



— ACHTER DE SCHERMEN VAN HBO'S —

GAME OF THRONES™

SEIZOEN 3 & 4

C. A. TAYLOR

Voorwoord door DAVID BENIOFF & D. B. WEISS



BBNC
uitgevers

AMERSFOORT, 2014

— INHOUD —

VOORWOORD	4
IN DE WRITER'S ROOM	6
EEN SEIZOEN PLANNEN	8
OP ZOEK NAAR WESTEROS	10
THEMAMUZIEK SCHRIJVEN	12
DE TITELSEQUENTIE	14
DE ONTWIKKELING VAN HET VALYRIAN	16
<hr/>	
SEIZOEN 3	18
DEEL EEN: VOORBIJ DE WALL	21
DEEL TWEE: OORLOGEN IN WESTEROS	55
DEEL DRIE: MOTHER OF DRAGONS	80
DEEL VIER: DE RED WEDDING	93
<hr/>	
SEIZOEN 4	110
DEEL VIJF: HET SPEL RESETTEN	113
DEEL ZES: ONDERWEG	145
DEEL ZEVEN: HET KONINGSCHAP LONKT	157
DEEL ACHT: EEN ANDERE OORLOG	175
<hr/>	
EPILOOG	192

— VOORWOORD —

DOOR DAVID BENIOFF EN D. B. WEISS



Elk groots verhaal heeft een begin. Voor Game of Thrones begon het ermee dat David Benioff en Dan Weiss een serie epische romans van George R.R. Martin lazen en, met zijn moeizaam verworven zegen, een pitch opstelden voor het televisienetwerk dat het project naar hun idee kon realiseren: HBO.

Nu, aan het eind van hun vierde succesvolle seizoen, kijken David en Dan nog eens terug op die brief en de mijlpalen voor de serie.

C.A. TAYLOR: Uit jullie pitchbrief aan HBO in 2006 blijkt dat jullie toen al beseften met de boeken van George R.R. Martin iets bijzonders in handen te hebben. Jullie durfden zelfs jullie carrière onder het succes van de serie te verdedden. Maar hadden jullie ooit dit doorslaande succes verwacht? Dat het zo groot zou worden?

DAVID BENIOFF EN DAN WEISS: Nee. We werden eerder geteisterd door doemscenario's. Zo van: 'Het had echt iets schitterends kunnen zijn, ware het niet dat de enige die het had kunnen realiseren botweg nee had gezegd.' En: 'Drie jaar van ons leven en bergen energie en enthousiasme verspild aan iets wat nooit van de

grond is gekomen – helaas pindakaas.' Of: 'We hebben een serie gemaakt die maar een derde van het aantal kijkers trok dat nodig was om kostendekkend te zijn.' Maar 'doorslaand' of 'een fenomeen' – dat leek ons nooit bijster waarschijnlijk.

CT: Was er een specifiek moment waarop jullie beseften tot wat de serie aan het uitgroeien was?

BENIOFF EN WEISS: Toen Richard Plepler [de grote man van HBO] ons, in vertrouwen, om een kopie van de scenario's voor een seizoen vroeg voor de president van de Verenigde

Staten. En toen een vriend ons een video van de rij voor de *GoT*-expositie in New York toestuurde. En toen onze moeders er mee ophielden ons te vragen of we al ander werk hadden gevonden.

CT: Een vaak geciteerde uitspraak van jullie is dat het halen van de Red Wedding een van jullie hoofdambities met de serie was. Waarom was precies dat moment zo'n mijlpaal voor jullie?

BENIOFF EN WEISS: Kijkers lijken er even sterk door gegrepen te worden als wijzelf toen we het voor het eerst lazen. Het was misschien wel het sterkste gevoel dat een fictieve gebeurtenis ooit in ons losgemaakt heeft. Dat gevoel verfilmen vonden we een onweerstaanbare uitdaging. Feitelijk wilden we de tijd van heel veel mensen verdoen.

CT: Springt er voor jullie, terugkijkend op de eerste vier seizoenen, één episode, scène of moment tussenuit waarop jullie extra trots zijn? Op hoe het geworden is?

BENIOFF EN WEISS: Eén of twee dingen eruit pikken is onmogelijk. We hebben het geluk gehad om met een belachelijk aantal belachelijk getalenteerde mensen te kunnen werken en dankzij hun gezamenlijke bijdragen is de serie zo ongelooflijk rijk geworden.

CT: Jullie hebben allebei episodes van seizoenen 3 en 4 geregisseerd. Waren jullie dat altijd al van plan? En was het moeilijk om een aflevering te benaderen in beide rollen – als schrijver en als regisseur?

BENIOFF EN WEISS: De ruzies met de schrijvers waren vreselijk akelig... Wat een driedubbel overgehaalde klootzakken zijn dat.

We waren altijd al van plan om het eens te proberen, ja, mits de serie zou aanslaan en we er zonder verdere problemen de tijd voor konden nemen. En het was onvoorstelbaar leuk. Toen we het waagden, werkten we gelukkig genoeg intussen al met mensen die we kenden, mochten en vertrouwden. Het was zodoende alsof we in het diepe werden geworpen – maar met zwembandjes om.

CT: En de toekomst – wat zullen volgens jullie je grootste uitdagingen voor volgende seizoenen zijn?

BENIOFF EN WEISS: Nou, met het jaar worden de dingen groter en ambitieuzer, op productieniveau. De uitdaging zal dus altijd weer zijn om te kijken hoeveel we precies kunnen filmen en op tijd afronden voor de eerste uitzenddatum van het jaar daarop.

En wat het verhaal betreft... de cast verandert dit seizoen. De eerste drie seizoenen ging het grotendeels om uitbreiding en hoe we een groeiend, groot aantal personages vitaal en in het verhaal konden houden. Vanaf het eind van seizoen 3 is de uitdaging ietwat gewijzigd – we zitten in de contractiefase en stevenen gestaag op een eindspel af. Nu gaat het er meer om hoe de serie evolueert in het licht van de personages die er niet langer in zitten. Neem het overlijden van Joffrey – dat verandert de dynamiek in de wereld van de serie ingrijpend.

CT: Als jullie één personage weer tot leven konden wekken, wie zou dat dan zijn?

BENIOFF EN WEISS: We zouden Khal Drogo, Joffrey, Robb, Cat en Ned op zijn rug uit de onderwereld terug laten dragen. Dat zou hem moeten lukken. Na zijn dood heeft hij meer spiermassa gekregen. Redt hij het niet, dan kan Tywin één van hen dragen.

— IN DE WRITER'S ROOM —

INTERVIEW MET BRYAN COGMAN



Bryan Cogman werkte al enkele jaren als assistent van David Benioff en Dan Weiss voordat Game of Thrones groen licht kreeg. Met zijn encyclopedische kennis van de serie is hij een soort boeder

van de GoT-bijbel en biedt waar nodig inzicht in de backstory en personages. Bryan heeft diverse afleveringen geschreven, werkte als story editor en is nu coproducent.

C.A. TAYLOR: Je bent actief betrokken bij de televisiebewerking van de boeken, te beginnen met het bedenken van de synopsis voor het seizoen. Hoe pak je een dergelijke immense taak aan?

BRYAN COGMAN (COPRODUCENT EN SCHRIJVER): Voor de seizoenen I en 2, toen we een boek per seizoen deden, ging ik zitten en vatte elk hoofdstuk nauwgezet samen. Daarbij documenteerde ik de diverse karakterbogen in het boek. Voor latere seizoenen vatte ik hoofdstukken uit verschillende boeken samen. Nadat we allemaal het boekenmateriaal verteerd hebben, wijzen David en Dan alle schrijvers een aantal personages toe. Zo schreef ik een synopsis voor Arya in seizoen 3, waarvoor ik scènes uit het boek bewerkte en er zelf een paar bedacht. Nu haalt zo'n tachtig procent van dit materiaal nooit de serie, maar het biedt een startpunt. Daarna kruipen we, tussen seizoenen, enkele weken bij elkaar in de writer's room. We lezen elkaars eerste synopsis, voegen samen, schrappen, bedenken nieuwe dingen en zetten de sleutelementen op een bord – wat een ruwe schets van het seizoen oplevert. Vervolgens schaven we gezamenlijk aan een gedetailleerde seizoenssynopsis, die David en Dan tot slot oppakken en afmaken. Daarna worden scripts toegewezen en geschreven.

CT: Is er een bepaalde zin of scène die je graag geschreven had?

BC: Jazeker – een scène waarvoor ik de credits heb gekregen! Namelijk Yorens monoloog tegen Arya in 'What Is Dead May Never Die' [seizoen 2, episode 203], waarin hij vertelt dat hij zijn broers moordenaar doodde voordat hij tot de Night's Watch toetrad en in Arya's hoofd het idee plant om elke nacht een 'wraakgebed' te reciteren voor mensen die ze wil doden. Mooi, maar laat in de preproductie geschreven door David en Dan en in mijn episode verwerkt. Ik krijg er dus de credits voor, maar heb het niet geschreven. En uiteraard is het de beste scène in de hele aflevering...

CT: Heb je een lievelingspersonage?

BC: Mijn favoriet is Jaime. Zijn boog is zo fascinerend – vergelijk maar eens de Jaime uit episode I met de Jaime aan het eind van seizoen 4. Hij heeft een verbazingwekkende transformatie doorgeemaakt. Zijn evolutie wordt, voor mij, samengevat in een zin in 'Oathkeeper' [seizoen 4, episode 404]. Hij toont Brienne het White Book, waarin alle glorieuze daden van de Kingsguard in verleden en heden staan. De lemma's voor andere ridders staan bol van de heldendaden, maar zijn kleine lemma: infamie. Hij zegt



tegen Brienne: ‘Het is de taak van de Lord Commander om deze bladen te vullen. En dat van mij is nog grotendeels onbeschreven.’

CT: En heb je een lievelingszin of -toespraak?

BC: Seizoen 2 besluit met een fantastische scène tussen Theon Greyjoy en Maester Luwin [‘Valar Morghulis’, episode 210]. Het hoogtepunt is – schitterend gespeeld door Alfie Allen – Theons gekwelde herinnering aan zijn jeugd als gijzelaar: ‘Weet je hoe het is om te horen dat je maar boft dat je iemands gevangene bent? Te horen hoeveel je ze verschuldigd bent?’ Ik weet niet of dat mijn favoriete zin is, maar het is een mooi voorbeeld van de empathie die de serie heeft voor haar verachtelijkste personages – en Theon was tot dan toe een tamelijk verachtelijk persoon.

CT: Je rol bestaat er deels uit op de set de opnames te monitoren en zo nodig de regisseur te adviseren. Heb je een lievelingsmoment in seizoen 4?

BC: Eén dag in het bijzonder op de set vond ik kicken. Het betrof opnieuw een ‘klein’ personagemoment, maar precies daar gedijt voor mij de serie op. Het gaat om een scène [‘Mockingbird’, episode 407] waarin Littlefinger eindelijk aan zijn begeerte toegeeft en Sansa kust in de besneeuwde tuin van de Eyrie. Het is een ongelooflijk verontrustende scène – voorname-lijk door Sansa’s reactie op de kus...

[LINKS] *De Histories of The Lord Commanders of the Kingsguard volgen de canon van de serie en gekalligrafeerd door kunstenaar Michael Eaton.* [BOVEN] *Jaime Lannister bekijkt zijn geringe ‘palmares’ in het White Book.*

— EEN SEIZOEN PLANNEN —



Aan het begin van een nieuw seizoen, nog voordat de productiestaf op kantoor terug is, is men al druk aan het puzzelen hoe het filmen in vier landen met vijf regisseurs, twee units en een cast en crew van dik zevenhonderd man gecoördineerd moet

worden. Tien afleveringen per seizoen kun je uitsluitend met een minutieuze planning produceren. Aan producent Chris Newman de taak om de puzzelstukjes in elkaar te passen.

CHRIS NEWMAN (PRODUCENT): Voor seizoen I hadden we geen twee units gepland. Al gauw werd echter duidelijk dat een tweede unit op Malta naast die in Belfast de efficiëntste optie was. De winst is vooral dat een sleutelfiguur – een regisseur, director of photography of castlid – zich niet over twee locaties tegelijk hoeft te verdelen. Aanvankelijk lukte het ons alleen met een kleurencodesysteem voor afleveringen; we knipten scènestrookjes uit en schoven ze als schaakstukken over een bord. Iedereen in het vak weet dat zoiets als een volmaakt schema niet bestaat. Je gaat eenvoudig door een reeks destillatiefasen heen tot je bij het volgens jou beste plan uitkomt.

Normaliter krijg ik de synopsis rond februari, waarna ik er een maand of wat op broed. In principe probeer je in de volgorde van de afleveringen te werken, maar misschien vereist een enkele

scène in een latere episode een set die je wilt verwisselen. Als het kan, haal je die opnames dan naar voren. Je wilt het ook vermijden dat een regisseur overkomt voor één scène en daarna weken zit te niksen. We streven ernaar vroeg een voorlopig schema klaar te hebben. Bij problemen met de decorbouw of de beschikbaarheid van een acteur wil je dat zo vroeg mogelijk weten, zodat je zaken als data kunt regelen. Maar nu en dan gooit een incident roet in het eten. Toen Kit [Harrington] zijn been brak, moesten we de scènes met Jon Snow naar achteren plaatsen, zodat hij zijn stunts zou kunnen doen – al zou hij ze waarschijnlijk toch gedaan hebben als we het toegelaten hadden.

[BOVEN] Chris Newman is veel op de set aanwezig als supervisor en troubleshooter.

[RECHTS] Een fragment van het authentieke schema voor seizoen 3. Kleuren duiden de episodes aan; de eerste kolom toont de scène, de laatste de castleden.

— OP ZOEK NAAR WESTEROS —

Van de kliffen bij Dragonstone tot de slagvelden van de Riverlands en zelfs voorbij de Wall – een flink deel van de locaties in Game of Thrones wordt door Noord-Ierland geleverd.

Locatiemanager Robbie Boake is verantwoordelijk voor het vinden van Westeros in de echte wereld, inclusief King's Landing in Armagh en Castle Black in Larne.



ROBBIE BOAKE (LOCATIEMANAGER): Allereerst bestudeer ik de synopsis en schrap daarin wat volgens mij op een binnenset of in een ander land gefilmd gaat worden – dingen die we hier niet kunnen realiseren. Normaal heb ik zo'n maand de tijd om locaties te scouten. Dat is simpelweg veldwerk. Ik rijd uren rond en beklim heuvels en zwerf door bossen.

Op dat punt stappen de scouts van de producent in. Het klopt dat GoT maar één designer heeft, maar anders dan bij speelfilms hebben we meer regisseurs en die kunnen allemaal andere ideeën hebben. Met de uitwerking van de scripts neemt vanzelf ook het aantal geschikte locaties af. Ze bekijken het met een helder idee van vanuit welke richting personages zullen reizen en hoe een stunt uitgevoerd zou kunnen worden. Eenmaal op dat detailniveau ga je naar de logistiek kijken – moeten er hekken tegen de grond? Zijn er zichtbare huizen die afgeschermd moeten worden? Is er binnen redelijke afstand van de set plek voor een unitbasis? Kunnen dieren het terrein aan?

Al snel bereik je het stadium waarin een horde andere afdelingen zich ermee gaat bemoeien: decor kan sets bouwen, SFX [special effects] kan in de weer gaan met rook of sneeuw. Daarna moeten we toestemming van overheden verkrijgen. Op openbaar terrein staat de veiligheid altijd voorop. We willen het intellectuele eigendom van de serie beschermen tot aan de release en bewaken het

mythologische cachet. Het oogt tenslotte niet zo magisch als een set er gekunsteld uitziet. Op privéterrein is het ongelooflijk belangrijk dat niemand zomaar kan binnendringen op zoek naar een set.

We doen ons best om locaties achter te laten zoals we ze aangetroffen hebben. Vaak is het zelfs in betere staat – we repareren toegangswegen en maken gebouwen veiliger. We willen verder kunnen filmen, vooral op plekken waar we misschien willen terugkeren – niet iedereen ziet het dat veel plaatsen als Shane's Castle vaker zijn gebruikt. Als de crypte van Winterfell, natuurlijk, maar nadien nog als vele andere kerkers. Het heeft dienst gedaan als de cel van Ned Stark, een cel in Dragonstone en zelfs als onderdeel van de ontvangstzaal van de Twins. Dit seizoen zal Shane's ook fungeren als de smidse van de Red Keep. Op het complex hebben dik twintig scènes gespeeld, van het toernooi in seizoen I tot enkele van Theons recentste scènes. Ook Cairn Castle is veelvuldig gebruikt, van de eerste executie in episode 101 tot Ygritte die Jon neerschiet. Daarnaast als de King's Road en voor alle gezelschappen die daarover gereisd zijn.

[BOVEN] *Ballintoy is vooral bekend als de haven van de Iron Islands, maar het strand aan de overkant van het pad fungeert als Dragonstone.* [RECHTS] *De serie wordt gefilmd op diverse locaties in Noord-Ierland, vaak op verafgelegen plaatsen met een moeilijke logistiek.*



— THEMAMUZIEK SCHRIJVEN —

INTERVIEW MET RAMIN DJAWADI

Game of Thrones-componist Ramin Djawadi studeerde filmmuziek aan het Berkley College of Music in Boston en werkte daarna in Los Angeles met Oscarwinnende componist Hans Zimmer bij Remote Control Productions. David Benioff en Dan

Weiss baalden hem bij GoT voor in eerste instantie de eerste twee afleveringen en een ruwe versie van de titelsequentie. Inmiddels componeert Ramin sinds de pilot de muziek voor de serie.

C.A. TAYLOR: Hoe is het allemaal begonnen voor jou?

RAMIN DJAWADI (COMPONIST): De jongens pakten het slim aan – ze nodigden me uit om een ruwe versie van de titelsequentie te komen bekijken en lieten me zien wat ze gedaan hadden. Ik vond het beeldmateriaal vreselijk sterk en inspirerend en begon er meteen aan.

CT: Is voor het componeren van een score, of het thema, het verhaal belangrijker of het beeld?

RD: Feitelijk gaat het om een combinatie van beide. Ik sta er elke keer weer zelf verstoeld van: als ik het script lees of het verhaal hoor, koester ik bepaalde verwachtingen. Maar dat kan zo omslaan als ik dan het acteren of de sets zie. Zelfs als ik niet specifiek voor een scène schrijf, draai ik vaak het beeld op de achtergrond – dat helpt me om me in de wereld onder te dompelen.

CT: Kostuumontwerpster Michele Clapton zegt dat ze bij het ontwerpen personages vaak voor zich ziet als bepaalde kleuren. Zijn er instrumenten die voor jou personen representeren?

RD: Zeer beslist. Ik zie noten deels in kleuren. Met een rood of geel beeld komen er zodoende vanzelf bepaalde toetsen of noten in me op. De serie is een enorme uitdaging. Als een van de eerste dingen bespraken David, Dan en ik hoe complex en gelaagd het verhaal is en hoe de personages georganiseerd zijn. Hoe konden we dat het beste vormgeven? Daenerys is een prima voorbeeld – in het begin kon je niet bevroeden tot wat voor sterke vrouw ze zou uitgroeien. Het was erg belangrijk om voor een bepaald personage of huis een thema te componeren waaraan we waar nodig een krachtige, donkere of treurige draai konden geven. In het thema moesten die elementen al vroeg zitten, zonder dat je ze dan ook allemaal meteen hoefde te horen. ‘The Rains of Castamere’ is nog een goed voorbeeld – van meet af aan wisten we dat dit de grote Red Wedding ging worden. Het was leuk en een hels karwei tegelijk om daarnaartoe te werken.

CT: Heb je, terugkijkend, favoriete stukken of herkenningmelodieën?

RD: Een van mijn favoriete stukken blijft iets wat ik net af heb – ‘Mhysa’. Opnieuw een heerlijk Daenerys-moment. Op die track zingen een vrouwenkoor, een mannenkoor en zelfs een kinderkoor allemaal de tekst – een erg krachtige track.

Verder het liefdesthema voor Jon Snow en Ygritte, wanneer ze uiteindelijk over de Wall klimmen. Ik vond dat een erg krachtig stuk en was zeer tevreden over het resultaat. Soms vermeng je twee afzonderlijke thema’s, maar we hebben niet voor alles aparte thema’s – soms is er een thema voor een bepaalde verhaallijn of locatie. Of een personage krijgt alleen een thema als zijn verhaal in die fase echt van belang is. Met Theon was dat het geval – hij kreeg alleen een thema in seizoen 2.

CT: Werk je in de studio altijd met musici van vlees en bloed?

RD: Live-musici verlenen een karakter en diepgang die je naar mijn gevoel niet echt kunt genereren met de computer. Als ik de keus heb, prefereer ik het altijd om met hen te werken. De kwaliteit is dan beter. Maar anderzijds – op sommige momenten heb ik even zo goed synthesizers in de score verwerkt, omdat ze in die gevallen volmaakt in *Game of Thrones* pasten.

CT: Dragen de verschillende werelden bij aan de uitdaging of lol van *Game of Thrones*? Bijvoorbeeld het contrast tussen het hete en broeierige Essos en de etherische woestijnen ten noorden van de Wall?

RD: Zeer zeker aan de lol ervan. Neem Daenerys: bij haar hebben we meer oosterse invloeden, zoals de bedug [een Indonesische hangende trom], terwijl ik voor het noorden van de Wall met glazen schalen het gevoel van ijs en kou opwek. Hier is opnieuw het beeld zo reuzebelangrijk. Je ziet Daenerys in de woestijn of de Night’s Watch in een kleurloos landschap – het is erg leuk om dat met muziek in te kleuren. We horen al over de White Walkers voordat we ze zien, maar eronder klinkt nog steeds een milde echo, die de scène een diepte en resonantie verleent waarvan je toch de schrik om het hart zou moeten slaan.