narrativa.

A partir destes conceitos, e tendo em vista que conforme Rahde e Cauduro (2005) a imagem representa o cerne de nossas narrativas, entendemos que *Game of Thrones* está alinhada aos aspectos da pós-modernidade. Entendemos, ainda, que isso se deva, sobretudo, à complexidade e humanização dessas personagens femininas, o que confere à narrativa verossimilhança e remete à uma aparente realidade.

3.3.2. Alterações de personalidade

As quatro personagens selecionadas para esta análise possuem outro traço em comum: todas foram submetidas – e também praticam – a violência. Lembrando mais uma vez os ensinamentos de Lipovetsky & Serroy (2009), no que toca à hiperviolência, onde cada vez mais se busca mostrar cenas que chocam o espectador, estas personagens são marcadas por acontecimentos traumáticos, como estupro, morte violenta de pessoas que amavam, encarceramento entre outras violências físicas e psicológicas. Assim, veremos a seguir de que maneira a violência influenciou a trajetória de cada uma delas, ainda tendo como base os conceitos de Forster (1969) e Candido (2002), com relação à personagem complexa.

Em sua trajetória, Arya foi submetida a diversas violências que foram determinantes em sua vida. A primeira delas foi a morte do pai, Ned, executado a

mando do Rei Joffrey, acusado de traição ao reino. Arya, ainda criança, presenciou sua morte, decapitado. Yoren, conhecido de Ned evita que Arya veja a cena, e a tira do local.



Algum tempo depois, enquanto viajava com Yoren e alguns meninos e homens que seriam enviados à Muralha (onde Arya encontraria Jon Snow, que poderia protegê-la e providenciar sua volta para casa em segurança), o grupo é atacado, e ela vê Yoren, em que confiava, e mais alguns companheiros de viagem serem mortos. O grupo os envia a Harenhall, um castelo destruído onde são aprisionados. Arya, após presenciar a tortura de diversos outros prisioneiros, passa a ser copeira de Tywin Lannister, chefe da família Lannister que a essa altura está em guerra declarada contra os Stark. Após conseguir fugir, com a ajuda de Jaqen H'gar, Arya é capturada por Sandor Clegane, que espera conseguir alguma recompensa entregando-a de volta para sua família. No entanto, chegando nas Gêmeas, castelo da família Frey, onde acontece o casamento de seu tio Edmure Tully com Roslin Frey, Arya vê o local completamente tomado de soldados que saem do castelo com espadas ensanguentadas. O episódio, conforme já observamos, ficou conhecido como o “casamento vermelho” e a mãe de Arya, Catelyn, e seu irmão Rob foram mortos em uma emboscada das famílias Lannister e Frey. Algum tempo depois, já viajando sozinha, Arya vai à Braavos, onde Jaqen H'gar vive. Lá, ela tem desavenças com a assistente de Jaqen, chegando ao ponto de ser esfaqueada por ela.

³³ Figura 10: Arya vê o pai morrer. Fonte: *Game of Thrones*, temporada 1, episódio 09.

Assim, ao longo da trama Arya transforma-se de uma menina que sonhava em ser guerreira, em uma jovem que busca vingança pela morte da família. A personagem, diante de sua difícil trajetória, altera seu comportamento, sua forma de ver o mundo e também seus objetivos. Não há mais espaço para os sonhos, eis que as dificuldades que lhe foram impostas fizeram com que se tornasse fria e vingativa.

Já Cersei passa, ao longo da trama, por uma sucessão de mortes das pessoas que ama, incluindo seus três filhos, a quem amava mais que tudo. Joffrey e Myrcella são mortos por envenenamento e Tommen comete suicídio após a explosão do Septo Baelor, armada pela própria Cersei, que mata a Rainha Margaery e mais dezenas de pessoas. Além deles, também o pai de Cersei, Tywin Lannister, é morto por Tyrion, seu irmão odiado. Além de tantas perdas, Cersei se vê encarcerada por longos dias após ser acusada pelos Pardais (religião que, cabe ressaltar, recebeu de Cersei apoio para crescer) pela morte do Rei Robert, por adultério e incesto. Para que consiga voltar ao Castelo, ela é obrigada a caminhar nua pelas ruas de Porto Real, enquanto uma Septã repete a palavra “vergonha” diversas vezes e o povo lhe joga restos de comida e outros dejetos. Cabe ainda ressaltar que Cersei chega a ser estuprada por seu irmão Jaime enquanto seu filho Joffrey está sendo velado, indicando não haver reserva em termos de violência nem mesmo a situações extremas como de um velório.

Após todos esses episódios de violência, Cersei torna-se uma mulher enlutada pela morte de todos os filhos e que busca vingança contra aqueles que lhes fizeram mal. Ela torna-se cada vez mais manipuladora e embrutecida, e passa a guiar suas ações somente pelo desejo de poder e vingança.

Daenerys, por sua vez, também teve de enfrentar diversas situações violentas em sua trajetória. A personagem passou toda a infância fugindo de pessoas que desejavam matá-la, a mando de Robert Baratheon, tendo em vista ser filha da antiga família real de Westeros. Quando jovem, ela é obrigada a casar-se com Khal Drogo em troca de um exército que ajudaria seu irmão Viserys a atacar Porto Real e retomar para si o trono de ferro. Casada, Daenerys é estuprada pelo marido, além de sempre ameaçada pelo irmão Viserys. Com o tempo, Daenerys e Drogo passam a gostarem um do outro e ela engravida. Drogo, no entanto, é ferido em uma luta, e fica gravemente doente, em razão da infecção de uma ferida. Ela é enganada por uma feiticeira, que promete salvar Drogo, mas faz com que Daenerys perca o bebê e com

que Drogo fique catatônico. Depois disso, ela tem seus dragões roubados, é acorrentada em uma torre, capturada pelos Dothraki e ameaçada de estupro coletivo.

A partir das violências às quais foi submetida, Daenerys transforma-se de uma menina tímida e ingênua, em uma mulher forte, que luta pelo fim da escravidão e busca retomar o trono de ferro. Assim, as alterações pelas quais a personagem passa são verossímeis, eis que baseadas em vivências negativas da personagem, que precisou se reafirmar como uma mulher independente para vingar sua família e poder atingir seus objetivos.

Sansa, assim como as demais, também experimentou situações violentas durante toda a vida. Ainda adolescente vê o pai ser morto, mesmo implorando por sua vida e após esse episódio passa anos vivendo em Porto Real, sob o controle de Cersei. Nesse período, a personagem é constantemente torturada psicologicamente por Joffrey, que inclusive a obriga a olhar para a cabeça do pai, em uma estaca. Ela consegue, por pouco, escapar de um estupro, tendo sido capturada por homens nas ruas de Porto Real após uma confusão. Ainda em Porto Real ela é obrigada a casar-se com Tyrion Lannister. Após sua fuga de Porto Real, ela é ameaçada de morte pela tia Lysa, estuprada e encarcerada por Ramsay Bolton, após seu casamento.



A personagem, desta forma, transforma radicalmente a sua visão romântica sobre casamento e muda também sua visão de mundo, tornando-se mais calculista em suas ações. Assim, as alterações de Sansa, também verossímeis, são originadas

³⁴ Figura 11: Sansa vê o pai morrer. Fonte: *Game of Thrones*, temporada 1, episódio 09.

a partir de todas as situações traumáticas experimentadas pela personagem, obrigando-a a tornar-se mais forte e autônoma.

Conforme vemos, esses eventos traumáticos que as personagens têm em comum foram definidores de suas construções, fazendo com que se alterassem, mudando suas visões de mundo, sua vida cotidiana e até mesmo suas aspirações. Dessa forma, lembrando Forster (1969) e Candido (2002), podemos perceber por mais este aspecto que todas elas são personagens complexas e, conforme já visto, humanizadas. Elas são construídas a partir de diversos elementos, alguns opostos entre si, de modo a diferenciar-se das personagens planas, eis que estas, além de serem construídas com base em uma ideia central, também não sofrem alterações durante a narrativa.

Diante disso, percebemos ainda que a série está alinhada com as tendências da pós-modernidade, conforme os conceitos de Scolari (2014), que entende que a complexidade narrativa incide, inclusive, sob as personagens, que passam a ser bem construídas de forma a conduzir a narrativa. É o que ocorre com as quatro personagens analisadas que, em que pese não serem protagonistas, são essenciais para a condução da trama. Isso ocorre porque, conforme Scolari (2014), outra característica da complexidade narrativa é a multiplicação de personagens, de forma que as séries passam a apresentar muitas personagens, e não somente uma personagem principal como acontecia anteriormente, o que resulta em uma diluição no peso da protagonista na narrativa.

Lembramos ainda que, de acordo com Esquenazi (2011), as séries têm local privilegiado no que se refere à capacidade de produzir a adesão dos telespectadores às personagens, tendo em vista tratarem-se de narrativas longas. Existe, então, a possibilidade de aprofundar as personagens de modo que o espectador tem mais tempo para compreender as facetas de cada uma delas e assim envolver-se com seus dramas e performances muito possíveis a qualquer indivíduo comum.

3.4. Categoria 2: rompimento dos padrões impostos às personagens femininas

Em que pese apresentarem traços maternais ou terem inclinações românticas, as personagens objeto de estudo desta pesquisa possuem objetivos de vida baseados em aspirações que vão além de relações conjugais. Buscam poder, influência e até mesmo vingança. Além disso, em um período em que se privilegiava o protagonismo masculino, estas personagens foram gradativamente abandonando a dependência de figuras masculinas, passando a comandar suas próprias vidas. Nesse sentido, analisamos a seguir a existência de outros interesses das personagens – que não somente aqueles referentes a relações amorosas – bem como a emancipação feminina por meio de suas relações com casamento e poder e o abandono das figuras masculinas.

3.4.1. Casamento e Poder

De acordo com os estudos de Lauzen (2017), analisados no capítulo anterior, as personagens femininas, ainda na atualidade, são geralmente retratadas a partir de suas relações como “mãe” ou “esposa”. Assim, apesar de todos os avanços relativos à inclusão de personagens femininas bem construídas, as pesquisas analisadas pela autora mostram que elas continuam muito ligadas às relações conjugais. Em *Game of Thrones*, no entanto, é possível perceber um rompimento nesse padrão.

Analisando-se as quatro personagens, Arya, Cersei, Daenerys e Sansa, é possível perceber que nenhuma delas tem o casamento como um grande objetivo de vida. Na realidade, o casamento, para estas personagens está sempre relacionado a acordos de poder, ou seja, as personagens não o entendem como símbolo da união de duas pessoas pelo amor, mas como símbolo da união de duas famílias que se aliam para conquistar poder ou *status*.

É importante ressaltar a influência do tempo e espaço neste aspecto. As personagens vivem em uma época medieval, época que remete a narrativas de personagens femininas submissas, e pertencem a nobres famílias, que vivem em

grandes castelos (com exceção de Daenerys, a quem a guerra entre famílias deixou órfã e sem qualquer patrimônio). Em um período em que as mulheres não podiam desejar grandes feitos heroicos ou qualquer trabalho, elas eram destinadas ao casamento e à submissão, de forma que, na maioria dos casos, eram seus pais que decidiam com quem se casariam, de acordo com o que fosse mais vantajoso para o futuro da família. Assim, o período e o espaço em que vivem as personagens, também colaboram para que o casamento não seja retratado a partir de traços românticos.

Nesse sentido, Cersei, Daenerys e Sansa tiveram seus casamentos ajustados por seus pais (e no caso de Daenerys pelo irmão), de acordo com as vantagens que tais matrimônios trariam. Para Cersei e Sansa, no ajuste de seu casamento com Joffrey, o casamento traria o status de rainha (em ocasiões diferentes) e o bom relacionamento com o reino. Para Daenerys, a possibilidade de Viserys poder retomar o trono de ferro. Até mesmo Arya foi prometida a um dos filhos de Walder Frey, em um acordo de guerra de seu irmão Rob.

As personagens, no entanto, vão além. Parte em consequência da morte de seus pais e maridos, e parte em razão da evolução de cada personagem na série, elas passam a protagonizar as escolhas em relação ao casamento, da maneira que lhes parece mais vantajosa, e não somente como obediência a uma ordem. Daenerys, por exemplo, após a morte de Viserys e Drogo, quando planeja sua volta a Westeros, cogita um casamento como forma de conseguir aliados em sua guerra para retomar o trono de ferro.



³⁵ Figura 12: Daenerys fala sobre casamento. Fonte: *Game of Thrones*, temporada 6, episódio 10.

Percebe-se aí a existência de uma iniciativa da própria personagem com relação ao casamento, como forma de atingir seu objetivo, e não mais apenas como uma ordem de sua família. Além disso, não há qualquer romantização em relação ao casamento, apenas a vontade de fortalecer seu exército, para que seja possível a retomada do trono de ferro, satisfazendo as maiores motivações da personagem: poder e vingança.

Também Cersei vê o casamento apenas como um acordo, uma maneira de conseguir poder. A personagem, desde muito jovem, almejava tornar-se rainha, de modo que o casamento seria apenas a forma pela qual atingiria esse objetivo. E ressaltamos aqui que, quando foi prometida a Loras Tyrell, após a morte de Robert, Cersei foi contra, e planejou suas ações para que isso não ocorresse. Isso porque a personagem, mesmo antes da morte de seu pai, já havia assumido o controle da própria vida, e não mais dependia de ordens para definir suas próprias estratégias.



Já Sansa foi prometida em casamento a Joffrey, e posteriormente casou-se com Tyrion Lannister e Ramsay Bolton. Os dois primeiros casamentos foram ajustados, sem que sua vontade fosse levada em conta. Ressaltamos, ainda, que o casamento com Tyrion ajustou-se em razão de Sansa ser prisioneira dos Lannister, mas carregar o nome de uma nobre família de Westeros. O casamento com Ramsay Bolton, no entanto, foi planejado pela própria Sansa, ainda que sugerido por Petyr Baelish, com o único objetivo de que ela pudesse retornar para sua casa, Winterfell, tomada pelos Bolton. A intenção da personagem era retomar o castelo de sua família,

³⁶ Figura 13: Cersei pergunta à bruxa sobre seu casamento. Fonte: *Game of Thrones*, temporada 5, episódio 01.

mesmo que, para tanto, necessitasse casar-se com um desconhecido cujo pai havia planejado a morte de sua mãe e irmão.



Assim, percebemos que o casamento, para as personagens, é sempre atrelado a acordos de poder, de modo que não há espaço na vida dessas personagens para um casamento planejado com base no amor. Elas agem de forma pragmática, sem sentimentalismos, emoções ou romantismos, numa perspectiva belicosa. As personagens, a partir da morte de seus pais e maridos assumem uma posição de liderança, passando a planejar suas estratégias, de modo a alcançarem suas aspirações.

Além disso, a série apresenta avanços em relação à construção de personagens femininas que possuem papéis de liderança e poder. Conforme entende Friedrich (2015), a partir da análise de pesquisas do instituto *Woman in Film*, geralmente são os personagens masculinos que desempenham os papéis ligados a posições de poder. Em *Game of Thrones*, notadamente com relação às personagens analisadas, isso não ocorre. Das quatro personagens analisadas, três possuem papéis de liderança ao final da sétima temporada, sendo Cersei e Daenerys as duas Rainhas que lutam pelo trono de ferro, não havendo nenhum personagem masculino nessa posição (ainda que o final da sétima temporada sugira que Jon Snow é o verdadeiro herdeiro do trono de ferro), e Sansa designada Protetora do Norte (em que pese estar substituindo Jon Snow em sua ausência).

³⁷ Figura 14: Baelish convence Sansa a casar-se com Bolton. Fonte: Game of Thrones, temporada 5, episódio 03.

Sendo assim, concluímos que as personagens analisadas conseguem superar as questões trazidas por Chicharro Merayo (2013) e Lauzen (2017), no que concerne aos papéis habitualmente conferidos às mulheres nas séries televisivas, em sua maioria construídos em torno de suas relações com o marido ou companheiro. As personagens analisadas, pelo contrário, possuem no marido apenas um aliado, que lhes possibilitará, ou não, obter sucesso em suas buscas por poder.

3.4.2. Abandono das figuras masculinas

Conforme vimos, Piscitelli (2002) defende que, em todas os períodos históricos conhecidos, a mulher sempre esteve subordinada ao homem. Ainda que a autora defenda que esta concepção de superioridade masculina seja socialmente construída, precisamos compreender que, ainda hoje, a mulher encontra-se, muitas vezes, em situação de subordinação. Não é diferente em *Game of Thrones*, ao menos não inicialmente. Podemos perceber, analisando a série e as quatro personagens selecionadas para esse estudo, que, quando se inicia a trama, todas estão subordinadas a figuras masculinas, e assim permanecem, algumas por mais tempo, outras por menos. Cada uma das personagens analisadas possuiu, em algum momento da narrativa, personagens masculinos aos quais estiveram em situação de submissão, como pai ou maridos, ou, ainda, como seus protetores.

No entanto, as personagens vão, gradativamente, abandonando essa subordinação. É verdade que esse abandono das figuras masculinas se deve, quase sempre, à morte de seus pais, irmãos ou maridos. Contudo, tendo-se em vista o tempo (Nunes, 1988, e D'Onófrío, 2006) e o espaço social (Lins, 1976) no qual vivem essas personagens, bem como a necessidade de existência da verossimilhança nas narrativas, conforme os conceitos de Aristóteles (1992) e Candido (2002), não haveria outra maneira de as personagens libertarem-se da subordinação masculina que não pela morte dos chefes de suas famílias, para manter a coerência de sua psique.

Analisando-se Arya Stark, inicialmente, percebemos que a personagem, ao longo da narrativa, esteve submetida às ordens e proteção de algumas figuras masculinas. Inicialmente foi seu pai biológico, Ned Stark, quem cumpriu esse papel, passando por Yoren, após sua fuga de Porto Real, depois por Sandor Clegane (a

quem abandona, deixando-o para morrer) e por fim Jaqen H'gar. Esses personagens figuravam como “pais” de Arya, tendo em vista que a personagem, ainda muito jovem, precisava de orientação e proteção em sua fuga e retorno para casa. Observamos, ainda, que é a própria Arya quem decide ir a Braavos encontrar Jaqen H'gar, bem como decide ir embora e voltar para casa, quando não tem mais interesse em ficar. E após voltar a Westeros, é Arya quem passa a decidir suas ações, não havendo mais nenhuma figura masculina a quem esteja submetida.



Em que pese Cersei, ainda antes da morte do pai, do marido e dos dois filhos homens, planejar suas ações, manipulando-os (e às demais pessoas ao seu redor) de modo que seus próprios desejos fossem atendidos, a personagem também só se liberta da subordinação após a morte de todas essas figuras masculinas. Como vemos, Cersei também esteve sob as ordens até mesmo dos filhos, em razão de ambos terem se tornado reis, um após a morte do outro. Frisamos, também, que a morte de Robert foi planejada pela própria Cersei, que desejava ver-se livre do marido.

Também Daenerys esteve sob as ordens de duas personagens masculinas: inicialmente seu irmão, que a obrigou a casar-se, e posteriormente do marido, Drogo. A personagem, assim como Cersei, também era dependente dessas duas figuras masculinas, e somente após suas mortes pode tomar as próprias decisões, tendo inclusive assumido os planos do irmão de vingar sua família e retomar o reino e o trono de ferro. A partir daí, ainda que a personagem viva cercada por homens, guardas, guerreiros, conselheiros e até mesmo um amante, todos passam a estar

³⁸ Figura 15: Arya decide deixar Braavos. Fonte: *Game of Thrones*, temporada 6, episódio 08.

submetidos a ela, por se autodenominar rainha e tê-los como seguidores, de modo que a personagem se assume como protagonista da própria vida.

E por fim, Sansa, também esteve ao longo da trama subordinada a personagens masculinos: seu pai Ned, Joffrey, Tyrion durante seu casamento, Ramsay Bolton, também durante seu casamento, e até mesmo é possível vislumbrar-se uma dependência de Petyr Baelish, seu conselheiro e protetor durante boa parte da narrativa. É importante observar, no entanto, que a personagem consegue tomar as próprias decisões, fugindo de ambos os casamentos e, posteriormente, assumindo o comando do Norte de Westeros, na ausência de Jon Snow. É Sansa, além disso, quem salva o exército de sua família quando Jon Snow está prestes a ser derrotado na Guerra dos Bastardos. É somente por meio do pedido dela que os Cavaleiros do Vale se juntam ao exército dos Stark fazendo com que vençam.

Diante disso, notamos em *Game of Thrones* e nas quatro personagens analisadas, a existência de uma liberação feminina que evolui da subordinação até o controle das próprias vidas e de seus anseios, dentro das possibilidades de seu contexto, mantendo-se a verossimilhança. As personagens, a partir da morte e abandono das figuras masculinas – por vezes assassinando-os – passam a decidir suas próprias ações e, assim, planejar suas vidas de acordo com suas decisões.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objeto de estudo desse trabalho foi a construção das personagens femininas de *Game of Thrones*. Buscamos compreender como se dá a complexidade e humanização destas personagens, bem como analisar sob quais aspectos essas personagens rompem com os padrões geralmente impostos às personagens femininas nas demais séries televisivas.

Para tanto, a investigação deu conta de estudar, no primeiro capítulo, o conceito de personagem, bem como seu papel na narrativa – tendo em vista tratar-se de um elemento essencial à narrativa – percebendo, assim, que a personagem, por meio de suas ações, conduz a trama. Pudemos analisar a importância da verossimilhança tanto para a narrativa, quanto para a própria personagem. Vimos, também, que a personagem pode ser classificada como plana ou redonda (complexa), conforme os conceitos de Forster (1969). Além disso, estudamos os demais elementos essenciais à narrativa, notadamente o tempo e o espaço, relacionando-os com a personagem.

No segundo capítulo, buscamos compreender inicialmente a maneira como se manifesta, de forma geral, a narrativa audiovisual, para que fosse possível, posteriormente, estudarmos as particularidades da narrativa audiovisual seriada. Para tanto, foi necessário compreendermos também o papel da imagem na pós-modernidade, e como este período é marcado por uma constante identificação do público com as narrativas que se apresentam a partir de elementos que remetam ao real. Além disso, analisamos a tendência das narrativas audiovisuais a exacerbar temas como violência e sexo, de modo a provocar um efeito-choque no espectador. Conceituamos a evolução da televisão, da paleotevê à hipertelevisão e a complexidade narrativa que se estabelece a partir das novas configurações entre emissor (canais de televisão) e receptor (espectadores). A seguir, analisamos a crescente adesão às séries televisivas, que vêm se destacando entre o público. Por fim, estudamos a questão do feminino, desde as discussões acerca do papel da mulher na sociedade, até a representação do feminino nas narrativas seriadas.

Para a análise da construção das personagens da série, foram inicialmente selecionadas as personagens objeto de estudo, levando em conta, a partir da análise

exploratória, fatores como permanência em toda a narrativa, complexidade e o rompimento com os padrões de comportamento que, em geral, são atribuídos às personagens femininas nas demais narrativas audiovisuais. Assim, chegamos a quatro personagens: Arya Stark, Cersei Lannister, Daenerys Targaryen e Sansa Stark. Além disso, foram selecionados onze episódios de diferentes temporadas, nos quais se verificou a presença de elementos relativos à pesquisa.

Foram criadas, então, duas categorias de análise. A primeira, complexidade e humanização das personagens, deu conta de analisar as características dessas personagens multifacetadas, bem como verificar as alterações que as personagens passaram a partir de violências a que foram submetidas. A segunda categoria, rompimento dos padrões impostos às personagens femininas, analisou como estas personagens estão ligadas a características que, comumente, não são observadas nas personagens femininas, como a visão não romântica do casamento, geralmente atrelado a acordos de poder, o abandono das figuras masculinas a que estavam submetidas e o objetivo de vingança, comum às quatro personagens.

A partir disso, pudemos perceber que as personagens selecionadas para o estudo complexificam-se na medida em que conseguem apresentar-se sob múltiplas facetas, possuindo traços opostos. Estes traços observados nas personagens conferem a elas a humanização, de modo que se apresentam de maneira mais aproximada do ente real que aquelas personagens que concentram apenas características de “vilãs” ou de “mocinhas”. Essa humanização, que conforme estudamos é um aspecto da complexidade narrativa, pode ser entendida como um dos motivos pelos quais a série possui um público tão grande e fiel, tendo em vista que gera identificação no espectador, conforme entendem Lipovetsky & Serroy (2009). Assim, a necessidade por narrativas que remetam cada vez mais à realidade, de acordo com o entendimento de Zizek (2003), é que gera no público a adesão às personagens humanizadas.

Além disso, é importante salientar a presença de elementos fantásticos ligados à essas personagens, como os dragões de Daenerys e os lobos gigantes de Arya e Sansa, que se alinham ao entendimento de Ruiz (2003), no que toca a necessidade do pós-moderno de pensar o mundo tanto a partir da razão, quanto do místico e do lúdico.

As alterações sofridas pelas personagens ao longo da trama em razão das violências sofridas ressaltam sua classificação como personagens redondas ou complexas, em concordância com os conceitos de Forster (1969). Percebemos que essas transformações mantiveram a verossimilhança tanto da narrativa quanto das personagens, tendo em vista acontecerem a partir de traumas sofridos. Assim, esse *status* de personagens complexas reforça a capacidade que elas possuem de gerar uma aproximação do espectador, que vê nas personagens uma aparente realidade, em que pese tratar-se de uma narrativa que traz elementos fantásticos.

Além disso, é importante observarmos que as quatro personagens selecionadas para a pesquisa são, na realidade, personagens coadjuvantes. No entanto são essenciais para o enredo e conduzem a narrativa ao longo dos episódios. Evidencia-se, assim, a diluição do peso do protagonista, o que pode ser atribuído ao aumento do número de personagens nas narrativas seriadas, nos termos do que aponta Scolari (2014). São, dessa forma, coadjuvantes com traços de protagonistas, e complexificam a narrativa.

Já com relação à construção dessas personagens, sob o aspecto do rompimento com os padrões que foram percebidos como geralmente afeitos às personagens femininas, percebemos tratarem-se de personagens que se evidenciam de maneira distinta daquela observada nos estudos analisados. Enquanto as mulheres, em geral, apresentam-se nas narrativas audiovisuais ligadas apenas as suas relações como mãe e esposa, as personagens analisadas possuem outros interesses. São mulheres que buscam poder e vingança; mulheres que lideram exércitos e libertam escravos. Essas personagens, a partir da morte e do abandono das figuras masculinas a que estavam submetidas, passam a definir seus destinos e lutar suas próprias guerras. Dessa forma, entendemos que a série consegue romper com esses padrões, ainda que se passe em um período medieval no qual se privilegiam as narrativas protagonizadas por personagens masculinas.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES, HORÁCIO, LONGINO. *A poética clássica*. Tradução de Jaime Bruna. São Paulo: Cultrix, 1992.

BEAUVOIR, Simone de. *O segundo sexo: A experiência vivida*. Tradução de Sérgio Milliet. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

AUMONT, J. et al. *A estética do filme*. Campinas: Papirus, 1995.

AUMONT, Jacques. MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas: Papirus, 2003.

BARTHES, Roland. *Introdução à análise estrutural da narrativa*. In: BARTHES, R. (et al.). *Análise estrutural da narrativa - pesquisas semiológicas*. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1976

BAUDRILLARD, Jean. *A sociedade de consumo*. Tradução de Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 1995.

BOOTH, Wayne C. *A retórica da ficção*. Tradução de Maria Teresa H. Guerreiro. Lisboa: Arcádia, 1980.

BRAIT, Beth. *A personagem*. São Paulo: Ática, 1999.

CANDIDO, A. ROSENFELD, A. PRADO, D. GOMES, P. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

CHICHARRO MERAYO, Mar. Representaciones de la mujer en la ficción postfeminista: Ally McBeal, Sex and the City y Desperate Housewives. *Papers: revista de sociología*, v. 98, n. 1, p. 0011-31, 2013.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Tradução de Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DIMAS, Antonio. *Espaço e romance*. São Paulo: Ática, 1985.

D'ONÓFRIO, Salvatore. *Teoria do texto 1: Prolegômenos e teoria da narrativa*. São Paulo: Ática, 2006.

ECO, Umberto. "Tevê: a transparência perdida". In: ECO, Umberto. *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984, p. 182-204.

_____. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. Tradução de Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. *As séries televisivas*. Tradução de Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. *Narrativas migrantes: literatura, roteiro e cinema*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2010.

FINCO, Nina. *Game of Thrones quebra tudo*. Época, São Paulo, jul. 2017. Disponível em: <<http://epoca.globo.com/cultura/noticia/2017/07/game-thrones-quebra-tudo.html>>. Acesso em: 21 nov. 2017.

FIRESTONE, Shulamith. *A dialética do sexo: um manifesto da revolução feminista*. Rio de Janeiro: Labor do Brasil, 1976.

FORSTER, E. M. *Aspectos do romance*. Tradução de Maria Helena Martins. Porto Alegre: Globo, 1969.

FRIEDRICH, Fernanda. *As Mulheres Seriadadas: Uma Breve Análise Sobre as Protagonistas Femininas nas Séries Brasileiras de Comédia*. In: XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2015, INTERCOM, 2015, p. 1-15. Disponível em <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2173-1.pdf>>. Acesso em: 03 dez. 2017.

GAUDREAU, André. JOST, François. *A narrativa cinematográfica*. Tradução de Adalberto Müller, Ciro Inácio Marcondes e Rita Jover Faleiros. Brasília: UnB, 2009.

JAGUARIBE, Beatriz. *O Choque do real. Estética, mídia e cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 2009.

JOST, François. *Do que as séries americanas são sintoma?* Tradução de Elizabeth B. Duarte e Vanessa Curvello. Porto Alegre: Sulina, 2012.

KOTHE, Flávio R. *O herói*. São Paul: Ática, 1987.

LAUZEN, Martha M. *Boxed In 2016-17: Women On Screen and Behind the Scenes in Television*. San Diego, 2017. Disponível em < http://womenintvfilm.sdsu.edu/wp-content/uploads/2017/09/2016-17_Boxed_In_Report.pdf>. Acesso em 22 nov. 2017.

LINS, Osman. *Lima Barreto e o espaço romanesco*. São Paulo: Ática, 1976.

LIPOVESTKY, Gilles. SERROY, Jean. *A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*. Tradução de Paulo Neves. Porto Alegre: Sulina, 2009.

_____. *A Estetização do mundo: Viver na era do capitalismo artista*. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Tradução de Ricardo Corrêa Barbosa. Rio de Janeiro: José Olympio, 2004.

MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. 5. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2009.

MARCOS, Natália. *De la edad de oro de la televisión a ¿la sobredosis?*. El País, Madrid, jun. 2016. Disponível em: <http://cultura.elpais.com/cultura/2016/06/03/actualidad/1464971639_931129.html>. Acesso em: 08 jan. 2017.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Tradução de Lauro Antônio e Maria Eduarda Colares. Lisboa: Dinalivro, 2005.

METZ, Christian. *A significação no cinema*. Tradução de Jean Claude Bernardet. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MITTELL, Jason. *Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea*. Tradução de Andrea Limberto. Matriz, São Paulo, jun. 2012.

MOISÉS, Massaud. *Dicionário de termos literários*. São Paulo: Cultrix, 1997.

MOTTA, Luiz Gonzaga. *Análise crítica da narrativa*. Brasília: UNB, 2013.

NUNES, Benedito. *O tempo da narrativa*. São Paulo: Ática, 1988.

PALLOTTINI, Renata. *Dramaturgia: A construção do personagem*. São Paulo: Ática, 1989.

PELEGRINI, Christian. MUNGIOLI, Maria Cristina Palma. Narrativas complexas na ficção televisiva. In: *Contracampo*, v. 26, n. 1, ed. Abril, ano 2013. Niterói: Contracampo, 2013. Pags. 21-37.

PICCININ, Fabiana. Narrativas audiovisuais no contemporâneo: pensando as séries televisivas. In: PICCININ, Fabiana. SOSTER, Demétrio de Azeredo. (Orgs) *Narrativas do ver, do ouvir e do pensar*. Santa Cruz do Sul: Catarse, 2016.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira et al. Televisão e Serialidade: Formatos, Distribuição e Consumo. *Cadernos de Comunicação*, v. 20, n. 2, 2016.

PISCITELLI, Adriana. Re-criando a (categoria) mulher. In: *Textos didáticos*, v. 48, p. 7-42, 2002.

PRADO, Décio de Almeida. A personagem no teatro. In: CÂNDIDO, Antonio. (org.) *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

PRADO, Thiago. *O novo jeito de ver TV*. Veja, São Paulo, 30 set. 2016. Disponível em: < <http://veja.abril.com.br/entretenimento/o-novo-jeito-de-ver-tv/>>. Acesso em 21 nov. 2017.

PROPP, Vladimir I. *Morfologia do Conto Maravilhoso*. Tradução de Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. CAUDURO, Flávio Vinicius. Algumas características das imagens contemporâneas. São Leopoldo: *Revista Fronteiras – estudos midiáticos*, setembro/novembro 2005, vol. VII(3), p. 195-305.

REED, Evelyn. *Sexo contra sexo ou classe contra classe*. Tradução de Elisabeth Marie e Malú Maranhão. São Paulo: Sundermann, 2008.

REIS, Carlos. LOPES, Ana Cristina M. *Dicionário de teoria da narrativa*. São Paulo: Ática, 1988.

RESENDE, Fernando. Às desordens e aos sentidos: a narrativa como problema de pesquisa. In: SILVA, Gislene ... et al. *Jornalismo contemporâneo: figurações, impasses e perspectivas*. Salvador: EDUFBA. Brasília: Compós, 2011. p. 119-138.

RICOEUR, Paul. *Tempo e Narrativa – Tomo I*. Tradução de Constança Marcondes Cesar. Campinas: Papirus, 1994.

ROSENFELD, Anatol. Literatura e personagem. In: CÂNDIDO, Antonio. (org.) *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

RUBIN, Gayle. O tráfico de mulheres: notas sobre a “economia política” do sexo. Tradução de Christine Rufino Dabat, Edileusa Oliveira da Rocha e Sônia Corrêa. Recife: S.O.S Corpo, 1993.

RUIZ, Castor M. M. Bartolomé. *Os paradoxos do imaginário*. São Leopoldo: Unisinos, 2003.

SAFFIOTI, Heleieth I. B. *O poder do macho*. São Paulo: Moderna, 1987.

SCHOLLER, Robert. KELLOGG, Robert. A natureza da narrativa. Tradução de Gert Meyer. São Paulo: MCcGraw-Hill do Brasil, 1977.

SCOLARI, Carlos. *This is the end: As intermináveis discussões sobre o fim da televisão*. In: CARLÓN, Mario. FECHINE, Yvana. *O fim da televisão*. Rio de Janeiro/Recife: Confraria dos Ventos, 2014.

SCOTT, Joan W. *Gênero: uma categoria útil para análise histórica*. Tradução de Guacira Lopes Louro. Educação & Realidade: Porto Alegre, vol. 20, nº 2, jul./dez. 1995. p. 71-99

SEARLE, John R. *Expressão e significado: Estudos da teoria dos atos de fala*. Tradução de Ana Cecília G. A. Camargo e Ana Luiz Marcondes Garcia. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

SILVA, Juremir Machado da. *As tecnologias do imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. *Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade*. Galáxia, São Paulo, jun. 2014. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014115810>>. Acesso em: 14 abr. 2017.

_____. Arrested Development e o futuro das séries (de tevê?). *Novos Olhares*, v. 3, n. 1, p. 42-50, 2014.

SILVA, Anderson Lopes da. A prática do binge-watching nas séries exibidas em streaming: sobre os novos modos de consumo da ficção seriada. 5º Encontro de GTs - Comunicon, 5, 6 e 7 de outubro de 2015. Disponível em <http://anais-comunicon2015.espm.br/GTs/GT2/9_GT02-LOPES%20_SILVA.pdf>.

SORJ, Bila. *O feminismo na encruzilhada da modernidade e pós-modernidade*. In: COSTA, Albertina de Oliveira. BRUSCHINI, Cristina. Uma questão de gênero. Rio de Janeiro: Fundação Carlos Chagas/Rosa dos Ventos, 1992. p. 15-23.

TACCA, Oscar. *As vozes do romance*. Tradução de Margarida Coutinho Gouveia. Coimbra: Almedina, 1983.

TEIXEIRA, Ubiratan. *Dicionário de Teatro*. São Luís: Instituto Geia, 2005.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. Tradução de Moysés Baumstein. São Paulo: Perspectiva, 1970.

VASCONCELLOS, Luiz Paulo. *Dicionário de teatro*. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2009.

ZANETTI, Laysa. *O número de séries no ar em 2016 foi 455, garante pesquisa do FX*. Adorocinema, dez. 2016. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-126582/>>. Acesso em: 08 jan. 2017.

ZIZEK, Slavoj. *Bem-vindo ao deserto do real!: cinco ensaios sobre o 11 de setembro e datas relacionadas*. São Paulo: Boitempo, 2003.

CIP - Catalogação na Publicação

Fantinel, Maiara da Silva

Narrativa e personagens femininas complexas : o caso de Game of Thrones / Maiara da Silva Fantinel. – 2018.

105 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade de Santa Cruz do Sul, 2018.

Orientação: Profa. Dra. Fabiana Quatrin Piccinin.

1. Personagens - Mulheres. 2. Narrativas. 3. Game of Thrones (Programa de Televisão). 4. Complexidade (Filosofia) na literatura. 5. Humanidade. I. Piccinin, Fabiana Quatrin. II. Título.