

Uma canção de violência e orientalismo: representações de Daenerys Targaryen em *Game of Thrones* (2011)

A song of violence and orientalism: representations of Daenerys Targaryen in *Game of Thrones* (2011)

Alice Kesia LIMA BORGES

Universidade de Pernambuco

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-6314-4055>

alice.borges@upe.br

George Leonardo SEABRA COELHO

Universidade Federal de Tocantins

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3166-4008>

seabracoelho@mail.uft.edu.br

Renan MARQUES BIRRO

Universidade de Pernambuco

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1456-8196>

renan.birro@upe.br

Recibido: 05/02/2025

Aceptado: 07/05/2025

Cómo citar: Lima Borges, Alice Kesia; Seabra Coelho, George Leonardo; & Marques Birro, Renan (2025). "Uma canção de violência e orientalismo: representações de Daenerys Targaryen em *Game of Thrones* (2011)". *Neomedieval*, 3, 49-78. <https://doi.org/10.33732/nmv.3.105>

Copyright: El/La Autor/a.

Esta obra está bajo una
licencia internacional Creative
Commons Atribución 4.0.



Resumo: Este artigo tem como objetivo principal analisar alguns aspectos apresentados pela personagem Daenerys Targaryen na série de TV *Game of Thrones* (2011-2019), visando a relação da construção cinematográfica para com a realidade histórica da sociedade medieval. A pesquisa foi construída tendo como ênfase o papel da mulher no período, inclusive de mulheres em situação de poder, e a forma com que a produção cinematográfica representa as relações de gênero ordinárias na aristocracia medieval. A partir da análise do primeiro episódio da série, foi possível examinar a forma que a personagem em questão se apresenta em meio a um ambiente composto por homens em cargos de poder, e como ela enfrenta esse sistema tão excludente e violento com mulheres.

Palavras-chave: Game of Thrones, orientalismo, mulheres, violência.

Abstract: This article's main objective is to analyze the aspects presented by the character Daenerys Targaryen in *Game of Thrones* TV series (2011-2019), aiming at the relationship between cinematographic construction and the historical reality of medieval society. The research emphasizes how women were usually depicted in this period of time, and also the way in which cinematographic production represents the daily gender relations of the aristocracy in the Middle Ages. Mainly concerned with the first episode of the series, it was possible to examine the way in which the character in question presents herself in an environment made up of men in positions of power, and how she faces this system that is so exclusionary and violent towards women.

Keywords: Game of Thrones, orientalism, women, violence.

A série *Game Of Thrones* é baseada em *As Crônicas de Gelo e Fogo* (*A Song of Ice and Fire*), de autoria de George R. R. Martin (1948-), um novelista, escritor e produtor televisivo. Ele nasceu em uma família de New Jersey que perdeu sua riqueza no mercado da construção civil durante a Grande Depressão (1929-1939) —condição que lhe foi lembrada recorrentemente em sua vida (McDonald). Neste cenário, sua família se mudou para a região das docas de Bayonne (ainda em New Jersey) para morar em um projeto habitacional federal (Buffum & Runco). Com recursos limitados, ele prontamente se interessou por quadrinhos, heróis, monstros e narrativas fantásticas como forma de ampliar uma infância e adolescência sem muitos recursos. De fato, em época, ele enviava cartas para a seção de fãs da Marvel Comics com certa regularidade (Martin, *Presentation*, 8-12).

A partir do contato com outros fãs através dessas seções e de eventos como a *Comic-Con* (ele participou da primeira, realizada em Nova York, em 1964, enquanto comprador do primeiro ingresso) (Gustines), Martin passou a escrever para *fanzines* (Buffum & Runco; Ruttkoff). E, entre 1970 e 1971, ele obteve seu bacharelado e mestrado em Jornalismo; ele também cursou disciplinas de História com foco secundário (*minor*) durante sua formação inicial (D'Mmassa 388).

Na década de 1970, George R.R. Martin viveu como escritor de ficção científica (foi inclusive indicado ao *Hugo Awards* na categoria de melhor história curta em 1973), instrutor de xadrez e, já no final da década, como docente de Língua Inglesa e Jornalismo no Clarke College. Conforme sua carreira como escritor ganhou fôlego, ele pode se dedicar exclusivamente ao trabalho de autoria de obras de ficção científica e narrativas fantásticas (atual Clarke University) (MacNab; Munson; The Hugo Awards).

Em 1991, após tentativas frustradas enquanto produtor de TV, ele retomou o trabalho como escritor de romances. Inspirado em J. R. R. Tolkien (lido durante a infância), Martin pretendia escrever seu próprio épico fantástico. Além do famoso autor da obra *The Hobbit*, ele buscou inspiração nos acontecimentos históricos que cercaram a *Guerra das Duas Rosas* (1455-1485), na série de livros *Reis Amaldiçoados* (1955-1977) de Maurice Druon e em *Ivanhoé* (1819) de Walter Scott. Sendo assim, o primeiro volume da série *A Song of Ice and Fire*, intitulado *A Game of Thrones*, foi publicado em 1996, seguido por outros cinco volumes em 1998, 2000, 2005 e 2011. A narrativa ainda aguarda a publicação dos dois últimos livros para o seu derradeiro desfecho (Hibberd; Kamin).

Entrementes, no mesmo ano da publicação do quinto livro da narrativa textual, foi lançada a série televisiva quase homônima ao primeiro volume (apenas *Game of Thrones*). Produzida pela gigante HBO, ela foi elaborada por David Benioff e D. B. Weiss, e teve seu primeiro episódio lançado no dia 17 de abril de 2011 (seu último episódio, por sua vez, foi disponibilizado no dia 19 de maio de 2019). Ao longo da produção, *Game of Thrones* alcançou oito temporadas e possui 73 episódios. Ela prontamente alcançou números impressionantes de audiência, com mais de dois milhões de espectadores/episódio em tempo real e quase doze milhões por episódio. A quinta temporada atingiu o ápice, com uma média de dezoito milhões de espectadores por episódio; além disso, ela foi transmitida simultaneamente para 173 países, o que fez da série a mais ampla transmissão simultânea de TV na história das mídias audiovisuais (Wyatt; Thomas).

Para Shiloh Carroll, uma das razões que fizeram *Game of Thrones* atrair o público foi o realismo do mundo criado por Martin à luz das manobras políticas dos diferentes agentes no “jogo dos tronos” (Carroll 67) —ou

seja, na disputa pelo poder. De fato, essa pretensão foi intencional por parte do autor, conforme expresso em uma entrevista:

eu estava lendo os imitadores de Tolkien e outros autores de fantasias, e ainda assim eles estavam fazendo tudo errado. Era um tipo de Idade Média da Disneylândia, na qual eles tinham castelos e princesas e tudo aquilo. As armadilhas do sistema de classe, mas eles não pareciam entender o que um sistema de classes realmente significava (Hodgman & Martin).

A nosso ver, não há dúvidas que a formação e as atividades profissionais de George R. R. Martin moldaram sua escrita, uma vez que ele se inspirava em acontecimentos do passado (inclusive recente), que serviam como peças-chave de seus enredos: essa informação também consta na entrevista citada anteriormente: “Como eu disse, eu leio um monte de coisas diferentes, não apenas ficção científica/fantasia. Uma das coisas que leio muito é história e ficção histórica. Sou um grande fã de ficção histórica” (Hodgman & Martin).

Com efeito, como apontou Shiloh Carroll, esta intenção de se aproximar suas criações das realidades históricas foram transferidas para os fãs de *Game of Thrones*, posto que a criação de G. R. R. Martin “é frequentemente elogiada —e defendida— por sua ‘acurácia histórica’, de modo que seus fãs argumentam que a qualidade do romance repousa primeiramente em sua autenticidade” (Carroll 15).

No entanto, Carroll fez questão de apontar os problemas epistemológicos, históricos e historiográficos em torno da ideia de uma “Idade Média” real, assim como as dificuldades encontradas para tanto em sua extrapolação para o universo audiovisual (Carroll 159-161). Deste modo, resta evidente que a “insistência de Martin em uma caracterização medieval ‘realista’ cria seu próprio tipo de neomedievalismo entre os fãs dos livros e do show [série de TV]” (Carroll 20). Paradoxalmente, o próprio autor utilizava essas referências com bastante displicência, como quando comentou sobre a descrição dos alimentos e das mesas aristocráticas em *Game Of Thrones* (Martin, *Presentation*, 8-12).

Seja como for, o arranjo de inspirações e narrativas históricas e fantasiosas permite situar tanto a produção textual quanto a audiovisual no escopo do medievalismo/neomedievalismo, isto é, do conjunto de recepções acadêmicas e públicas em torno daquilo que é considerado “medieval”

(Czarnowus & Larrington 1-8; West 7-11). Após tamanho sucesso, os(as) personagens passaram a ser objeto de debate público e acadêmico. Com efeito, uma das frentes mais acaloradas abrange as personagens femininas, não raro vítimas de violência, rapto e estupro (Marques 46-65; Rohr & Benz xliii-xlvii; Mares 147-160).

Todavia, as análises anteriores focaram frequentemente em mais de uma personagem ao longo da série de livros e/ou episódios televisivos, assim como de um longo arco que ocupa diferentes volumes e/ou temporadas. Consequentemente, trata-se de uma abordagem mais abrangente e menos específica do enredo inicial —que muitas vezes molda a primeira impressão do leitor/espectador. Assim, neste estudo, considerando as dimensões textuais reduzidas do gênero artigo, trataremos tão somente de uma personagem, a princesa desterrada Daenerys Targaryen, além de nos ocuparmos apenas do primeiro episódio (Martin, *Winter is Coming*) da primeira temporada televisiva.

1. Breve descrição do gênero e enredo da série

Game of Thrones pertence ao subgênero de fantasia medieval (ou pseudomedieval) *grimdark* ou *gritty*. Para Adam Roberts, ele se diferencia das formas mais positivas e idealizadas do medieval típica do cenário pré-rafaelita para considerar aquele tempo como mais nojento, brutal, curto e sombrio do que realmente era. Neste ínterim, o foco de reimaginar uma realidade histórica é secundário, já que ele serve como uma espécie de analogia para pensar como a nossa própria realidade é “cínica, produz desilusão e é um lugar ultraviolento” (Roberts 42).

Por sua vez, Genevieve Valentine considera que o subgênero de ficção fantástica visa substituir a psicologia dos “heróis espadachins” por outra eivada de realismo sombrio das políticas régias. Doutra feita, Jared Shurin estipulou que o subgênero *grimdark* é definido por três componentes-chave: um tom sóbrio e/ou sombrio, um senso de realismo e na agência dos(as) protagonistas: na contramão da alta fantasia, na qual o destino parece previamente traçado, a fantasia *grimdark* oferece uma tensão constante sobre como o herói/a heroína superará um obstáculo gigantesco.

Já Liz Bourke considerou que a principal característica do subgênero implica em uma “retomada da valorização do sombrio pelo sombrio, em

um tipo de niilismo que retrata a ação correta [...] como algo impossível ou fútil”. Para ela, tal medida em certa grau absolve os(as) protagonistas e os(as) leitores(as) de uma responsabilidade moral (Bourke). Por fim, Helen Young equaciona os termos “fantasia grimdark” e “fantasia gritty”, e sua maior expressão seria a série *Game of Thrones*. Trata-se assim de uma reação diante da “versão da Idade Média romantizada, até mesmo expurgada, inspirada na fantasia pela imitação do trabalho de Tolkien” (Young 5).

Consequentemente, o seriado se passa em um passado pseudo-medieval no continente fictício de Westeros, no qual existem algumas famílias que pleiteiam o trono de ferro —isto é, o supremo governo. Em uma perspectiva da “narrativa histórica” de *Game of Thrones* (doravante denominado como GoT), o território teria sido habitado por diferentes grupos humanos —intitulados como “Primeiros Homens”, Ândalos e Roinares— que teriam migrado para Westeros ou eram autóctones. Eles se organizaram inicialmente em monarquias regionais com suas respectivas aristocracias e tradições culturais.

Porém, em um determinado momento, a dinastia dos Targaryen teria emigrado da Valíria, uma terra quase mítica de além-mar que foi arrasada por uma hecatombe vulcânica que teria tornado a região inabitável. Três características distinguem essa família: os cabelos branco-prateados, o costume de casamentos consanguíneos (inclusive entre irmãos) e sua habilidade atávica de domesticar dragões alados enormes e cuspidores de fogo, que serviam como montarias e um instrumento de guerra sem igual. Com essa vantagem, eles submeteram as populações de Westeros e se instalaram como nova monarquia reinante.

No entanto, conforme o tempo passou, o benefício proporcionado pela domesticação dos serpentídios gigantes declinou até que esses animais foram atrofiando até a extinção. Entrementes, outras famílias aristocráticas, quer por habilidades político-militares, quer por riquezas, começaram a equilibrar o jogo de poder na ilha-continente. Eles também se aproveitaram das disputas pelo poder entre os próprios Targaryen, assim como pela ascensão ao poder de governantes enlouquecidos.

Em uma dessas ocasiões, um levante aristocrático liderado pelas grandes famílias Baratheon, Stark e Lannister derrubaram o último monarca Targaryen; por sua vez, dois de seus filhos foram desterrados para um continente

do outro lado do mar e passaram a viver das benesses de governantes locais, uma vez que pouco levaram consigo. Apesar daquilo que alguns bajuladores e mentirosos lhes contavam, eles gozavam de pouco apoio em Westeros. Em suma, este é o enredo que subsidia a primeira temporada de *GoT*.

Entrementes, conforme apontado outrora, a criação mistura elementos místicos e fantásticos, além de conflitos políticos e bélicos. Nos termos do neomedievalismo, sumarizado na introdução e que serão melhor abordados *a posteriori*, Martin foi capaz de entrelaçar elementos da sociedade contemporânea (relações de gênero, protagonismo feminino, disputa pelo poder) com as representações populares acerca do medievo do Norte da Europa e do Mediterrâneo. Sendo assim, apesar do teor pseudo-medieval e da liberdade criativa do escritor e produtor, *GoT* alimenta conexões ora mais estreitas, ora mais afastadas do medievo: alguns exemplos de maior aproximação com o período estão manifestos em construções arquitetônicas (castelos, palácios, muralhas); na organização social que evoca aquilo que se entende por relações feudais em termos de controle sobre terras e homens, assim como nos compromissos pessoais de auxílio mútuo (Baschet 95-166); as expressões nobiliárquico-cavalheirescas identificadas nos combates a cavalo, torneios, brasões e lemas familiares (Pastoureau 237-295); por fim, no imaginário paulatinamente construído da dicotomia entre espaços civilizado e bárbaro/natural/selvagem (Le Goff 82-100).

Neste íterim, tudo leva a crer que as representações e a estética “neomedievais” (Birro 136-140) se fazem presentes nessas produções como uma forma de utilizar o passado como pano de fundo para pautas atuais—o que, a rigor, envolve, por um lado, um processo de “recriação” ou “reescrita” da História Medieval (Marques 48); por outro, admite novas e criativas formas de retratar o período e suas criações, incluindo até mesmo alusões teológicas bastante abstratas, como a paradoxal alusão da corporeidade das almas no Inferno (Birro *et al.* 14-20). A nosso ver, cenários com certo grau de semelhança estão presentes nas representações de personagens femininas na série em voga, como apresentaremos a seguir.

2. Neomedievalismo e personagens femininas

Ao tratar das personagens femininas de *GoT*, Nicole M. Mares apontou como as trajetórias individuais de cada personagem variam conforme seu grau

de liberdade e de que forma essas representações guardam relações com o período medieval. Nestes termos, a pesquisadora realçou que os papéis sociais desempenhados na série levavam em conta tanto aquilo que socio-culturalmente se presume sobre o período quanto às demandas contemporâneas femininas (Mares 147-160).

Assim, Mares destacou que Daenerys Targaryen e Cersei Lannister (outra rainha da série), por exemplo, cumpriram as expectativas sociais em torno das mulheres de grandes famílias aristocráticas, já que ambas se casaram para construir alianças e incrementar (em tese) o poder familiar. Ambas também são representações de feminilidade, uma vez que cumpriram as expectativas de reprodução quando se tornam mães —mesmo que o filho de Daenerys Targaryen não tenha sobrevivido, ela ainda assim atravessou o processo de gestação e sofreu com a perda do filho e do marido (Mares 147-160).

Ato contínuo, a intelectual destacou que com a morte de Khal Drogo, marido da Targaryen e líder dos dothraki (população nômade que rememora os diversos grupos estepários da Ásia Central, como hunos, avares e mongóis), Daenerys se sentiu compelida a liderar o *khalasar* (espécie de horda clânica dothraki) de Drogo: para Mares, mulheres em posição de liderança no medievo foram mais recorrentes do que a historiografia nos levou a crer (Mares 147-160).

Avançando noutra seara, a autora Diana Marques apontou como a negação da feminilidade por algumas personagens mulheres em *Game of Thrones* serviu como um expediente para a ocupação de espaço de poder e liberdade. No entanto, ocorre o contrário com Daenerys: ela utilizou a feminilidade para obter mais poder até o final do seriado, quer como ferramenta para obter mais aliados, quer para alcançar seus objetivos políticos. Ainda assim, mesmo quando ela se encontrasse na parte inferior das relações de poder e dominação, Daenerys não perdeu sua feminilidade, não abriu mão de exibir seus atributos físicos (expresso pelas delinear do corpo no uso de certas vestimentas, na manutenção dos cabelos longos, nas formas de apresentação em cerimônias públicas e privadas etc.) (Marques 46-65).

Desta feita, vale ressaltar que vários elementos evocados antes recorrentemente estão ligados aos mecanismos de identidade individual e coletivos. A nosso ver, o processo de identificação está relacionado a se

identificar com algo ou alguém. Assim, a identidade deve ser pensada como uma perspectiva de autoconhecimento, na qual cada indivíduo vai entender aquilo que lhe pode ser atribuído, mas cujos aspectos de cada análise podem vir a mudar a forma como aquele sujeito ou grupo é identificado por si e por outrem (Silva & Silva 202-205).

Em linha com a discussão, vale frisar que a identidade coletiva em sociedades pré-modernas é particularmente relevante, uma vez que “o pertencimento a grupos sociais forma identidade da pessoa no mundo conhecido. Quem alguém é depende primeiro do gênero e então de sua posição; sobre quem são seus pais, sua família e Casa [aristocrática]” (Larrington); e, em *GoT*, é possível ainda incluir outras características: “que deuses adora, se é ou não um cavaleiro, onde vive e qual candidato ele considera como o ocupante legítimo do trono de ferro” (Larrington). Todos esses elementos se fazem sentir em *Game of Thrones* e compõem os acontecimentos em torno da construção da própria personagem Daenerys Targaryen.

Por sua vez, o conceito de representação está ligado às Ciências Humanas, mas porta uma carga polissemântica e problemática (Chartier, “Le monde comme représentation” 1505-1520). Nos verbetes dos dicionários da Era Moderna, representar significava trazer à mente e memória objetos ausentes, usualmente substituindo o objeto representado - quer fosse algo (uma coisa ou objeto), uma abstração ou um indivíduo - por uma “imagem” que se adequa a representá-lo(a). Por sua vez, na dimensão jurídica, representar implica em ocupar-se do papel de alguém e usufruir (ainda de forma derivativa) de sua autoridade (Chartier, “Le monde comme représentation” 1505-1520; Kantorowicz 193-271).

Porém, se ficarmos nosso olhar mais circunscrito para a esfera sociológica, o conceito de representação abrange três horizontes principais: 1) as formas de perceber, apreciar, operacionalizar, classificar e hierarquizar a construção social do mundo; 2) manifestação de símbolos e condutas de identidades sociais e poderes reconhecidos; 3) como “representantes” (quer coletivos, quer individuais) incorporam e “presentificam” determinada categoria social, ou uma identidade, ou ainda o poder de determinada autoridade. Essas três zonas, seja operando de modo separado, seja nas suas interseções, corroboram na compreensão do mundo social e na construção de processos identitários, hierárquicos, classificatórios e dos inescapáveis

conflitos da representação da realidade em curso (Chartier, “Defesa e ilustração da noção de representação” 20; Chartier, *À beira da falésia* 61-80; Chartier, “Le monde comme représentation” 1505-1520).

Outrossim, tal conceito sofreu influências da categoria de reemprego - que aqui pode ser entendida igualmente como *apropriação* ou *reinterpretação*. Desta feita, indivíduos e/ou grupos tendem a agir diretamente sobre as representações sociais disponíveis no meio social, de modo que elas se transformam ao longo do tempo, foram assumidas por diferentes agências e agentes sociais e nas formas a partir das quais foram produzidas e circularam (Certeau 57-106; Chartier, *À beira da falésia* 61-80).

Ato contínuo, o princípio da violência aplicado ao campo do gênero ganha maior sentido quando pensamos à luz da teoria social proposta por Bourdieu. Em um determinado *campo* (espaço científico, cultural, econômico, etc. no qual é possível identificar a posição social dos agentes), os agentes humanos dispõe de um *capital* (não necessariamente material, mas uma forma de poder que se expressa por uma atividade social) e são regidos pelo *habitus* (sistema de ações, disposições e percepções naturalizadas ao longo do tempo graças ao convívio em sociedade, que se expressa em linguagem corporal, regras de convivência e vestuário, valores morais e estéticos etc.) (Bourdieu *O poder simbólico* 1-5). Todos esses elementos se fazem presentes, por exemplo, na figura régia e em todo aparato que cerca uma corte.

Portanto, todos esses elementos convergem para a manifestação do poder simbólico, um aparato invisível que “só pode ser exercido com a cumplicidade daqueles que não querem saber que lhe estão sujeitos ou mesmo que o exercem” (Bourdieu, *O poder simbólico* 7). Trata-se de um “poder quase mágico que permite obter o equivalente daquilo que é obtido pela força (física ou econômica), graças ao efeito específico de mobilização, que só se exerce se for reconhecido, quer dizer, ignorado como arbitrário” (Bourdieu, *O poder simbólico* 14).

Consequentemente, o poder simbólico pode ser (e é) frequentemente instrumentalizado na construção do tecido social e na produção de sistemas simbólicos; de modo mais relevante para este trabalho, eles impõem e legitimam dominações, influências grupos ou agentes sobre outrem e violências (físicas e simbólicas). Ato contínuo, uma das formas

pelas quais essas relações de poder e violência ocorrem envolve a dominação masculina do homem sobre a mulher. De forma sintética, ocorre uma hierarquização que faz inclinar em benefício do masculino. Por fim, ela se impõe de diferentes formas (físico, simbólico) e se faz presente também de modo discursivo na ordem social vigente, que funciona como “uma imensa máquina simbólica que tende a ratificar a dominação masculina sobre a qual se alicerça” (Bourdieu, *A dominação masculina* 18).

Este arcabouço será necessário para refletir sobre a trajetória traçada para a personagem Daenerys Targaryen em *GoT*, mesmo em uma dimensão de análise reduzida (isto é, um único episódio). A nosso ver, as premissas de violência (física e simbólica) no recorte escolhido são recorrentes, como ficará evidente no esforço analítico que compõe a parte final do artigo.

Entrementes, ao ponderar sobre representações, relações de poder e violência, foi possível ainda encontrar uma convergência junto ao conceito de orientalismo. Conquanto de modo resumido, versar sobre ele é necessário pelas conexões de Daenerys com os Dothraki, uma sociedade que foi representada na série de modo a evocar as populações nômades e “bárbaras” (sob a ótica inicial da personagem) que circulavam no continente Eurasiático durante o período medieval. O termo foi forjado por Edward Said e admite três significados: em primeiro lugar, trata-se do estudo acadêmico do Oriente em suas diversas disciplinas (Antropologia, Filosofia, História, Sociologia); em segundo plano, envolve uma forma de pensar que distingue ontologicamente e epistemologicamente o “Oriente” e o “Ocidente” (tratados enquanto construções socioculturais de oposição binária e na lógica de ameaça); em terceiro lugar, o orientalismo visa um “estilo ocidental para a dominação, a reestruturação e tendo autoridade sobre o Oriente” (Said 3).

Com efeito, o Orientalismo abarca uma rede abrangente de textos, imagens e pré-conceitos que designa “um tipo de eu substituto e até mesmo subterrâneo” (Said 3). É importante salientar que a ideia de Said implica em fundações e efeitos concretos e empíricos, não em uma “fantasia arejada europeia sobre o Oriente, mas um corpo criado de teoria e prática no qual, por muitas gerações, tem sido empregado um considerável investimento material” (Said 6). Como o pensamento orientalista busca administrar e domesticar a imagem do outro (Hiddleston) em um binômio configurado

tanto como ameaça quanto como inferior, um agente sob a ótica orientalista “irá designar, nomear, apontar e fixar o que ele está falando ou pensando com uma palavra ou frase, o que, portanto, é considerado quer como a aquisição, ou ainda, quer como a pura realidade” (Said 72).

Por fim, para dar conta da esfera cinematográfica, apontamos que toda produção fílmica e/ou audiovisual é necessariamente um retrato da sociedade que a produziu (Ferro 17-22). Outrossim, resta evidente que toda película pode ser compreendida enquanto uma “narrativa histórica” (Rosenstone 13-20), independentemente da presença de elementos históricos ou não que permeiam a mídia: o vasto conjunto de elementos (personagens, figurino, diálogos, cenários etc.) guarda relação direta e indireta com a trajetória dos agentes diretamente envolvidos com a produção.

Sendo assim, parece crucial ponderar acerca do arranjo heterogêneo das construções eivadas de medievalismo —sobretudo do medievalismo *pop* (Labbie 21-29) - isto é, concepções contemporâneas daquilo que a sociedade em seus diferentes segmentos (acadêmico, público comum, mídia, mercado editorial, mercado audiovisual etc.) considera como pertencente ao medievo. Desta maneira, a mescla e interseção de elementos reais e fantasiosos, históricos e ahistóricos, sincrônicos e anacrônicos tipifica necessariamente esse (e outros) gênero de criações contemporâneas carregadas de elementos medievais (ou assim compreendidos) (Kline 1-9).

Como apontou Birro,

o processo de reescrita dos conceitos e valores medievais em um universo alternativo ou fantástico rompe com a nostalgia dos medievalismos anteriores, que tentavam emular e transmitir uma ideia de fidedignidade com o passado. Consequentemente, temos à disposição uma construção pós-moderna, em certo grau pastiche e que assume abertamente valores contemporâneos (feminismo, LGBTQIA+, democracia, minorias, entre outras) (Birro 36).

De maneira fortuita, Richard Utz sinalizou que mídias como filmes, séries, livros e games não se apegam a questões como autenticidade e fidedignidade: a rigor, essas criações individuais ou coletivas propõem

mundos pseudo-medievais que divertidamente obliteram a história e a acurácia história, além de substituir as narrativas baseadas

na história em simulacros do medieval, empregando imagens que não são nem cópias de um original nem um original, mas conjuntamente, algo Neo[novo] (Utz v).

Nestes termos, é possível pensar analogicamente: a produção desse medievalismo/neomedievalismo parece recobrar a construção de palimpsesto, quer de modo intencional, quer como uma produção coletiva e inadvertida; e este, por sua vez, recobra o procedimento próprio do universo cinematográfico da *decupagem* (*découpage*), isto é, no processo de planejamento técnico em questões como cena, planos, cortes, posição e movimento das câmeras, lentes a serem utilizadas, personagens, cenários, quadros (Aumont & Marie 71).

Vale registrar que o termo também tem uma segunda significação pertinente, posto que *découpage* significa “recortar” —o que recobra o trabalho artesanal e artístico de recortar conferindo formas a partir de colagens em papel. Sobre ela, parece haver também uma aproximação com a ideia de *montagem* na formatação da consciência histórica (Didi-Huberman 474; Rüsen 51-77).

Assim, cremos que produções como *Game of Thrones* estão inseridas nessa seara carregada e imiscuída simultaneamente de elementos extraídos da academia, daquilo que a sociedade entende como “medieval”, de interpretações históricas e ahistóricas de acontecimentos ligados ao medievo, dos acontecimentos e valores vigentes no mundo ocidental e da recepção por parte dos espectadores. Consequentemente, apesar da abstração complexa, não há uma distância tão grande entre a reflexão teórica acerca da interpretação da Idade Média em períodos pós-medievais e o exercício ordinário da produção audiovisual na contemporaneidade.

Por conseguinte, enquanto procedimento metodológico, recorreremos aos contributos de Vitória Azevedo da Fonseca (2018). De acordo com a autora, a forma com a qual o conteúdo cinematográfico é analisado pelo(a) historiador(a) faz toda a diferença na percepção de fatores que influenciam no objetivo do filme e no entendimento dos(as) telespectadores(as). Consequentemente, para analisar um filme é necessário observar o maior conjunto possível de elementos, como a iluminação (geral e em determinados momentos da produção), a ambientação (mobiliário, vestuário), diálogos (formas de agir e falar), as expressões dos personagens, o enquadramento

de câmera (em relação aos personagens e ao cenário), os personagens, os sons (recursos de fundo e ambientação), trilha sonora (geral, de personagens ou momentos), os cenários (interno e externo). Desta forma, tenta-se dar conta de toda a materialidade da produção audiovisual em voga (Fonseca 1-50).

Neste artigo, voltamos nossa atenção maior para a personagem Daenerys Targaryen na intenção de observar como ela foi representada enquanto, para entender a construção da identidade da personagem; naturalmente, a identificação de outros personagens corroborou para a composição dos momentos observados. Para complementar, o cenário foi observado também para tentar estabelecer uma conexão com a natureza e as representações prevalentes de cunho “medievalizante”. Além do cenário, enfatizamos o atributo da iluminação - que não raro está ligado ao último (Fonseca 1-50).

Por sua vez, foi preciso acompanhar atentamente os diálogos e sua conexão com as expressões faciais e corporais da atriz britânica Emilia Clarke, que deu vida cênica para Daenerys Targaryen em *GoT*. Outro elemento digno de nota que corroboro foi o posicionamento e o enquadramento de câmera, que frequentemente são usados para estimular o espectador a determinadas observações sobre o desenrolar do enredo (em termos de proximidade e distância empáticas, por exemplo) (Fonseca 1-50).

3. Daenerys Targaryen, violência e orientalismo em *Game of Thrones* (2011)

No primeiro episódio, a menção a Daenerys ocorre quando o rei Robert Baratheon cita que nem toda linhagem Targaryen estava morta - momento no qual acontece uma transição rápida para a figura dela em uma sacada ampla, com uma vista litorânea paradisíaca; a música que estava tocando ao fundo antes prossegue, mas em volume mais alto, de modo que o(a) telespectador(a) tenha certeza de que aquela mulher loira na sacada de um castelo sentindo a brisa do mar é de fato uma pessoa a quem o rei se refere. Já nessa primeira cena é possível notar pelo cenário que aquela personagem faz parte de algum tipo de realeza já que a sua vista é livre, não há vizinhos e onde ela está aparenta ser um lugar mais alto, e nas cenas seguintes dentro do mesmo cenário é possível observar que os aposentos da mesma é

um lugar grande e que há uma grande banheira redonda, idem uma serva esquentando a água a lenha para que o banho se torne agradável.

Entre 33'15" até 35'47", as interações ocorrem no cenário do quarto da princesa (cf. Imagem 1). A iluminação do ambiente depende de velas, o que dá a entender um ambiente mais velado/culto. As paredes do ambiente são espessas, rememorando um palácio/castelo e contam com uma ampla pintura parietal de embarcações. Na ocasião, ocorreu uma interação entre Daenerys e o seu irmão Viserys, no qual ele fornece um novo tecido para que ela use como vestimenta: trata-se de um tecido fino e claro. Viserys adota uma entonação de empolgação e satisfação, enquanto Daenerys demonstra incômodo com a presença dele, sem manifestar qualquer sinal de empolgação, amizade ou felicidade.



Imagem 1. 34 minutos e 39 segundos

De modo geral, é importante destacar que a forma com a qual Daenerys foi tratada ao longo do episódio por seu irmão denota uma relação hierárquica ou de submissão da mulher ao homem. De modo tímido, mas aparente, a personagem demonstra insatisfação, uma vez que ela tem consciência de que está inserida numa conjuntura social que a faz coadjuvante da sua própria vida.

Vale ressaltar que “o conceito de gênero tem muito a ver com a forma como são percebidas as relações de poder entre homens e mulheres” (Silva & Silva 166). Além disso, como exposto anteriormente, as cenas em que Daenerys aparece em situação de submissão são convenientes em

uma construção carregada de medievalismo (ou seja, das concepções que a sociedade entende amplamente como coerentes para a realidade medieval ou pseudomedieval) e consoantes com o subgênero de fantasia *gritty* (ou *grimdark*).

Pouco depois, Viserys versou a respeito do corpo feminino de Daenerys, e em seguida toca o corpo dela, expondo inclusive seu seio para a audiência: quando isso ocorre, há expressões nítidas de dor, que tem um tom mais psicológico do que físico, em um sinal de reconhecimento do abuso por parte de Viserys. A cena leva a crer que seu irmão a possui em um sentido amplo, de modo que apesar da inconformação, não há espaço para resistência.

De fato, ela evita a troca de olhares com ele e se volta para o chão, em uma demonstração de impotência diante a situação. Algo semelhante ocorre pouco depois quando ela é exposta ao líder Dothraki Khal Drogo, em um acordo forjado por seu irmão em troca de um exército para reconquistar Westeros. As expressões de Daenerys podem ser interpretadas de diferentes maneiras: asco, dor, medo, tristeza e insegurança - elas se repetem em praticamente todas as cenas do episódio que envolvem a personagem. A rigor, elas externam a brutalidade, a violência e o realismo sombrio das políticas régias nas composições dessa natureza, em uma aberta oposição ao tradicional subgênero de fantasia medieval heróica do tipo “capa e espada” (*cloak and dagger*) (Valentine; Young 1-10).

A ação aponta para um ato violento, isto é, quando um indivíduo deixa de ter controle sobre o seu próprio corpo. Considerando que “podemos definir violência como qualquer relação de força que um indivíduo impõe a outro” (Silva & Silva 412). Desta feita, o ato de Viserys de violência contra sua irmã supera a dimensão simbólica, ampliando para outras dimensões; contudo, a aparente inconformação combinada com impotência por parte de Daenerys não recai na já mencionada “ignorância da submissão” apontada por Bourdieu, mas na hierarquização da dominação do homem sobre a mulher tanto na dimensão corpórea quando discursiva. Como mostraremos, uma vez que os agentes subsequentes não agem em sentido contrário, a combinação de ações e discursos implica em uma construção da ordem social vigente na qual se naturaliza a dominação masculina enquanto alicerce do tecido sociocultural (Bourdieu, *A dominação masculina* 14-18).

Com efeito, entre 35'48" e 37'52" ocorreu a cerimônia de apresentação da "candidata ao noivado". Desta vez, a ambientação é externa, no alto dos degraus de acesso ao palácio, com ampla iluminação. Enquanto Daenerys, Viserys e uma liderança local esperam pelo líder dothraki (cf. Imagem 2), resta evidente que os demais figurantes expressam dúvidas e até mesmo admiração sobre o desfecho da situação. Seja como for, há uma ordem de funcionamento aparente que pode ser compreendida como uma representação do *habitus* civilizado das formas de agir e até mesmo usufruir do espaço e das relações humanas (Bourdieu, *O poder simbólico* 1-5).



Imagem 2. 37 minutos e 06 segundos

No entanto, a chegada do *khalasar* dothraki rompe o aparente ordenamento "civilizado": montados em cavalos e assumindo uma postura ameaçadora, os dothraki assustam alguns dos transeuntes, assumindo subitamente o centro do enquadramento e das atenções. A súbita mudança expõe uma série de possibilidades analíticas coerentes com o arranjo teórico apresentado a priori: as diferenças identitárias e das sensações de pertencimento entre civilizados e "bárbaros" (Larrington; Silva & Silva 202-205); a naturalização dos aspectos elementares do subgênero *gritty* (ou *grimdark*) de uma sociedade sombria e niilista, na qual o exercício da violência em todas as suas formas (incluindo a física) é o que importa (Bourke; Young; Bourdieu *A dominação masculina* 1-18); em último lugar, porém não menos importante, a fusão desses dois elementos sob o paradoxal viés

do orientalismo (paradoxal posto que sucumbe ao primado da violência) - a separação ontológica entre Ocidente e Oriente tanto nos termos do oriental enquanto ameaçador quanto do anseio de dominação e autoridade dos valores “civilizados” sobre os “bárbaros” (Said 3-72).

Entrementes, é possível notar uma mudança de atitude da personagem Daenerys Targaryen: mesmo com temor, ao ser anunciada, ela desceu as escadas com uma postura ereta, olhando fixamente para Khal Drogo. O líder dothraki, por sua vez, empina seu cavalo e parte sem proferir uma única palavra ou sinal claro de aprovação ou desaprovação da “noiva”. A nosso ver, tal atitude encapsula paradoxos típicos do pensamento orientalista: as ideias combinadas de ameaça e inferioridade, assim como no ato do político local de interpretar o que Khal Drogo teria pensado efetivamente (Hiddleston; Said 72).

Ato contínuo, descortina-se uma nova sequência (37’52” - 39’35”). O político local e Viserys passam a discutir as consequências militares e políticas da união entre Daenerys e Khal Drogo - isto é, a possibilidade de recuperação do trono de ferro. Neste ponto, a princesa se manifestou pela primeira vez em nome de si mesma, em uma clara afronta ao ordenamento social que hierarquiza o masculino e feminino (Bourdieu, *A dominação masculina* 1-18), e expõe que não quer ser a esposa do líder dothraki. Em um rompante, seu irmão reafirma sua dominação sobre a irmã ao atestar que, para recuperar o reino de Westeros e concretizar seu sonho, ele permitiria que não apenas Khal Drogo, mas que toda a sua horda de 40.000 homens a estuprasse. Daenerys mais uma vez se cala, mas a postura totalmente submissa pouco antes descrita deu espaço para um olhar desafiador, induzindo o(a) espectador(a) a aguardar uma posição cada vez mais afrontosa por parte da princesa (como de fato ocorre ao longo da série). Aqui é possível recobrar os três componentes-chave apontados por Shurin do subgênero *grimdark* -tom sombrio, o senso de realismo e a agência dos protagonistas em torno da superação de uma enorme dificuldade (Shurin).

Noutro sentido, o desenrolar da narrativa retoma um tópico recorrente das produções eivadas de medievalismo e neomedievalismo: o casamento de Daenerys visa cumprir um interesse político de sua família, a saber, a recuperação do trono de ferro, algo que é consoante com as

expectativas sobre os papéis femininos na sociedade medieval (Rohr 11; Bourdieu, *A dominação masculina* 1-18).

Ao partir para a sequência final do episódio (a partir de 53'00"), é preciso mencionar a cerimônia de casamento entre Daenerys e Drogo, que se passa em uma planície aberta e regida pelo soar de tambores ritmados em um toque firme que se mantém por um longo período. Ambos recebem os presentes de casamento e observam seus convidados dançarem conforme o ritmo: trata-se de uma dança que remete a atos sexuais até mesmo na coreografia, deixando em dúvida se os atos não foram concretizados na ocasião; além disso, as mulheres deixam os seios expostos. Pouco depois, dois homens disputam uma dançarina, resultando na morte de um deles, que deixa suas entranhas à mostra. O vencedor, por sua vez, corta as tranças do morto e as oferece como presente aos noivos (cf. Imagem 3).



Imagem 3. 52 minutos e 03 segundos

Mais uma vez é preciso recobrar os elementos caros do subgênero *gritty/grimdark* apontados outrora (ultraviolência, realismo sombrio em uma perspectiva niilista e a negação da Idade Média típica das produções audiovisuais da Disney) (Bourke; Young; Shurin; Valentine; Hodgman & Martin). Outrossim, considerando a perspectiva identitária, de violência de gênero e orientalismo, as mulheres foram reduzidas ao seu apelo sexual e tratadas como meros objetos à mercê dos homens em uma sociedade “barbarizada”, ameaçadora e, simultaneamente, inferior (Silva & Silva 166-167; Bourdieu, *A dominação masculina* 1-18; Said 3-72).

Ainda na perspectiva orientalista, Daenerys ficou surpresa e apreensiva com a morte do guerreiro, enquanto Khal Drogo vibrou com alegria e bebia para comemorar; algo similar ocorria com os demais guerreiros da horda dothraki. A então esposa passou a observar os desdobramentos da cerimônia com atenção e, a todo tempo, olha para o marido em um misto de surpresa, medo e repulsa. Percebe-se aqui o investimento material na “fantasia arejada europeia sobre o Oriente” (Said 6) em uma construção tipicamente orientalista. No entanto, a nosso ver, essa construção é matizada e conduz a um amálgama conceitual que, apesar de paradoxal, faz sentido dentro do arranjo neomedieval: 1) a violência de gênero em vigor (Bourdieu, *A dominação masculina* 1-18), capaz de submeter até mesmo a identidade entendida como “civilizada” pela personagem (Larrington; West 7-11; Silva & Silva 202-205); 2) a condição de enredo do subgênero da fantasia *gritty/ grimdark* (Bourke; Young; Shurin; Valentine; Hodgman & Martin).

Neste sentido, recobrar o conceito de orientalismo parece crucial neste momento se considerarmos a recém-forjada conexão de Daenerys com os Dothraki, que viviam noutro continente que não Westeros e, conseqüentemente, sob outros códigos de organização social, práticas culturais etc. Como frisamos até então, em diferentes momentos da série, incluindo o primeiro episódio, eles são retratados como bárbaros e quase como animais.

De fato, Daenerys foi entregue por seu irmão a Khal Drogo para obter seu apoio (e eventualmente enganá-lo para servir aos seus propósitos); ela, por sua vez, sinalizou aversão e medo diante da cerimônia de casamento à Dothraki (como Jorah Mormont descreveu para a própria Daenerys, um casamento Dothraki sem no mínimo três mortes era considerado entediante). Conseqüentemente, a cena rememora os contatos entre populações sedentárias européias e nômades estepárias da Ásia, como na pretensa entrega de Honória, filha do imperador Valentiano III, a Átila, o Huno (West 412). Doutra feita, Carlyne Larrington propôs que “Os Dothraki tem muito em comum com as tribos mongóis que foram unificadas por Temüjin (Chingghis ou Genghis Khan, o primeiro grande Khan), que viveu entre 1162 e 1227 [...]” (2016). Seja como for, a fluidez das influências não elimina o fato de G.R.R. Martin ter elaborado um “outro” oriental, ameaçador e barbarizado (Said 3-72).

Com o passar do tempo, no entanto, ela ensinou instrumentalmente sua língua ao marido, além de lhe explicar alguns dos costumes dos *westerosi* (habitantes de Westeros). Neste ponto, parece haver uma convergência com o orientalismo de Said e o desejo de implementar uma espécie de *mission civilisatrice*: “o orientalista moderno, sob seu ponto de vista, seria um herói [ou, neste caso, uma heroína] que resgatava o Oriente de sua obscuridade, alienação e estranheza, da qual ele mesmo tinha apropriadamente percebido” (Said 121).

Retomando o episódio, há um momento para a entrega de presentes (cf. Imagem 4) por parte dos convidados, no qual o casal recebe o presente do cavaleiro desterrado Jorah Mormont, que lhe entrega histórias sobre o trono de ferro; em seguida, ela recebe o presente de uma liderança local não-dothraki que a faz ficar curiosa e encantada: são três ovos de dragões. A atenção destinada aos últimos presentes induz a audiência a considerar a possibilidade de que dragões possam ser introduzidos no futuro. De fato, a menção aos ovos não são um mero recurso literário transposto ao universo cinematográfico, visto que eles usufruem de uma construção tipicamente neomedieval (Marques 48): como Altschul e Grzybowski apontaram recentemente, por mais óbvio que seja, é difícil provar na contemporaneidade que dragões não existiam quando discutimos o passado medieval (Altschul & Grzybowski, 24-35).



Imagem 4. 52 minutos e 33 segundos

Ademais, uma vez que eles estão relacionados a uma mística tipicamente orientalista: como esta porção do território oriental não dispunha de apreensões, apropriações, reduções e codificações tão estritas como no “Velho Mundo” (Westeros), ele poderia ser mais explorado em termos imaginativos e se mostrava “como um lugar amplo cheio de possibilidades” (Said 181). Portanto, para além do misticismo, os ovos de dragão representam o exótico, o fascínio e, em certa medida, o desconhecido/descoberto típico das sociedades orientalizadas em GoT (ou redescoberto, vide a conexão dos Targaryen com os dragões).

Seja como for, aqueles ovos de dragão que tinham se tornado pedras mas continuavam valiosos, pois ainda se ligavam a um contexto medievallizante e identitário da personagem, uma vez que estipularam uma relação com seus antepassados e seu reino perdido (Marques 46-65; Larrington). Formata-se portanto quase que uma analogia com a situação da própria personagem, perdida em meio aos brinquedos masculinos da ordem social preponderante nas relações de poder que estão presentes na violência de gênero (Bourdieu, *A dominação masculina* 1-18).

Enquanto Daenerys admirava seus presentes, Khal Drogo se levantou e a olhou lateralmente. Temerosa, ela devolveu o presente ao baú e se levantou, acompanhando o marido. Neste momento há uma ruptura do ribombar dos tambores e o enquadramento se fecha em ambos os personagens (52’30” - 53’47”). Khal Drogo prontamente avançou em meio aos dothrakis acompanhados da esposa, que segue temerosa (cf. Imagem 5). Por sua vez, ela caminhou lentamente, com temor, quase como se tivesse recebido uma sentença de morte; mas, simultaneamente, convicta de sua inocência. Assim, ela aparece simultaneamente temerosa e confiante, expressando uma aura de poder e parece flutuar. Ela chegou até o presente do recém-marido para a recém-esposa: uma égua palafrém totalmente branca e deslumbrante. Ela prontamente sorriu e acariciou o animal. Daenerys então se voltou para Jorah Mormont e perguntou qual a palavra que expressa o sentido de “obrigado” em dothraki, mas ele respondeu que o termo não existia nesta língua (53’47” - 55’05”).

Consequentemente, as diferenças culturais golpeiam a audiência mais uma vez, causando o estranhamento típico tratos identitários e da faceta orientalista recorrente até então em mais uma comparação do tipo



Imagem 5. 54 minutos e 31 segundos

civilização-barbérie (Silva & Silva 202-205; Said 3-181); ao mesmo tempo, projeta a agência da personagem, assim como a tensão constante na qual está submetida para alcançar seu propósito (Shurin).

Ato contínuo, Khal Drogo se aproximou da esposa, enquanto ela andou para trás, ainda temerosa e desconfiada, mas ele a alçou nos braços e a colocou sobre a égua palafrém. A visão superior a faz aparentemente relaxar por alguns segundos, até que Viserys se aproximou e pediu (ou praticamente ordenou) para que ela fizesse Khal Drogo feliz - neste momento, há uma mudança de câmera e um novo enquadramento (cf. Imagem 6), que passa a focar em um olhar intenso e fixo do dothraki em sua recém-esposa (55'05" - 55'33").

Ainda na mesma sequência, mas sob um novo cenário, a personagem foi banhada por um pôr do sol. Voltada para o astro, Daenerys permaneceu de costas para o local da festa, com medo, antevendo o desfecho. Khal Drogo inicialmente a observou, até que começa a se despir. Suas peças de roupas caem ruidosas no chão, enquanto a *khaleesi* (título conferido para as esposas dos líderes de hordas dothraki) treme a cada novo som. Em seguida, ele começou a despi-la aos repelões, enquanto ela tentava resistir fracamente. Conforme sua nudez ficava evidente, ela chorava enquanto ele limpava suas lágrimas, mas um não entendia o outro. No momento



Imagem 6. 55 minutos e 26 segundos



Imagem 7. 57 minutos

em que seus seios ficaram à mostra, ela tenta escondê-los sob os braços; impaciente, ele os expôs à força. Com um movimento, ele a projetou para frente, mantendo-a sobre os quatro membros (cf. Imagem 7) e consumou o casamento de maneira forçosa (56'05" - 57'00").

O momento de violência sexual descrito externa como uma aparente queda retumbante das pretensões de felicidade e independência por parte de Daenerys, assim como indica que, apesar do choque identitário

(Larrington; Silva & Silva 202-205) e do temor (como consequência naturalizada da ótica orientalista, cf. Said 3-181), a ordem social de submissão aos homens permanece (Bourdieu, *A dominação masculina* 1-18). Ela também parece desnudar o ápice do subgênero de fantasia neomedieval *grimdark/gritty* (Bourke; Young).

De fato, à luz de Nicole M. Mares, Daenerys cumpriu o papel social dentro da série conforme a concepção prevalente medievalista e/ou neomedievalista: a escolha do consorte não passa pela decisão da mulher, cabendo apenas aos homens (no caso, o irmão e o noivo/futuro marido). A esperança que resta após se casar envolve conceber e criar os filhos do marido para, quem sabe no futuro, elaborar uma nova forma de viver e um espaço de poder para exercer algum poder feminino (Mares 147).

4. Considerações finais

Como apontou Rikke Schubart, a teoria feminista expõe que uma heroína de fantasia feminina nada mais é do que um sonho da autonomia feminina. A rigor, o primeiro episódio reforça este postulado, ainda que ele venha a ser superado ao longo da temporada e da série (Schubart 105-112). Consequentemente, a composição da personagem transita muito ao longo de um único episódio: da quase completa submissão sem inocência inicial para sinais de independência não concretizados dentro de uma ordem social regida por homens.

Neste neomedievalismo *pop*, o palimpsesto formado por elementos daquilo que se considera enquanto “medieval” com pautas contemporâneas (Birro 36) parece fazer uma alusão clara ao posicionamento ainda prevalente em determinados grupos sociais atuais. Diante disso, parece fortuito que G.R.R. Martin e os produtores da série tenham recorrido tanto aos excessos do subgênero de fantasia neomedieval *gritty/grimdark* quanto ao “outro” sob a ótica orientalista - estranho, “bárbaro” e incivilizado - para perpetrar uma ação tão radical de violência contra uma das protagonistas da série.

Se uma produção audiovisual dessa natureza é tanto um retrato da sociedade que a produziu quanto uma forma de “escrita” da história (Ferro 17-22; Rosenstone 13-20), analisar com afincos as representações de personagens como Daenerys Targaryen em construções neomedievais

contribui não somente para tentar identificar alguns fios da rede que compõem a trama, nessa tentativa de emular o medieval e o contemporâneo simultaneamente: a nosso ver, a composição expõe como ainda entendemos as sociedades orientais a partir de um viés orientalista, místico e fetichista, em um processo que teme o “outro” e, simultaneamente, projeta sobre ele (e não sobre si) a condição de perpetrador de um ato extremamente vil, assim como da possibilidade de, em uma nova oportunidade, voltar a fazê-lo.

Referências

- Altschul, Nadia & Lukas Grzybowski. “Em Busca dos Dragões: a Idade Média no Brasil”. *Antíteses*, n. 26, 2020, pp. 24-35.
- Aumont, Jacques & Michel Marie. “Decupagem”. *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*, Jacques Aumont y Michel Marie, Campinas, Papirus, 2003, p. 71.
- Baschet, Jérôme. *A civilização feudal: do ano mil à conquista da América*. São Paulo, Globo, 2006.
- Birro, Renan Marques. “«Eu planejo fazer algo como um game de fantasia medieval»: RPG makers e a estética neomedieval em RPG’S digitais”. *Signum. Revista da ABREM*, v. 22, n. 1, 2021, pp. 132-159.
- Birro, Renan Marques, et al. “Feridas do corpo e/ou chagas da alma? A corporeidade digital enquanto figuração do pecado em *Dante’s Inferno* (2010)”. *Interação*, v. 15, n. 2, 2024, pp. 1-24.
- Bourdieu, Pierre. *O poder simbólico*. Rio de Janeiro, Bertrand, 1989.
- Bourdieu, Pierre. *A dominação masculina*. Rio de Janeiro, Bertrand, 2012.
- Bourke, Liz. “The Dark defiles by Richard Morgan”. *Strange Horizons*, 13 abr. 2015. <http://strangehorizons.com>
- Buffum, Joanna & Dylan Runco. “Fantasy Author George R. R. Martin: Blood of Bayonne”. *New Jersey Monthly*, 14 mar. 13, <http://njmonthly.com>
- Carroll, Shiloh. *Medievalism in A Song of Ice and Fire & Game of Thrones*. Woodbridge, Boydell & Brewer, 2018.

- Certeau, Michel. *A escrita da História*, Rio de Janeiro, Forense Universitária, 2012.
- Chartier, Roger. “Le monde comme représentation”. *Annales, Économies, Sociétés, Civilisations*, v. 44, n. 6, 1989, pp. 1505-1520.
- Chartier, Roger. *À beira da falésia: a História entre certezas e inquietude*. Porto Alegre, EdURFRGS, 2002.
- Chartier, Roger. “Defesa e ilustração da noção de representação”. *Fronteiras*, v. 12, n. 24, 2011, pp. 15-29.
- Czarnowus, Anna & Carolyne Larrington. “Introduction”. *Memory and Medievalism in George R. R. Martin and Game of Thrones*, Londres, Bloomsbury, 2019, pp. 1-8.
- Da Fonseca, Vitória Azevedo. *A monarquia no cinema brasileiro: metodologia e análise de filmes históricos*. Paco Editorial, 2018.
- D'Mmassa, Don et al. (eds.). *St. James Guide to Horror, Ghost and Gothic Writers*. Detroit, St. James Press, 1998, pp. 388-390.
- Didi-Huberman, Georges. *L'Image survivante. Histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*. París, Les éditions de Minuit, 2002.
- Ferro, Marc. *Cinema e História*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2010.
- Gustines, George Gene. “In the beginning, it was all about Comics”. *The New York Times*, 3 out. 2014. <http://ghostarchive.org/archive/Gu6gy>
- Hibberd, James. “George R. R. Martin Says *The Winds of Winter* Is Now Three-Quarters Finished”. *The Hollywood Report*, 26 out. 2022. <http://hollywoodreporter.com>
- Hiddleston, Jane. *Entendendo o Pós-Colonialismo*. Petrópolis, Vozes, 2021.
- Hodgman, John & George Martin. “John Hodgman interviews George R. R. Martin”. *The World*, 21 set. 2011. <http://theworld.org>
- Kamin, Debra. “The Jewish legacy behind *Game of Thrones*”. *Times of Israel*, 20 mar. 2014. <http://timesofisrael.com>
- Kantorowicz, Ernst. *Os dois corpos do rei: um estudo sobre teologia política medieval*. São Paulo, Cia das Letras, 1998.

- Kline, Daniel. "Introduction, «All Your History Are Belong to Us»: Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages". *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, Abingdon, Routledge, 2014, pp. 1-9.
- Labbie, Erin Felicia. "Pop Medievalism". *Studies in Medievalism*, n. 24, pp. 1-24.
- Larrington, Carolyne. *The Winter is coming: the medieval World of Game of Thrones*. Londres, I. B. Tauris, 2016.
- Le Goff, Jacques. *O imaginário medieval*. Lisboa, Estampa, 1985.
- MacNab, Geoffrey. "Song of Ice and Fire author George RR Martin on success, chess and the wrath of superfans". *Independent*, 9 ago. 2014. <http://independent.co.uk>
- Mares, Nicole. "Writing the Rules of Their Own Game: Medieval Female Agency and *Game of Thrones*". *Game of Thrones versus History: Written in Blood*, 2017, pp. 147-160.
- Marques, Diana. "Power and the Denial of Femininity in *Game of Thrones*". *Canadian Review of American Studies*, v. 49, n. 1, 2019, pp. 46-65.
- Martin, George. "Presentation". *A Feast of Ice and Fire: The Official Game of Thrones Companion Cookbook*, Monroe-Cassel et al., Londres, Bantam Press, 2012, pp. 8-12.
- Martin, George. "Winter is Coming". *Game Of Thrones* [Série de TV], Benioff, David y D. Weiss, HBO, 2011. Episódio 1, 62 min.
- McDonald, Corey. "How George R. R. Martin's family history in Bayonne inspired this *Game of Thrones* character". *The New Jersey Journal*, 21 nov. 2018.
- Munson, Kyle. "Before Westeros, there was Iowa". *Iowa City Press-Citizen*, 23 mai. 2014. <http://press-citizen.com>
- Pastoureau, Michel. *Una historia simbólica de la Edad Media*. Buenos Aires, Akal, 2006.
- Roberts, Adam. *Get Started in: Writing Science Fiction and Fantasy*. Londres, John Murray Learning, 2014.

- Rohr, Zita Eva & Lisa Benz. "Introduction". *Queenship and the Women of Westeros: Female Agency and Advice in Game of Thrones and A Song of Ice and Fire*, Basingstoke, Springer Nature, 2019, pp. xxix-lxxiv.
- Rosenstone, Robert. *A história nos filmes, os filmes na história*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2010.
- Rüsen, Jörn. "O desenvolvimento da competência narrativa na aprendizagem histórica: uma hipótese ontogenética relativa à consciência moral". *Jörn Rüsen e o Ensino de História*, Schmidt, A., Schmidt, I. B. & Martins, E. R. (orgs.), Curitiba, EdUFPR, 2010, pp. 51-77.
- Ruttkoff, Aaron. "Garden State Tolkien: Q&A With George R.R. Martin". *The Wall Street Journal*, 8 jul. 2011. <http://wsj.com>
- Said, Edward. *Ocidentalismo: o Oriente como invenção do Ocidente*. São Paulo, Companhia das Letras, 2012.
- Schubart, Rikke. "Woman with Dragons: Daenerys, Pride, and Postfeminist possibilities". *Women of Ice and Fire: Gender, Game of Thrones, and Multiple Media Engagements*, Gjelsvik, A. & Schubart, R. (eds.), Nueva York, Bloomsbury, 2016, pp.105-129.
- Shurin, Jared. "New releases: the Goblin emperor by Katherine Addison". *Pornokitsch*, 28 jan. 2015. <http://pornokitsch.com>
- Silva, Kalina Vanderlei & Silva, Maciel Henrique *Dicionário de conceitos históricos*. São Paulo, Contexto, 2015.
- The Hugo Awards. *1974 Hugo Awards*. <http://web.archive.org>
- Thomas, June. "How Much Gold Is Game of Thrones Worth?". *Slate*, 29 mar. 2012. <http://slate.com>
- Utz, Richard. "Preface: a moveable feast: repositionings of «the Medieval» in Medieval Studies, Medievalism, and Neomedievalism". *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television, and Electronic Games*, Robinson, C. L. & Clements, P. (eds.), Lewinston, Edwin Mellen, 2011, pp. iii-viii.
- Valentine, Genevieve. "For A Taste Of Grimdark, Visit *The Land Fit For Heroes*". *NPR*, 25 ja. 2015. <http://npr.org>

West, Ed. "Introduction". *Iron, Fire and Ice: the real history that inspired Game of Thrones*, Nueva York, Skyhorse, 2019, pp. 7-11.

Wyatt, Daisy. "*Game of Thrones* breaks Guinness World Record for largest TV drama simulcast". *Independent*, 1 set. 2015. <http://independent.co.uk>

Young, Helen. "Introduction: Dreams of the Middle Ages". *Fantasy and Science-Fiction Medievalisms*, Amherst, Cambria Press, 2015, pp. 1-10.