



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

PEDRO FRIO DA SILVA

**A jornada do anti-herói nas séries de televisão:
Uma análise sobre os eventos de *Sons Of Anarchy***

Pelotas/RS

2015

PEDRO FRIO DA SILVA

A jornada do anti-herói nas séries de televisão:

Uma análise sobre os eventos de *Sons Of Anarchy*

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Professora Cintia Langie

Pelotas

2015

PEDRO FRIO DA SILVA

A jornada do anti-herói nas séries de televisão:

Uma análise sobre os eventos de *Sons Of Anarchy*

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em 07 de outubro de 2015

Banca Examinadora:

Professora Cintia Langie Araújo

Professor Michael Abrantes Kerr

Professor Josias Pereira da Silva

A jornada do anti-herói nas séries de televisão: Uma análise sobre os eventos de *Sons Of Anarchy*.

Resumo: Esse estudo tem como principal objetivo analisar a jornada do personagem Jackson “Jax” Teller durante o enredo do seriado de TV americano *Sons Of Anarchy*, utilizando a “Teoria dos Eventos”, desenvolvida por Robert McKee (2006), que mostra o papel do protagonista em cada um dos principais eventos que ocorrem durante a série e suas respectivas mudanças em termos de valor.

Palavras-chave: séries de TV, protagonista, evento, *Sons Of Anarchy*

Abstract: This study has as it's main goal to analyse the journey of the character Jackson “Jax” Teller trough the plot of the american TV series *Sons Of Anarchy*, using the “Events Theory”, developed by Robert McKee, that shows the role of the protagonist in each one of the main events that occurs during the series and their respective changes in terms of value.

Key Words: TV series, main character, event, *Sons Of Anarchy*

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
2. AS SÉRIES DE TV	7
2.1 Apresentação geral de <i>Sons Of Anarchy</i>	9
3. PERSONAGENS ANTI-HERÓIS	10
3.1 Teoria dos eventos	12
4. ANÁLISE FÍLMICA DA SÉRIE	13
5. CONCLUSÃO	30
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	31

1. INTRODUÇÃO

O audiovisual seriado vem ganhando grande destaque no mundo todo nos últimos anos e a maior prova disso é o crescimento da popularidade e da demanda deste formato. Tendo em vista essa grande produção de conteúdo para séries de TV¹, encontramos diversas temáticas e gêneros, desde as já conhecidas *sitcoms* (séries de comédia), como *Seinfeld* (Larry David e Jerry Seinfeld, 1989) e *Friends* (David Crane e Marta Kauffman, 1994), por exemplo, que contam de forma humorística o cotidiano das pessoas; até séries com um formato mais cinematográfico, como *Família Soprano* (David Chase, 1999) e *Breaking Bad* (Vince Gilligan, 2008), que apresentam enredos e personagens muito mais complexos e desenvolvidos.

Este trabalho tem como principal objetivo analisar a narrativa das séries de TV atuais com o foco na jornada dos personagens e seus respectivos desfechos. Para tanto, iremos observar a trajetória do protagonista da série *Sons Of Anarchy* (Kurt Sutter, 2008), Jax Teller, até a sua morte, no último episódio do seriado, criando uma espécie de linha do tempo e pontuando os principais eventos que ocorrem com o personagem principal na história, e mostrando como a construção da narrativa - através desses eventos - prepara o espectador para acompanhar o enredo da série, evento por evento.

Para embasar a análise, o artigo vale-se da “Teoria dos Eventos”, apresentada por Robert McKee em seu livro *Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiros* (2006). Nessa perspectiva, o ritmo de um roteiro é dado pelos eventos da história, que são os acontecimentos que mudam o valor relacionado ao protagonista, do positivo ao negativo. Acredita-se que essa perspectiva teórica seja interessante para este estudo, já que o objetivo do artigo é analisar uma série de TV com foco na trajetória do personagem. Para compor e qualificar esse estudo, busca-se amparo nas ideias de Brett Martin, autor que traça um panorama estético e político das novas séries norte-americanas em seu livro *Homens Difíceis* (2014).

¹ A popularização das séries vem ocorrendo também no Brasil, com o advento da lei 12.485 da TV paga.

A escolha de *Sons Of Anarchy* como objeto de estudo deste trabalho se deve a sua abordagem realista sobre a violência, sobre relações familiares e profissionais - ainda que dentro de um universo criminal -, sobre a morte e também pela complexidade dos personagens. Através do método de análise fílmica, esse estudo inicia-se com a jornada do protagonista, pontuando os principais acontecimentos do enredo geral da série, e neles identificando os momentos decisivos que mostram qual será o destino desse personagem. Para tanto, iremos criar uma linha do tempo que seguirá a cronologia do roteiro do seriado e, através dessa linha, apontaremos estes eventos. Dentro da análise fílmica, há também a análise do personagem em si, que mostra o que sua jornada e seu desfecho representam para a conclusão da história do seriado.

2. AS SÉRIES DE TV

As novas tecnologias de pós-produção, distribuição e exibição revolucionaram a experiência fílmica como um todo nas últimas décadas. Entre estes importantes avanços audiovisuais, estão câmeras e projetores, novos tipos de mídia, transmissões a satélite e internet, projeção tridimensional, entre outros. Estes avanços contribuíram não apenas com a evolução da imagem técnica, mas também tornaram o audiovisual muito mais acessível ao público, problematizaram a sua prática e padrões e, acima de tudo, favoreceram a diversificação dos formatos e janelas de exibição.

Agora, as salas de cinema perdem espaço também para o surgimento de um mercado audiovisual de demanda pessoal, que começou com a popularização da televisão e seu fortalecimento, e atinge seu auge atualmente com a internet e os portais de *vídeo on demand*, como o *Netflix*, por exemplo. Esse novo mercado, assim como o televisivo, é fortemente marcado por narrativas audiovisuais seriadas capazes de um consumo rápido e eventual, característico do público contemporâneo e expansíveis a numerosas temporadas.

Em uma pesquisa recente feita com 3 mil adultos norte-americanos pela equipe da plataforma *Netflix*, que tinha como objetivo descobrir quantas pessoas fazem maratonas de séries (fenômeno conhecido como *binge watching*), 76% dos entrevistados disseram que se concentrar em um seriado por algum tempo é uma

maneira eficiente de distração, e que os seriados ajudam a se desligar um pouco dos problemas do cotidiano².

Além de experimentações em sua forma, que resultaram na criação de gêneros próprios da televisão, como novelas e *sitcoms*, o crescimento das séries de TV promoveu experimentações estéticas e de linguagem com o cinema. Muito se fala a respeito da migração tanto de atores quanto de diretores e roteiristas do cinema para a TV, mas há também a migração de linguagens e técnicas.

Muito dessa popularidade da série televisiva é resultado de sua flexibilidade na produção. Embora as séries possuam geralmente, por temporada, orçamentos menores que de um grande filme, sua estrutura episódica e extensa propicia experimentações narrativas com enredos e personagens mais complexos que os de um longa metragem. Permite ainda que o curso da história seja ajustado em resposta ao *feedback* do público ou diante a questões técnicas ou comerciais.

Os DVDs mal tinham chegado ao mercado quando *Família Soprano* estreou. Na época em que terminou, não só os DVDs representavam uma significativa fonte extra de renda para a HBO como – juntamente com a TiVo e outras gravadoras digitais em vídeo, a programação *on-line*, a programação a cabo *on-demand*, a Netflix, o compartilhamento de arquivos, o YouTube, Hulo e outros meios - tinham introduzido um novo modo de se assistir à televisão. Agora, podemos assistir a uma série inteira em maratonas de duas ou três horas, em verdadeiras orgias de consumo, sessões corridas das quais é até possível tentar se safar, mas então entram no ar os créditos de abertura de outro episódio com seu hipnótico efeito pavloviano, algo que o faz voltar e se preparar para uma hora inteira (MARTIN, 2014, P. 32).

Esse fluxo de troca entre cinema e televisão (bem como entre outras áreas criativas) é responsável por grande parte das inovações técnicas, estéticas e narrativas do audiovisual, observável, por exemplo, na montagem mista do longa metragem *O Magnata*, (Johnny Araújo, 2007) que utiliza ritmo e decupagem similares a de videoclipes e vídeos publicitários. Ou ainda no sentido inverso, como é o caso de séries de caráter altamente cinematográfico, como *Breaking Bad* (Vince Gilligan, 2008) e *House Of Cards* (Beau Willimon, 2013), cuja escala da produção e seu impacto narrativo se igualam (ou mesmo excedem) o de muitas produções para o cinema.

House Of Cards serve como exemplo para tudo que foi dito até agora. A série, além de contar com a participação do diretor de cinema David Fincher (*Clube da Luta*,

² Disponível em: <https://tecnoblog.net/147358/netflix-assistir-series-em-maratonas/>. Acesso em: 02 de novembro de 2015

O Curioso Caso de Benjamin Button, A Rede Social, Garota Exemplar) em sua produção e cinematografia, também é um produto audiovisual original e exclusivo da plataforma *Netflix*, na qual lança suas temporadas completas em um único dia, assim quebrando o paradigma da televisão de apenas um episódio por semana, ou pausas de *midseason* (metade da temporada).

2.1 Apresentação geral de *Sons Of Anarchy*

Sons Of Anarchy conta a história de um motoclub criminoso denominado Sons Of Anarchy (Filhos da Anarquia), que se encontra em uma cidade fictícia chamada Charming, no interior da Califórnia moderna. A série foi criada por Kurt Sutter no ano de 2008, e foi exibida pelo canal de televisão à cabo americano FX até o ano de 2014, quando a série chegou ao seu fim na sétima temporada. Cada temporada possui 13 episódios (com exceção da quarta, que possui 14), com uma média de 44 minutos cada. Os episódios de início e fim de temporada possuem uma hora de duração.

O protagonista da série é Jackson Teller, mais conhecido como Jax. No começo, Jax é o vice-presidente deste clube de motoqueiros, que foi fundado há anos atrás por seu falecido pai, John Teller, após o seu retorno da guerra do Vietnã, criando o motoclub como uma válvula de escape para depositar a adrenalina que havia sobrado da guerra. Todos os personagens de *Sons Of Anarchy* apresentam complexidade psicológica e segredos que, inclusive, acabam sendo um dos fatores de sucesso da série, assim como a forma que estes personagens apresentam ou escondem suas ações.

A série começa com o nascimento do filho de Jax, o que faz com que nosso protagonista comece a ter uma visão completamente diferente do mundo, já que agora ele possui uma pessoa que é dependente dele. Ao mesmo tempo, Jax encontra um manuscrito de seu pai, onde acaba descobrindo que a intenção do clube nunca foi se envolver em atividades criminais, e sim ser uma forma de irmandade, rebelião contra o sistema e, acima de tudo, liberdade.

Ciente disso e preocupado com o crescimento de seu filho recém nascido em um meio caótico e violento, Jax começa sua jornada para tentar tirar o clube do caminho corrompido e torná-lo uma organização legítima, assim como seu pai sempre quisera, tentando conciliar o bem estar de sua família com os negócios do clube. Durante todo o

enredo da série, iremos acompanhar Jax se esforçando ao máximo para que isso tudo aconteça, seguindo os mesmo passos do pai, mas é claro que haverá certas consequências. Há várias razões para que seu pai não tenha conseguido fazer isso por conta própria, e que acabaram levando-o a sua morte. Jackson irá aprender isto da pior forma e, como já é de se esperar, tendo o mesmo final que seu pai no desfecho da narrativa.

Porém, a série não se baseia no fracasso de Jax ao tentar tornar o motoclub legítimo (o que acaba acontecendo no final da história), e sim em todos os seus sacrifícios por essa “irmandade” durante todas as sete temporadas do seriado.

3. PERSONAGENS ANTI-HERÓIS

É possível observar nas séries de televisão que, em sua maioria, temos a presença de personagens muito bem desenvolvidos desde o episódio piloto, que provavelmente permanecerão presentes no enredo até o fim. Eles apresentam segredos, complexidade emocional, dupla personalidade - às vezes até mais -, desejos inexplicáveis, dentre outras características específicas de cada um. Isso é observável em séries como *Breaking Bad*, *Dexter*, *House Of Cards*, *Hannibal*, *Família Soprano* e na própria *Sons Of Anarchy*. Em todas elas, temos protagonistas anti-heróis: homens corrompidos que são capazes de matar, roubar, manipular e torturar qualquer pessoa que cruze seu caminho, somente para cumprir seus objetivos no enredo da série. Nós, espectadores, não enxergamos estes personagens como vilões, pelo fato de acompanharmos a história da série pela perspectiva deles. Ou seja: mesmo sabendo das dualidades, dos erros e das crueldades que estes personagens apresentam e cometem, não podemos controlar o sentimento de apego que temos a eles, que foram desenvolvidos com muito cuidado pelo criador da série em uma mera folha de papel, e que acabam fazendo parte de nossas vidas tanto quanto pessoas reais.

Uma personagem é tão humana quanto Vênus de Milo é uma mulher de verdade. Uma personagem é uma obra de arte, uma metáfora para a natureza humana. Relacionamo-nos com as personagens como se elas fossem reais, mas elas são superiores à realidade. Seus aspectos são desenhados para serem claros e reconhecíveis; ao mesmo tempo, os humanos são difíceis de serem compreendidos, se não enigmáticos. Conhecemos as personagens melhor do que nós conhecemos nossos amigos, pois uma personagem é eterna e constante, enquanto as pessoas mudam – quando pensamos tê-las finalmente entendido, descobrimos que não estamos nem perto disso. De fato, eu conheço o Rick Blaine de CASABLANCA melhor do que conheço a mim mesmo. Rick é sempre Rick. Comigo já não é bem assim (MCKEE, 2006, P. ???).

Todos os protagonistas das séries citadas anteriormente apresentam alguma ligação com atividades criminais, mesmo que alguns deles não sejam de fato criminosos. Em *Breaking Bad*, temos um ex-professor de química que produz e trafica metanfetamina. Em *Dexter*, temos um especialista forense psicopata que mata os bandidos que a polícia não consegue capturar. Em *House Of Cards*, um político americano que faz qualquer coisa para alcançar o poder, incluindo cometer assassinatos. Em *Hannibal*, temos um brilhante psiquiatra, *serial killer* canibal e culinário. E, por último, em *Família Soprano*, temos Tony Soprano, membro de uma família italiana mafiosa, que sofre ataques de pânico e, através de acompanhamento psicológico, tenta conciliar a sua vida familiar com sua vida criminosa. Este último é considerado por Brett Martin, autor do livro *Homens Difíceis* - livro que fala sobre esse momento atual das séries de televisão e, principalmente, sobre os protagonistas destas séries -, como um dos melhores personagens já criados na história da ficção audiovisual, por conta de suas dimensões, ou seja, suas contradições.

O público cria empatia com estes seres fictícios pelo fato de apresentarem problemas e questões morais que qualquer pessoa passa alguma vez na vida, assim criando uma conexão com eles. O que difere estes personagens de meros seres humanos comuns é que, ao mesmo tempo que eles podem ser frágeis e confusos, eles podem ser poderosos, impiedosos e temíveis - onde, mais uma vez, entra a questão das contradições das personagens. Isso faz com que os espectadores se fascinem com alguém tão complexo e poderoso, dando a impressão de que qualquer um pode ser como eles. Isso também quebra aquela fórmula manjada que temos do herói clássico, com boas intenções, que só quer resolver os problemas e salvar todos que são próximos dele. No caso de um anti-herói, ele mesmo é o problema a ser resolvido; é dele que as pessoas precisam ser salvas; ele não se importa se suas intenções são boas ou não, desde que ele saia beneficiado no final das contas.

Em *Sons Of Anarchy* não é diferente. Jax, apesar de aparentar ser um homem justo e correto na maior parte do tempo, não hesita em machucar até mesmo aqueles que são próximos para o bem maior do motoclub. Jax pode ser comparado com Hamlet, a personagem mais completa já criada (e na qual o próprio protagonista da série foi

inspirado).³

Hamlet apresenta diversas dimensões/contradições, que vão se manifestando ao longo da narrativa através das situações apresentadas. Em um momento ele é corajoso, depois é medroso. Ora ele é calmo e precavido, ora ele é impulsivo e precipitado. Hamlet é maldoso e compassivo, sagaz e triste, sábio e confuso, são e louco.

No decorrer do enredo do seriado, Jax vai encontrando problemas que exigem da personagem essa transformação radical: um jovem sonhador e inocente que precisa se tornar um homem poderoso sem medo da morte, que é capaz de intoxicar sua ex-esposa, pela qual ele ainda possui um enorme carinho, somente para evitar que seu filho seja afastado dele. Através dessa ação, ele mostra que realmente é um indivíduo perigoso, e que existem razões verdadeiras para quererem o afastamento do filho. Porém, como foi explicado anteriormente, o anti-herói não se importa com o certo e com o errado; ele se importa com resultados e, nesse caso, Jax atinge o resultado que procurava.

3.1 Teoria dos eventos

Toda a narrativa da série se desenvolve através de eventos. Segundo Robert McKee, autor do livro *Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiros* (2006), um evento é uma mudança. Não uma mudança banal, como as ruas estarem secas e, após tirarmos uma soneca, olharmos pela janela e vermos que as ruas agora estão molhadas. Houve uma mudança pois o mundo passou do seco para o molhado. Porém, essa mudança só é significativa se ela ocorre com alguém, com um personagem. Se vemos um personagem ensopado e caminhando na chuva, isso tem um significado um pouco maior do que simplesmente vermos uma rua molhada.

UM EVENTO DA ESTÓRIA cria uma mudança significativa na situação de vida de uma personagem que é expressa e experimentada em termos de VALOR (MCKEE, 2006, P. 45).

Os eventos que ocorrem com Jax em *Sons Of Anarchy* são lotados de valores. Por exemplo: as situações do seriado passam do positivo para o negativo durante todo o enredo. Em um momento, as personagens estão felizes e satisfeitas, transparecendo este

³ Disponível em: <http://www.bustle.com/articles/53033-sons-of-anarchy-vs-hamlet-these-two-storylines-are-practically-one-in-the-same/>. Acesso em: 02 de novembro de 2015

sentimento para o público que se sente aliviado ao ver que seus adorados personagens estão a salvo e superaram os perigos. No momento seguinte, as personagens recebem uma notícia terrível, que acaba com toda essa felicidade e as faz entrar em um conflito ainda maior que o anterior, assim também fazendo com que o público volte a ficar preocupado. Nenhuma história de ficção funciona sem conflitos. Nada pode estar resolvido logo no início. O protagonista precisa enfrentar algo ou alguém antes de conseguir cumprir o seu objetivo. No caso, para tirar o clube do meio criminal, Jax precisará enfrentar outras gangues e facções (e até mesmo membros do próprio clube) para que isso aconteça. A série consegue manter um ritmo de conflitos constantes durante suas sete temporadas, alguns deles começando na primeira e se estendendo até a última, e outros surgindo no decorrer da história e se encaixando no enredo. E é através destes conflitos que o protagonista consegue, aos poucos, concluir o seu objetivo. Se os conflitos não existissem e Jax não tivesse que passar por tudo isso, o seriado não existiria.

4. ANÁLISE FÍLMICA DA SÉRIE

Através da “Teoria dos Eventos” de Robert McKee explicada no capítulo anterior, iremos realizar a análise fílmica da série através de seus respectivos eventos, demonstrando como *Sons Of Anarchy* varia sempre entre os valores positivos e negativos em sua narrativa.

EVENTO 01 – Nascimento de Abel, filho de Jax. Jax encontra o diário de seu pai e decide tentar continuar o trabalho que seu pai não conseguiu finalizar.



Figura 1: Jax e Abel, seu filho recém nascido.

O nascimento de Abel faz com que Jax se sensibilize e perceba que, para seu filho conseguir crescer decentemente, ele precisa se desligar (e também desligar o clube) do mundo criminal. Ao mesmo tempo, ele encontra o manuscrito de seu pai, onde descobre que John Teller tinha as mesmas intenções, pelos mesmos motivos. O principal conflito da série (e seu primeiro grande evento) se inicia quando Jax toma essa decisão de tentar conciliar as atividades do clube (e legalizá-las) com o bem estar de sua família. O mesmo só terá uma resolução no último episódio da série. Há também a primeira troca de valores: antes, Jax estava satisfeito com sua vida e o rumo que o clube seguia; após seu filho nascer e encontrar o diário do pai, ele decide realizar uma mudança.

EVENTO 02 – A morte de Donna, esposa de Opie (melhor amigo de Jax e membro do clube), pelas mãos de outro membro do clube faz com que Jax se afaste dos demais e comece a tentar fazer o que acha melhor para o clube de uma forma mais radical e reclusa.



Figura 2: Jax no funeral de Donna, afastado dos demais membros.

Aqui temos uma das principais mudanças do valor positivo para o negativo. No início, a ideia de Jax em tornar o clube uma organização legítima era justamente para impedir fatalidades (principalmente de pessoas inocentes). Porém, um mal entendido faz com que um dos membros acabe assassinando Donna por engano. Após ter uma prova explícita do que pode acontecer com sua família, e também ver o mal que seu próprio clube é capaz de fazer, Jax se afasta dos demais e começa a administrar uma parte das atividades do clube por conta própria, pensando que se o clube precisa de uma reconstrução interna, ele é o único que pode fornecê-la. O protagonista se afasta e decide traçar seu caminho sozinho.

EVENTO 03 – As divergências com seu padrasto (e atual presidente do motoclube) Clay, fazem com que Jax comece a questionar as intenções de todos os outros membros, que não enxergam Clay como um empecilho na liderança.



Figura 3: Jax e Clay discutindo separadamente dos outros membros do clube, mostrando uma rixa interna entre os dois.

Após descobrir que Clay foi principal culpado pelo engano de matar Donna e perceber que ele não tem interesse algum em encerrar as ligações com outras organizações criminosas, Jax tenta convencer todos os outros membros de que Clay deve largar seu lugar como presidente do clube, o que acaba criando uma divisão, onde alguns ficam do lado de Clay e outros do lado de Jax. Inicia-se um conflito entre os dois, onde um começa a questionar as ações/decisões do outro. Agora, o maior obstáculo no caminho de Jax não são outros grupos, e sim seu próprio padrasto e presidente. O valor se alterna quando Jax percebe que o perigo vem de alguém muito próximo a ele e seu clube.

EVENTO 04 – Jax decide largar a filial de Charming e se tornar um “Nômade” (os que são membros do clube, mas que não possuem ligações com nenhum lugar em específico/andam sem rumo).



Figura 4: Remendo que os membros “nômades” devem utilizar em seu colete.

Após todos os conflitos contra Clay, e depois de fracassar ao convencer os outros de que o clube está indo por um mal caminho, Jax decide abandonar a filial da

cidade de Charming, pensando que não conseguirá concluir seus objetivos com seu padrasto no caminho e no comando do clube. Jax percebe que terá mais sucesso se não tiver que responder a ninguém, se tornando um “Nômade” e agindo por conta própria. Nosso protagonista tem uma mudança de valor ao desistir de sua filial e seus “irmãos”, para fazer as coisas da sua própria maneira.

EVENTO 05 – Gemma, mãe de Jax, confessa para ele e Clay que ela foi estuprada pelo grupo de neonazistas. Jax e Clay finalmente percebem que precisam resolver suas diferenças e lutar juntos contra esta facção.



Figura 5: Gemma conta a Jax e Clay que foi estuprada. Os dois fazem as pazes.

Ao ouvir a confissão de sua mãe, Jax percebe que não pode ir embora de Charming deixando o clube e sua própria família desprotegidos dos neonazistas, que estão em uma disputa contra os *Sons Of Anarchy* pelo controle do tráfico de armas. Clay, também abalado ao saber o que aconteceu com Gemma, acaba se sensibilizando e deixando os demais problemas do clube de lado. Ele e Jax fazem as pazes, resolvem suas diferenças e decidem lutar juntos contra essa facção. Houve mudança de valor na personagem de Jax quando ele soube da dura verdade sobre o que aconteceu com sua mãe e se deu por conta que deveria ficar em Charming para impedir que alguma coisa desse tipo acontecesse novamente.

EVENTO 06 – Após um mal entendido, Abel é sequestrado e levado para a Irlanda do Norte.



Figura 6: Abel no barco do irlandês que o sequestrou.

Como consequência da guerra contra o grupo de neonazistas, Abel é sequestrado pelo irlandês traficante de armas (que teve seu filho morto durante essa guerra). Jax entra em desespero e vê o seu maior medo se tornando realidade: seu filho sofrendo pelos problemas do clube. Após finalmente parecer que todos os problemas estavam começando a se resolver e a relação com Clay estava se acertando (valor positivo), a pessoa que Jax mais ama é tirada dele por consequência desses problemas (valor negativo).

EVENTO 07 – Jax vai até a Irlanda do Norte e conhece os membros da filial de Belfast, capital do país. Um padre, amigo do clube e do falecido John Teller, revela que sabe a localização de Abel, mas que Jax deve deixá-lo ser adotado por uma boa família católica, que poderá cuidar de verdade do bebê, assim impedindo-o de crescer num meio caótico e se tornar um criminoso como o pai. Jax, quase convencido pelo discurso do padre, descobre que sua namorada, Tara, está grávida de Thomas, e que não faz sentido “desistir” de um filho quando terá outro para cuidar em casa.



Figura 7: Abel nos braços de um casal de origem católica. À direita, o padre Kellan Ashby contando a Jax que Abel será adotado por esse casal.

Após ouvir o que o padre Kellan Ashby tem a dizer sobre John Teller e seus segredos, Jax repensa se realmente vale a pena tentar resgatar seu filho, acreditando que Abel estará mais seguro longe de Charming e do clube, sendo cuidado por um casal de religião católica. No entanto, Gemma conta a Jax que Tara está grávida, e que ele não pode simplesmente abrir mão de seu primeiro filho que terá um pequeno irmão em breve. Jax decide então confrontar os membros do IRA (Exército Republicano Irlandês), os traficantes de armas que tem Abel sob custódia. Jax percebe que, mesmo que seja perigoso para sua família continuar em Charming e em contato com clube, ele não pode simplesmente abandoná-los. Apesar de ser o vice-presidente dos *Sons Of Anarchy* e ter suas responsabilidades com o clube, ele também é um pai de família e precisa cuidar dela a qualquer custo. A alternância de valor está na mudança de pensamento de Jax.

EVENTO 08 – Ainda na Irlanda do Norte, Maureen Ashby (ex-namorada de John Teller) esconde algumas cartas de amor entre ela e John na mochila de Jax. Em meio a estas cartas, haviam provas de que John suspeitava que Clay e Gemma planejavam matá-lo e que, para isso, iriam sabotar a sua moto. Tara acaba encontrando essas cartas antes de Jax e decide não mostra-las para ele.

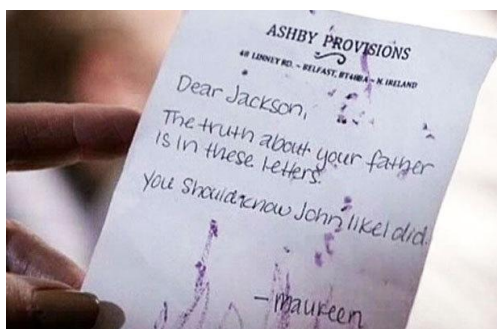


Figura 8: “Caro Jackson, a verdade sobre o seu pai está nessas cartas. Você deveria conhecer o John que eu conheci.” Bilhete de Maureen para Jax, que foi colocado junto as cartas em sua mochila.

Para impedir que Jax descubra a verdade sobre a morte de seu pai (e, por consequência, acabe se decepcionando com Clay e Gemma), Tara esconde as cartas de Maureen Ashby. Este é um momento do enredo em que o espectador fica sabendo da resposta antes do protagonista, tendo conhecimento do que ele deveria fazer ou onde procurar. Se Jax soubesse a verdade imediatamente, muitos dos problemas da série poderiam ser resolvidos no início da quarta temporada (momento em que Tara encontra

essas cartas). O valor muda de positivo para negativo quando descobrimos que Clay e Gemma foram os reais culpados pela morte de John Teller. Antes, achávamos que todas as rixas envolvendo Clay haviam se encerrado. Agora, sabemos que, antes mesmo da história da série começar, ele já era um dos principais vilões. Esse fato só é revelado a nós, espectadores, após algumas temporadas, para causar mais impacto na hora dessa revelação.

EVENTO 09 – Piney, o membro mais velho do clube, melhor amigo de John Teller e pai de Opie, fica sabendo sobre o conteúdo das cartas e ameaça Clay, dizendo que irá revelar a verdade para Jax, caso Clay não encerre a ligação do clube com um cartel de drogas mexicano. Clay mata Piney.



Figura 9: Clay dando um tiro de espingarda a queima-roupa no peito de Piney.

Piney também possui o mesmo desejo que Jax de limpar o clube de suas ligações criminosas, afirmando que era o que John Teller queria desde o início, e assim honrando a memória de seu falecido amigo. Tara, por saber que ele e John eram muito próximos, pergunta a Piney se ele tem conhecimento sobre o conteúdo das cartas. Ao descobrir a verdade, Piney decide confrontar Clay, dizendo que se Clay não der um fim na relação do clube com o cartel de drogas, ele irá mostrar as cartas para Jax. Clay, para não ter que encerrar a ligação lucrativa com o cartel e para manter seu enteado longe da dolorosa verdade, acaba matando Piney e colocando a culpa do assassinato em um cartel de drogas rival, o que faz com que o clube acabe se envolvendo ainda mais nessa guerra entre os traficantes mexicanos. O valor cai do positivo para o negativo quando achamos que Piney terá uma vantagem sobre Clay, mas Clay acaba se mostrando mais frio do que imaginávamos e acaba o matando.

EVENTO 10 – Opie descobre que Clay matou seu pai e também seus motivos. Ele conta o que sabe para Jax, que se recusa a acreditar em um primeiro instante. Opie, convicto a se vingar de Clay, dispara dois tiros contra ele na sede do clube. Jax impede que ele assassine Clay antes de ter certeza do que aconteceu.



Figura 10: Opie tentando arrancar a verdade de Clay, momentos antes de disparar dois tiros contra ele na sede do motoclube.

Ao ser pego de surpresa pelas notícias de Opie, Jax tenta entender a situação antes de tomar alguma atitude. Quando Opie está prestes a executar Clay, Jax impede que ele dispare o tiro final. Com Clay no hospital e Opie afastado do clube por não acreditar mais em seus membros, Jax procura pelas cartas de Maureen Ashby para descobrir a verdade. Gemma, que tem as cartas em suas mãos, destrói todas as que a incriminam pelo assassinato de John, fazendo Jax acreditar que Clay foi o único responsável pela morte de seu pai. Com isso, ele pode confirmar que Clay também matou Piney. O valor vai de positivo para negativo quando Jax descobre que seu próprio padrasto e presidente é o culpado pela morte de seu pai e pela morte do pai de seu melhor amigo.

EVENTO 11 – Jax descobre a verdade e tira Clay do comando dos *Sons Of Anarchy*, tornando-se o novo presidente do clube. Jax ainda não pode matá-lo, pois precisa encerrar algumas negociações que só Clay pode realizar.



Figura 11: No hospital, Jax encosta uma faca na garganta de Clay e diz saber de toda a verdade. À direita, Jax senta na ponta da mesa da sede do clube, tomando sua posição como o novo presidente.

Após ler as cartas, Jax vai até o hospital confrontar o padrasto. Nisso, ele também já retira o remendo de “Presidente” do colete de Clay, dizendo que ele perdeu o seu lugar como líder do clube após assassinar dois dos membros fundadores, e que o único motivo de Clay ainda não estar morto é porque o clube precisa dele vivo para colocar um fim em algumas de suas relações criminosas. Jax finalmente tem a chance de comandar os *Sons Of Anarchy* da maneira que acha ser a correta, mesmo tendo que corrigir os erros que Clay cometeu ao longo dos últimos anos. O valor é positivo quando Jax assume a presidência do clube, mas se torna negativo quando ele percebe que ainda há muitos problemas a se resolverem antes dele conseguir colocar suas ideias em prática.

EVENTO 12 – Na prisão, Opie se sacrifica pelo clube e morre durante uma luta organizada pelos guardas, como forma de quitar uma dívida com uma facção rival. Jax fica transtornado ao perder seu melhor amigo, mas isso acaba abrindo sua mente para pensar em qual caminho o clube deve prosseguir de agora em diante, para impedir que outra tragédia dessas aconteça.



Figura 12: Opie, após aguentar 3 minutos lutando dentro da jaula, está prestes a levar o golpe final na nuca. À direita, Jax é obrigado a assistir seu melhor amigo se sacrificando pelo clube.

Depois de perder sua esposa por um erro do clube, e também perder seu pai (ambas as mortes sendo causadas por Clay), Opie se afasta dos *Sons Of Anarchy* por um tempo. Jax e outros dois membros são acusados como culpados por participarem de um tiroteio na autoestrada, mas isso não passa de uma armação de uma organização rival para fazer com que eles sejam presos. Opie percebe que o clube é a única coisa que lhe resta na vida, e acaba atacando o xerife de Charming para que ele também seja levado para a prisão junto com os outros. Lá, um dos quatro deverá se sacrificar pelo clube em uma luta até a morte, armada pelo líder dessa organização e que tem os guardas da prisão como seus subordinados. Jax, decidido a entrar nessa luta (por não querer colocar

em risco a vida de qualquer um de seus “irmãos”), é interrompido por Opie, que ataca o guarda responsável por organizar essa luta, assim fazendo com que os demais guardas joguem dentro da sala em que ocorrerá a luta. Jax, desesperado ao ver que seu melhor amigo tomou essa decisão, assiste Opie ser espancado até a morte sem poder fazer nada. O valor desse evento vai de positivo, quando Jax estava decidido que iria se sacrificar pelo clube (o que faria com que o maior conflito da série acabasse, já que o protagonista estaria morto), salvando a vida dos outros três e resolvendo o problema com a facção rival, para negativo, quando Opie (que neste momento não tinha mais nada a perder) toma a decisão de lutar pelo clube.

EVENTO 13 – Jax arma uma emboscada contra o líder da organização que os fez ir para a prisão, e faz parecer que o crime tenha sido cometido por Clay, que acaba sendo levado para a cadeia. Tara, neste momento já sendo esposa de Jax, é presa por ser cúmplice de um crime.



Figura 13: Clay, já na prisão, sendo escoltado por um guarda. A direita, Tara sendo levada da casa de Jax pela polícia de Charming.

Tentando matar dois coelhos com um tiro só, Jax faz com que Clay seja preso pela morte de Damon Pope, líder da organização que os colocou na cadeia. Neste momento, parece que todos os problemas pendentes da série foram resolvidos, e que finalmente os eventos da história terão alguma resolução concreta. Porém, Tara é acusada de ser cúmplice de um crime (o qual ela não cometeu). O valor vai de positivo para negativo quando Jax pensa ter solucionado tudo e que os *Sons Of Anarchy* e sua família finalmente poderão viver em harmonia, mas então sua esposa é levada para a prisão por causa do clube.

EVENTO 14 – Tara, assustada com toda a situação, planeja fazer um acordo com as autoridades para protegerem ela e as duas crianças, em troca de entregar Jax e os *Sons Of Anarchy* por algum crime. Jax percebe que talvez tenha que matar sua amada para proteger o clube.



Figura 14: A promotora de justiça Patterson oferecendo o acordo para Tara.

Como forma de se livrar de sua sentença, Tara inicia um acordo com uma promotora de justiça que tem o objetivo de prender todos os membros do clube. Tara aceita uma troca de favores, em que as autoridades irão lhe fornecer (e a seus filhos) proteção, se ela providenciar alguma prova de que o clube está envolvido em atividades criminais. Jax só fica sabendo disso dias depois, e se dá conta que talvez tenha que matar sua própria esposa para impedir que ela vá embora com seus filhos e também acabe prejudicando o clube. O valor vai de positivo, que é quando Jax não sabe que Tara está planejando ir embora, para negativo, quando o risco de ter sua própria esposa entregando os *Sons Of Anarchy* começa a existir, e que talvez ele precise assassina-lá para evitar que isso venha a acontecer. Tara encerra o acordo no último momento, percebendo que o amor que sente por Jax não irá permitir que ela entregue-o a polícia.

EVENTO 15 – Jax executa Clay.



Figura 15: Clay, após levar um tiro na garganta, cai morto no chão. Jax dispara várias vezes no corpo de seu padrasto, mesmo depois de morto.

Depois de tudo que Clay causou de ruim para o clube e para a vida de Jax, nosso protagonista, já tendo encerrado todas as ligações criminosas que necessitavam da presença de seu padrasto, pode finalmente matá-lo. Esse evento encerra um dos conflitos mais duradouros da série (existente desde a primeira temporada, e tem seu fim próximo do encerramento da sexta temporada), e é outro momento em que temos tudo resolvido. O enredo do seriado poderia terminar nesse valor positivo, se não fosse pelo evento a seguir.

EVENTO 16 – Gemma ainda pensa que Tara entregará o clube para as autoridades e, para impedi-la, acaba matando-a na cozinha da casa de Jax. Após descobrir que, na verdade, Tara já havia encerrado o acordo com a promotora de justiça, Gemma mente para Jax, dizendo que os responsáveis pela morte de sua esposa foram os mafiosos chineses.



Figura 16: Jax encontra sua esposa morta no chão da cozinha de sua casa.

Usando o evento anterior (15) como gancho, onde todos os problemas já estavam solucionados, a sexta temporada se encerra com Gemma matando sua nora, Tara. Jax, achando que não tinha mais com o que se preocupar e que o clube finalmente estava livre de qualquer obstáculo, entra na cozinha de casa somente para encontrar sua esposa morta no chão. O valor cai de positivo (evento anterior) para negativo quando Jax perde uma das pessoas que mais ama, achando mais uma vez que a culpa disso são as ligações que o clube mantém com outras facções. A partir deste momento, os valores vão ficando cada vez mais negativos, pois a sétima e última temporada (que se inicia no próximo evento) mostra Jax destruindo tudo que construiu durante todo o enredo do seriado, só para descobrir a verdade sobre quem matou Tara.

EVENTO 17 – Jax inicia uma busca sedenta por vingança, revirando todas as relações externas do clube com outros grupos e facções até descobrir o que aconteceu de fato.



Figura 17: Imagens do trailer da sétima temporada, em que Jax aparece normalmente em um momento, e no momento seguinte vemos ele assumir a forma da Morte, o que representaria sua sede por vingança.

Jax, após ter passado as seis primeiras temporadas da série evitando conflitos e mortes desnecessárias, começa a se tornar seu próprio pior inimigo (em relação ao seu objetivo inicial de tirar os *Sons Of Anarchy* do meio criminal). Para descobrir a verdade sobre o assassinato de Tara, ele inicia uma guerra com todas as outras gangues, facções e organizações que foram apresentadas durante o decorrer da série, não se importando com as conseqüências dessa guerra para o clube ou para si mesmo. Até o momento em que Tara estava viva, o valor ainda era positivo (o mais positivo que a série chegou). Depois da morte dela, o valor se torna negativo até os últimos momentos da temporada final.

EVENTO 18 – Jax acaba matando Jury, presidente de outra filial do clube, por achar que ele os entregou para uma facção rival. Antes disso, Jury revela para Jax que John já sabia que iria morrer pelas mãos de Clay, e que percebeu que todos os problemas só iriam ter um fim quando isso viesse a acontecer. Em outras palavras, John Teller se deixou ser morto em um acidente na autoestrada. Jax é condenado a morte pelos demais presidentes das outras filiais por ter assassinado Jury.



Figura 18: Jury morto após a discussão com Jax. A direita, os presidentes das demais filiais dos *Sons Of Anarchy* decidindo a sentença que Jax terá de pagar.

Este é o momento em que Jax perde completamente o controle e seu senso de certo e errado (aqui volta o que falamos no capítulo 3, sobre as dualidades de personagem). Ao matar um dos principais membros de *Sons Of Anarchy*, Jax se mostra ser tão perigoso quanto Clay (ou até mesmo mais) para o clube. Antes de morrer, Jury revela para nosso protagonista que John Teller conhecia bem demais sua moto para não saber que ela havia sido sabotada por Clay. Jury alega que o pai de Jax sabia que estava marcado para morrer, e que na verdade ele se sacrificou pelo bem de sua família, percebendo que já era tarde demais para ele conseguir consertar alguma coisa dentro dos *Sons Of Anarchy*. Como forma de proteger Jax e encerrar os conflitos com Clay, John Teller se deixa ser levado por sua moto defeituosa na autoestrada, até que bate de frente com um caminhão. Só nesse evento, temos três valores negativos: Jax perde o controle e mata Jury, presidente de outro filial do clube; Jax descobre a triste verdade sobre a morte de seu pai; os demais presidentes das outras filiais dos *Sons Of Anarchy* votam a favor para que a punição de Jax por assassinar Jury (sem motivos razoáveis) seja a sua morte.

EVENTO 19 – Jax descobre que tudo foi uma mentira elaborada por sua mãe. Arrependida, Gemma aceita que o filho deve matá-la. Após isso, Jax sai para amarrar todas as pontas soltas e assuntos pendentes do clube, finalmente cumprindo o seu objetivo de salvar o clube do meio criminal.



Figura 19: Jax prestes a assassinar sua mãe, Gemma, para encerrar sua vingança contra a morte de Tara.

Poderíamos dizer que finalmente temos a volta de um valor positivo dentro dos eventos da série, já que Jax descobre a verdade sobre a morte de Tara. Mas, por ter que executar sua própria mãe para dar um fim nessa vingança (que causou inúmeros problemas para o protagonista e para o clube), o valor continua negativo. Jax quase hesita em matar Gemma, mas ela mesma o convence de que ele precisa colocar um ponto final nessa matança, dando um tiro na nuca da própria mãe. Jax, já sabendo que irá morrer pelas mãos dos outros membros do clube, sai para resolver todas as pendências restantes. Ele mata todos os líderes das gangues/facções rivais, faz um acordo com a promotora de justiça para que ela deixe os *Sons Of Anarchy* em paz, além de garantir que o clube vire, definitivamente, uma organização legítima, sem ligações com tráfico de armas, drogas ou qualquer coisa ilegal.

EVENTO 20 – Jax dá adeus a seus filhos, seus “irmãos” do clube e vai até o “túmulo” de seu pai (o local onde ele morreu na estrada), também para se despedir. Pilotando a moto de John enquanto é perseguido pela polícia, Jax se joga na frente de um caminhão em movimento, se sacrificando para salvar sua família e seu clube.



Figura 20: Jax, após se despedir de todos, vai até o túmulo de seu pai uma última vez. Lá a polícia o encontra e começa a persegui-lo. À direita, Jax dirige em alta velocidade na contra mão, abrindo os braços antes de colidir de frente com um caminhão.

Já sendo perseguido pela polícia por ter assassinado os líderes rivais em locais públicos da cidade de Charming, e também estar sendo caçado pelas gangues e facções rivais por ter matado seus comandantes, Jax se despede de seus filhos, Abel e Thomas, que irão embora dessa cidade caótica e ficarão sob os cuidados de Wendy, ex-esposa de Jax e mãe de Abel. Depois, ele se despede dos membros do seu clube. Essa cena seria onde Jax deveria ser morto, pela decisão que o clube tomou de fazer ele pagar pelo assassinato de Jury. Porém, os membros de sua filial entendem o lado de Jax nessa história, e o deixam ir embora para se despedir de seu pai antes de subir em uma moto pela última vez em sua vida.

Pilotando a *Harley-Davidson* de John, ele vai até onde o pai morreu na autoestrada, se despede e, através de um pequeno discurso, agradece e prova o amor que sente pelo falecido pai, reconhecendo todo o esforço que ele havia feito pelos *Sons Of Anarchy*. Enquanto isso, uma viatura da polícia acaba encontrando Jax, que começa a pilotar a moto de seu pai, ignorando as ordens dos policiais para que ele encoste. Após alguns minutos de uma montagem musical de Jax dirigindo pela estrada e várias viaturas de autoridades o perseguindo, Jax avista um caminhão vindo na direção contrária. Ele sorri ao ver o veículo e acelera com toda a velocidade, até chegar próximo do caminhão. Nisso, Jax abre os braços e deixa a moto perder o controle, que acaba indo

parar na frente desse caminhão, dessa forma aceitando seu destino e mostrando que os problemas da série só poderiam ser resolvidos completamente com a sua morte. Assim como já era tarde demais para John Teller, também já era tarde demais para Jax Teller.

A série se encerra com um poema de William Shakespeare em tela preta, que mostra que tudo que Jax fez durante toda a história de *Sons Of Anarchy* foi por amor a sua família e seu clube.

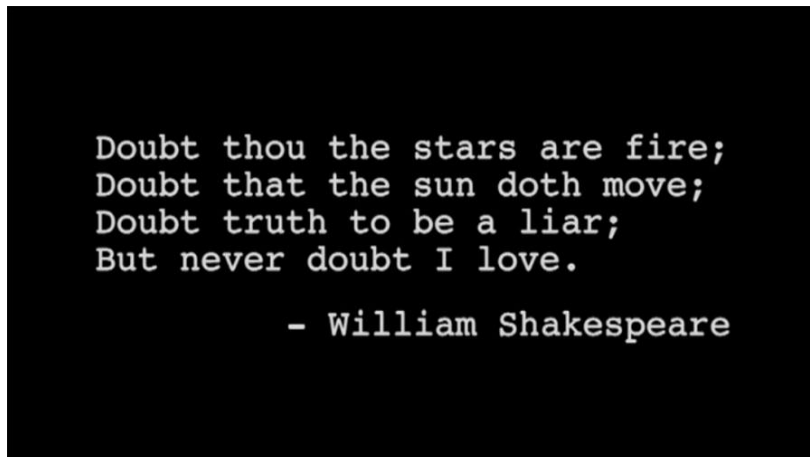


Figura 21: Poema de William Shakespeare que conclui a série.

*“Duvides que as estrelas sejam fogo,
duvides que o sol se mova,
duvides que a verdade seja mentira,
mas não duvides jamais de que te amo.”*

- William Shakespeare

6. CONCLUSÃO

Tendo em vista tudo que foi relatado anteriormente, percebe-se que as séries de televisão atuais possuem um grande potencial narrativo, uma vez que suas histórias podem ser mais extensas e complexas do que os enredos de longas-metragens. Elas permitem um desenvolvimento de personagem muito mais aprofundado, já que podemos acompanhar esse personagem por uma gama de episódios/temporadas, vendo como ele se comporta no decorrer do enredo e seus respectivos eventos. A tendência é que esse momento do audiovisual seriado permaneça por um bom tempo, principalmente em plataformas de vídeo *on demand*, onde o próprio público tem o controle do que assiste, quando assiste, onde assiste e quantos episódios assiste.

A “Teoria dos Eventos” de Robert McKee pode ser aplicada em qualquer história de ficção. Como foi dito anteriormente, não existe nenhuma história sem conflitos, eventos e termos de valor. Ela funcionaria também, por exemplo, nas séries citadas no terceiro capítulo, como *Breaking Bad*, *House of Cards*, *Família Soprano*, etc.

Escolhemos o seriado *Sons Of Anarchy* - e seu protagonista, Jax Teller - como objeto deste trabalho devido a sua abordagem realista sobre várias temáticas, além de ser uma série com intensidades de eventos constantes, se alternando entre valores positivos e negativos a quase todo instante.

Pela análise feita, passando pelos principais momentos da série no que diz respeito a evolução da narrativa, percebe-se que os roteiristas de *Sons Of Anarchy* desenvolveram a história de forma a fazer com que o espectador ficasse sempre conectado no enredo, já que ocorrem muitas mudanças para prender a atenção da plateia. O design de personagens, que reúne muitos perfis diferentes, também auxilia nesse ritmo narrativo. Percebeu-se, ainda, que uma das características da série, que está conectada a “Teoria dos Eventos”, é que nem sempre os fatos são revelados ao personagem. Ou seja, muitas vezes o espectador sabe mais e antes do que Jax, o que acrescenta tensão na história. A quantidade de intrigas e mentiras também é um elemento que se destaca nessa série, devido as dimensões de cada personagem.

Todos esses elementos narrativos fazem de *Sons Of Anarchy* um exemplar potencial de narrativa complexa embasada em personagens densos, o que representa esse momento de profusão do audiovisual seriado para as mais diferentes plateias.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMPBELL, Joseph. **A Jornada do Herói**. Editora Agora, traduzido para o português, 2004.

MARTIN, Brett. **Homens Difíceis**. Editora Aleph, traduzido para o português, 2014.

MCKEE, Robert. **Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiros**. Editora Curitiba, traduzido para o português por Chico Marés, 2006.

RODRIGUES, Sonia. **Como Escrever Séries: Roteiro A Partir Dos Maiores Sucessos Da TV**. Editora Aleph, 2014.

SHAKESPEARE, William. **Hamlet**. Traduzido para o português por Millôr Fernandes.

SONS OF ANARCHY. Kurt Sutter. Estados Unidos, 2008. 35mm.

STEMPEL, Tom. **Por Dentro do Roteiro**. Jorge Zahar Editora Ltda, traduzido para o português, 2011.