

Quando se joga o *Jogo dos tronos*, você vence ou morre: representações sociais e disputas pelo poder em *Game of thrones*

Paloma Rodrigues Destro Couto*
Luiz Ademir de Oliveira**

Resumo

*Neste trabalho é estabelecido, primeiro, um contraponto entre arte e produto, com base na Escola de Frankfurt, Teoria Culturalológica e Estudos Culturais. Num segundo momento, analisa-se a primeira temporada da série *Game of thrones*, mais especificamente a família Lannister, à luz das teorias da representação social de Erving Goffman e dos campos e do poder simbólico de Pierre Bourdieu. O intuito é averiguar a presença de situações contemporâneas em um produto midiático específico, demonstrando a importância dos meios de comunicação na propagação de ideias, valores e construções identitárias, uma vez que seus conteúdos são atuais e correspondem à realidade social.*

Palavras-chave: *Arte. Indústria cultural. Representação social. Poder simbólico. *Game of thrones*.*

* Mestre em Comunicação e Identidades pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. Analista de Qualidade na Affero Lab. E-mail: palomadestro@hotmail.com.

** Doutor em Ciência Política (Ciência Política e Sociologia) pela Sociedade Brasileira de Instrução (SBI/IUPERJ). Professor adjunto III do Curso de Comunicação Social – Jornalismo – na Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ). E-mail: luizoli@ufs.edu.br.

Introdução

Na era contemporânea, com o advento das tecnologias digitais, permanecem polêmicas as discussões acerca do que é arte, produto. Nesse sentido, há correntes teóricas que pensam que estamos diante de produtos cada vez mais sofisticados, como os que mantêm a tradição da Escola de Frankfurt. Por outro lado, se tomarmos como referência o pensamento de Morin (1997), hoje é possível vislumbrar uma postura intermediária. Seriados como *Game of thrones* trazem marcas da indústria cultural, mas inovam ao suscitar questões relativas ao poder. Por fim, à luz dos Estudos Culturais, podemos pensar que os produtos da mídia, paradoxalmente, geram reflexões que vão além do mero entretenimento.

Quanto ao indivíduo, ao ser inserido no ambiente social, faz parte de diversas relações com o outro, estabelecendo algumas situações. Goffman (1985), por exemplo, atribui às representações sociais importante função, ao analisar de que maneira o sujeito se representa no relacionamento com as outras pessoas. Há papéis a desempenhar em cada situação, e o indivíduo, assim, modifica-se de acordo com seu interlocutor e com seus objetivos de interação social.

Bourdieu (1983) também analisa as relações entre as pessoas, mas expandindo-as a um patamar maior, já que seriam interações entre os campos nos quais esses indivíduos estão alocados. O campo seria definido por meio de objetos de disputas e interesses que diferem daqueles de outro campo e que não podem ser percebidos por quem não foi formado para ingressar nesse campo. Essas relações envolvem, sem dúvida, a busca pela posse e pela manutenção de poder, chamado de “simbólico” por Bourdieu (1989). Assim como em Goffman (1985), o indivíduo deseja manter o controle da situação, estando à frente dos demais e, conseqüentemente, possui mais poder no relacionamento social.

Podemos traçar um paralelo entre os papéis apontados por Goffman (1985) e as questões identitárias trazidas pelos Estudos Culturais. Uma vez que o indivíduo representa mais de um papel de acordo com a situação, ele possui, em decorrência, diversas identidades, que vão variar com o ambiente em que se insere e as relações a serem estabelecidas.

Diante disso, como os produtos midiáticos estão representando situações sociais? O objetivo com este trabalho é analisar a primeira temporada da série *Game of thrones*, com foco na família Lannister, para entendermos como se dão as questões de representação levantadas tanto pela polêmica quanto arte, cultura de massa e indústria cultural. Num segundo momento, o objetivo é analisar o seriado com base nas contribuições sobre representação social de Goffman (1985) e dos campos sociais e poder

simbólico, de Bourdieu (1989). Essas análises da vida social contribuirão para contextualizarmos a série em questão na sociedade atual, em que as identidades, fragmentadas pela globalização, são fruto de narrativas e construções, atreladas a representações e disputas de poder. Em nosso caso, o jogo, ou a guerra, é pelo trono, simbólico por si só.

Arte, cultura de massa e indústria cultural

O conceito de arte passou a ser repensado, principalmente, a partir dos ensaios com um viés bastante pessimista dos filósofos da Escola de Frankfurt na década de 1920. Para Adorno e Horkheimer (2000), o poder da indústria cultural, ao transformar a arte em mercadoria, era tão grande a ponto de destruir tudo que fosse inovador, baseando-se na ideia da racionalidade técnica que permeia todo o processo produtivo. Nesse sentido, cinema, televisão, música e os segmentos da indústria cultural compõem um sistema harmônico, em que a padronização rompe com a possibilidade da criação artística, tendo em vista que tudo passa a ser previsível. Nos seriados, por exemplo, quando se está assistindo a um episódio, o próprio produto já anuncia de antemão o que vai acontecer. As reações são previamente condicionadas e o espectador acaba por responder a determinados estímulos sem ter a experiência da fruição. Quanto às qualidades dos produtos, Adorno e Horkheimer (2000) argumentam apenas que são hierarquizados de acordo com o público. Para um público mais elitizado, produtos mais sofisticados. Nesse sentido, os seriados como *Game of thrones* tendem a ser direcionados para um público mais elitizado, já que o público que assiste a eles é de maior poder aquisitivo. Isso implica tramas bem mais elaboradas, personagens com um perfil menos maniqueísta.

Se para os frankfurtianos a arte virou mercadoria, Morin (1997) afirma que a cultura de massa transcende o poder da indústria cultural. Mesmo reconhecendo que boa parte dos produtos segue a lógica mercadológica, a própria indústria cultural constitui um dos elementos da cultura de massa e precisa da inovação, da arte, para se manter. Nesse sentido, mesmo produtos considerados padronizados abrem espaço para críticas, questionamentos e reflexões.

Por fim, pesquisadores dos Estudos Culturais, conforme explica Escosteguy (2008), vão propor repensar a visão de que os espectadores constituem uma massa passiva. Ao tecer outro olhar sobre os grupos minoritários, os Estudos Culturais acreditam que a cultura das mídias reflete uma visão paradoxal. Se reproduzem os estereótipos e marcas da cultura hegemônica, por outro lado, trazem também espaços para

valores compartilhados pelos grupos contra-hegemônicos. Além disso, refletem a dinâmica social e cultural ao revelarem que os indivíduos estão em constante mudança de valores. *Game of thrones*, nessa perspectiva, apesar de reproduzir estereótipos, coloca em discussão questões da atualidade, mesmo sendo um enredo que se passa em outro momento histórico. Permite ao espectador divertir-se, mas também compartilhar de valores que apontam para angústias que são constantes e atuais na sociedade contemporânea, como as disputas de poder. Por isso, faz-se necessário discutir a questão da identidade e da representação social. Isso porque, na contemporaneidade, não se pode mais falar em uma identidade; elas são múltiplas, resultantes do processo de globalização. As identidades são fluidas, cambiantes, e uma mesma pessoa possui diversas delas, que se estabelecem, muitas vezes, pelo contato com o outro, o diferente.

E como temos acesso a essas diferenciações? A vida, hoje, está mediada pela tecnologia. Os meios de comunicação vão transmitir valores, pensamentos e fornecer subsídios para que o indivíduo construa suas identidades e suas concepções sobre o Outro. Os produtos midiáticos não fogem dessa realidade. Os acontecimentos da vida social sempre tiveram representações em diversos meios, como na literatura, na televisão, no teatro. O cinema é um grande exemplo.

Ferro (1975) discute o valor que as produções cinematográficas têm como fonte de pesquisa histórica. Por muitos anos, segundo o autor, os historiadores se negaram a analisar filmes, vendo-os como produtos para iletrados, voltados para as massas, manipulados (por causa da edição), uma máscara do real. Com o passar do tempo, de acordo com Ferro (1975, p. 5), percebeu-se que o filme é capaz de testemunhar.

Ela [a câmara] descobre o segredo, ela ilude os feiticeiros, tira as máscaras, mostra o inverso de uma sociedade, seus lapsus. É mais do que é preciso para que, após a hora do desprezo, venha a da desconfiança, do temor. [...] A ideia de que um gesto poderia ser uma frase, esse olhar, um longo discurso, é totalmente insuportável: significaria que a imagem, as imagens, esses passantes, essa rua, esse soluço, esse juiz distraído, esse pardieiro em ruínas, essa jovem assustada, constituem a matéria de uma outra história que não a História, uma contra-análise da sociedade.

Para Ferro (1975), é necessário acionar outros saberes para se compreender o que é mostrado na produção cinematográfica. O filme, assim, deve ser associado à época em que foi produzido. A hipótese do autor é de que

o filme, imagem ou não da realidade, documento ou ficção, intriga autêntica ou pura invenção, é História; o postulado? Que aquilo que não se realizou, as crenças, as intenções, o imaginário do homem, é tanto a História quanto a História (FERRO, 1975, p. 5).

O filósofo e crítico cultural Zizek (2003) também acredita que os filmes vão reproduzir situações atuais, principalmente no que concerne a produções hollywoodianas. Zizek analisa o filme *The minority report* (2002). No longa, três humanos adquirem a capacidade de prever o futuro e são acionados pelas autoridades para deter criminosos antes que cometam seu crime.

Zizek (2003, sem paginação) relaciona a produção ao governo Bush da época e sua “guerra ao terror” – a filosofia americana de política internacional, lançada pela Casa Branca em 2002, assegurava direitos de intervenção dos Estados Unidos em países considerados pelos norteamericanos como potencial inimigo:

Si uno transpone esta premisa a las relaciones internacionales, ¿no consigue uno el cuadro exacto que la ‘doctrina Bush’ (o, más bien, Cheney) declaró ahora públicamente como la ‘filosofía’ americana oficial de política internacional [...]? América tiene el derecho a golpear ‘preventivamente’, es decir, para atacar países que no plantean una amenaza directa a E.U., pero que podrían representar una amenaza en el futuro previsible; aunque los Estados Unidos deben buscar coaliciones internacionales ad hoc para tales ataques, se reservan el derecho para actuar independientemente sin el apoyo internacional.

Pode-se estender tal capacidade de representação para outros setores da produção audiovisual, como programas e séries de televisão. Kellner (2001) explica que a cultura da mídia vai fornecer materiais para que as pessoas possam formar sua identidade, construindo seu senso de classe, nacionalidade, etnia. A cultura da mídia vai definir valores e fornecer símbolos e mitos que colaboram na construção de modelos para as pessoas, que vão se inserir nas sociedades representadas.

Identities, representações, disputas pelo poder

Não se pode dizer atualmente que existe uma identidade fixa, rígida, imutável. A globalização, ao encurtar distâncias, aproximar diferentes povos e, com isso, intensificar as trocas culturais, trouxe mudanças também na concepção de identidade do sujeito. Tudo agora é rápido, mutável, fluido.

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem ‘flutuar’ livremente. Somos confrontados por uma gama de diferentes identidades [...], dentre as quais parece possível fazer uma escolha (HALL, 2003a, p. 75).

O indivíduo moderno é, portanto, fragmentado, assim como sua identidade, que vai sendo construída mediante o estabelecimento de diferenças com o outro, com a alteridade. Esse movimento não é algo binário (ruim/bom, por exemplo) e não pode ser fixado, uma vez que as identidades estão em constante mutação, fazendo parte de um processo que se intensifica ao entrar em contato com o Outro. É a relação entre os sujeitos na construção de suas identidades que vai apontar as diferenças existentes.

A diferença pode ser construída negativamente – por meio da exclusão ou da marginalização daquelas pessoas que são definidas como ‘outros’ ou forasteiros. Por outro lado, ela pode ser celebrada como fonte de diversidade, heterogeneidade e hibridismo, sendo vista como enriquecedora: é o caso dos movimentos sociais que buscam resgatar as identidades sexuais dos constrangimentos da norma e celebrar a diferença (WOODWARD, 2011, p. 50-51).

Silva (2011) atenta para o fato de a identidade e a diferença possuírem uma relação de estreita dependência. Para o autor, afirmações sobre identidade só fazem sentido quando existem diferenças (em um local imaginário, onde todos tivessem a mesma identidade, não faria sentido afirmar essa identidade. O exemplo que o autor dá é falar-se, em nossa sociedade, que somos humanos – é irrelevante por essa ser uma característica comum aos sujeitos do meio social).

Silva (2011, p. 75) também pondera que afirmações de diferenças acabam por depender de uma cadeia de declarações negativas sobre outras identidades: “Dizer que ‘ela é chinesa’ significa dizer que ‘ela não é argentina’, ‘ela não é japonesa’, etc., incluindo a afirmação de que ‘ela não é brasileira’, isto é, que ela não é o que eu sou”. O autor entende ainda identidade e diferença como criações linguísticas, isto é, não existem prontas na natureza, não são essências; elas devem ser produzidas dentro do mundo cultural e social, sendo, portanto, criadas.

Podemos pensar que as identidades, além de construídas por meio das relações, são representações que se dão, para Hall (2003a), quando se pensa o sentido de nação. Para o autor, não nascemos com as identidades nacionais, mas elas são construídas e transformadas por representações. A nação vem carregada de sentidos, sendo, portanto, um sistema de representação cultural capaz de formar identidades.

As culturas nacionais, ao produzir sentidos sobre ‘a nação’, sentidos com os quais podemos nos *identificar*, constroem identidades. Esses sentidos estão contidos nas estórias que são contadas sobre a nação, memórias que conectam seu presente com o seu passado e imagens que delas são construídas (HALL, 2003a, p. 51).

As identidades, portanto, são fruto de narrativas que se fazem acerca do que é ser um determinado tipo de indivíduo. E é a partir dessas narrativas que as pessoas constroem o que seria sua nação. Para Anderson (2008), a identidade nacional é uma “comunidade imaginada”, isto é, existe uma relação estabelecida com aqueles com quem se compartilha uma história, a memória do passado. Há um movimento de projeção para algo maior, que seria a nação, a comunidade. Imaginada, portanto, por ser projetada.

Na formação dessa comunidade surge a identificação e o pertencimento. Não existe, apesar da ideia de nação, algo unificado; pelo contrário, há diversidade cultural, grupos diferentes compartilhando locais, sentidos, experiências. Dessa maneira, nos localizamos como pertencentes de algum grupo, algum local, ou seja, falamos a partir de algum lugar. (HALL, 2003a)

A construção das identidades leva em conta diversos fatores e um deles é o papel desempenhado pelo indivíduo em seu meio social. Nesse sentido, Goffman (1985) traz como contribuição suas considerações a respeito das representações do sujeito na vida cotidiana. Goffman entende que os indivíduos, ao interagirem, se influenciam reciprocamente em suas ações. Haveria, assim, um desempenho, que “pode ser definido como toda atividade de um determinado participante, em dada ocasião, que sirva para influenciar, de algum modo, qualquer um dos outros participantes”. (GOFFMAN, 1985, p. 23)

As interações se caracterizam, então, como uma luta pelo poder de influência e manutenção social. Esse poder, porém, pode não ser explícito. Ao querer e conseguir ter o controle da situação, o indivíduo estabelece um poder simbólico sobre o outro. O conceito foi expresso por Bourdieu (1989, p. 7), como um tipo de poder “invisível o qual só pode

ser exercido com a cumplicidade daqueles que não querem saber que lhe estão sujeitos ou mesmo que o exercem”.

Análise de *Game of thrones* sob a ótica do interacionismo simbólico e dos Estudos Culturais

Contextualização da série

Como as situações vivenciadas em *Game of thrones* se enquadram nos pensamentos de Goffman (1985) e Bourdieu (1983)? Uma das respostas possíveis pode ser encontrada na análise da família Lannister, uma das mais tradicionais de Westeros.

Game of thrones (2002) (*A guerra dos tronos*) é uma série de televisão americana criada por David Benioff e D.B. Weiss para a emissora HBO. A história é baseada na série literária *As crônicas de gelo e fogo*, de autoria de George R.R. Martin, sendo o título derivado do primeiro livro da série, *A guerra dos tronos* (2010). A primeira temporada estreou em 17 de abril de 2011; a segunda, em 1º de abril de 2012; a terceira, em 31 de março de 2013; a quarta, em junho de 2014; e a quinta, em abril de 2015.

A história se passa na ilha de Westeros, localidade que era ocupada por sete reinos independentes, até ser dominada por Aegon Targaryen, que as submeteu à sua casa e ao seu Trono de Ferro, formando uma só nação. Com isso, os Sete Reinos se tornaram sete casas juramentadas ao rei: Targaryen, Baratheon, Stark, Lannister, Greyjoy, Tully e Tyrell. Após uma grande guerra, conhecida como a Batalha do Tridente, a Casa Targaryen perde seu domínio e Robert Baratheon (Mark Addy) ocupa o Trono de Ferro.

Os primeiros episódios da série tratam da relação entre Robert, agora rei, e seu grande amigo Eddard “Ned” Stark (Sean Bean). A realeza vai até o Norte para convencer Ned a ser sua nova Mão do Rei (denominação dada ao principal conselheiro do monarca) na capital do reino, Porto Real. Eddard, contrariado, vai morar na corte com suas duas filhas, e lá encontra problemas e conspirações encabeçadas, principalmente, pela rainha Cersei (Lena Headey) e seu irmão gêmeo, Jaime (Nikolaj Coster-Waldau), ambos da casa Lannister. Com a morte posterior de Robert, Westeros se torna o campo de batalha de uma guerra entre as casas na busca pelo Trono de Ferro, na busca pelo poder.

A Casa Lannister de Rochedo Casterly é a mais rica e influente das casas nobres. A família domina as Terras do Oeste, ricas em ouro, e prosperou ao longo dos séculos. Foi quase levada à ruína quando Tytos Lannister governou o Rochedo Casterly, afundando-o em dívidas e

investimentos malsucedidos. Houve uma rebelião dos vassallos da casa, e o filho mais velho de Tytos, Tywin, liderou a resistência e massacraram os rebeldes:

Nos anos que se seguiram, o esplendor militar de Tywin, sua experiência política e astuta mente para os negócios restauraram o nome dos Lannister à glória devida. Lorde Tywin serviu como uma notavelmente poderosa Mão do Rei a Aerys II durante vinte anos, porém renunciou, em protesto, após um desentendimento com o rei, que enlouquecia progressivamente. Quando Robert Baratheon se rebelou contra Aerys, a Casa Lannister permaneceu neutra, mas prometeu apoio a Robert depois de sua vitória no Tridente. Para assegurar a capital para Robert, Tywin Lannister ordenou o saque de Porto Real. Assim que tomou o Trono de Ferro, o rei Robert fez da filha de Tywin, Cersei, sua rainha (COGMAN, 2013, p. 72).

A breve história contada acima demonstra o poder e a influência da família Lannister sobre os demais. Assim, pode ser considerada um objeto de análise significativo.

“Somos Lannister, nós não agimos como idiotas”

Essa afirmação, de Jamie para Cersei logo no primeiro episódio da série, demarca a diferença entre os Lannister e os demais habitantes de Westeros. A preocupação com o agir à frente dos demais e a importância de todos agirem da mesma forma é pontuada por Goffman (1985, p. 76):

Comumente verificamos que a definição da situação projetada por um determinado participante é parte integral de uma projeção alimentada e mantida pela íntima cooperação de mais de um participante.

Assim, nenhum Lannister pode agir como idiota, para que a reputação e a representação da família não sejam maculadas.

Tyrian Lannister (Peter Dinklage) é o mais novo dos filhos de Tywin Lannister (Charles Dance), o patriarca da família, e possui uma característica peculiar: é um anão. A necessidade de compensar sua condição física para poder representar bem a família vem à tona em uma conversa que estabelece com Jon Snow (Kit Harington), filho bastardo de Ned Stark:

Jon: Por que você lê tanto?

Tyrian: Olhe para mim e me diga o que vê.

Jon: É uma brincadeira?

Tyrian: O que você vê é um anão. Se eu nascesse um camponês, me abandonariam para morrer. Mas nasci um Lannister de Rochedo Casterly. Têm expectativas sobre mim. Meu pai foi a Mão do Rei por 20 anos. [...] Devo fazer a minha parte para honrar a minha Casa, não é? Mas como? Meu irmão tinha a sua espada e eu tenho a minha mente. E a mente precisa de livros como a espada requer ser afiada. É por isso que leio tanto, Jon Snow (GAME..., 2012).

Goffman (1985) postula a questão dos segredos e das informações que devem ser escondidas sobre determinado grupo, para que a imagem representada por ele não seja afetada. Para isso, entra o trabalho em equipe para conservar definida a situação que sua representação mantém, o que implica a divulgação de alguns fatos em detrimentos de outros, que devem permanecer ocultados.

Dada a fragilidade e a necessária coerência expressiva da realidade que é dramatizada por uma representação, há geralmente fatos que, caso expostos à atenção durante a representação, poderão desacreditar, romper ou tornar inútil a impressão que ela estimula. Diz-se que estes fatos fornecem ‘informação destrutiva’. (GOFFMAN, 1985, p. 132)

Os Lannister possuem segredos que devem ser ocultados. Um deles, e talvez o principal para o desenrolar da primeira temporada, é o de que Cersei e Jamie possuem uma relação incestuosa, que gerou como fruto os três filhos da rainha, que ela afirma serem de Robert, o rei de Westeros, seu marido. Essa informação somente é compartilhada pelo casal, que não mediu esforços para guardá-la. Ao estarem na comitiva real da viagem ao Norte, em que Ned Stark foi nomeado a Mão do Rei, Cersei e Jamie são flagrados por Bran (Isaac Hempstead Wright), filho de Ned, mantendo relações sexuais. O menino estava escalando as torres de sua casa, um *hobby* que mantinha, quando encontrou o casal em uma delas. Para que o segredo não fosse revelado, Jamie empurrou Bran da janela, fazendo-o ficar paraplégico. Segundo Jamie, essa foi uma atitude de amor por Cersei. Mas, na verdade, representou uma tentativa de guardar um segredo que, se viesse à tona, colocaria a vida e a reputação da família em risco.

O incesto dos irmãos é o que Goffman (1985, p. 132) denomina “segredos ‘indepassáveis’”. Consistem em fatos relativos à equipe que esta conhece e esconde, sendo incompatíveis com a imagem de si mesma que procura manter diante de seu público”. Com o decorrer da temporada, Ned Stark descobre que a antiga Mão do Rei havia percebido o incesto,

sendo envenenada pela rainha. A solução veio do estudo de um livro que conta a história dos Sete Reinos e suas famílias. Ned, ao lê-lo, percebe que todos os descendentes da família Baratheon, clã do rei, possuíam cabelos negros, incluindo Robert. Já os cabelos de seus três filhos são loiros, característica marcante do traço físico dos Lannister, donde Ned conclui que as crianças não são filhas de Robert, e sim de Jamie. Essa descoberta custa-lhe a vida, pois a rainha o prende por traição após a morte de seu marido, e Ned é decapitado a mando de Joffrey, filho de Cersei, tido pela sociedade como o legítimo herdeiro do trono.

Para Goffman (1985), o indivíduo que se apresenta aos outros precisa controlar sua conduta para saber o que pensa sobre a sua representação. Uma das cenas mais emblemáticas sobre o que Goffman afirma é a conversa entre Jamie e seu pai, Tywin, sobre sua família. O patriarca está retirando a pele de um veado morto e cortando a carne do animal. Curiosamente, o veado é o símbolo da família Baratheon, do rei Robert. Tywin ressalta a importância da família e do legado para a manutenção da superioridade:

Os Lannister não agem como tolos. [...] Se outra Casa prende um dos nossos e o tem como prisioneiro e não é punida, nossa Casa não é mais uma Casa a se temer. [...] Sua mãe está morta. Logo eu estarei morto. E então você também, e seu irmão também, sua irmã e todos os filhos dela. Todos mortos, todos apodrecerão sob a terra. É o nome da família que continua a viver. A única coisa que continua a viver. Não é a sua glória pessoal ou sua honra. É a família (GAME..., 2012).

A preocupação com a família é a chave, então, para a manutenção do poder, em um primeiro momento, simbólico. Bourdieu (1989, p. 14) afirma que o poder simbólico é aquele que faz ver e faz crer, que confirma ou transforma a visão do mundo e que permite obter o que é obtido pela força física, graças ao seu efeito de mobilização. O poder simbólico

só se exerce se for *reconhecido*, quer dizer, ignorado como arbitrário. [...] se define numa relação determinada [...] entre os que exercem o poder e os que lhe estão sujeitos, quer dizer, isto é, na própria estrutura do campo em que se produz e se reproduz a *crença*. (BOURDIEU, p. 14, grifo do autor)

Dessa maneira, impor respeito ao que a família Lannister representa, mais até do que aos seus membros, é garantir que o poder simbólico do clã se estenda pelos anos, independentemente de quem esteja em evidência.

Jogando o jogo dos tronos e dos campos

O continente de Westeros pode ser visto como um emaranhado de campos sociais, propostos por Bourdieu (1983) como definidores das relações sociais. Para o autor, o campo é formado por meio de objetos de interesse e disputas, e possui diferenças em relação aos outros campos.

Para que um campo funcione, é preciso que haja objetos de disputas e pessoas prontas para disputar o jogo [...]. A estrutura do campo é um estado da relação de força entre os agentes e as instituições engajadas na luta ou, se preferirmos, da distribuição do capital específico que, acumulado no curso das lutas anteriores, orienta as estratégias ulteriores (BOURDIEU, 1983, p. 89-90).

As Sete Casas de Westeros podem ser consideradas, cada uma, um campo diferente, já que seus integrantes possuem interesses em comum dentro delas, que se diferenciam daqueles dos habitantes das outras casas. Com a morte do rei, o principal objeto de disputa é o Trono de Ferro, que simbolicamente representa não somente o reinado, mas o poder de governo e a influência social.

Os Lannister possuem um capital específico acumulado: Tywin foi Mão do Rei por vinte anos, Cersei é a rainha, seus filhos são tidos como herdeiros, Jamie foi escudeiro de dois reis. O governo de Joffrey, após a morte do pai, é simbólico, já que quem realmente toma as decisões e influencia o monarca é sua mãe. Assim, a família sai com vantagem na disputa pelo poder.

Outra questão envolvendo os campos é a dos recém-chegados. Bourdieu (1983, p. 91) afirma que eles devem pagar um direito de entrada que é o reconhecimento do valor do jogo e conhecimento dos princípios de funcionamento do jogo. Quando Ned Stark vai para Porto Real assumir o cargo de Mão do Rei, ele sai de seu campo e entra em outro de estratégias e luta pelo poder, encabeçadas pelos Lannister. Ele é, então, um recém-chegado, e precisa descobrir como jogar o jogo.

Todavia, não é isso que ocorre. Ao descobrir que os filhos de Cersei não são de Robert, mas fruto de um incesto, Ned confronta a rainha:

Ned: Quando o rei voltar, vou contar a ele a verdade. Então você deverá ir embora. Você e seus filhos. Não quero ter o sangue deles em minhas mãos. Vá o mais longe possível, com o máximo de homens possível. Porque aonde quer que você vá a fúria de Robert irá te seguir.

Cersei: E a minha fúria, Lorde Stark? Você deveria ter ficado com o reino. Jaime me contou do dia em que Porto Real caiu.

Ele estava no Trono de Ferro e você o fez levantar. Só deveria ter subido aqueles degraus. Um erro triste.

Ned: Na minha vida eu cometi muitos erros. Mas aí eu não errei.

Cersei: Errou sim. Quando se joga o jogo dos tronos, você ganha ou morre (GAME..., 2012).

Ao mostrar para Ned as cartas do jogo, Cersei mostra também as regras do seu campo, do jogo pelo trono. Ned, por possuir outra forma de lidar com os fatos, acaba vítima de sua própria conduta, pois logo em seguida o rei morre e ele se torna prisioneiro dos Lannister, sendo executado. O recém-chegado não soube reconhecer e seguir os princípios fundamentais do jogo. E assim morreu.

Seguindo a teoria de Bourdieu (1983, p. 90), Cersei defendeu a ortodoxia contra a heresia cometida por Ned. O sociólogo afirma que os que monopolizam o capital específico (em nosso caso, como jogar o jogo dos tronos para vencer) tendem a utilizar estratégias de conservação, isto é, defesa da ortodoxia. Já os que possuem menos capital, representados na série pelo recém-chegado Ned Stark, tendem a estratégias de subversão, de heresia.

É a heresia, a heterodoxia, enquanto ruptura crítica, frequentemente ligada à crise, juntamente com a doxa, que faz com que os dominantes saiam de seu silêncio, impondo-lhes a produção do discurso defensivo da ortodoxia, pensamento ‘direito’ e de direita, visando a restaurar o equivalente da adesão silenciosa da doxa. (BOURDIEU, 1983, p. 90)

Por um momento, a rainha expõe seus motivos a Ned, ao confirmar a paternidade de seus filhos, saindo de seu silêncio: “Jamie e eu somos muito mais que irmão e irmã. Nós compartilhamos o ventre. Viemos juntos a este mundo, devemos ficar juntos” (GAME..., 2012). É uma tentativa de justificar seus atos e se defender. Por outro lado, ao aprisionar Ned por traição (ou a heresia de Bourdieu, já que ele afirmou na frente de todos que os filhos de Cersei não são herdeiros legítimos), ela restaura a adesão silenciosa daqueles de seu campo, além de manter seu poder simbólico e decisório, e também virar o jogo e retomar o controle.

Conclusão

A correspondência entre teorias sociais contemporâneas e produtos midiáticos atuais, por meio de representações nas narrativas, demonstra a capacidade que os meios de comunicação possuem como uma vitrine

social. Nem sempre esse reflexo é positivo, já que a mídia pode propagar valores unilaterais e dominantes, além de julgamentos e reforço de determinadas características em detrimento de outras.

Em nosso caso, porém, vimos como um produto midiático atual traz em seu enredo situações analisadas por sociólogos desde a década de 1980 e que se repetem em nossa sociedade. Não se trata de algo negativo ou positivo: são dadas para o espectador representações sociais e cabe-lhe apreendê-las e dar-lhes seu valor.

Por isso, vemos como a sociedade e a ficção andam lado a lado, sendo uma o subsídio para o desenvolvimento da outra. Com o nosso objeto de análise, percebemos que, se antes as representações eram predominantemente favoráveis à política e à ideologia norte-americanas, como nos exemplos cinematográficos citados na abertura deste trabalho, hoje muitos produtos vão trazer questões que comportam toda a sociedade ocidental, haja vista que a crise de identidade, as representações do sujeito no convívio social e os entraves estabelecidos entre diferentes campos na disputa pelo poder e controle estão presentes em diversas nações.

Com isso, identificamos em *Game of thrones* uma produção pós-moderna, que é capaz de permitir leituras globalizadas.

While playing the Game of the thrones, you win or dies: social representations and disputes for the power in Game of Thrones

Abstract

This work, it is established, first, a counterpoint between art and product, with base in the School of Frankfurt, Theory Culturological and Cultural Studies. In a second moment, the first season of the series Game of thrones is analyzed, more specifically the Lannister family, to the light of the theories of Erving Goffman's social representation and of the fields and symbolic power of Pierre Bourdieu. The intention is to ascertain the presence of contemporary situations in a specific media product, demonstrating the importance of the communication means in the propagation of ideas, values and identity constructions, once their contents are current and they correspond to the social reality.

Keywords: Art. Cultural industry. Social representation. Symbolic power. Game of thrones.

Referências

- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. A indústria cultural como mistificação das massas. In: LIMA, Luis Costa. *Teorias da cultura de massa*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- ANDERSON, Benedict. *Comunidades imaginadas: reflexões sobre a origem e a difusão do nacionalismo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- BOURDIEU, Pierre. *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.
- BOURDIEU, Pierre. *Questões de sociologia*. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.
- COGMAN, Bryan. *Por dentro da série da HBO Game of thrones*. São Paulo: LeYa, 2013.
- ESCOSTEGUY, Ana Carolina. “Estudos Culturais”. In: FRANÇA, Vera Regina Veiga *et al.* Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. p. 151-170.
- FERRO, Marc. *O filme: uma contra análise da sociedade*. In: NORA, Pierre (Org.). História: novos objetos. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1975. p. 2-19. Disponível em: <<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/oficinas/historia/reverso/downloads/MarcFerro.pdf>>. Acesso em 28 out. 2013.
- GAME of thrones: primeira temporada completa. Direção: David Benioff e D.B. Weiss. Estados Unidos: Warner Home Video, 2012. 5 DVDs.
- GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1985.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 7. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2003a.
- HALL, Stuart. *Da diáspora: identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2003b.
- KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia*. Bauru: Edusc, 2001.
- MARTIN, George R. R. A guerra dos tronos. In: _____. *As crônicas de gelo e fogo*. Rio de Janeiro: Leya, 2010. v. 1.
- MORIN, Edgar. *Cultura de massa no século XX*. Neurose. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.
- SILVA, Tomaz Tadeu da. A produção social da identidade e da diferença. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.
- THE MINORITY report. Direção: Steven Spielberg. 2002. Intérpretes: Tom Cruise, Colin Farrell, Samantha Morton, Max von Sydow. Estados Unidos: Amblin Entertainment; Cruise/Wagner Productions; Blue Tulip Productions, color. 145 min.
- WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.
- ZIZEK, Slavoj. *El minority report de Gerhard Schroeder y sus consecuencias*. 2003. Disponível em: <<http://www.geocities.ws/zizekencastellano/artSchroeder.html>>. Acesso em: 28 jul. 2013.

Enviado em 13 de abril de 2015.

Aceito em 15 de maio de 2015.