



## **Jaime Lannister e o mito do herói em *Game of Thrones*<sup>1</sup>**

Kellen XAVIER<sup>2</sup>

Miriam de Souza ROSSINI<sup>3</sup>

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

### **RESUMO**

Partindo da análise do arco do personagem Jaime Lannister nas quatro primeiras temporadas da série de TV *Game of Thrones*, produzida e exibida pela emissora HBO, este trabalho pretende examinar como o mito do herói, estrutura narrativa presente na cultura ocidental desde a tradição oral, pode ser reconhecida em narrativas seriadas consideradas originais e inovadoras. Como referencial, o texto traz teorias descritas em obras dos autores Antônio Cândido, François Jost e Christopher Vogler.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ficção seriada; televisão; *Game of Thrones*; Mito do Herói.

### ***GAME OF THRONES***

A vastidão do universo ficcional criado por George R. R. Martin em sua série de fantasia épica *As Crônicas de Gelo e Fogo* é inédita. E a projeção do mundo fantástico criado pelo autor foi ampliada ainda mais após sua adaptação para a televisão, pelo canal pago HBO. Atualmente no ar, *Game of Thrones* ajudou a obra do escritor e roteirista a se estender para além do mercado de nicho e alcançar leitores e espectadores convencionais (não necessariamente interessados em histórias de fantasia medieval). Ao final de sua quarta temporada, a produção da HBO atingiu a marca de série mais assistida na história da rede de TV por assinatura norte-americana<sup>4</sup>.

São três os principais argumentos trabalhados por George R. R. Martin nas séries literária e televisiva: a crônica da disputa entre os clãs dos Sete Reinos pelo Trono de Ferro; o ressurgimento de criaturas sobrenaturais chamados os Outros além da Muralha que delimita os Sete Reinos ao Norte; e a ambição dos Targaryen de voltar a Westeros para retomar o trono que fora de Aerys II, o último rei da dinastia Targaryen,

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 4 a 6 de junho de 2015.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação. 8º semestre do curso de Comunicação Social, ênfase em Publicidade e Propaganda da UFRGS. E-mail: [kellencxavier@gmail.com](mailto:kellencxavier@gmail.com)

<sup>3</sup> Orientadora do trabalho. Professora do curso de Comunicação Social (Departamento de Comunicação) e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS. Bolsista do CNPq. E-mail: [miriam.rossini@ufrgs.br](mailto:miriam.rossini@ufrgs.br)

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-107920/>>. Acesso: 22 abr. 2015.



assassinado durante a Rebelião de Robert<sup>5</sup>. Ainda que inspirado em J. R. R. Tolkien e outros autores do gênero épico fantástico, George R. R. Martin afasta-se da tradição fantástica ao comprometer-se com a criação de uma sociedade medieval verossímil<sup>6</sup>, procurando unir o "sentimento de admiração que você tem na melhor fantasia, com o realismo corajoso da melhor ficção histórica"<sup>7</sup>. Para Conleth Hill, ator que interpreta Varys na série televisiva, a série “[...] tem uma tremenda história de interesse humano, e há muitos humanos nos quais se interessar. Há algo para todos” (COGMAN, 2013, p. 191). Peter Dinklage, que interpreta Tyrion Lannister, acrescenta: “Muitas vezes, personagens de livros ou filmes de fantasia têm apenas uma dimensão. Bom ou mau. Os personagens [de *Game of Thrones*] queimam páginas porque podem ser todas essas coisas” (COGMAN, 2013, p. 88).

*Game of Thrones* é um exemplar do alcance das séries de TV norte-americanas que, com sua universalidade, atingem todo o mundo. No entanto, a teoria em que melhor se enquadra o núcleo narrativo de Jaime Lannister, um dos protagonistas da história, parece ser o clássico Mito do Herói descrito em Christopher Vogler (2006). Este artigo vai, então, explorar como, em *Game of Thrones*, o monomito pode ainda hoje produzir narrativas consideradas originais, e como esse monomito pode ser atualizado em séries de TV.

## DA TEORIA NARRATIVA À TEORIA DA PERSONAGEM

Para Antônio Cândido (2005), a passagem da narrativa de enredo complicado e personagem simples para a narrativa de enredo simples com personagem complicada tem destaque com o início da literatura moderna. O autor também aponta que grandes criadores de personagens seriam capazes de fazer os leitores aceitarem graves defeitos de enredo e de ideia - modo como podemos nos referir aos valores expressos por uma narrativa ou personagem (CÂNDIDO, 2005).

Forster (1949) chama de personagens planas aquelas que podem ser definidas por uma aparência, uma só característica, uma única idéia. As personagens esféricas, em oposição a elas, não se explicam apenas pelo mecanismo de suas relações, é preciso

---

<sup>5</sup> Também conhecida como Guerra do Usurpador, a Rebelião de Robert foi a guerra civil que tirou do poder a Casa Targaryen e levou seus membros à morte, exceto pelos fugitivos e exilados Viserys e Daenerys Targaryen.

<sup>6</sup> Disponível em: <<http://www.maximumfun.org/sound-young-america/george-r-r-martin-author-song-ice-and-fire-series-interview-sound-young-america>>. Acesso: 10 out. 2014.

<sup>7</sup> Fonte: Idem 3.



vasculhar seu interior. Misteriosas, elas trazem imprevisibilidade às histórias. Este inesperado (assim como toda a lógica do personagem, a chamada verdade do personagem), deve responder apenas à organização interna da narrativa, e não procurar correspondência na realidade exterior a ela. O inverossímil seria, então, o incoerente dentro da lógica que a história nos propõe. Se o enredo respeita a organização interna da obra, até mesmo o inverossímil em relação às concepções correntes é aceito. Assim, o irreal torna-se verossímil, em razão do sistema de convenções adotado pelo autor (CÂNDIDO, 2005).

Em Vogler (2006), os personagens correspondem a arquétipos (antigos padrões de personalidade herdados e compartilhados pelo inconsciente coletivo de toda a raça humana), com funções psicológicas e dramáticas essenciais ao desenvolvimento de uma narrativa. Ignorando a terminologia do termo, cuja raiz indica “proteger e servir” em grego, o herói é uma função a ser exercida por um personagem dentro da história. Sua função psicológica é representar a busca de identidade e totalidade do ego, no processo de nos tornarmos seres humanos completos e integrados. Já a função dramática do herói é ser o ponto de contato entre o espectador e a narrativa. Ele deve cativá-lo, trazendo-o para a história. Para despertar o interesse, o herói deve ser verossímil, deve manter uma aparência de verdade, de humanidade, munindo-se de qualidades e defeitos universais, compreensíveis a qualquer um. Outras três funções que cabem ao herói são: crescer (ele é o personagem que mais precisa mudar durante a história, salvo se for um herói catalisador de mudanças), agir (o herói deve ser o personagem mais ativo do roteiro) e se sacrificar (por sua vida ou interesses em segundo plano, em nome de uma causa maior).

O herói de uma narrativa pode ser também um anti-herói. Este, no entanto, não é o contrário de um herói, mas uma variação deste. Podem ser personagens com comportamentos muito próximos ao de um herói tradicional, mas que dispõem de um humor cínico, ou personagens que carregam uma ferida qualquer que se reflete no seu comportamento. Podem ser também heróis trágicos, mais ou menos admiráveis, detentores de algum defeito insuperável que os conduz até sua ruína (VOGLER, 2006).

São sete os arquétipos trabalhados por Vogler (2006), independentemente de gênero: o Herói, o Mentor, o Guardião de Limiar, o Arauto, o Camaleão, a Sombra e o Pícaro; e sua função é nos conduzir pelas 12 etapas da Jornada do Herói, que encontra correspondência no que chamamos também de Arco do Personagem:



1. Mundo Comum/Consciência limitada do problema;
2. Chamado à Aventura/ Aumento dessa consciência;
3. Recusa/ Relutância em mudar;
4. Encontro com o Mentor/Superando a relutância;
5. Travessia do Primeiro Limiar/Compromisso com a mudança;
6. Testes, Aliados, Inimigos/Experimentando a primeira mudança;
7. Aproximação da Caverna Oculta/Preparando para a grande mudança;
8. Provação/ Tentando a grande mudança;
9. Recompensa/Conseqüências da tentativa;
10. Nova dedicação à mudança - Caminho de Volta;
11. Ressurreição/ Tentativa final da grande mudança;
12. Retorno com o Elixir/Domínio final do problema.

Um personagem pode desempenhar funções de mais de um arquétipo. O herói pode ser picaresco ou o mentor de outro personagem da narrativa, assim como desempenhar o papel sombra (arquétipo normalmente é encarnado pelos vilões, inimigos e antagonistas do herói na história, ele basicamente representa o lado obscuro da personalidade humana).

François Jost (2012), ao analisar as séries de TV norte-americanas, observa que o vínculo estabelecido entre os espectadores e as séries depende de seu vínculo com os personagens das séries. A partir do critério aristotélico da elevação dos personagens, descrito por Northrop Frye em 1969, Jost aponta cinco categorias de narrativas seriadas, em relação a seus personagens: O modo mítico descreve as ficções que falam sobre seres superiores por natureza aos seres humanos e seu ambiente (super-heróis vindos de outros mundos). O romanescos apresenta personagens em grau superior em relação aos seres humanos e ao seu ambiente (mais habilidosos, superiores a um ser humano comum). O modo mimético alto trata de ficções que colocam em cena narrativas de um herói em grau superior, em relação aos outros homens, mas não ao seu ambiente (heróis, superiores enquanto homens, mas mesmo ambiente). O mimético baixo traz personagens iguais aos seres humanos e ao seu ambiente, enquanto o irônico abrange ficções que se centram em personagens inferiores em força e inteligência aos olhos dos telespectadores (popularizado pelas *sitcoms*).

As séries de inspiração mítica estariam em regressão. A impressão de que estariam mais realistas, resultaria da passagem da ficção elevada aos modos mais



baixos, da substituição do herói superior pelos heróis humanos e seu contexto. Neste processo, acompanharíamos a fissura e a fragmentação do herói, percebendo sua divisão entre dois personagens complementares, que dividem o posto de herói da narrativa, ou observando a formação do herói coletivo, resultado da fragmentação do herói em muitos personagens. Para o autor, este fenômeno representaria uma renovação das fórmulas narrativas que proporcionaria diferentes relações do telespectador com a ficção, que agora tem diferentes vieses pelos quais se relacionar com a história. Assim, os heróis podem ter pontos de vista contraditórios entre si, gerando mais possibilidades de identificação pelo público, assim como podem apresentar falhas individuais superadas no coletivo, humanizando-o. Estes heróis afastam-se, então, do herói único e monolítico.

Com o estudo de Cândido (2005), Vogler (2006) e Jost (2012), passamos por teorias do personagem nas narrativas literárias, cinematográficas e seriadas. Com sua aplicação na análise do arco do personagem Jaime Lannister, pretendemos verificar em quais o núcleo narrativo do personagem de *Game of Thrones* se enquadra e quais argumentos podem nos ajudar a entender o sucesso da série.

## **JAIME LANNISTER**

Jaime é um Lannister de Rochedo Casterly<sup>8</sup>. Detentora das Terras do Oeste, ricas em ouro, a Casa Lannister pode ser considerada a mais rica e influente casa nobre dos Sete Reinos. No mundo fantástico de George R. R. Martin, cada casa de Westeros tem uma sede, um símbolo e um lema. O símbolo da Casa Lannister é um leão dourado e seu lema oficial é: “Ouça-me Rugir”. No entanto, o lema mais comum aos leitores e espectadores da série tem sido: “Um Lannister sempre paga suas dívidas” (COGMAN, 2013).

Até a terceira temporada de *Game of Thrones* da HBO, que corresponde, ainda que não somente, ao terceiro livro das Crônicas de Gelo e Fogo: A Tormenta de Espadas, o que sabemos sobre Jaime é que é o primeiro filho homem de Lorde Tywin, gêmeo da Rainha Cersei e irmão de Tyrion; mais um Lannister de Rochedo Casterly. Sabemos que é um membro da Guarda Real do Rei, cargo para o qual foi nomeado aos quinze anos por Aerys II, o Rei Louco, a quem jurou proteger e depois matou durante a Rebelião de Robert, recebendo a alcunha de Regicida.

---

<sup>8</sup> Sede da Casa Lannister.



O que conhecemos, até então, é um homem arrogante. Um homem que conquistou o desprezo dos nortenhos Stark, uma família honrada e admirável, e que vive desafiando Eddard Stark, até mesmo em seu próprio salão. Por meio de flagrante de Bran<sup>9</sup>, sabemos também que Jaime mantém relações incestuosas com sua irmã, Cersei Lannister, e por isso tenta matar o garoto, atirando-o da torre de onde os viu para manter este segredo. Que ele é presunçoso e capaz de qualquer coisa por seu relacionamento e sua família.

O que sabemos é que não hesitaria em abrir Ned “das bolas à cabeça”, um dos personagens mais queridos pelos leitores e espectadores da saga, para trazer seu irmão aprisionado pelos Stark, de volta. O que vemos, é o massacre dos nortenhos nas ruas de Porto Real, por ordem de Jaime. O que vemos é a morte sangrenta que o Lannister dá a Jory Cassel, homem fiel a Lord Stark, que tem a cabeça partida pela espada de Jaime.

O que sabemos é que ele luta contra a Casa Stark e seus aliados, por seu irmão e pelo nome de sua família. E descobrimos é que nem a prisão pode abalar facilmente sua prepotência ou seu humor inescrupuloso. Sabemos que, assim como mataria Bran, dá fim à vida do próprio primo, mesmo depois de reconhecê-lo como um antigo escudeiro seu e conhecer a admiração que lhe tinha, pela chance de fugir e voltar para Cersei. Sua tentativa de fuga implica também o estrangulamento de seu carcereiro, filho de um dos vassallos de Robb Stark. Lorde Karstark exige então vingança, e diante a eminência do assassinato de seu prisioneiro, única moeda de troca que tem para recuperar suas filhas das garras da Rainha Cersei em Porto Real, Catelyn Stark, mãe de Robb, liberta o Regicida, sob a guarda de Brienne de Tarth.

Tudo o que até aqui sabemos sobre Jaime Lannister, sabemos basicamente pelos personagens com ponto de vista da série (PDV), entre os quais o Regicida não está incluído até a Tormenta de Espadas, o terceiro livro da saga. Embora a série possa trabalhar mais abertamente alguns personagens do que fazem os livros, principalmente aqueles que não são abordados em sua própria perspectiva, o mesmo não acontece com Jaime até o final de segunda temporada de GoT, que adianta, em seus últimos episódios, acontecimentos do livro três.

Ao contar sua história através de personagens com ponto de vista, George R. R. Martin mais esconde do que mostra, o que lhe permite trabalhar de forma inesperada com personagens já conhecidos. Sobre como apresenta os Lannister nos seus primeiros livros, o autor em *Por dentro da série da HBO Game of Thrones*, diz:

---

<sup>9</sup> Brandom Stark, também conhecido como Bran, é o segundo filho homem de Eddard Stark e Catelyn Tully. No início da série, ele tem 7 anos de idade.



Nos livros, parte de minha intenção com os Lannister é vê-los primeiro do lado de fora. Parecem infames, mas, quando se penetra a mente deles e a história é contada de seu ponto de vista, tem-se nova perspectiva. Talvez ainda sejam infames, porém, você começa a entendê-los um pouco mais e a saber por que fazem o que fazem. E também, felizmente, todos esses personagens estão mudando. (COGMAN, 2013, p. 72)

É então, apenas no terceiro volume das Crônicas de Gelo e Fogo, que conheceremos Jaime por Jaime. E esse livro é essencialmente adaptado na terceira temporada de GoT, representando, assim, o Mundo Especial onde se desenvolve o segundo ato do arco do personagem (VOGLER, 2006). Propõe-se, portanto, que podemos identificar a primeira temporada e a maior parte da segunda como pertencendo ao Mundo Comum e ao primeiro ato do arco de Jaime, enquanto o final da terceira e toda a quarta temporada representam o Retorno do personagem ao seu Mundo Comum e o terceiro ato do seu arco. Nos subcapítulos a seguir, acompanharemos como as etapas da Jornada se aplicam ao personagem.

#### O MUNDO COMUM DO PERSONAGEM

Em Vogler (2006), os arquétipos representam funções dramáticas que permitem que as histórias se desenvolvam. Ao herói, ou anti-herói, cabe aproximar o público da narrativa e o conduzir por ela, sacrificar-se e crescer. Para que haja narrativa, é preciso que se inicie a história em um ponto diferente do final. Externa ou internamente, é preciso que se alcance um mundo que não seria conhecido sem os sacrifícios da jornada. Para o arco do personagem, o Mundo Comum representa um estado de consciência limitada. É ele o ponto inicial da história - e da jornada.

Se o Mundo Comum de Jaime Lannister fosse um espaço físico, este seria Porto Real, onde o Regicida vive junto de sua irmã e filhos, como membro da Guarda Real. No entanto, o Mundo Comum do personagem é muito mais do que isso. O Mundo Comum de Jaime é o poder da Casa Lannister, sua relação amorosa com sua irmã Cersei, suas habilidades de cavaleiro e seu posto na Guarda Real. Ele não deseja ser herdeiro de seu pai nem conhecer outras mulheres, como também não ambiciona qualquer outra posição fora da Guarda. Não teme a morte e, por sua família, faria absolutamente qualquer coisa.

### O Mundo Comum de Jaime Lannister

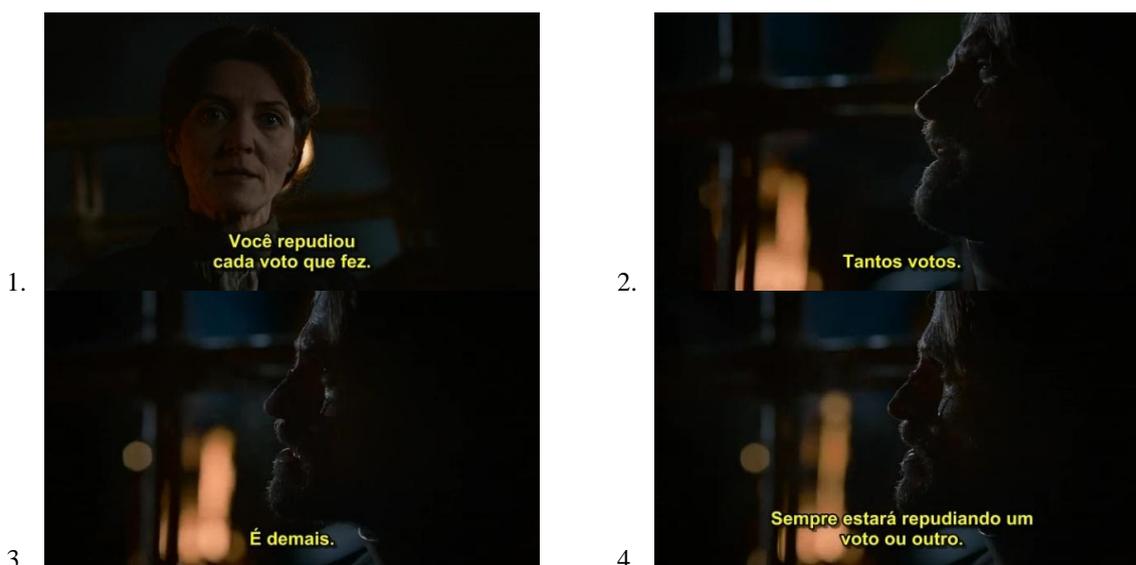


1. 2.  
Fonte: Episódio 1x01 | Cena: The Queen's twin brother | Duração: 28:00-28:06

No primeiro episódio da série, Jaime é apresentado oficialmente ao espectador. Em nada, aparentemente, o personagem deixa a dever em relação aos príncipes dos contos de fada. Está tudo lá: o cabelo loiro, liso e bem penteado (frame 1), a armadura reluzente, o porte imponente, o cavalo (frame 2), a família nobre e rica. O mais jovem cavaleiro a entrar na Guarda Real, é também conhecido como o homem mais bonito dos Sete Reinos<sup>10</sup>.

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

### A Recusa do Chamado



1. 2. 3. 4.  
Fonte: Episódio 2x07 | Cena: A Man Without Honor | Duração: 50:58-54:38

<sup>10</sup> Fonte: Episódio 1x01. Cena: The most handsome man in the Seven Kingdoms. Duração: 30:20-30:58.



Conhecido por matar seu Rei – o que faz para evitar a morte de seu pai, o Regicida também atira Bran Stark, um menino de sete anos, da janela de uma torre para proteger o anonimato sobre a relação incestuosa que mantém com a irmã. Ele também atenta contra a vida de Lorde Stark, levando ao massacre dos homens deste, quando os nortenhos aprisionam seu irmão. Mas para voltar para sua família e reencontrar os braços de Cersei, mais uma vez ele sucumbe. Mesmo durante o cárcere, ele assassina um primo distante e também o seu carcereiro para conseguir fugir. Ainda que fragilizado, afastado dos seus e confrontado por seus pecados, envolto em trevas, Jaime Recusa o Chamado. Ele recusa-se a mudar, insistindo em sua prepotência, arrogância, orgulho e agressividade quando, pelos crimes que cometera, Lady Catelyn, mãe de Bran e viúva de Lorde Stark, o acusa de ter repudiado cada voto que fez como cavaleiro (frame 1). O Regicida, marcado pelo assassinato do Rei que o nomeara para a Guarda Real, defende sua atitude. Encoberto pelas sombras do seu passado e uma imagem da qual não consegue se separar, defende que são muitos os votos de um cavaleiro (frame 2). Votos demais (frame 3). Enquanto a única luz que o ilumina são as da fogueira do acampamento onde querem lhe ver morto pelas vidas que tirara, ele responde que sempre se estará repudiando um voto ou outro (frame 4), mostrando assim, que não manifesta o desejo de mudar. Mas graças ao acordo proposto por seu irmão, a liberdade de voltar a Porto Real é concedida a Jaime. Catelyn Stark permite que ele parta do acampamento onde fora prisioneiro sob a guarda de Brienne de Tarth, em troca de suas filhas, prisioneiras da Rainha, irmã do cavaleiro.

Brienne é uma mulher forte e de honra inabalável. Apesar de desprezar Jaime e o chamar constantemente de Regicida, será ela quem desempenhará o papel de mentor na jornada dele. Juntos, eles deixam o acampamento Stark e fazem a Travessia do Primeiro Limiar que permitirá a transformação de Jaime (ainda que ele não saiba e não tenha se comprometido com a mudança).

## VIVENDO NO MUNDO ESPECIAL

O Mundo Especial de Jaime é um mundo afastado de Cersei e sua família, mas também uma estrada que permitirá que ele os reencontre fisicamente. Em sua jornada, Jaime vai desafiar e tentar libertar-se de Brienne, responsável por mantê-lo cativo e protegê-lo até que chegue a Porto Real e possa cumprir a promessa de devolver as garotas Stark à sua mãe, Lady Catelyn. No entanto, logo eles se verão prisioneiros de

um grupo cruel e violento, contra os quais precisarão se unir para conseguir superar essa etapa da jornada, que pode ser identificada como o estágio Testes, Aliados e Inimigos. No acampamento de seus captores, vivendo a Aproximação da Caverna Oculta, que prepara o personagem para a Grande Mudança, Brienne sofre uma tentativa de estupro, que só é evitado pela ajuda de Jaime. Mas ao tentar salvar a Brienne, e a si mesmo, ele encontra a Provação: tem a mão direita (com a qual empunha sua espada) cortada.

#### A Provação de Jaime



1.

Fonte: Episódio 3x04 | Cena: Falling Down

Duração: 03:24-6:10



2.

Fonte: Episódio 3x04 | Cena: A Little Misfortune

Duração: 24:22-26:36

Sem mão e tratamento adequado, o cavaleiro definha visivelmente. Amarrado sobre o cavalo, Jaime é forçado a carregar o membro perdido pendurado ao pescoço e, durante a marcha, cai da montaria. Ele afunda sobre o próprio peso e se enterra no chão escuro e lamacento (frame 1). Mesmo com dificuldade, Jaime ergue-se e implora por água. Ele bebe sofregamente o que lhe é oferecido, o que logo descobre ser urina de cavalo. Humilhado, ele toma a espada de um dos homens do grupo e, com a mão esquerda, empunha a espada e desafia seus captores. Mas a provação do personagem, a crise sem a qual não poderia renascer, continua e ele é mais uma vez derrubado.

No acampamento, Jaime demonstrará não querer mais se alimentar - nem viver. O fogo é fraco e mal o ilumina. Seu olhar é baixo, sem foco, desinteressado (frame 2). Mas Brienne o acusa de ser um covarde, que desiste ao primeiro infortúnio. Ela não deixará que Jaime desista. O incitará a comer, o incentivará a viver. O personagem não responderá com palavras, mas voltará a se alimentar.

Quando finalmente é entregue ao senhor dos seus captores, Lorde Bolton, ele recebe sua Recompensa. Tem sua mão tratada e o poder de sua família reconhecido, e logo inicia seu Caminho de Volta, o retorno para o lar. O Lannister, que sai da companhia daqueles que desrespeitam e desprezam sua Casa, cruza então, o segundo limiar da sua jornada.

## O RETORNO

Reconhecido e tratado novamente como um Lorde, Jaime e sua escolta seguem viagem para Porto Real. Mas, através do Mestre que tratou seus ferimentos, ele descobre que Brienne foi deixada aos cuidados de Locke, o homem que os capturou, que tentou violentar a inocente mulher e que depois cortou a mão do cavaleiro. Fazendo uso da sua influência enquanto Lannister, ele faz então com que sua escolta recue e que todos retornem a Harrenhal<sup>11</sup> buscar Brienne. Ao chegar ao castelo sombrio, ele corre perseguindo o som da canção *The Bear and the Maiden Fair*<sup>12</sup>, que o leva até uma arena de torneios. Lá, a encontra empunhando uma espada sem fio e nenhuma armadura ou elmo (frame 1). Ele tenta comprar o resgate de Brienne, mas Locke, mais uma vez, não aceita a proposta do Lannister. Jaime se lança, então, dentro da arena e se coloca entre Brienne e o urso. Da arquibancada do lugar, atiram contra o animal com uma besta, o que dá a Jaime a oportunidade de ajudar Brienne a sair de dentro da arena – e depois, com a ajuda dela, ele também consegue escapar.

### A Ressurreição de Jaime



Fonte: Episódio 3x07 | Cena: The Bear and the Maiden Fair | Duração: 53:42-54:38

O sacrifício de Jaime, que coloca seu retorno para casa em segundo plano para voltar e arriscar sua vida por Brienne, permite sua Ressurreição. Acompanhado de Brienne, o homem que volta a Porto Real não é o mesmo.

<sup>11</sup> Harrenhal é o castelo sombrio e arruinado onde Jaime e Brienne foram prisioneiros de Lorde Roose Bolton.

<sup>12</sup> MARTIN, George R. R.. **A Tormenta de Espadas**. São Paulo: Leya, 2011. p. 71-73.

### O Retorno com o Elixir

1.



2.



Fonte: Episódio 3x10 | Cena: Country boy | Duração: 54:04-55:34

Seus crimes podem não ter sido esquecidos ou apagados, mas Jaime Lannister está visivelmente diferente. Seus trajes, seu caminhar tranquilo e seu olhar distante e emocionado sobre o capital, o levam a ser confundido com um homem do campo por um comerciante (frame 1). Com os olhos marejados, ele vai até o quarto da sua irmã e a observa da porta (frame 2). Mas tudo que ela vê, ao olhar para Jaime, é o tempo que ele passou ausente, é a falta de sua mão. Tudo que Jaime encontra nos olhos de Cersei, é desamparo.

### Jaime Lannister



Quarta temporada<sup>13</sup>

Em seu retorno a Porto Real, o descaso e desrespeito constante do personagem o deixam, assim como o loiro dos seus cabelos. O sorriso arrogante e a postura desafiadora dão lugar a um semblante maduro e sobrecarregado pelas escolhas que tem de fazer para tentar conciliar sua honra e os anseios de sua família. Aos olhos de sua irmã e amante, o Jaime que retorna a Porto Real é insuficiente, incompleto. A armadura pode ainda ser reluzente mas, sem sua mão, sem a capacidade de defender seu filho e

<sup>13</sup> Disponível em: <<http://momentumbooks.com.au/wp-content/uploads/2014/07/wpjd-jaime-lannister-665x385.jpg>>. Acesso: 21 abr. de 2015.



Rei, sem o desejo de quebrar mais nenhum juramento sagrado por sua família, ele não é mais o forte e devoto aliado que já fora para a Rainha.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A jornada de Jaime Lannister ao longo das quatro primeiras temporadas de *Game of Thrones* encontra correspondência em todas as etapas da Jornada do Herói de Vogler (2006), assim como o arco do personagem. Embora, ao longo das temporadas, desempenhe outros papéis como o de sombra e o de mentor de Brienne, sua função principal é nos conduzir pelo desenvolvimento de seu núcleo narrativo, o que o configura como herói – ou anti-herói - de sua jornada.

É próprio do universo de George R. R. Martin a criação de personagens ambíguas, nem essencialmente boas ou más. Dentro da obra do autor, Jaime é um personagem verossímil e coeso, de quem primeiro temos um conhecimento fragmentário e superficial, mas que ao longo da narrativa abre-se e cresce diante do espectador. Se sua história, de certa forma, não lhe pertence no início, sua entrada no Mundo Especial o concede a possibilidade de apresentar sua jornada. O Jaime que surge a partir daí não é mais um ser movido pelas vontades de Cersei e sua devoção por sua família, mas um cavaleiro que desafia aqueles que ama, se for preciso, para respeitar seus votos ou fazer aquilo que acredita ser o mais justo, o melhor. A sombra que seu passado projetava veio à luz quando permitiu que Brienne conhecesse a história que o levava a assassinar Aerys II, o Rei Louco. Em sua jornada, encontrou compreensão e respeito fora de sua família e deixou de ser definido por ela.

## REFERÊNCIAS

- CÂNDIDO, Antônio. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- COGMAN, Bryan. **Por dentro da série da HBO *Game of Thrones***. São Paulo: LeYa, 2013.
- FORSTER, E. M. **Aspects of the Novel**. Londres: Edward Arnold, 1949.
- JOST, François. **Do que as séries americanas são sintoma?** Porto Alegre: Sulina, 2012.
- VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.



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

<[http://wiki.gameofthronesbr.com/index.php/P%C3%A1gina\\_principal](http://wiki.gameofthronesbr.com/index.php/P%C3%A1gina_principal)>. Acesso: 10 out. de 2014.