

UM TRONO E MUITAS ESPADAS: ANÁLISE SEMIÓTICA DO CARTAZ DE *GAME OF THRONES*

Melissa Haag Rodrigues - UNIFEFE¹

RESUMO

O presente artigo apresenta uma leitura semiótica do cartaz da primeira temporada da série televisiva *Game of Thrones*. Para abordar a questão da decodificação dos significados desta imagem foi utilizada a semiótica discursiva, com base nos pressupostos teóricos de fonte greimasiana, de Ramalho e Oliveira (2005). Esta proposta pretende facilitar o acesso aos bens estéticos e oferece um referencial mínimo para a leitura de imagem. Pretende-se, com o auxílio desta proposta e dos fundamentos teóricos da semiótica, acessar mais profundamente os significados contidos na imagem escolhida.

PALAVRAS-CHAVE: leitura de imagem, semiótica discursiva, cartaz.

INTRODUÇÃO

De tempos em tempos, certos estilos de obras artísticas tem a capacidade de capturar a atenção e o imaginário do público. A literatura de fantasia existe há muito tempo, mas com o sucesso de *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien e sua adaptação para o cinema, esse interesse aumentou consideravelmente e influenciou diversos autores. Uma das obras influenciadas pelo estilo de Tolkien é *As Crônicas de Gelo e Fogo* (no original em inglês *A Song of Ice and Fire*), do autor norte-americano George R. R. Martin. O primeiro volume foi lançado em 1996 e é uma série que conta com cinco volumes publicados, sendo que mais dois serão lançados para completar a história. A história épica de fantasia criada por Martin se passa em um reino onde há a disputa por um trono, traições, alianças e jogos de poder. Há um equilíbrio entre violência verbal e física, intriga política, apelo sexual e elementos fantásticos.

Há inúmeras adaptações dos livros de *As Crônicas de Gelo e Fogo* para uma variedade de formatos como jogos de *videogame*, histórias em quadrinhos, bonecos colecionáveis e

¹ Professora nos cursos de Design Gráfico e Design de Moda do Centro Universitário de Brusque - UNIFEFE. Mestre em Artes Visuais (UDESC), especialista em Design Gráfico (UNIVALI) e bacharel em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda (FURB).

uma série de TV intitulada *Game of Thrones*², produzida pela rede americana HBO e lançada em abril de 2011. A série de livros já era sucesso no ramo literário antes da adaptação para a TV, mas esta *série de televisão* trouxe uma maior visibilidade à história e despertou o interesse de um número ainda maior de pessoas a respeito dos livros, fazendo com que os volumes da série ficassem entre os primeiros colocados em listas dos mais vendidos.

Nota-se que, já há algum tempo, a produção de séries para televisão vem conquistando tanto prestígio quanto as produções cinematográficas. Hoje muitas séries têm histórias, atores e produção tão boas, ou até melhores que muitas obras do cinema. Uma das estratégias para se sobressair e manter a audiência por meses é realizar uma produção de qualidade e o seu sucesso é medido em números. Com o fim da exibição da terceira temporada em 2013, *Game of Thrones* foi o programa de maior audiência do canal HBO, atingindo uma média de 13,6 milhões de telespectadores por episódio. Outro dado interessante é o fato de que 43% da audiência é feminina, enquanto 57% é masculina, o que evidencia ser uma série que agrada a um público variado.³

As Crônicas de Gelo e Fogo vêm inspirando artistas dos mais variados estilos e vertentes, gerando tendências de moda, exposições itinerantes com peças usadas na série e até fomentando o turismo nas regiões onde a série é gravada⁴. Dada a relevância tanto da série televisiva quanto da série de livros no cenário cultural pop atual, propõe-se realizar uma leitura da imagem do cartaz de divulgação da primeira temporada, de 2011, uma vez que, além de ser usada para divulgar o lançamento da série, foi escolhida para a capa do DVD e explorada em diversos materiais promocionais.



Fig. 1 - DVD e materiais promocionais da série.

Fonte: <http://hbowatch.com/wp-content/uploads/2012/03/>. Acesso em 08/07/2013.

² Nome do primeiro livro da série "As Crônicas de Gelo e Fogo".

³ Informação disponível em: <<http://www.gameofthronesbr.com/2013/06/game-of-thrones-atinge-o-primeiro-lugar-de-audiencia-da-hbo-em-2013.html>>. Acesso em 11/07/2013.

⁴ Informação disponível em: <<http://g1.globo.com/turismo-e-viagem/noticia/2013/06/passeio-tematico-leva-turistas-lugares-da-serie-game-thrones.html>>. Acesso em 10/07/2013.



Fig. 2 - Cartaz promocional da 1ª. temporada da série *Game of Thrones*.
Fonte: <http://store.hbo.com>. Acesso em 09/07/2013.

Para abordar a questão da decodificação dos significados desta imagem será utilizada a semiótica discursiva, com base nos pressupostos teóricos de fonte greimasiana, de Ramalho e Oliveira (2007). Esta proposta pretende facilitar o acesso aos bens estéticos e oferece um referencial mínimo para a leitura de imagem. Se pauta também por alguns princípios, tais como a não hierarquização entre obra de arte e produto estético, a não dicotomização entre teoria e prática e a flexibilidade do processo. Pretende-se, com o auxílio desta proposta e dos fundamentos teóricos da semiótica, acessar mais profundamente os significados contidos na imagem.

O CARTAZ COMO INSTRUMENTO DE DIVULGAÇÃO

O cartaz ou pôster⁵ promocional é uma peça gráfica que interessa tanto a quem trabalha com design gráfico quanto com publicidade. Hollis (2000) esclarece que o cartaz pertence à categoria da apresentação e da promoção, “na qual imagem e palavra precisam ser econômicas e estar vinculadas a um significado único e fácil de ser lembrado”. Atualmente é mais veiculada em meio digital, como a internet, do que no seu meio tradicional, o físico, do material impresso.

⁵ No Brasil a palavra pôster é usada mais comumente para se referir a peças decorativas, enquanto cartaz se refere ao campo da publicidade.

Um dos pioneiros na produção de cartazes publicitários impressos foi Jules Chéret, pintor francês, que teve a ideia de combinar imagens e palavras para permitir uma compreensão mais rápida da informação pelo público, além de perceber o poder do impacto emocional que a mensagem poderia ter. Lara (2010, p. 80) aponta que o destaque do trabalho de Chéret era sua qualidade artística, que “superava o simples registro de vendas”.

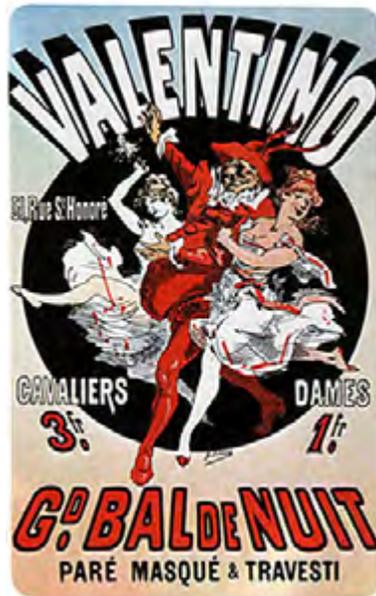


Fig. 3 - Cartaz "Valentino", de Jules Chéret.

Fonte: <http://www.all-art.org/history661_posters.html> Acesso em 07/07/2013.

A história do cartaz está intimamente ligada aos anúncios de teatro, espetáculos e acontecimentos culturais. Nas cidades do final do século XIX os cartazes eram uma expressão da vida econômica, social e cultural, e tinham o objetivo de atrair compradores para os produtos e público para o entretenimento (HOLLIS, 2000). Já no século XX o cartaz tornou-se uma peça de extrema importância para a publicidade, pois acabou sendo a principal mídia de divulgação de ideias políticas, por seu alto grau de impacto e provocação do interesse do público. É uma peça que adaptou-se às necessidades comunicacionais de cada período e sofreu influências estéticas de diversos movimentos artísticos.

Uma evidência da popularidade e da importância do formato cartaz ainda hoje, seja digital ou gráfico, como meio promocional, foi a estratégia de marketing utilizada para o lançamento da terceira temporada da série *Game of Thrones*. Foram divulgados na internet doze cartazes retratando os principais personagens da saga. Esta estratégia, além de auxiliar na divulgação, faz a curiosidade dos espectadores aumentar, criando grande expectativa.



Fig. 4 - Oito dos doze cartazes de lançamento da 3ª. temporada da série *Game of Thrones*. Fonte: Imagem editada pela autora.

LENDO A IMAGEM

A abordagem semiótica adotada tem como objetivo transpor a complexidade da imagem, “com vistas a uma leitura que contemple o seu todo, ou para que se perceba integralmente seu plano de expressão, ou seja, tudo aquilo que é perceptível ao olhar” (RAMALHO E OLIVEIRA, 2005, p.49). Floch (2001) ajuda a esclarecer dizendo que o plano de expressão junto com o plano de conteúdo são os dois planos que toda linguagem, seja falada, escrita ou pictórica possui e é da reunião de ambos que é extraído o sentido. Neste caso, para a semiótica interessa conhecer unicamente o que o enunciado aponta, não interessando, a princípio, nenhuma informação do contexto, somente a contida no próprio texto. O enunciatário, a quem se destina o enunciado, pode decodificar os significados partindo do próprio texto visual, pois toda e qualquer imagem “significa pelos efeitos de sentido que ela produz [...] a significação está então no modo como ela dá a ver o que torna visível” (OLIVEIRA, 2001, p.6). Entretanto, Ramalho e Oliveira (2005, p. 81) ressalta que embora o “texto pictórico traga todo um conjunto de significados em si, passível de leitura em qualquer contexto sociocultural, a apreciação cresce em densidade se se dispuser a conhecer um pouco mais sobre o tema [...]”. Enfim, quanto mais soubermos a respeito de

uma determinada imagem, mesmo que isto não seja determinante, mais poderemos dizer sobre ela.

Resumindo em breves palavras este modelo semiótico para ler imagens, tem-se um texto visual⁶ do qual parte-se do plano de expressão – a dimensão perceptível aos sentidos, o que podemos descrever, de onde serão buscados os elementos constitutivos para serem realizados os procedimentos relacionais – para o plano de conteúdo, o campo semântico, das significações, o qual se pretende acessar. Este tipo de leitura de imagem permite ao leitor, com seus sentidos e sua capacidade cognitiva, extrair da imagem inúmeras significações, independente do que o autor da imagem tenha pretendido transmitir.

Para iniciar o processo de leitura é preciso desconstruir a imagem. É um processo em que se desmonta e depois se remonta a imagem, desconstrução e reconstrução. O primeiro passo consiste em definir as linhas que determinam a macroestrutura, uma estrutura básica. São as linhas mais importantes, de acordo com a subjetividade do observador.



Fig. 5 - Estrutura básica.

Pode-se observar que há um plano em forma de retângulo, na vertical. Dentro deste retângulo há uma estrutura que se sobressai pelo tamanho: uma elipse, mais alta do que larga, posicionada na parte central, mais próxima da parte superior do cartaz, ocupando grande parte do retângulo. Também vê-se linhas horizontais na parte inferior, como que para dar sustentação a essa forma oval.

Depois de estabelecida a estrutura básica parte-se para a descoberta dos esquemas

⁶ Este texto visual pode ser uma imagem impressa, artística, de cinema, um objeto tridimensional – neste caso o cartaz promocional da primeira temporada da série Games of Thrones.

visuais. Conforme Ramalho e Oliveira (2010, p.38) a finalidade destes esquemas é “subtrair as cores e os detalhes, chamando a atenção para as formas, em detrimento das cores”. Deve-se definir as principais linhas que contornam as figuras que fazem parte da imagem.



Fig. 6 - Esquemas visuais.

Nota-se que, dentro da elipse central indicada na estrutura básica, há linhas diagonais que formam um conjunto pontiagudo, que aponta para o alto. Sobreposto a este conjunto, no centro, aparece uma forma que lembra um triângulo, que é a figura do homem sentado. Novamente sobreposta sobre esta forma triangular há uma forma alongada, vertical, também centralizada, a espada. À esquerda, alinhada na parte superior da espada, vê-se outra forma, que possui algumas linhas curvas, mas também um ângulo agudo, um bico pontiagudo de um corvo. Já na parte superior do plano, percebe-se linhas retas verticais, centralizadas na composição. Na parte inferior há retângulos horizontais, formando uma base estável e reta.

Depois destas duas primeiras etapas onde começa-se a desconstrução da imagem, segue-se adiante para a análise. Nesta etapa identifica-se os elementos constitutivos como pontos, linhas, formas, planos, cor, luz, dimensão, volume e textura (RAMALHO E OLIVEIRA, 2010).



Fig. 7 - Elementos constitutivos.

Para facilitar o entendimento optou-se por destacar os planos de profundidade usando cores diferentes. No primeiro plano de profundidade, em vermelho, encontra-se a espada, virada para baixo, apontando para o solo ou para o título da série que se posiciona logo abaixo, em uma caixa retangular horizontal. Abaixo do título o texto ou slogan *You win or you die* (Você ganha ou você morre) e finalizando a parte inferior do primeiro plano está o logotipo do canal HBO centralizada com mais informações em ambos os lados, tudo isso formando um conjunto retangular horizontal.

No segundo plano de profundidade, em amarelo, ao centro, vê-se um homem sentado, cabisbaixo, segurando ou talvez se apoiando na espada. O volume de seu corpo forma um triângulo não muito definido. Seus braços formam ângulos que repetem esta forma triangular. Há uma espécie de broche em sua roupa, que repete o formato da espada. À esquerda vemos um corvo, que em sua forma possui linhas curvas, mas também diagonais que fazem um ângulo fechado no seu bico. O corvo está virado em direção ao homem sentado, o que faz nosso olhar voltar a olhar esta figura.

No terceiro plano de profundidade, em azul, nota-se uma grande estrutura com muitas linhas diagonais e ângulos agudos, que formam pontas. São espadas sobrepostas que compõem um trono bastante peculiar. Ainda neste plano percebe-se a repetição da forma circular, presente nos cabos das espadas.

Por último, em verde, no quarto plano de profundidade, há uma imagem parcialmente desfocada que faz parte do fundo, onde percebe-se com clareza quatro linhas retas verticais, levemente inclinadas, que parecem levar nosso olhar para cima, para fora do cartaz.

As cores predominantes no cartaz são escuras, indo do preto, ao cinza chumbo, passando pelo marrom, com um leve toque de verde escuro. O preto, que ocupa aproximadamente um quarto do espaço, está presente na parte inferior e faz uma fusão com o trono, sumindo gradualmente com a imagem – figura e fundo se misturam. Os tons de marrom estão presentes na roupa do personagem sentado e também levemente nas espadas. O verde aparece somente no plano de fundo, de modo sutil. Apenas uma única cor quente na composição: o vermelho no slogan *You win or you die*.

Há uma luz dura entrando da parte superior esquerda, iluminando com intensidade este lado e deixando o lado direito com bastante sombra. Porém há uma luz rebatida, suave, entrando na parte inferior direita, deixando ver e acentuando os detalhes do trono.

Este tipo de iluminação faz perceber a riqueza de texturas da imagem. No plano de fundo, percebe-se que foi realizada uma fusão da textura de aço escovado com uma espécie de muro de pedras. Este muro tem uma porta, uma passagem, bem no centro, onde se encontra uma textura que lembra folhas, árvores, bem desfocadas. As espadas que formam o trono apresentam um visual rústico, grosseiro, bastante áspero, porém com um pouco de brilho, próprio do metal. A roupa do homem sugere um couro, que repete o aspecto rústico, porém com certo brilho. Por último temos o logotipo da série que possui um efeito cromado, com bastante brilho e reflexo.

Até este ponto esteve-se explorando o plano de expressão. Deste momento em diante o objetivo é observar como os elementos constitutivos se organizam, se combinam ou contrastam, porque “é das relações que nascem as significações ou os efeitos de sentido”. (RAMALHO E OLIVEIRA, 2010, p. 40). O objetivo neste passo é acessar o plano de conteúdo por meio dos procedimentos relacionais.

As linhas principais do cartaz mostram uma composição centralizada, com equilíbrio, simetria, e elementos bem apoiados em uma base horizontal, que sugere estabilidade e solidez. Além disso, o que mais chama a atenção na composição é a quantidade de ângulos agudos e a maneira como se repetem: nas espadas, nos braços segurando a espada, no corvo e no seu bico apontando para o personagem, nas pernas dobradas. Estes ângulos podem ser vistos como uma presentificação de conflito, agressão, de algo que corta e fere. O ângulo agudo sugere uma tensão masculina, uma sensação de incisão (das espadas?) Também é pleno de energia – e onde se encontra mais energia senão em um campo de batalhas?

Enquanto um grande número de espadas está apontando para cima e outras estão apontando para baixo, em diagonal, apenas uma aponta diretamente para baixo, em uma reta vertical – a que está nas mãos do personagem. Ela é a figura central de toda a composição. É nela que o olhar para pela primeira vez e é levado para baixo, para o logotipo da série, que também possui a repetição dos ângulos agudos, que reforça todo o conceito

de conflito e energia. O logotipo também possui uma textura lisa, brilhante, que remete a um aço bastante polido – aludindo ao material das espadas e do fundo do cartaz. Abaixo do logotipo, o slogan *You win or you die* está diretamente ligado à espada acima dele, espada que corta, que faz sangrar, que determina quem vence e quem morre. O vermelho destas letras é a única cor vibrante e presentifica o sangue e a violência, envolvidos em todo e qualquer tipo de conflito. A forma retangular horizontal abaixo disso traz uma estabilidade e uma solidez a todos os elementos do cartaz. A forma do broche que o personagem carrega também repete a forma da espada que segura, ambas apontando para o solo, para a realidade (nem sempre agradável). Já as espadas do trono apontam para o alto, o que as linhas verticais levemente inclinadas do fundo reforçam, levando nosso olhar para além do cartaz, talvez para o futuro, que parece incerto devido à expressão do personagem.

Falando especificamente da expressão do personagem, a luz dura utilizada na imagem traz a ideia de mistério e drama e a sombra dura causa sempre uma impressão mais forte do que a luz suave. A luz dura mostra contornos mais nítidos e realça, muitas vezes, imperfeições e defeitos, algo que deseja ser enfatizado na imagem, pois percebe-se as rugas de preocupação na testa e os vincos no rosto, sinalizando preocupação em relação a algo. Há uma luz que vem por detrás do trono, o que delimita seu contorno, pois do contrário fundiria-se com o fundo escuro. A luz principal vem da esquerda, mas há outra fonte de luz, mais fraca, vindo da direita, o que dá mais volume e dimensão aos elementos e faz perceber seus detalhes, cores e texturas. Esta luz ajuda a mostrar o que se deseja, como por exemplo, o broche que o homem carrega no peito, que provavelmente simboliza um cargo de confiança, uma posição de destaque.

A repetição da forma circular, presente nos cabos das espadas, são pontos de atenção em meio à tantas diagonais e ângulos agudos. Porém chamam a atenção para a região da cabeça do personagem, onde percebe-se que não há coroa. Dá a entender que ele não é rei, mas está sentado no trono de um, o que pode significar que tenha que tomar decisões importantes, mesmo não sendo um rei, ou no lugar de um rei, que afetem todo um reino.

Sua vestimenta é de um material parecido com couro, forte, maleável, mas não tanto, algo que sugere proteção com certo conforto. Percebe-se uma sobreposição de vestimentas, com outro material por baixo do couro, algo com um aspecto mais macio, porém ainda grosso, com um padrão quadriculado. Alguém vestido assim provavelmente está se preparando para uma luta, para se proteger contra possíveis ataques. O marrom das luvas, das botas e da calça presentificam uma ligação com a terra e também resistência (FARINA et alii, 2006). Poderia haver aí uma ligação entre a resistência em proteger suas terras com o fato de estar preparado para uma batalha.

O fundo da composição é composto por duas imagens mescladas e sobrepostas: uma imagem que parece ser de dentro de uma entrada de castelo, e uma textura sobreposta de aço escovado, típico do aço utilizado na confecção de espadas. A luz que vem por detrás

do trono exacerba o efeito rústico do aço. O único verde da imagem vem do que parece ser o exterior do castelo, além da entrada. Seria uma sugestão de que há esperança, porém ela está fora dos domínios do personagem?

As cores escuras sugerem, no contexto da imagem, que o personagem está passando por um tempo difícil, tempos sombrios. O preto presentifica, neste caso, tristeza, temor, melancolia. Já o cinza remete a resignação, decadência, desânimo – sensações que se reforçam na expressão do rosto do personagem. Todo o restante é escuro e dramático, dando uma sensação de pessimismo.

Este pessimismo é reforçado pelo fato de que o personagem, aquele que teria as condições de lutar devido à sua vestimenta e arma, está numa posição de derrota, conformado talvez com uma situação onde não há o que fazer. Parece estar mais se apoiando na espada do que a segurando de modo firme, como se estivesse tão cansado que deixasse cair seu peso sobre ela, usando-a como bengala. A frase *You win or you die*, logo abaixo da cena é bem direta e objetiva e, olhando para o homem sentado, onde não se percebe uma expressão de vitória, liga-se a frase a situação dele.

Em síntese, pode-se concluir que o homem que está sentado no trono não é o rei, pois não tem coroa, mas mesmo assim, por alguma razão, precisa resolver algum tipo de conflito que existe no reino. Pode significar que tenha que tomar decisões importantes, que afetem todo um reino. Talvez seja justamente isso que o deixa nesta situação de solidão, angústia e melancolia, e que seu corpo em posição de aparente cansaço e sensação de peso, dá a entender.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cartaz da primeira temporada da série *Games of Thrones* pretende fazer a analogia de um trono e seus conflitos, por meio das armas que esculpem as formas do trono em que o personagem se encontra sentado. É um cartaz de apresentação, onde a mensagem principal consegue ser passada por meio do uso de determinados elementos visuais, como os vistos na leitura de imagem. Vê-se que imagem e palavra estão realmente vinculadas a um significado único e fácil de ser lembrado.

Esta leitura mostra que, à medida que entramos na imagem por meio de suas linhas, formas, cores e demais elementos visuais, descortina-se muitos significados que surpreendem. Surpreendemo-nos não só com os inúmeros significados da imagem, mas também com a nossa capacidade de transpor os primeiros obstáculos e poder ir compreendendo mais profundamente o que comunicam as coisas ao nosso redor.

Assim sendo, o modelo adotado, fundamentado na semiótica discursiva, pode ser

aplicado de forma bastante eficaz neste exemplo, propiciando a descoberta de muitos efeitos de sentido.

REFERÊNCIAS

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Ed. Edgar Blücher, 5ª. ed. 2006.

FLOCH, Jean-Marie. **Alguns conceitos fundamentais em semiótica geral**. Documentos de Estudo do Centro de Pesquisas Sociosemióticas. São Paulo: Centro de Pesquisas Sociosemióticas, 2001.

HOLLIS, Richard. **Design gráfico: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

LARA, Milton. **Publicidade: a máquina de divulgar**. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2010.

OLIVEIRA, Ana Claudia M. A. de. **Lisibilidade da imagem**. Revista da Fundarte, Montenegro, RS, v.1, n.1, p.5-7, jan-jun, 2001.

RAMALHO E OLIVEIRA, Sandra. **Imagem também se lê**. São Paulo: Rosari, 2005.

_____. **Diante de uma imagem**. Blumenau: Letras Contemporâneas, 2010.