

MUSIC IS COMING

A MÚSICA COMO VEÍCULO DE PODER EM PERSONAGENS FEMININAS NA SÉRIE TELEVISIVA *GAME OF THRONES*

Joana Freitas

«When you play the game of thrones you win, or you die. There is no middle ground.»

Cersei Lannister, *A Game of Thrones*^[1]

A saga literária *A Song of Ice and Fire* (1996-) da autoria de George R. R. Martin é constituída até à data por cinco volumes (com mais dois confirmados para publicação) e é mundialmente reconhecida, com mais de sessenta milhões de cópias vendidas (Alter 2015). Inserido no género de fantasia/épico, o universo dos livros toma lugar nos continentes Westeros e Essos num imaginário medieval. Através de diversas subnarrativas exploradas por múltiplas personagens, a narrativa central foca-se em três ramos: a disputa entre as várias casas/famílias nobres^[2] do reino de Westeros pelo Trono de Ferro; a emergência dos seres sobrenaturais «Outros»^[3] que habitam o Norte do continente; e o surgimento de Daenerys Targaeryen, do outro lado do oceano divisor destas regiões, para tomar o Trono. Dado o tipo de enredos e cenários apresentados nas suas obras, Martin é por diversas vezes comparado a J. R. R. Tolkien, embora uma das suas principais inspirações seja a

1 (Martin 2005, 491).

2 Enquanto no original (inglês), o autor define como *houses* e as personagens utilizam este termo e também *family*, várias traduções e adaptações para português (Portugal e Brasil) referem-se às famílias como casas, clãs e até dinastias. No contexto deste artigo e como preferência pessoal, estas serão referidas como casas nobres/famílias.

3 Outros («the Others») são referidos na série de televisão principalmente como «White Walkers».

Guerra das Rosas, evento histórico passado no século xv, assim como os livros de M. Druon, *Les Rois Maudits* (Milne 2014).

Entre os vários tópicos que o autor aborda na sua obra, a representação de temas e vivências recorrentes no género de fantasia medieval consideradas «realistas», como a misoginia, actos de violação e abuso, assaltos, guerra e desigualdades sociais, são centrais na criação e desenrolar do tempo e espaço da narrativa. No âmbito do fantástico, o cruzamento com entidades sobrenaturais, desde seres mágicos a mortos-vivos, toma particular relevância na atribuição de poder aos dragões e aos Outros. Conjuntamente com a complexidade crescente da narrativa ao longo dos livros e desenvolvimento de personagens principais e secundárias, os produtores David Benioff e D. B. Weiss (Fleming 2007) investiram na adaptação da obra literária para o formato televisivo a cargo do canal HBO, em 2007, sendo considerada por alguns críticos como um dos maiores sucessos desde a série *The Sopranos* (Hughes 2014).

Actualmente, está anunciada a estreia da oitava e última temporada da série, a 19 de Abril de 2019, fomentando um leque de actividades *online* por parte das comunidades de fãs, desde teorias narrativas, *fanfics*, *memes*, vídeos e fóruns de discussão. Uma das principais características do universo transmédia de *Game of Thrones* é a diferença de desenvolvimento narrativo entre a série de televisão e as obras literárias, divergindo cada vez mais a cada temporada concluída. Um dos exemplos representativos das divisões mais polémicas e alvo de bastantes discussões entre os fãs (cuja comunidade se separa entre leitores e espectadores^[4]) é o tratamento da narrativa de Sansa Stark, uma das protagonistas femininas, na sua relação com a família Bolton e o casamento com Ramsay Bolton. Na série, Sansa é abusada sexualmente pelo mesmo na noite de núpcias, ao contrário do que sucede nos livros (Bennion 2016). Para além da série televisiva ser caracterizada pelo carácter bastante gráfico de imagens de violência (sexual ou não) e também conteúdos sexuais explícitos, as fortes críticas por parte dos espectadores pela inclusão desta cena e da própria alteração

4 Um dos discursos *online* muito frequente e produtor de múltiplos conteúdos de diversa natureza — desde opiniões e entradas em blogues, publicações nas redes sociais e vídeos de carácter irónico e cómico — é a possibilidade que os leitores têm de «arruinar» (*spoil/spoilers*) e de indicar o que vai acontecer nos episódios da série aos espectadores que ainda não a viram e que também não leram os livros. Com a distinção progressiva entre os livros e a série, esse conflito não está tão em foco.

do percurso da personagem comparativamente ao dos livros, levaram a uma outra abordagem por parte dos realizadores da série para atenuar a representação deste tipo de conteúdos (Blumsom 2015).

A recepção, por parte da produtora da série, das críticas oriundas das comunidades de fãs em muitas outras ocasiões, para além do caso Sansa, reforça o facto deste universo ser um formato audiovisual representativo e beneficiador de *transmedia storytelling* — narrativa transmédia. Neste sentido, as crescentes (ciber)comunidades a nível internacional participam activamente na produção, circulação e transformação de conteúdos inseridos em *Game of Thrones* e na contínua negociação de significados. Desde o seu formato literário e o consequente reconhecimento pelos críticos e média, até ao sucesso internacional da série televisiva, foram criadas *wikis* (tanto oficiais como por fãs), *blogs*, fóruns, páginas em redes sociais, jogos de tabuleiro, canais no YouTube, videojogos e até eventos de fãs, como *Con of Thrones*.^[5] As várias frentes de criação, transformação e discussão promovem assim um borbulhar constante de ideias aplicadas a vários contextos — como *fanzines*, *trailers* realizados por fãs ou teorias narrativas —, incluindo, obviamente, a música.

Desde a primeira temporada, a música da série de *Game of Thrones* está a cargo do compositor Ramin Djawadi e é reconhecida internacionalmente, entre críticos e fãs, como uma das melhores bandas sonoras televisivas, especialmente o seu tema principal, intitulado «Main Theme» nas bandas sonoras oficiais (Lynch 2016). Para além das inúmeras *covers* deste tema nos mais variados estilos e géneros por fãs e grupos musicais, certas faixas^[6] integrantes da banda sonora da série foram interpretadas por bandas *indie* — desde The National a Sigur Rós (Watercutter 2013; Jurgensen 2014) —, como dois álbuns denominados *Catch The Throne: Volume I e II*, com a participação de artistas inseridos em hip hop e rap, com o objectivo de atingir um público mais vasto no segmento jovem e multicultural (Whelan 2014).

De acordo com o compositor, a equipa de produção queria que o tema principal — e, consequentemente, a totalidade da música da série — fosse «[...] a journey, because there's a lot of different locations, there's a lot of different characters, there's just a lot of travelling

5 <http://conofthrones.com/> (último acesso a 4 de Janeiro 2019).

6 Faixas enquanto tradução do inglês *tracks*, termo utilizado na nomenclatura das bandas sonoras de audiovisuais e respectiva comercialização.

in the show, and that's something that they wanted to convey with the music as well» (Djawadi 2015). Uma das sonoridades imperativas na banda sonora e que define a série é a utilização do violoncelo enquanto instrumento principal, cujo timbre e tessitura seriam os mais adequados neste contexto:

First of all, it's one of my favourite instruments but what I love about the cello is that it's dark, which is perfect for the show, it has a huge range, it can play really low, it can play really high. And even if it plays higher, actually, it still has a darker sound, and that's why I thought; let's try to make that our main instrument for the show (*ibid.*).

Outro dos aspectos salientados por Djawadi é o contraste entre tonalidades menores e maiores. O compositor afirma que, estando uma peça em modo menor, como, por exemplo, no tema principal, uma célula característica é brevemente repetida em modo maior de forma a representar o lado sombrio, inesperado e violento do universo de Westeros:

Figura 1. Célula melódico-rítmica inicial do tema principal de *Game of Thrones* (transcrição da autora).



The first two bars are in minor and then it switches to major and then it goes back. My intention was just because of the nature of the show; there's so much backstabbing and conspiracy and anybody can turn on anybody at any point, so I thought it would be cool to kind of do the same play with the music; so even though the majority of the pieces are in minor, there's a little hint of major in there that kind of switches and then it changes back again, so that's the opening (*ibid.*).

Todos os momentos inesperados que o compositor refere são construídos através da dimensão musical que os define, criando assim uma ponte entre a narrativa visual e o desenvolvimento da banda sonora. De facto, é possível afirmar que o sucesso de *Game of Thrones* se deve, em parte, à sua música, provavelmente devido à criação e repetição

de motivos temáticos de reconhecimento fácil por parte do espectador que correspondem à principal função de identificação de personagens, locais e espaços atribuída à música para audiovisuais (Adorno e Eisler 1947; Gorbman 1987; Neumeyer 2014; Kassabian 2001; Kalinak 2010). No contexto literário, Martin, ao descrever, na sua grande maioria, cenas em tabernas ou contextos de festa, indica a presença musical dinamizada por músicos e cantores com «fiddles», «skins», «drums», «horns» e, por vezes, «harp».⁷ Para além de descrever a música dos *Wildlings* — um povo que vive a norte da muralha representado como bárbaro — como «estranha» e da referência a títulos de canções como *The Burning of the Ships* ou *The Bear and Maiden Fair*, é evidente que o escritor procura enriquecer a narrativa com dimensões musicais do que seria considerado tipicamente «medieval», ou seja, através de tambores e trovadores.

Contudo, a ideia de «medieval» representada musicalmente em formatos audiovisuais que se inserem em imaginários equivalentes, com elementos de ficção e fantasia integrados, é tipificada através de convenções filmicas hollywoodescas, assentando numa linguagem orquestral romântica (Elferen 2013; Freitas 2017):

A key element in the classical Hollywood film score was its Romantic idiom [...]. Romanticism privileges melody, an accessible musical structure for untrained listeners (as opposed to Baroque or Modern music), and the privileging of melody in the score meshed nicely with the privileging of narrative in classical Hollywood style. Romanticism also had at its disposal the concept of the leitmotif, an extremely adaptable mechanism for accessing listeners, unifying the score, and responding to a film's dramatic needs (Kalinak 2010, 65).

Deste modo, o recurso pelos média a estereótipos e convenções musicais de representação de determinados contextos está assente na literacia musical do espectador: a construção da fluência na escuta e interpretação da música para filmes, televisão e videojogos, através da

7 «The thralls were pouring ale, and there was music, fiddles and skins and drums.» (Martin 1998, 305); «Smiling, she let the music take her, losing herself in the steps, in the sound of flute and pipes and harp, in the rhythm of the drum [...]» (Martin 2000, 758); «They heard the music before they saw the castle; the distant rattle of drums, the brazen blare of horns, the thin skirling of pipes faint beneath the growl of the river and the sound of the rain beating on their heads.» (*ibid.*, 1327)

exposição muito regular a estes formatos, estrutura a capacidade de interpretar os seus processos comunicativos através da relação entre imagens e música (Elferen 2016). A tipificação dos recursos musicais utilizados na construção destas convenções está também inserida em categorias de acordo com o género da narrativa, como motivos dissonantes nas cordas para filmes de terror ou sons electrónicos para a representação do futuro em ambientes *sci-fi*; no caso do universo medieval fantástico, largamente definido pela trilogia *O Senhor dos Anéis* (Jackson 2001-2003) e ainda títulos como *As crónicas de Nárnia* (2005-2010) ou *Eragorn* (Fangmeier 2006), está frequentemente associado à ideia de uma sonoridade *épica* (Elferen 2014, 5). Entre aventuras heróicas, monstros, batalhas e magia, a familiaridade dos utilizadores com o medieval fantástico é progressivamente consolidada através da ligação intrínseca entre a narrativa e a música que se verifica estandardizada em diversos produtos audiovisuais do género:

The employment of full orchestras enables the musical illustration of the fantasy plot through a variegated palette of colors, articulations and timbres. Often there is an emphasis on contrasts, such as for instance that between ethereal woodwinds signifying the idyllic qualities of the fantasy world on the one hand, and the rumbles of fast percussion stressing heavy beats and dissonant brass signifying the inevitable threat to that world on the other (*ibid.*, 6).

Enquanto a série televisiva se baseia, principalmente, na sonoridade orquestral e do violoncelo na representação de um universo medieval fantástico, Djawadi afirma, em resposta ao questionamento sobre um afastamento do «som medieval clássico»:

Despite these thematic elements, and the medieval aspect of the series, we decided to tackle the music differently. Initially, I was told not to use any flutes, an instrument that's often featured in «The Lord of the Rings», for example. And so I had to think about which instruments I wanted to work with. The deep sound of a cello, for example, stands out quite prominently. «Game of Thrones» is mostly a very dark series, and so the cello fits very well into the soundtrack. (Djawadi in Kalus 2018)

Não só as flautas não são permitidas, como os produtores da série indicaram a Djawadi a necessidade de se afastar de influências como

a já referida trilogia *O Senhor dos Anéis*, cuja banda sonora contribuiu largamente para a definição musical deste género audiovisual. Neste sentido, o compositor focou-se na ideia de um «som global», afirmando, que ao utilizar instrumentos «étnicos» cujas sonoridades são distintas de instrumentos «europeus», como o *duduk*, vai ao encontro da sua conceptualização de uma banda sonora representativa de uma narrativa complexa e com personagens de diferentes espaços culturais, sociais e de posições de poder (*ibid.*). Porém, torna-se pertinente salientar que Djawadi incorre precisamente na representação clássica do que Hollywood considera «étnico» — segundo Kassabian, «dramatic scoring serves composers as a common tactic for signaling or reinforcing “exotic” geographic locations: “If we see a picture shot in China, we immediately have the fourths and gongs going”» (Kassabian 2001, 58). Assim, numa ideia alargada do que se pode considerar o este de Westeros — o universo oriental — estas produções recorrem à utilização de sonoridades aliadas a uma concepção estereotipada e consolidada nos audiovisuais *mainstream* de representações musicais extra-Hollywood, resultando na fácil identificação por parte dos espectadores. Deste modo, a banda sonora de *Game of Thrones* é mais um resultado da reprodução de convenções musicais redutoras em prol do sucesso e comercialização internacionais.

É importante recordar que este artigo se circunscreve apenas ao formato televisivo. Isto deve-se não só à impossibilidade de analisar todo o material em ambos os formatos, mas principalmente às divergências narrativas entre a série e os livros, principalmente a partir da terceira temporada. A partir daí, o percurso da história e as personagens principais são, na sua maioria, diferentes dos explorados nos livros.

Em oposição ao formato literário, a série tem dado, progressivamente, relevância às personagens femininas, atribuindo-lhes posições de poder, influência no decurso da narrativa e, claro, mais espaço narrativo. Assim, os objectos de estudo deste artigo são as personagens femininas mais importantes em *Game of Thrones* na televisão, neste momento: Cersei Lannister e Daenerys Targaryen. De facto, as personagens femininas acabam por sobrepor-se aos homens, colocando-os numa posição de submissão que, à partida, seria inversa. Ao olhar para esta transformação a partir da lógica do sistema de dominação masculina proposto por Bourdieu (1998) e ao situar estas personagens femininas na tendência actual de maior representatividade e igualdade nos média dos mercados norte-americano e europeu, proponho

que o ganho crescente de poder por parte destas mulheres é representado musicalmente não só pela montagem e colagem de temas como pela adição de linhas instrumentais, onde a densidade musical é um dos veículos de significado de poder sociopolítico. A utilização funcional da banda sonora como indicador narrativo da sua pertença e representação — neste caso, das suas casas^[8] — da personagem é um dos dispositivos mais eficazes para guiar o espectador no percurso da história, colocando-o numa posição activa de consumo e interacção, recorrendo à música como um agente de reconfiguração de papéis de género.

Daenerys Targaryen: entre poder, opressão e orquestra

Missandei: *Valar Morghulis.*

Daenerys: *Yes, all men must die. But we are not men.*

(«Walk of Punishment», episódio 3 da temporada 3,
14 de Abril de 2013)

Daenerys Targaryen (também referida como Dany) é uma das figuras centrais na narrativa de *Game of Thrones*. Apresentando-se como a última descendente da casa de Targaryen, cujo lema é «fire and blood», Daenerys realiza um percurso longo e duro de afirmação pessoal e colectiva passando por um casamento forçado com um líder do povo Dothraki, diversas propostas de outras uniões políticas, tentativas de assassinio, violação, etc. Contudo, é através dela que, em mais de um século, os dragões, símbolo da sua casa, regressam ao universo de Westeros, apresentando assim o primeiro ponto de partida para o seu percurso enquanto uma das figuras mais fortes deste mundo. Daenerys torna-se líder da tribo Dothraki, luta pelo fim da escravatura, tem três dragões ao seu lado e afirma-se como a rainha legítima de Westeros. O seu objectivo principal é viajar para este continente, que alcança na sétima temporada, e tomar o trono.

8 É importante mencionar que cada casa tem o seu próprio lema, contribuindo para o reforço da sua identidade e papéis na política de Westeros. A título de exemplo, a família Stark habita a norte, na cidade de Winterfell, o qual é caracterizado pelos longos invernos e escassez de recursos — neste sentido, o seu mote é *Winter is Coming*, dando origem ao título deste artigo através da adaptação para música.

De facto, o percurso de Daenerys Targaryen é um arquétipo da representação de protagonistas femininas na produção cultural de ficção e fantasia sob diversos formatos, onde, em universos medievais:

Motifs of rape, domestic abuse, forced marriage and other forms of gender-based oppression and violence are markedly interlaced within contemporary fantasy novels. Female characters experience them as aspects of a continuum rather than as isolated difficulties (Tolmie 2006, 148).

A actuação conjunta de diversas forças e actos de opressão num sistema de violência patriarcal — mesmo num imaginário medievalista que procura recriar o quotidiano e elementos sociopolíticos da idade média — resulta nas habituais estratégias de definição de uma personagem feminina como heroína através do seu sofrimento (*ibid.*).

Entre as várias possíveis leituras feministas da mulher enquanto heroína e protagonista no mundo fantástico, Rikke Schubart afirma que a verdadeira fantasia é o sonho da autonomia da mulher (Schubart 2015, 106); contudo, é importante situar estas representações na ficção narrativa que, ao propor novas histórias e meios de produção criativa, renegocia o modo como a construção de personagens femininas, mesmo inseridas em categorias estandardizadas de estereótipos de género, pode propor novos modelos de agência feminina. Na obra de Martin, a interligação entre elementos históricos e/ou oriundos do imaginário medieval europeu com fantasia, magia e outras formas de ficção associadas a vários problemas presentes na sociedade — como guerra, tortura e violência sexual — resulta da intersecção de códigos presentes em mundos de fantasia como os de Tolkien ou C. S. Lewis a contos de fadas da Disney. Deste modo, Schubart considera, num enquadramento pós-feminista,⁹ que a construção da persona-

9 É importante referir que, mesmo com uma breve discussão da posição da Schubart enquanto pós-feminista, recorrendo aos escritos de Genz (2009) e o situar do conceito nas teorias feministas actuais, a mesma assenta na ideia de que não existe uma visão política claramente definida relativamente à própria ideologia de pós-feminismo. Se este é uma resposta à transformação de um feminismo *convencional*, rejeitando o sistema binário, acolhendo feminilidades e identidades plurais e permitindo ao indivíduo se definir apenas através das suas acções e não pelo sistema e todo o enquadramento social em que se insere (como o patriarcal), o pós-feminismo reflecte-se também insuficiente a nível conceptual, ideológico e de acção (*ibid.*). Enquanto considero necessário discutir e negociar diversos pontos comuns entre as teorias feministas da terceira vaga e a tão importante interseccionalidade e o pós-feminismo, Schubart, mesmo com um texto e análise aprofundados de um caso de estudo que é resultado das diversas

gem Daenerys rompe com os padrões de representação da mulher nos média e na cultura popular, afirmando que «She combines emotions and elements that are stereotypically gendered male and female (male pride, a male dragonslayer, a damsel in distress), and claims agency for herself and others» (*ibid.*, 122). O progresso de Daenerys ao longo das sete temporadas é representativo da eliminação de «[...] former social roles» (*ibid.*, 123) associados à sua condição de mulher e princesa, construindo progressivamente o seu estatuto dominante através do poder simbólico do fogo dos seus dragões, a conquista de territórios e formação de alianças.

Todas as etapas e desenvolvimento de Daenerys são indissociáveis das dimensões musicais que a definem, tal como sucede com a outra protagonista em discussão neste artigo. Entre a primeira e a sétima temporada, verifica-se um investimento crescente na transformação dos materiais temáticos, instrumentação e outros elementos que funcionam como pistas que contribuem para um outro nível de significação e interpretação, em particular, do espectador.

Como referido no início deste texto, e de acordo com o próprio compositor, o funcionamento e estrutura musicais da série assentam em temas, *leitmotif* e outros gatilhos de associação, identificação, representação e definição de uma personagem, da sua família, do seu contexto, local e/ou arco narrativo. No caso de Daenerys, ela é a última descendente da sua dinastia, os Targaryen,^[10] imiscuindo assim no seu tema a sua individualidade como o imaginário histórico da sua dinastia.^[11] Sendo os dragões o símbolo mágico e das principais formas de empoderamento de Daenerys, e recorrendo aos mesmos não só para o reforço do seu capital social como das principais formas de opressão e violência a quem a disputa, toda a dimensão musical de Dany cruza os três principais elementos da sua identidade: ela própria (e a sua casa nobre), os Dothraki e os seus dragões.

transformações no campo dos média e da representação das mulheres, entra ela própria num conflito interno na sua leitura de Daenerys, não tomando uma posição clara no espectro do anti, pró e pós-feminista.

- 10 Torna-se importante mencionar que esta afirmação é, entretanto, anulada pela descoberta na sétima temporada da ligação de Jon Snow, uma figura central em toda a narrativa de *Game of Thrones*, a Daenerys e integrando a dinastia Targaryen, sendo ele o seu sobrinho.
- 11 O principal aspecto da casa Targaryen é a ligação intrínseca da família aos dragões e ao fogo, reforçando assim o lema «fire and blood».

Daenerys é primeiramente apresentada ao espectador em Essos — continente oposto a Westeros — demonstrando a divisão geopolítica entre Oeste e Este, tão presente em fantasia épica (Beaton 2016). É evidente que, neste universo, Westeros é a dimensão ocidental para a sua representação contrastante com o Oriente longínquo e exótico, verificando-se um sistema nominal anglo-saxónico para o primeiro, enquanto as inspirações do Médio-Oriente e asiáticas são utilizadas no segundo. Elizabeth Beaton considera que, ao contrário do que sucede em muitas obras de ficção e fantasia, Martin não incorre no reforço dos binómios bem/mal ou heróico/Outro através desta separação (Beaton 2016). De facto, a narrativa é centrada em Westeros, porém, personagens como Daenerys ou Tyrion providenciam um outro olhar dos vários contextos sociopolíticos através das suas experiências nesta região. Contudo, a autora parece descentrar do seu discurso o facto de que, tanto nos livros como na série, o continente paralelo a Westeros está maioritariamente associado às práticas de escravatura, tráfico humano, barbárie e magia negra, por exemplo. É claro que, em Westeros, se verifica todo um conjunto de desigualdades e violência, contudo, é sempre inserido no universo medieval ocidental, cuja sociedade é descrita como mais estruturada e «civilizada» do que a das terras «exóticas».

Deste modo, em reforço do exotismo em que Daenerys inicialmente se insere, os seus primeiros momentos musicais incluem instrumentos que não são atribuídos a outras personagens, como o *duduk* (instrumento de sopro arménio), tambores *takio* japoneses e o *bedug* (um tambor *hang* indonésio) (Vineyard 2016). No âmbito da procura do som «global» e a complexidade da narrativa, Djawadi procurar dificultar o seu enquadramento geográfico através da tipificação destas representações musicais (Vineyard 2016).

Figura 2. Transcrição da autora do motivo melódico do tema base de Daenerys Targaryen.



A composição do seu tema, com um motivo melódico curto e repetitivo, é versátil e pode ser representado tanto por um instrumento solista, quanto por uma orquestra:

«We need a theme to play for when she does become powerful». It starts off small, and it's planted in the first few episodes of the series, and then it becomes big and epic in time for that first finale [...]. Dany's theme can be played on a single instrument — usually a processed cello that almost sounds like a flute — but as she asserts herself, her theme becomes more pronounced and gains more instrumentation. By the time she frees the slaves in season three, her theme gets lyrics — three choirs of men, women, and children singing together, to represent the people Dany's emancipated and make it feel more epic. «The lyrics don't really mean anything», Djawadi said. «They're inspired by Valyrian, but it's more modified by the context, and it's supposed to feel more mythic.» (*ibid.*)

Ao olhar para a macroestrutura da narrativa e a sua música, três momentos centrais na série são atribuídos a Daenerys:

1. o seu empoderamento e afirmação individuais no final da primeira temporada através do renascimento pelo fogo e o surgimento dos seus três dragões, processos que resultam na adição de percussão ao seu tema original representando a sua posição na cultura Dothraki;
2. a libertação de diversos grupos de escravos, tornando-se uma figura idolatrada em várias regiões, cujo tema é agora também introduzido com coros e mais proeminência orquestral;
3. o início da sua viagem para Westeros com uma frota armada que resulta na dominação da sonoridade orquestral com coro.

Deste modo, numa primeira leitura, a banda sonora de Daenerys tem não só a principal função de a identificar e a representar, como também o espelhar da sua transformação. Na sua conjuntura, quanto mais poder e inversão dos papéis de género na relação entre dominante e dominado no contexto sociopolítico onde a personagem se move, maior é a dimensão da música, a nível melódico, instrumental e tímbrico.

A orquestra, não só na generalidade de *Game of Thrones* como especificamente em Daenerys, é o depósito simbólico da sua ascensão e acumulação de poder, tanto territorial como social. O enfoque

dado à sonoridade orquestral reproduz-se não só no crescente realce deste conjunto instrumental como poder mas também na adição de outras linhas melódicas, associadas a outras personagens, aos temas de Daenerys, relacionando musicalmente o aumento do número de aliados (como as casas nobres Greyjoy e Tyrell, por exemplo). Quanto mais próxima Daenerys se encontra de Westeros — do universo ocidental —, maior é o papel da orquestra em todo o seu acompanhamento musical. Neste enquadramento musical, as sonoridades «exóticas» são cada vez mais o pano de fundo, enquanto a percussão reforça apenas os significantes de emoção (Gorbman 1987) da sua narrativa em direcção ao controlo do continente.

É importante referir ainda a ligação entre a aparência de Daenerys e a sua crescente *orquestração*: tal como referido, ela é introduzida ao espectador em Essos no contexto da sua oferta para casamento com o líder da tribo Dothraki, Khal Drogo, pelo próprio irmão (com o qual mantinha uma relação semi-incestuosa também forçada). Daenerys é, neste enquadramento, a princesa do oeste, com longos cabelos platinados, quase brancos, totalmente dependente e submissa a várias frentes de poder masculino. Ao funcionar como um objecto de troca e de aliança entre uma casa nobre e uma tribo com grande capacidade de combate, Daenerys tem de recorrer a um conjunto de estratégias associadas ao universo da «feminilidade» para corresponder a todas as necessidades masculinas nesta conjuntura:

Masculine domination, which constitutes women as symbolic objects whose being (*esse*) is a being-perceived (*percipi*), has the effect of keeping them in a permanent state of bodily insecurity, or more precisely of symbolic dependence. They exist first through and for the gaze of others, that is, as welcoming, attractive and available *objects*. They are expected to be «feminine», that is to say, smiling, friendly, attentive, submissive, demure, restrained, self-effacing. And what is called «femininity» is often nothing other than a form of indulgence towards real or supposed male expectations, particularly as regards the aggrandizement of the ego. As a consequence, dependence on others (and not only men) tends to become constitutive of their being (Bourdieu 2001, 66).

O sistema de dominação masculina no qual a personagem Daenerys se insere transforma-a, inicialmente, num veículo de desempenho do papel de troféu e objecto de prazer por parte de Khal Drogo, sendo

reproduzido posteriormente de modo invertido através do seu ganho de visibilidade, responsabilidade e poder na tribo, ao procurar igualar a posição de Drogo. No contexto da sua morte e após o nascimento dos dragões, Daenerys torna-se a líder, procurando dar direitos e oportunidades às mulheres e escravos, utilizando os homens como elementos estratégicos no seu percurso, seja para consultores, soldados ou por interesse sexual, eliminando potenciais inimigos e traidores. É no contexto de aprendizagem da cultura Dothraki que Daenerys integra alguns dos seus elementos visuais, sendo o mais importante e visível as tranças. No seu primeiro contacto com a tribo, Daenerys descobre que cada trança no cabelo (dos homens) é representativa de uma vitória, logo, quanto maior o número de tranças e respectivo comprimento, mais capital social tem um determinado membro.

Verifica-se que, nesta progressão inversa de poder, Daenerys apropria-se deste código e, em cada temporada, o seu cabelo é cada vez mais trabalhado, sobrepondo as suas tranças como acumulação de vitórias, tal como a sua música. Se Daenerys, enquanto mulher submissa, tem a sua melodia num só instrumento, o seu estatuto de dominante, que é, simultaneamente, idolatrado e temido, é codificado pela orquestra num registo cada vez mais triunfal, no qual a coda será, certamente, o trono.^[12]

Cersei Lannister

Contrariamente a Daenerys, Cersei Lannister é uma mulher reconhecida, integrante de uma das principais e activas casas nobres em Westeros, os Lannister (cujo lema é «hear me roar»), e casada com o Rei dos Sete Reinos, Robert Baratheon. Integrando-a nos arquétipos de *Shadow Queen*^[13] e mãe, Rebecca Jones afirma que Cersei é a mulher

12 Para uma comparação de Daenerys e o seu cabelo entre a primeira e a sétima temporadas, ver <https://i.pinimg.com/originals/23/5d/c3/235dc3672ea15f680d19601cb05fe4bd.jpg>; <https://i.pinimg.com/originals/9d/b4/d3/9db4d388855f6e2312c751be4ef99a8e.jpg>.

13 *Shadow*, ou sombra, é um dos arquétipos de definição de personagens a nível literário. Christopher Vogler, ao mapear o modo como muitas narrativas se podem estruturar num conjunto definido de códigos e de protagonistas-tipo, propõe oito arquétipos relativamente aos últimos: *hero*, *mentor*, *threshold guardian*, *herald*, *shapeshifter*, *shadow*, *ally* e *trickster* (Vogler 2007). Numa leitura de Cersei consoante estes arquétipos, ela é a sombra, a personagem que congrega um conjunto de traços como a tendência para violência, raiva, egoísmo, narcisismo,

mais poderosa nos livros e na série, assim como a mais temida (Jones 2014, 14). A sua família, reconhecida pelas fortes capacidades políticas e de gestão, tem uma série de relações estáveis com outras casas, de modo a manter o seu poder estruturado. Cersei, que reproduz traços dos Lannister como o orgulho e a disciplina, mantém uma relação incestuosa com o seu irmão, Jaime Lannister, e mostra-se extremamente dedicada aos três filhos, frutos dessa mesma relação.

Contudo, mesmo sendo rainha, o desprezo do rei por ela é demonstrado no início da série, ignorando-a e reforçando o «[...] little power she has in this male dominated world» (*ibid.*, 14). Cersei revela a sua frieza e natureza calculista relativamente ao sofrimento alheio que pode causar através das suas acções, colocando sempre em primeiro lugar o seu bem-estar, o dos filhos e da família. É ao longo da primeira temporada que é transmitida à audiência a complexidade da sua personalidade e os seus principais objectivos que irão culminar, evidentemente, na ascensão ao trono. Cersei planeia e concretiza o assassinio do marido, a execução de uma das personagens principais da casa nobre rival do Norte, Ned Stark, e ainda a tentativa de homicídio de Bran Stark, um dos filhos de Ned.

Mesmo respeitada e temida pelos homens da corte, Cersei não possuía a mesma influência que os homens da sua família: os dois irmãos, Jaime e Tyrion, e ainda o pai Tywin. Em particular, esta casa nobre orgulha-se da união e força conjunta, resultante do poder das posições centrais que cada membro desempenha nos diversos assuntos da coroa e da corte. A nível musical, a influência desta casa nobre é representada num tema principal, «Rains of Castamare», através do violoncelo, revelando assim a ligação fulcral da família à narrativa e à sonoridade característica de *Game of Thrones*:

Figura 3. Transcrição da autora da melodia principal da casa Lannister, utilizada para representar em cena, ou criar um dispositivo de identificação, a qualquer personagem ou intervenção da família na narrativa televisiva.



ganância de poder e a sua sexualidade enquanto forma de manipulação, no sentido de conquistar os seus objectivos no progresso da narrativa.

Este tema será reproduzido nas mais diversas ocasiões em que os Lannister estão representados seja em cena, ou mencionados por outras personagens, reduzindo a individualidade de cada elemento desta casa, tal como Cersei, a uma ideia colectiva e unificadora da família nos arcos narrativos da série. É através de vários eventos, como a morte do marido, o assassinio do seu pai pelo irmão Tyrion e a morte dos dois filhos, Joffrey e Myrcella, que estruturam um conjunto de motivos e justificações para a construção do empoderamento de Cersei a nível individual.

Porém, a situação que talvez tenha motivado toda a vingança de Cersei deve-se às consequências da exposição pública da sua outra relação incestuosa com o primo Lancel Lannister. Esta relação era inaceitável para o povo e para a entidade religiosa dominante no reino, o Alto Septo, que a acusa de adultério, incesto e regicídio. De modo a que Cersei continuasse a ser Rainha Regente (enquanto o seu filho, Tommen, se encontrasse no trono), a mesma teria de se submeter a um «Walk of Atonement». Cortando o seu longo cabelo louro, uma marca característica dos Lannister, estando totalmente nua e sem quaisquer sinais de pertença à realeza, Cersei é forçada a caminhar pela cidade, humilhada por todos, vítima de abusos verbais e tentativas de abusos físicos, enquanto um sino toca e se ouve «Shame!» repetidamente. Com cerca de seis minutos, a cena não apresenta nenhum acompanhamento musical não-diegético: à excepção do ambiente sonoro da cidade, os gritos da população, o som do sino e a palavra «vergonha», Cersei está também removida, por momentos, do universo Lannister. O seu corpo, integrante da esfera privada, é agora propriedade da esfera pública ao dissipar a barreira da imaginação do povo sobre o corpo da rainha, convertendo as fantasias masculinas sobre a sua feminilidade numa realidade crua. Ao chegar à Fortaleza Vermelha — a casa real — o motivo melódico Lannister surge nas cordas, simbolizando o final desta tortura e o seu regresso ao poder, ainda que ténue.

O corpo de Cersei é um dos elementos fulcrais na construção desta personagem, afirmando por diversas vezes que preferia ser um «homem», de modo a igualar o poder que o seu pai, por exemplo, tinha:

Cersei would have had power if she had been born a male; but it is not that Cersei desires a penis exactly, as she disparages men for being ruled by it and the penis itself: «That worm between your legs does half your

thinking» (Martin 1999, 584), she says. Accordingly, as she identifies the men as weak due to their sexual organs, Cersei creates an economy of her feminine body by sexualizing and instrumentalizing it (Patel 2014, 138).

Ao reconhecer que necessita do corpo de um homem para ganhar poder no sistema patriarcal em que se insere, Cersei recorre a diversas formas de instrumentalização da sua sexualidade, sendo a principal o espelho simbólico dela mesma no seu irmão Jaime. Enquanto irmã gémea mais velha, Cersei deposita em Jaime a própria perda de poder e identidade, procedendo a um incesto que, no fundo, resulta no acto narcisista de ter uma relação sexual, não só com ela mesma, mas com o vazio físico masculino que ela deseja, assentando na significação do falo como divisão binária sistémica de poder (Luepnitz 2003, 226). Mesmo sendo a rainha, cujo principal objectivo é criar herdeiros, Cersei rompe com este código ao ter três filhos ilegítimos, fruto da sua relação com o irmão. Assim sendo, segundo Patel:

Not only has she substituted her own children into the line of succession so that a matriarchal rule will follow, but the children are a product of a relationship with her twin and thus Cersei enacts a form of self-replication or *auto-impregnation*. [...] Her act of self-impregnation not only commits the ultimate act of narcissism, but this act of creation is monstrous because, like an alien queen laying eggs, it removes the male from the natural process of creation (Patel 2014, 143).

Todo este processo de centralização de poder através da sexualidade por parte de Cersei resulta na sua progressiva independência, afastando quaisquer elementos que a desviem dos seus objectivos, desde aliados a inimigos. Após o «Walk of Atonement», verifica-se que Cersei mantém o cabelo curto e passa a utilizar vestidos mais austeros que tapam o máximo possível do corpo, contrariamente a momentos anteriores em que se apresentava com uma maior feminilidade indumentária através de grandes ornamentos, tecidos ricos e cortes favorecedores da sua figura.^[14] É importante referir ainda que, contrariamente a Daenerys que é introduzida ao público como um objecto de troca para consumo sexual, nua e dependente, o corpo de Cersei nunca tinha sido apresentado na série — apenas no ritual de humilhação.

14 Ver <https://i.redd.it/ic6zxtzagp21.jpg>.

Deste modo, até este momento narrativo, Cersei não tinha nenhum motivo temático definido: ela, tal como as outras personagens Lannister, eram representadas com o tema ou variações do mesmo da sua casa nobre, reforçando a ligação à família e à ideia de uma entidade colectiva no poder. É no final da sexta temporada que Cersei ascende a uma posição de poder feminino inigualável e, conseqüentemente, verifica-se uma ruptura na banda sonora de *Game of Thrones*.

No início do episódio dez, intitulado «Winds of Winter», está a ser preparado o julgamento de Cersei no Alto Septo pelos dois crimes que ela não confessou — regicídio e incesto — e do cavaleiro Sor Loras Tyrell por «fornicação, sodomia e blasfémia». Numa cena com a duração aproximada de onze minutos, Cersei não se dirige ao local para o seu julgamento, ficando a observar o mesmo da sua torre, enquanto mantém o Rei Tommen, seu filho, no castelo. Após um conjunto de desenvolvimentos, descobre-se que barris de *wildfire*, uma substância mágica extremamente inflamável, estão nas caves da igreja, o que faz explodir o edifício e mata centenas de pessoas, incluindo o *High Sparrow*, representante máximo da igreja e Margaery Tyrell, a esposa do seu filho. Este acto de vingança desencadeou também, instantes depois, o suicídio de Tommen.

Esta cena teve particular impacto para o progresso da história de *Game of Thrones* e para a afirmação de Cersei, não só pelos acontecimentos desencadeados, como pela introdução de um instrumento nunca antes utilizado na série, o piano. O recurso a novo material temático num timbre que, à partida, não é considerado representativo do imaginário medieval (Elferen 2016; Meyer 2016; Freitas 2017), atribui um grau superior de relevância e significado a este contexto narrativo que quebra com a familiaridade e literacia audiovisuais do público. Numa entrevista sobre a música criada para esta cena em particular, Djawadi afirma:

«What about the piano?» We discussed it. The piano is not really in the language of the *Game of Thrones* score. We went back and forth about it, and then we came up with the organ, which we used last season with Cersei during the atonement walk and some of the other scenes when she's in prison. But the piano was the new instrument. What I love about *Game of Thrones* is that it's a fantasy show and fantasy world, and already in the history of the show, I've run wild with instrumentation. [...] So why not? Let's have the piano. It'll be a big surprise, and it's what we want to

achieve. And there's really nothing like it. The piano has this decay and attack at the same time. We even experimented with the harp, but the harp was not as haunting as the piano (Wigler 2016).

Devido à duração da cena, a faixa da banda sonora intitulada *Light of the Seven* equivale aos seus dez minutos, podendo ser dividida em três componentes principais:

1. o início com o piano, assentado em acordes partidos e introduzindo posteriormente o violoncelo;
2. a parte central, construída a duas vozes solo, num registo agudo e dissonante, reforçando o motivo melódico principal;
3. secção final, com a introdução de cordas e um *ostinato* que irá criar a relação com Cersei através da transformação do tema Lannister.

É evidente que esta estruturação procura estar sincronizada com os diversos momentos e progressão da cena, contudo, o mais importante no contexto desta análise é a identificação dos Lannister neste acto. Torna-se claro para o espectador que este acto é da autoria de Cersei, não só pela sua ausência no julgamento como pela reprodução constante do motivo descendente do tema da sua família, a predominância do violoncelo e a mistura do tema principal de *Game of Thrones*.

Figura 4. Transcrição da autora dos dois motivos melódicos que integram «Light of the Seven» e «Hear Me Roar», criando a ligação entre a casa Lannister e definindo o tema de Cersei enquanto mulher individual.



É a terceira componente da peça que vai ser utilizada na composição musical para Cersei e que irá criar o seu próprio tema, assente no material pré-existente dos Lannister. Ao eliminar as ameaças mais próximas e ao desencadear a morte do seu último filho, Cersei encontra-se livre do domínio patriarcal da sua família, podendo tomar por ela própria o poder que lhe tinha sido negado anteriormente. Através da música, ela torna-se nos Lannister, a própria casa, resultando no

seu tema denominado como *Hear Me Roar* (mais tarde introduzido no mesmo episódio) que sobrepõe a melodia original da família *Rains of Castamare* e o ostinato da primeira cena de *Winds of Winter*.

Verifica-se, deste modo, a pertinência de Cersei não só enquanto mulher no universo de *Game of Thrones* como para o próprio arquétipo de vilã explorado tanto na literatura como no ecrã. Cersei desconstrói a concepção de mulheres que são motivadas por interesses românticos por homens, vingança de outras mulheres, pelos seus filhos e outros objectivos «convencionais» e românticos. É provável que, logo desde o início, ela quisesse tomar o trono, contudo, tinha uma família, um reinado (pouco) partilhado com um homem com quem não mantinha uma relação estável e filhos ilegítimos, nunca negando o seu afecto por eles. No entanto, o desaparecimento progressivo da sua família abriu caminho à conquista de Westeros, tendo estado sempre no coração da corte e do poder central. É importante reforçar ainda que, no âmbito da relação incestuosa com o irmão, também ela foi vítima de violação quando Jaime forçou a penetração sexual durante o luto do seu filho Joffrey. Aqui, o dispositivo de abuso tão utilizado em *Game of Thrones* não funciona como forma de superação de obstáculos à semelhança de Daenerys ou Sansa, mas sim, talvez, para demonstrar que Cersei também consegue ser subjugada ao seu irmão. No entanto, este acto não impede que ambos se voltem a aproximar romanticamente, mais tarde, na série, mesmo percebendo o desagrado de Jaime pelas diversas escolhas de Cersei — ele é utilizado pela irmã como um elemento estratégico na conquista do território e aliados, enquanto Comandante do Exército Real.

Cersei é agora a reprodução do sistema de dominação masculina, agindo na ordem social simbólica enquanto dominante e não-dominada: apropriando-se de códigos e comportamentos associados aos imaginários da feminilidade e masculinidade enquanto produtos sociais. Ela congrega desde a ideia do activo, associado ao universo masculino, à sua virtude sexual feminina enquanto forma de sedução e manipulação para determinados fins. O *habitus* desta divisão binária genderizada, inscrito no quotidiano e perpetuando diferentes formas de violência, como a física, simbólica ou até «suave» (Bourdieu 2001, 7-8), é directamente reforçado pela dimensão musical de Cersei, ao criar o seu próprio tema, acumulando e transformando o seu poder, convergindo toda uma família real para si mesma. A partir deste momento, tal como Cersei afirma, «power is power» («The North Remembers», episódio 1 da temporada 2, 1 de Abril de 2012).

Observações finais

Game of Thrones, à semelhança de outros *franchises*, é um produto do fenómeno transmídia: a exploração narrativa em diversos formatos que fomenta não só a produção e circulação de conteúdos que a constroem, complementam e densificam, como a interação e participação activa por parte de fãs (Jenkins 2006a; 2006b). Além dos livros e da série, verifica-se a produção de videojogos *narrative-based* da série *Telltale*, jogos de tabuleiro, cartas e ainda convenções internacionais e parques de diversões. Sendo a música uma das componentes mais importantes, tanto para a série como para os utilizadores que a consomem, estes promovem actividades em torno da mesma, das quais a mais relevante é a compilação das bandas sonoras em vídeos e de listas de reprodução de acordo com as temporadas ou as personagens. De facto, a música acompanha a complexidade narrativa da série, tornando-se cada vez mais ramificada em pequenos motivos e pistas melódicas que incentivam a formulação de teorias, narrativas e novas formas de produção de conteúdos criativos *online*, principalmente pelas cibercomunidades de fãs.

Através da *wiki* oficial de *Game of Thrones*, plataformas de fãs e canais no YouTube, é possível observar a música da série sem estar a assistir à mesma,^[15] recorrendo ao seu paratexto (Genette 1982), que se encontra, maioritariamente, no nome das faixas. O lema dos Lannister — *Hear Me Roar* — que, como foi referido anteriormente, é finalmente o tema musical de Cersei quando esta está no trono, *The Queen's Justice* ou *No One Walks Away from Me* reforçam precisamente a dominação e influência desta personagem em Westeros. Já a *I Am the Storm, Mhysa* ou também o lema dos Targaryen, *Fire and Blood*, permitem acompanhar Daenerys no seu percurso de afirmação pessoal e aproximação ao continente. O sucesso de *Game of Thrones* deve-se não só à sua produção e difusão em diversas plataformas internacionais, fazendo uso dos vários suportes disponíveis actualmente (*smart TV, smartphones, tablets*, computadores e outros engenhos *smart*) como também a todo o trabalho das cibercomunidades, fazendo circular *memes, sites, fóruns, covers* e músicas originais.

15 Como é habitual, não é possível ter acesso às partituras oficiais utilizadas na composição e gravação da banda sonora, apenas a registos e transcrições realizadas por fãs, compositores e outros agentes *online*.

Embora *Game of Thrones* ainda não tenha sido alvo de estudos no campo da musicologia, este trabalho procura fornecer uma primeira leitura sobre o modo como a música actua na representação de protagonistas femininas nos média actuais e como os sistemas genderizados constituem e definem a narrativa. Desde a filosofia (Jacoby 2012) à história medieval (Larrington 2016), o universo da saga *A Song of Ice and Fire* é também analisado no contexto dos estudos de género, feministas e sobre mulheres (Frankel 2014; Gjelsvik e Schubart 2016), centrando-se sobretudo nas suas personagens femininas, nos contextos, arquétipos e formas de resistência na sociedade patriarcal em que se inserem.

No contexto deste trabalho foram apenas estudadas Daenerys Targaryen e Cersei Lannister. Outras personagens de notar pela sua crescente relevância na narrativa televisiva são Sansa e Arya Stark. A primeira, representativa do arquétipo princesa adolescente apaixonada e ingénua, que através do sofrimento, tal como mencionado anteriormente, atinge o cargo de Rainha do Norte na sua cidade de origem, Winterfell. A sua irmã, Arya, cuja leitura codificada como *maria-rapaz* se transforma no arquétipo de mulher guerreira, reproduzindo características tidas como masculinas — cabelo curto, eliminação de vestuário feminino e recusa de tarefas domésticas —, treina as suas habilidades de combate e segue numa demanda pessoal de vingança ao eliminar aqueles que atacaram a sua família e entes queridos.

Com o aproximar da última temporada, tal como notícias e artigos *online* referem, *Game of Thrones* já não é sobre a *Guerra dos Cinco Reis*, mas sim das rainhas (Grebey 2016). A predominância de personagens femininas é inegável, invertendo em várias famílias, locais e contextos, os papéis de género no sistema binário masculino/feminino, ao negociar novas identidades, sexualidades e formas de relacionamento. A recepção e sucesso desta transformação de poder e representatividade femininas está directamente interligada com a música de *Game of Thrones*, ao colocar, em primeiro plano, a produção musical a favor da definição destas personagens e da simbologia do seu papel nos contextos sociopolíticos da narrativa. Neste sentido, é provável que a série, sem música, não tivesse nem a mesma visibilidade nem a mesma relevância na produção televisiva internacional, fomentando assim uma atenção crescente por parte de fãs e outros agentes sobre a mesma, e levando à produção de conteúdos musicais e ciclos de concertos orquestrais com o título equivalente ao deste artigo. Em *Game of*

Thrones, tudo se resume a um jogo, não de tronos, mas de temas, onde as personagens mais fortes têm mais cartas ou, por outras palavras, instrumentos.

Referências

- Alter, Alexandra. 2015. «“Game of Thrones” Writer George R.R. Martin Posts “Winds of Winter” Novel Excerpt.» *The New York Times*, 2 de Abril. Acedido a 22 de Março de 2019. <https://www.nytimes.com/2015/04/03/business/media/winds-of-winter-excerpt-published-by-george-rr-martin-on-his-site.html>.
- Beaton, Elizabeth. 2016. «Female Machiavellians in Westeros.» In *Women of Ice and Fire: Gender, Game of Thrones and Multiple Media Engagements*, editado por Anne Gjelsvik e Rikke Schubart, 193-218. New York: Bloomsbury Academic.
- Bennion, Chris. 2016. «Game of Thrones’ Ramsay Snow Slams Critics of Sansa Rape Scene.» *The Telegraph*, 24 de Fevereiro, sec. Culture. Acedido a 22 de Março de 2019. <http://www.telegraph.co.uk/tv/2016/02/24/game-of-thrones-ramsay-snow-slams-critics-of-sansa-rape-scene/>.
- Blumsom, Amy. 2015. «Viewer Anger over Game of Thrones Rape Scenes Means Changes in Season 6.» *The Telegraph*, 21 de Dezembro, sec. Culture. Acedido a 22 de Março de 2019. <http://www.telegraph.co.uk/culture/tvandradio/game-of-thrones/12061611/Viewer-anger-over-Game-of-Thrones-rape-scenes-means-changes-in-Season-6.html>.
- Djawadi, Ramin. 2015. EPISODE 40: RAMIN DJAWADI «Game of Thrones (Main Title Theme).» Entrevista por Hrishikesh Hirway. Áudio. Acedido a 22 de Março de 2019. <http://songexploder.net/ramin-djawadi>.
- Elferen, Isabella van. 2013. «Fantasy Music: Epic Soundtracks, Magical Instruments, Musical Metaphysics.» *Journal of the Fantastic in the Arts* 24 (2):4-24.
- _____. 2016. «Analysing Game Musical Immersion: The ALI Model.» In *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, editado por Michiel Kamp, Tim Summers e Mark Sweeney, 32-52. Sheffield, UK: Equinox Publishing.
- Fleming, Michael. 2007. «HBO turns “Fire” into fantasy series.» *Variety*. 17 de Janeiro. Acedido a 22 de Março de 2019. <http://variety.com/2007/scene/markets-festivals/hbo-turns-fire-into-fantasy-series-1117957532/>.
- Frankel, Valerie Estelle. 2014. *Women in Game of Thrones: Power, Conformity and Resistance*. North Carolina: McFarland & Company, Inc.
- Freitas, Joana. 2017. «“The music is the only thing you don’t have to mod”: a composição musical em ficheiros de modificação para videojogos.» Dissertação de mestrado, Universidade NOVA de Lisboa.

- Genette, Gérard. 1982. *Palimpsestes: La littérature au second degré*, Paris: Seuil.
- Genz, Stéphanie. 2009. *Postfemininities in Popular Culture*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gjelsvik, Anne, e Rikke Schubart, eds. 2016. *Women of Ice and Fire: Gender, Game of Thrones and Multiple Media Engagements*. New York: Bloomsbury Academic.
- Grebey, James. 2016. «Forget Kings — “Game of Thrones” is Setting Up a War of the Five Queens.» *INSIDER*, 27 de Junho. Acedido a 22 de Março de 2019. <https://www.thisisinsider.com/game-of-thrones-is-setting-up-a-war-of-the-five-queens-2016-6>.
- Gorbman, Claudia. 1987. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. London: Indiana University Press.
- Hughes, Sarah. 2014. «“Sopranos Meets Middle-Earth”: How Game of Thrones Took over Our World.» *The Guardian*, 22 de Março, sec. Television & Radio. Acedido a 22 de Março de 2019. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2014/mar/22/game-of-thrones-whats-not-to-love>.
- Jacoby, Henry Owen. 2012. *Game of Thrones and Philosophy: Logic Cuts Deeper Than Swords*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Jenkins, Henry. 2006a. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- _____. 2006b. *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press.
- Jones, Rebecca. 2012. «A Game of Genders: Comparing Depictions of Empowered Women Between A Game of Thrones Novel and Television Series.» *Journal of Student Research* 1 (3):14-21.
- Jurgensen, John. 2014. «That Wedding Band on “Game of Thrones” Was Sigur Ros.» *The Wall Street Journal*, 14 de Abril, sec. Arts. Acedido a 22 de Março de 2019. <http://blogs.wsj.com/speakeasy/2014/04/14/that-wedding-band-on-game-of-thrones-was-sigur-ros/>.
- Kalinak, Kathryn Marie. 2010. *Film Music: A Very Short Introduction*. Very Short Introductions 231. New York: Oxford University Press.
- Kassabian, Anahid. 2001. *Hearing Film: Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*. New York: Routledge.
- Kalus, Ruben. 2018. «No Flutes Allowed: Composer Ramin Djawadi on the Music of Game of Thrones», *DW.com*, 17 de Maio. Acedido a 22 de Março de 2019. <https://www.dw.com/en/no-flutes-allowed-composer-ramin-djawadi-on-the-music-of-game-of-thrones/a-19201563>.
- Larrington, Carolyne. 2016. *Winter Is Coming: The Medieval World of Game of Thrones*. London, New York: I.B. Tauris.

- Luepnitz, Deborah. 2003. «Beyond the Phallus: Lacan and Feminism.» In *The Cambridge Companion to Lacan*, editado por Jean-Michel Rabaté. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lynch, Joe. 2016. «These Are the 10 Most Popular “Game of Thrones” Cover Songs on YouTube: Exclusive.» *Billboard*. 22 de Abril. Acedido a 22 de Março de 2019. <http://www.billboard.com/articles/news/7326605/game-of-thrones-music-theme-covers>.
- Martin, George R. R. 2005. *A Game of Thrones*. Vol. 1. A Song of Ice and Fire. New York: Bantam Books.
- Meyer, Stephen C., ed. 2016. *Music in Epic Film: Listening to Spectacle*. New York: Routledge.
- Milne, Ben. 2014. «Game of Thrones: The Cult French Novel That Inspired George RR Martin.» *BBC News*, 4 de Abril, sec. Magazine. Acedido a 22 de Março de 2019. <http://www.bbc.com/news/magazine-26824993>.
- Neumeyer, David, ed. 2014. *The Oxford Handbook of Film Music Studies*. New York: Oxford University Press.
- Schubart, Rikke. 2016. «Woman with Dragons: Daenerys, Pride, and Postfeminist Possibilities.» In *Women of Ice and Fire: Gender, Game of Thrones and Multiple Media Engagements*, editado por Anne Gjelsvik e Rikke Schubart, 105-30. New York: Bloomsbury Academic.
- Vineyard, Jennifer. 2016. «Game of Thrones Composer Ramin Djawadi on the Show’s Key Musical Elements, and That Godfather-Esque Finale Tune.» *Vulture*, 21 de Julho. Acedido a 22 de Março de 2019. <https://www.vulture.com/2016/07/game-of-thrones-composer-ramin-djawadi-key-musical-elements.html>.
- Vogler, Christopher. 2007. *The Writer’s Journey: Mythic Structure for Writers*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- Watercutter, Angela. 2013. «Why HBO Turned to Indie Bands for the Medieval Tunes of Game of Thrones.» *WIRED*. 15 de Abril. Acedido a 22 de Março de 2019. <https://www.wired.com/2013/04/game-of-thrones-music>.
- Whelan, Robbie. 2014. «Unlikely Mix: Rappers, Dragons and Fantasy.» *Wall Street Journal*, 4 de Março, sec. Business. Acedido a 22 de Março de 2019. <http://www.wsj.com/articles/SB10001424052702304585004579417603138479142>.
- Wigler, Josh. 2016. «“Game of Thrones” Composer Discusses “Light of the Seven,” the Finale’s “Haunting” King’s Landing Score.» *The Hollywood Reporter*, 28 de Junho. Acedido a 22 de Março de 2019. <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/game-thrones-finale-composer-light-907084>.

