



Daenerys Targaryen: Análise da Personagem na Série televisiva *Game of Thrones*¹

Wilian PEREIRA²

Dafne Reis Pedroso da SILVA³

Universidade Comunitária da Região de Chapecó, Chapecó, SC

RESUMO

A proposta deste artigo é compreender a construção da personagem Daenerys Targaryen na série televisiva *Game of Thrones*, considerando seu perfil, trajetória e formas de empoderamento ao longo das quatro temporadas exibidas até 2014. Para isso foram desenvolvidas as seguintes etapas: pesquisa da pesquisa, teorização sobre personagens para televisão e cinema, contextualização sobre novas séries televisivas, pesquisa metodológica de modo a definir o protocolo de observação, análises descritivas e interpretativas. Como resultados obtidos percebe-se tal personagem com traços de perfil que demonstram inocência e fragilidade, inicialmente. Ao sofrer uma morte simbólica, cresce na trama, mudando sua postura e a forma como interage com pessoas e ambientes. Finalmente, constrói a imagem de uma rainha forte, justa e poderosa.

Palavras-chave: Daenerys Targaryen; design de personagens; *Game of Thrones*.

Introdução

Daenerys Targaryen é uma personagem da série de livros *As Crônicas de Gelo e Fogo*, escrita por George R. R. Martin e adaptada para o formato de série ficcional pelos roteiristas e diretores David Benioff e D. B. Weiss, para o canal televisivo norte-americano HBO. Intitulada *Game of Thrones*, a série conta com 4 temporadas de 10 episódios exibidas de 2011 a 2014. O objetivo geral deste artigo, relatório de uma pesquisa básica, é compreender a construção da personagem Daenerys Targaryen na série televisiva em suas 4 temporadas, a partir da análise audiovisual. Os objetivos específicos são: identificar suas características físicas e psicológicas e definir seu perfil, mapear a trajetória da personagem e observar como acontece seu empoderamento na trama.

A relevância social da pesquisa justifica-se pelo reconhecimento enquanto a preferida de muitos espectadores, o que pode ser visto, por exemplo, em páginas de

¹ Trabalho apresentado no II – Comunicação Audiovisual do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 4 a 6 de junho de 2015.

² Estudante do 7º. Semestre do Curso de Design – Ênfase em Design Visual da Unochapecó, email: wlnpr@gmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora da Área de Ciências Sociais da Unochapecó. Doutora em Comunicação Social (PUCRS). email: dafnepedroso@unochapeco.edu.br



redes sociais com a criação de conteúdo por fãs⁴, tutorais que ensinam o passo a passo de sua caracterização, assim como produtos (camisetas, canecas, e demais acessórios) que estampam sua imagem e trechos de suas falas, e a transformam em símbolo.

Sobre a relevância científica, o desenvolvimento de personagens para produtos midiáticos foi tema de pesquisas como a de Roberta Nichelle Bastos (2010) analisando a construção de personagens no cinema de Woody Allen e Orlando Fonseca (2007) que apresenta um estudo sobre design de personagens em diversas mídias; Henrique de Oliveira (2014) que cria uma personagem para história em quadrinhos. Sobre personagens femininas na televisão, Anna Tous Rovirosa (2014) fez um estudo sobre o tratamento da mulher na ficção seriada norte-americana.

Já a série televisa *Game of Thrones* tem sido objeto de estudos com os mais variados enfoques, dos quais destacam-se Couto e Ribeiro (2013) sobre as diferentes identidades do personagem Jon Snow na série e o trabalho de Penkala et al. (2014) sobre a personagem Daenerys Targaryen e sua construção arquetípica de gênero, com foco na direção de arte. Nesse sentido, este artigo colabora para o desenvolvimento de investigações sobre o “universo *Game of Thrones*” e avança nas descrições e análises sobre Daenerys Targaryen, não especificamente com um foco sobre questões de gênero, mas compreendendo as lógicas de desenvolvimento da personagem na narrativa ao longo das quatro temporadas.

O texto apresenta uma primeira parte teórica sobre personagens seguido de uma contextualização que aborda a ficção seriada e o universo ficcional de *Game of Thrones*. Posteriormente, são apresentadas as estratégias metodológicas, análises descritivas e interpretativas das quatro temporadas e as considerações finais.

Construção de personagens para o audiovisual

Na definição de Campos (2010, p. 139), personagem é uma “representação de pessoas e conceitos na forma de uma pessoa ficcional”. Field (2001) complementa dizendo que além de representar um ponto de vista, a essência de um personagem são suas ações na trama.

Em *Story*, Mckee (2010) apresenta a ideia de personagens verdadeiros e suas caracterizações. Para o autor, um personagem seria revelado verdadeiramente nas

⁴ No contexto brasileiro, há páginas no *Facebook*, tais como: Daenerys Poderosa, Emilia Clarke Brasil e *Game of Thrones Feminista*.



escolhas feitas sob pressão, sendo assim, escolhas com menores riscos significam pouco e quanto maior a pressão, maior seria a revelação. Há um jogo entre personagem e estrutura da narrativa, onde num primeiro momento, a história se concentra em mostrar a caracterização e em seguida o coração do personagem, sua verdadeira natureza. Dessa forma, “personagens não podem ser expressas com profundidade se não pelo *design* da estória” (MCKEE, 2010, p. 11).

Campos (2010) demonstra que atualmente, a maioria das histórias audiovisuais apresentam o conceito de perfil de personagem – conjunto de traços que se manifestam diante das ações consequentes das situações que um personagem enfrenta. O perfil está ligado a postura e “dita os pontos de foco que ele percebe, bem como a forma como ele percebe e reage ao que percebe” (2010, p. 157), além disso, a quantidade de traços de perfil definiria se um personagem é plano ou esférico.

Brait (1985) em um histórico sobre conceitos de personagem, apresenta as definições de Forster sobre personagens planas e redondas. As planas seriam construídas seguindo apenas uma qualidade, com limitações na narrativa. Já as redondas apresentam várias qualidades, sendo desenvolvidas levando em conta sua complexidade e profundidade. Campos (2010) complementa, classificando personagens rasos como tipo, que representam melhor um coletivo do que um indivíduo. O autor também define personagem principal, que é aquele que servirá como base para composição da narrativa “e assim, dar unidade e facilitar a composição e recepção” (CAMPOS, 2010, p. 151).

Segundo Mckee (2010), “a combinação de qualidades deve permitir que o público acredite que a personagem poderia agir, e agiria, da maneira que age na tela” (2010, p. 110), apresentando-se na estória de uma forma que seja crível a ponto de fazer escolhas convincentes.

Para Field (2001, p. 20), os personagens dramáticos interagem de três formas: “1. Eles experimentam conflito para alcançar sua necessidade dramática; 2. Eles interagem com outros personagens; 3. Eles interagem consigo mesmo”. Além disso, de acordo com o mesmo autor, dividem-se em interior, que vai do seu nascimento até o momento em que o filme começa, e exterior – do início do filme até sua conclusão.

A criação de personagens na literatura depende do talento do escritor com as palavras e seu poder de caracterização. Para o audiovisual, além do roteiro, há outras contribuições. O ator influencia nesse processo, uma vez que dará vida ao personagem.



O diretor contribui organizando a narrativa e os técnicos criam um cenário convincente onde o personagem será desenvolvido (BASTOS, 2010).

Séries televisivas e as novas produções

A maioria das séries norte-americanas são exibidas no Brasil pelos canais de TV por assinatura que, segundo Curi (2012), diminuem a lacuna de tempo entre a exibição nos Estados Unidos e no Brasil, ainda que de maneira lenta. O autor comenta que devido a demora dos canais na negociação para exibição, muitas pessoas recorrem à internet para ter acesso aos episódios, por meio da prática do *download*.

Na internet ainda é possível encontrar serviços de *streaming* de conteúdo online como Netflix. Segundo Kulesza e Bibbo (2013), o serviço rompe com o formato tradicional de grade linear de programação, oferecendo ao consumidor maior poder de escolha sobre o que assiste, quando e onde.

As transformações não se restringem às práticas de consumo, pois Martin (2014) em *Homens Difíceis*, afirma que passamos pelos Anos Dourados – produções responsáveis por profundas mudanças na ficção seriada televisiva. Com tramas mais complexas e elaboradas, retratam personagens até então não convencionais e inseridos em situações cotidianas, as quais revelam seus vícios, defeitos, conflitos familiares e sexualidade.

De acordo com o autor, as personagens femininas, ainda que inseridas na trama na maioria das vezes como coadjuvantes, também fizeram parte desse processo de mudanças, deixando de ter papéis subordinados ao herói masculino e “[...] passaram a ter licença para ser pessoas francamente venais, impiedosas, equivocadas, e, às vezes, até mesmo heroicas” (MARTIN, 2014, p. 22).

Martin (2014) aponta mudanças inclusive na estrutura de temporadas. Enquanto as produções dos canais tradicionais apresentavam um formato de 22 episódios, as novas concluíam a temporada em até 10 ou 12. Essa redução possibilitou a produção de tramas mais diretas e com maior aprofundamento e cuidado, uma vez que reduziu os riscos financeiros, permitindo maior liberdade criativa para o desenvolvimento das tramas e personagens. A partir disso, cada episódio possui igual importância na composição de temporadas coerentes e únicas. Se antes era possível definir um



personagem assistindo apenas um episódio, agora é necessário investigá-lo ao longo de toda a temporada.

Aline Diniz⁵ (2014) afirma que o formato seriado possibilita aos roteiristas maior liberdade criativa, e dá aos atores mais tempo para desenvolver personagens tridimensionais. Também atribui aos canais de TV a cabo o mérito de produções com maior qualidade, pois diferente da TV aberta, não depende exclusivamente de anunciantes e números de audiência, e conseqüentemente, não ficando presa a regras estabelecidas pela Comissão Federal de Comunicação.

Nesse contexto, em 2011 o canal de TV por assinatura HBO lançou *Game of Thrones*. Criada por David Benioff e D. B. Weiss, a série é baseada na saga de livros escritos por George R. R. Martin, intitulada As Crônicas de Gelo e Fogo (*A Song of Ice and Fire*, no original) e conta com cinco livros publicados até o momento. No Brasil, a série de livros é lançada em setembro de 2010, pela editora LeYa, com o título de “As Crônicas de Gelo e Fogo.” Além da série televisiva, *Game of Thrones* conta ainda com livros ilustrados, história em quadrinhos e jogos.

A história de fantasia épica se passa, principalmente, em Westeros, apresentando um cenário com influências medievais de disputa entre várias famílias, representadas por Casas, pelo Trono de Ferro – símbolo maior de poder na trama.

No livro, cada capítulo é narrado em terceira pessoa por uma única personagem, utilizando o recurso *point of view* (ponto de vista), o que possibilitou a criação de personagens tridimensionais, igualmente importantes, preservando a maior parte de suas características. Em função dos conflitos políticos pela detenção do Trono de Ferro, muitos desses personagens, aparentemente protagonistas, são mortos, criando um cenário instável para que o espectador se identifique.

De acordo com Frankel (2014), as personagens femininas atuam como arquétipos tradicionais. Sendo assim, as características fortes são atribuídas aos personagens masculinos e as fracas, às femininas.

George R. R. Martin afirma que as mulheres da série são tão expressivas quanto os homens (FRANKEL, 2014), tentando apresentar as personagens femininas com suas diferenças e individualidades, mesmo em uma sociedade machista e patriarcal como Westeros: “As mulheres possuem papéis diferentes e personalidades diferentes. As

⁵ Editora de séries e TV do site Omelete, em entrevista concedida a Maria Carolina Bonamigo.



mulheres com diferentes talentos encontram maneiras de trabalhar com ele em uma sociedade de acordo com o que elas são.”⁶

Estratégias metodológicas

Por se tratar de uma narrativa audiovisual seriada de longa duração, foram analisadas as quatro temporadas de *Game of Thrones*, uma vez que se entende ser necessário compreender como a personagem foi construída audiovisualmente ao longo dos episódios.

Para a identificação do seu perfil, foram utilizadas algumas categorias propostas por Campos (2010). Essas categorias são utilizadas, a priori, para a construção de personagens. Neste trabalho, optou-se por uma aplicação reversa, onde os itens propostos pelo autor foram utilizados para a análise posterior do perfil da personagem.

O autor propõe 25 categorias para descrição do perfil, a saber: “seu nome e/ou apelido; sexo, idade, naturalidade; seu corpo, cor e “cor” do personagem; movimentos, ritmo e expressividade do corpo, gestos frequentes ou característicos, posição quando em repouso; roupas, maneira de vestir; emoções, obsessões, manias, tiques, cacoetes – quais? Com que intensidade?; vida sexual – qual? Com que intensidade?; estrato social e cultural; lugar onde mora; postura predominante; seus principais pontos de foco; universo ao qual se reporta ao fazer uma comparação; relações com pessoas – com quem? Como?; relações com objetos – com quais? Como?; relações com trabalho – com qual? Como?; qual o seu papel social?; linguagem, idioleto – vocabulário, sintaxe e pronúncia das palavras -, expressividade verbal, expressões frequentes ou características; ela age ou se deixa levar?; sua motivação principal; seu objetivo principal; adjetivos que dá a si mesmo; adjetivos que os outros personagens dão a ele; adjetivos que o narrador dá a ele; seu traço principal (CAMPOS, 2010, p. 157).

Usando esse protocolo de categorias de observação, as quatro temporadas foram assistidas, em uma leitura flutuante com foco na personagem Daenerys e seu núcleo. Ao final de cada cena, o episódio era pausado para que as anotações e categorias fossem preenchidas. Em seguida, os itens foram transformados em texto, divididos por temporadas para melhor fluidez e leitura.

⁶ Entrevista com o autor disponível em: <<http://www.gameofthronesbr.com/2012/10/entrevista-gigantesca-com-george-r-r.html>>.



Resultados e discussões

Em seguida, são apresentados os dados coletados sobre a construção da personagem nas quatro temporadas, em uma análise descritiva e interpretativa. Brevemente, constam também os dados da Casa Targaryen e uma biografia da personagem.

A Casa Targaryen

A Casa é uma nobre família originária da Cidade Franca de Valíria, localizada no continente de Essos. A família fazia parte das Quarenta Famílias, chamadas também de os Senhores de Dragões. Nesta cidade, as famílias mais poderosas criavam dragões, e os utilizavam como meios de transporte e armas de guerra, controlando-os através de encantamentos.

Alguns membros da Casa são dotados de sonhos premonitórios, o que permitiu que sobrevivessem ao desastre conhecido como a Perdição de Valíria, onde o território é inexplicavelmente destruído por uma catástrofe. Os membros da Casa então migram para Westeros, e munidos de seus dragões, conquistam o território e a supremacia da Casa dura pelo menos 300 anos, até o momento em que a Casa Baratheon se rebela contra os Targaryen, acabando com o seu reinado⁷.

Os Targaryen são o sangue do dragão (...) exibindo sua herança em uma beleza notável (alguns diriam inumana), com olhos lilases, índigo ou violeta e cabelos ouro-prateados ou branco platinados (...) O estandarte Targaryen é um dragão de três cabeças, vermelho sobre negro, sendo as três cabeças representativas de Aegon e das irmãs. O lema Targaryen é “Fogo e Sangue” (MARTIN, 2010, p. 585).

Nesse contexto conturbado, Daenerys e o irmão são obrigados a fugir, tornando-se os últimos membros vivos de sua Casa. A partir desse ponto, começa a jornada da personagem que deseja, sobretudo, vingar a morte de sua família, retomar o Trono de Ferro e voltar a reinar na sua terra natal, Westeros.⁸

Em 2011, a atriz inglesa Emilia Clarke é escalada para participar da série e interpreta a personagem Daenerys Targaryen. No mesmo ano ganha o prêmio Emmy

⁷ Dados obtidos da série de livros de George R. R. Martin.

⁸ Dados obtidos da série de livros de George R. R. Martin.



Awards na categoria de Melhor Atriz Coadjuvante de Drama por sua atuação no papel da personagem.⁹

Primeira temporada¹⁰

Daenerys é uma personagem “**cor** branca”. No livro, tem 13 anos de **idade**, mas a adaptação para série a apresenta entre 15-20 anos. Seus longos **cabelos** loiros, quase brancos, **olhar** perdido e **feições** arredondadas da atriz, reforçam a característica angelical atribuída a personagem desde sua primeira cena, na qual aparece nua e vulnerável.

O tom da sua **voz** reflete sua insegurança. **Subordinada** aos comandos do irmão Viserys, é ofertada em troca de um exército que os levaria, supostamente, para Porto Real – **lar** dos personagens. Ele retornaria como rei, mas para tanto, Daenerys teria que se casar com Khal Drogo, líder dos *Dothrakis* – povo com características nômades, conhecidos como “Senhores dos Cavalos e do Mar de Grama”. São violentos e costumam cometer saques e estupros a outros povos.

Daenerys é apresentada a Khal Drogo como uma mercadoria, em **roupas** quase transparentes, evidenciando que seu **corpo** seria o objeto de troca (Figura 1). Frankel (2010, p. 150) afirma que “o vestido foi basicamente desenhado para fazer com que ela tenha uma boa aparência nua para Drogo”.

⁹ Informações disponíveis na biografia da atriz do site IMDb.

¹⁰ Exibida em abril de 2011 pelo canal de TV a cabo HBO.



Figura 1: Daenerys e seu vestido transparente. Ao lado, seu irmão Viserys. Fonte: *Game of Thrones*, S01E01, 2011.

Suas *expressões* no início da temporada, consistem em *olhares* e *vazios* e *ritmo* deslocado. Aos poucos, passa a entender e preocupar-se com o cenário em que está inserida, encontrando brechas para seu crescimento, ainda que sob os comandos de Khal Drogo. Para isso, passa a assumir seu novo *papel social*: *Khaleesi* – Rainha dos *Dothrakis*, empoderando-se e dominando várias relações. Essas mudanças refletem-se, também, na maneira como a personagem *se veste*. Deixa de usar vestidos com transparências, cores claras e neutras e passa a usar tons escuros de marrom e calças, adaptando-se a cultura local.

No decorrer da trama, é desafiada a assumir outras posturas. Em um determinado momento, Khal Drogo morre e a personagem se vê sozinha e não mais reconhecida como rainha pela maioria, sendo intimidada e rejeitada. Em função disso, sofre uma transformação, que pode ser atribuída a uma *morte simbólica*.

Em um ritual, leva seus ovos de dragão, – os quais foram um dos seus maiores *pontos de foco* na temporada – e o corpo de Drogo para uma pira. Em seu discurso final, convida os *Dothrakis* a seguirem ao seu lado e anuncia uma de suas frases mais icônicas: “Eu sou Daenerys, nascida na tormenta, da casa Targaryen do sangue da antiga Valarya, *eu sou a filha do dragão*”.

Daenerys *renasce* como um novo ser - a mãe dos dragões. (Figura 2). Segundo a análise de Penkala et al. (2014):

[...] acompanhada de três filhotes de dragão, como se ela própria fosse uma fênix renascida do sofrimento e então pude-se transformar-se a partir do fogo, que dá fim e início à sua existência. Sua nudez não é especulativa, não é sequer uma nudez explorada como fetiche, mas uma nudez sutil que cabe dentro daquele contexto (2014, p. 184).



Figura 2: Primeira e última aparição da personagem na primeira temporada. É possível visualizar mudanças na postura e olhar. Fonte: *Game of Thrones*, S01E10, 2011.

Segunda temporada¹¹

A temporada começa mostrando uma nova Daenerys. Essa, aparentemente mais forte, decidida e segura. Seus *movimentos*, não mais travados e desorientados, passaram a ganhar mais fluidez. Sua *postura* demonstra liderança, se comunica e dá comandos, *falando* fluentemente o idioma dos *Dothrakis*.

O nascimento dos dragões trouxe não apenas a magia de volta a Westeros, mas também alguns problemas e *desafios* para jornada da personagem nessa temporada, que se passa em Qarth, uma rica cidade de comércio, onde Daenerys tem interesses.

Uma das mudanças mais visíveis da personagem, diz respeito às suas roupas, que passam a incluir o azul, *cor da personagem* nessa temporada. Dourado e demais adereços também fazem parte da sua vestimenta.

Daenerys aceita a identidade visual de Qarth, traduzida no vestido azul e dourado, mas a adapta a um modelo que conjuga elementos de sua identidade guerreira *Dothraki* (uma saia de couro e botas) e uma espécie de vestido azul e dourado sobreposto, com o colo ornamentado com uma joia que mais parece uma coleira dourada (PENKALA et al., p. 186, 2014).

¹¹ Exibida em abril de 2012 pelo canal de TV a cabo HBO.



O poder conquistado pela personagem é questionado diversas vezes nessa temporada, ao ser chamada de “pequena princesa” e “muito jovem”. Um dos líderes de Qarth a convida a viver na cidade, como sua esposa. Daenerys “[...] rejeita a investida romântica de vários homens claramente por não ver propósito em ceder ao desejo (ou até ao afeto) masculino para se proteger quando não vê nesses homens parceiros sexuais ou afeitos. Daenerys é auto suficiente (PENKALA et al., 2014, p. 184-185).

O maior desafio da personagem surge quando seus dragões – simbolizando seu poder conquistado, são tomados por um feiticeiro. Por um momento, fica tão fraca e vulnerável como nas suas primeiras aparições, mas decide negar definitivamente tal imagem, indo em busca de seus dragões.

Ameaçada enquanto *mãe*, vai defender seus filhos como uma *guerreira*, derrotando a política abusadora (como a de seu irmão o fora) daqueles homens e saindo de Qarth com aquilo que havia conquistado de maneira justa (PENKALA et al., p. 187, 2014).

Dessa forma, recupera seus dragões e deixa Qarth, carregando características que demonstram amadurecimento.

Terceira temporada¹²

Essa temporada teve o papel de mostrar as *pretensões* da personagens como rainha. É possível perceber que alguns *traços de perfil*, atribuídos a fraquezas, demonstrados anteriormente, não são mais cabíveis aqui.

O crescimento dos dragões refletem o crescimento da própria personagem. No seu *olhar* é possível fazer uma leitura de superioridade, deixando transparecer suas ambições pelo poder. Apesar disso, reconhece que não é forte o suficiente para conquistar o Trono de Ferro. Sendo assim, tem por *objetivo* conseguir mais força através de um exército. Esse exército, segundo ela, não sendo de escravos, pois não pretende governar escravizando pessoas.

Para conseguir o exército, vai até a cidade de Astapor, onde mais uma vez, seu poder é questionado por ser mulher, recebendo xingamentos do senhor de escravos. Em troca do exército, oferece um de seus dragões.

¹² Exibida em abril de 2013 pelo canal de TV a cabo HBO.

O clímax do núcleo da personagem acontece quando Daenerys liberta o exército da escravatura e os convidam a seguirem com ela, como homens livres. A partir desse discurso, liberta também os escravos de cidades vizinhas, que passam a segui-la.

Quarta temporada¹³

Nessa temporada, as responsabilidades aumentam, junto com seu poder. Agora, com seu novo *título* “quebradora de correntes”, Daenerys tenta ser uma rainha justa, deixando clara sua posição sobre a escravatura: “Responderei injustiça com justiça.” A partir desse discurso, conquista territórios e liberta mais escravos.

Os *desafios* da personagem aqui, dizem respeito a forma como administra o poder que conquistou, decidindo permanecer e reinar na cidade de Meeren (Figura 3).

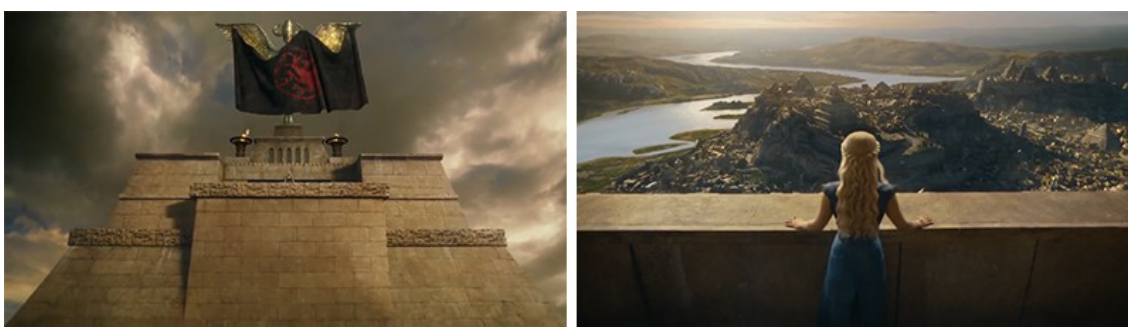


Figura 3: Daenerys observa Meereen, a cidade que acabara de conquistar. Fonte: *Game of Thrones*, S04E04, 2014.

A partir daqui, fica claro que a imagem que a personagem tentou construir entra em conflito, e a trama simboliza isso através dos dragões, que estão cada vez maiores e rebeldes, deixando de obedecê-la.

Considerações finais

Daenerys é apresentada na série como uma personagem frágil, fraca e angelical. No decorrer da trama, demonstra facilidade de adaptar-se em um novo ambiente e entende sua influência na sociedade *Dothraki*, aproveitando-se disso para ganhar poder.

Na primeira temporada, sua trama encaixa-se na jornada do herói, apresentando características que até então eram atribuídas aos heróis masculinos, seguindo a

¹³ Temporada exibida em abril de 2014 pelo canal de televisão a cabo HBO.



tendência das novas produções televisivas de trazer personagens femininas esféricas e não mais superficiais.

Daenerys também faz questionamento aos papéis sociais atribuídos às mulheres. Entende que ser uma *Khaleesi* implica em não apenas ser a esposa do *Khal*, e assume verdadeiramente esse papel, ganhando ainda mais admiração e alianças entre os *Dothrakis*.

Com o crescimento da personagem na série, sua postura, olhar e relações mudam, acompanhando esse crescimento. Seus movimentos deixam de ser deslocados e passam a ser direcionados e seguros.

A personagem não quer governar escravizando pessoas e sua imagem de rainha é atribuída à justiça. Essa tentativa em ser justa implica, de certa forma, na imposição de sua cultura aos demais personagens de seu núcleo, como é possível perceber em seu discurso no sétimo episódio da quarta temporada:

“Eles podem viver no meu novo mundo, ou morrer no seu mundo antigo”

Alguns personagens demonstraram insatisfação nesse sentido. A construção da rainha justa e piedosa, que pretende governar os sete reinos, entra em conflito com a essa postura impositiva.

Daenerys conquistou força e poder, mesmo estando em uma sociedade machista e patriarcal como Westeros/Essos. Esse cenário ainda assemelha-se, em vários pontos, com a sociedade atual. Nesse sentido, seu empoderamento surge como uma importante resposta que faz com a personagem seja um símbolo e inspiração para as/os fãs, que se apropriam do conteúdo da série para a criação de seu próprio conteúdo. Sendo assim, a recepção da série, os sentidos produzidos pelas (os) espectadores, assim como fãs e suas apropriações são pretensões para uma próxima pesquisa.

Referências

BASTOS, R. N. **Cinema de personagem:** a construção de personagem no cinema de Woody Allen. 2010, 95 p. Monografia – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2010.

BONAMIGO, M. C. **Quem te viu, quem tv.** Revista Flash Vip, Chapecó, p. 62-67, ago./set. 2014.

BRAIT, B. **A personagem.** São Paulo: Ática, 1985, 95p.



CAMPOS, F. **Roteiro de cinema e televisão: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória.** 3ª edição. Rio de Janeiro: Zahar, 2011, 407 p.

COUTO, P. R. D.; RIBEIRO, J. L. As máscaras de Jon Snow: diferentes identidades do personagem da série Game of Thrones. **Revista Mídia e Cotidiano**, v.3 n.3, dez. 2013.

FIELD, S. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2001, 223 p.

FONSECA, O. **Design de Personagens.** 2007, 120 p. Monografia – Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria, 2007.

FRANKEL, V. E. **Women in Game of Thrones: Power, Conformity and Resistance.** North Carolina: McFarland & Company, 2014, 204p.

Lidiany CS. Entrevista gigantesca com George R. R. Martin. Disponível em: <<http://www.gameofthronesbr.com/2012/10/entrevista-gigantesca-com-george-r-r.html>>. Acesso em 03 de nov. 2014.

MARTIN, B. **Homens difíceis: os bastidores do processo criativo de Breaking Bad, Família Soprano, Mad Men e outras séries revolucionárias.** São Paulo: Aleph, 2014. 367p.

MARTIN, G. R. R. **As crônicas de gelo e fogo: a guerra dos tronos.** Rio de Janeiro: LeYa, 2010.

MCKEE, R. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros.** Curitiba: Arte & Letra, 2010. 430 p.

OLIVEIRA, H. D. **Construção de personagem em história em quadrinhos: Criação da personagem Aya, Guerreira Alada.** Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora, 2014.

PENKALA, A. P.; PEREIRA, L. P.; EBERSON, I. Arquétipos complexos de gênero em Game of Thrones: Daenerys nascida da tormenta, a puta, a guerreira, a mãe. **Paralelo 31**, Pelotas, edição 02, p. 166-187, 2014.

ROVIROSA, A. T. O tratamento da mulher nas séries televisivas norte-americanas. **contemporanea | comunicação e cultura** - v.12 n.01, p. 234-260, 2014.