

Ana Paula Penkala
Professora Adjunta
dos Cursos de
Cinema e Design
da UFPel.
penkala@gmail.com

Lucas Pessoa
Pereira
Mestrando em
Artes Visuais pelo
PPGAV/UFPel.
lucaspergrafico@
gmail.com

Isadora Ebersol
Professora
Substituta dos
Cursos de Cinema
da UFPel e
Mestranda em
Artes Visuais pelo
PPGAV/UFPel.
isadora.ebersol@
gmail.com

Arquétipos complexos de gênero em *Game of Thrones*: Daenerys nascida da tormenta, a puta, a guerreira, a mãe

Complex gender archetypes in Game of Thrones: Daenerys Stormborn, the slut, the warrior, the mother

Resumo: O artigo propõe abordar a complexidade de construção arquetípica de gênero em *Game of Thrones*, série televisiva norte-americana do canal HBO baseada nos livros *As crônicas de gelo e fogo*, de George R. R. Martin. Como na obra literária, a série apresenta um espectro de representações de gênero onde a construção arquetípica ultrapassa os padrões da representação feminina nas obras de ficção audiovisuais.

Palavras-chave: *Game of Thrones*; arquétipos; gênero; audiovisual; representação

Abstract: *The article proposes to address the complexity of constructing gender archetypes in Game of Thrones, the American television show on the HBO channel based on the books The Chronicles of Ice and Fire by George R. R. Martin. As in the literary work, the series presents a spectrum of gender representations where the archetypal construction overcomes standards of female representation in the works of audiovisual fiction.*

Keywords: *Game of Thrones*; archetypes; gender; audiovisual; representation

CRÔNICAS DE REPRESENTAÇÃO E GÊNERO

Baseada na série de livros de George R. R. Martin, *As Crônicas de Gelo e Fogo*, cujo primeiro livro teve lançamento nos Estados Unidos no ano de 1996, a ficção televisiva seriada *Game of Thrones* encontra-se na quarta temporada e vem fazendo sucesso entre fãs das mais variadas temáticas, misturando um pouco de estética medieval à intriga monár-

quica, passando pela fantasia histórica e pelo drama de guerra. A série, como os livros que a originam, vem gerando debate em outros meios: mulheres e homens feministas em particular e pesquisadores de gênero em geral. *Game of Thrones* tem personagens femininas fortes e bem construídas, com grande importância na trama, que não somente representam a mulher de maneira complexa e profunda como subvertem estereótipos e desafiam arquétipos de gênero consolidados nas narrativas, especialmente as audiovisuais. Embora aponte para arquétipos que poderiam ajudar o espectador a compreender função e desígnios das personagens, a série cumpre a fórmula da obra literária que a originou desconstruindo papéis de gênero sedimentados na cultura e nas narrativas visuais e desacomodando o constructo da representação arquetípica nas narrativas através de uma complexificação desses personagens em figuras múltiplas, multifacetadas e não binárias, desafiando os arquétipos tradicionais de gênero.

A abordagem deste artigo se dá sobre essa desconstrução e desacomodação dos arquétipos femininos em *Game of Thrones*, buscando compreender de que forma esse desalinhamento com as figuras arquetípicas sedimentadas nas narrativas pode produzir a um só tempo uma desconstrução de estereótipos (que superficializam a representação feminina ou a relacionam com razões e personalidades pejorativas) e uma nova construção da representação feminina por meio de uma complexificação e profundidade na personalidade e performatividade dessas mulheres. Primeiro apresentado, problematizado e discutido a partir da psicanálise de Carl Jung (2011), o conjunto arquetípico tem sido estudado especialmente na narratologia e na própria estrutura dos mitos, marco teórico que nos serve de referência nesta investigação. O que particulariza essa problematização sobre a obra audiovisual é que a observação e análise desses arquétipos se dá pela produção de sentido da direção de arte. Prática da pré-produção no audiovisual,

[1] A diretora de arte (designer de produção) das três primeiras temporadas da série foi Gemma Jackson. Na quarta temporada, a função ficou com Deborah Riley. A criação do figurino é de Michele Clapton.

[2] Este artigo faz parte de uma investigação mais ampla, a qual aborda a identidade visual na direção de arte da série Game of Thrones.

a direção de arte concebe visualmente universos, espaços e personagens ficcionais através de recursos técnicos como cenografia, objetos, figurinos e etc, incluindo um projeto complexo de identidade visual^[1]. Este texto propõe uma abordagem sobre a concepção de uma das mais importantes personagens femininas da série, Daenerys Targaryen, buscando uma compreensão de como o arquétipo de gênero é representado ali, tanto como reforço de traços já sedimentados quanto em um esforço de desconstrução desses traços arquetípicos e da própria binariedade tradicional do arquétipo (especialmente o feminino)^[2]. O artigo parte da premissa de que Daenerys começa a série representando um papel e desempenhando funções fortemente relacionadas aos principais arquétipos femininos arcaicos, como a *donzela/virgem*, a *puta* e a (*grande*) *mãe*, os quais são enraizados, enquanto narrativa, na cultura, nas relações sociais e também na ficção (mitologias, imaginário religioso, literatura, teatro, cinema e televisão). Para os fins dessa problematização, com o objetivo de abordar, analisar e discutir esses arquétipos – em que pesem também estereótipos de gênero –, a personagem será observada a partir de seus figurinos e elementos de sua identidade visual principalmente, mas também por meio dos cenários e objetos que lhe concernem, desde sua condição inicial no início da série até o início da segunda temporada, quando constitui-se enquanto personagem definitiva para a narrativa. Atualmente, *Game of Thrones* encontra-se em recesso, tendo finalizado recentemente a exibição de sua quarta temporada. Daenerys Targaryen é, nesse contexto, uma das mais prováveis, senão a mais, a ocupar o trono dos Sete Reinos.

A noção principal de arquétipo, que nos serve como princípio de um marco teórico de referência, sustenta-se em um tripé conceitual formado pelas concepções de arquétipo a partir do *inconsciente coletivo*, para Jung (2011); o constructo teórico sobre o *imaginário social* de Gilbert Durand (2002); e as aproximações entre o conceito de arquétipo e

as estruturas dos mitos nas narrativas (literárias, especialmente), especialmente a partir de Eleazar Maletinski (2002), Joseph Campbell (1997) e Christopher Vogler (2009). Compreendemos o *conjunto arquetípico* como temas elementares e primordiais, recorrências narrativas, mitos e tipos exemplares de personalidade ou figuras psíquicas. Nas estruturas narrativas, especialmente as dos mitos (que são fundantes e reconhecidos como *grande narrativa*), um arquétipo pode ser uma função ou papel essencial ou um motivo ou ainda um tema eternizado, sempre recorrentes e verificáveis em outras narrativas, ainda que de outros tempos e espaços (MELETÍNSKI, 2002). Enquanto uma espécie de “selo/marca universal”, o arquétipo pode ser considerado um *clichê*, francamente manifesto nos temas e papéis repetitivos da cinematografia comercial ou da própria literatura (como vemos, por exemplo, na figura do *herói*), fundamento que é já advindo da própria percepção dos papéis sociais atribuídos ou esperados como *estereótipos*. Assim, arquétipos de gênero, como imagens primordiais criadas no inconsciente coletivo e sedimentadas nas narrativas – desde a religião até a novela das nove –, são meios pelos quais são representados também os estereótipos acerca de determinado gênero como uma forma de resumir em figuras representativas percepções profundamente enraizadas na cultura.

Essas figuras arcaicas, advindas de mitos fundantes, reverberam na cultura como um modelo, dado que são representações essenciais e exemplares, provenientes, por exemplo, do próprio inconsciente coletivo jungueano. Esse inconsciente coletivo – que tratamos aqui como noção análoga de *imaginário social* (DURAND, 2002) – tem uma carga de conteúdos universais que são reincidentes em todos os indivíduos. A cultura ocidental, criada a partir de um paradigma patriarcal – o que se traduz no pensamento machista e misógino preponderante – e fundada sobre uma mitologia (e moral) judaico-cristã, ilustra aquilo que Campbell (1997) diz a respeito das estruturas narrativas, entre as quais

o *monomito*: nos deparamos sempre com a mesma história. O que ilustra isso de maneira exemplar é o conjunto de papéis femininos notados nos mitos, na literatura, no cinema, a preponderância de heróis e salvadores do gênero masculino e a associação da mulher a poucos papéis de construção superficial – como a própria dualidade característica dos arquétipos – de natureza passiva, incapaz ou colonizada/conquistada, de fundamento receptivo, passivo e cordato. A dualidade feminina já aparece nos arquétipos de Jung (2011) como uma binariedade. Como também pontua Sal Randazzo (1997), a figura da *grande mãe* tem sua correspondente cruel na *mãe terrível*, a *donzela* pura e perfeita para o deleite masculino contrasta com a *prostituta/puta* que assusta os homens por exercer sobre eles poder de sedução. A *guerreira* pode fazer referência às amazonas, mulheres arqueiras que cortavam um dos seios (degradando o corpo feminino feito para o olhar do homem, masculinizando-se) para melhor trabalhar com o arco, montadas em seus cavalos (símbolo da potência viril, masculina). Esta última é exemplar como arquétipo desafiante do desígnio feminino, pois não serve como mãe, nem como amante, nem como a figura passiva universal, incapaz e desprotegida. Daenerys Targaryen representa, em certa medida, a binariedade feminina arquetípica, mas desafiando-a, deslocando-a, desconstruindo-a. Representa igualmente pelo menos três arquétipos universais a um só tempo, não raro emaranhando-os em uma narrativa pessoal complexa e não superficial. Começa a série como uma figura passiva de todos os desejos e abusos masculinos e desponta como uma das favoritas na disputa pelo Trono de Ferro.

JOGO DAS CADEIRAS: CRÔNICAS DE UM SUBTEXTO FEMINISTA

O universo da série é situado em um mundo ficcional fantástico, que tem suas estruturas sociais e suas estéticas largamente baseadas no período histórico real da Idade Média europeia. Existem, basicamente,

três continentes principais conhecidos: Westeros, Essos e Sothoryos. A população humana de Essos, território quase todo árido, se concentra nas Cidades Livres, grandes cidades-estado sem centralização política, que são esparsamente distribuídas nas bordas costeiras do continente. Existem, além dessas cidades, agrupamentos de tribos relativamente nômades chamadas de Dothraki, um povo caracterizado por comportamentos bárbaros e que tem no cavalo sua figura mítica de maior importância. A oeste de Essos, separado pelo Mar Estreito, se encontra o menor – porém mais importante – continente: Westeros. É nele que se passa a maior parte dos acontecimentos políticos que constroem a narrativa da série. Tem clima e flora diversificados, com um ambiente árido ao sul e geleiras praticamente inabitadas no norte. É nesse norte que se encontra A Muralha, construção gigantesca feita de gelo e com cerca de setecentos metros de altura, com extensão territorial de uma ponta do continente à outra, feita com o objetivo de separar o mundo habitado por humanos das criaturas perigosas vindas do extremo norte, chamadas na série de *The White Walkers* (Os Caminhantes Brancos). Após matarem seus inimigos, os transformam em mortos-vivos para engrossar seus exércitos e cumprir o objetivo de exterminar a vida humana. No universo ficcional da série eles não são vistos há cerca de mil anos. Esse é o primeiro fato a ser considerado. O segundo fato é diretamente relacionado com o modo como a política foi instituída em Westeros. Perto de trezentos anos antes dos eventos que iniciam a narrativa acontecerem, uma região ao sul de Essos estava a beira do colapso: Valíria, terra onde se convivia comumente com a magia, estava ameaçada pela iminência de uma profecia de destruição total. A família real, os Targaryen (Figura 1), há muito havia dominado todos os dragões existentes. Quando a profecia deu seus primeiros sinais de se concretizar, os Targaryen, liderados por Aegon e suas duas irmãs/

HOUSE TARGARYEN

"FIRE AND BLOOD"



HBO GAME OF THRONESSM
© 2011 HOME BOX OFFICE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. HBO AND RELATED SERVICE MARKS ARE THE PROPERTY OF HOME BOX OFFICE, INC.

Figura 1: Símbolo da Casa Targaryen, cujo lema é "Fogo e Sangue": três dragões vermelhos formando um círculo. (Fonte: divulgação)

esposas, fugiram com seus últimos três dragões para uma pequena região de Westeros, a qual eles mesmos batizaram de Pedra do Dragão. É nesse ponto que começa a se definir a política atual de Westeros: munidos dessa figura mitológica poderosa, os Targaryen conseguiram dominar todos os reinos do continente com certa facilidade. Esse poder instituiu uma única nação chamada Sete Reinos, formada pelos reinos originais mais a cidade de Porto Real, capital do governo

e novo lar da família dominante. Esse domínio dos Targaryen se enrusta de forma tão crucial na vida de todos os povos dali que mesmo depois da morte do último dragão ninguém ousou em centenas de anos questionar essa estrutura. E é a soma desses dois fatos principais – a suposta desapareção dos *White Walkers* e a morte do último dragão – que abrem espaço para a narrativa se focar muito mais nas relações de poder e nas subjetividades individuais do que em algo instaurado pela magia (embora esta, como se vê no decorrer da série, volte paulatimamente a desempenhar um papel importante).

É nesse contexto “histórico” que acontece a rebelião da família Baratheon. Por conta de uma administração equivocada do último rei Targaryen – Aerys II, junto com uma traição de seu filho mais velho e herdeiro de trono, Rhaegar, que os Baratheon atacam e saqueiam Porto Real, matando praticamente todos os Targaryen e tomando o poder do Trono de Ferro. A narrativa principal se inicia cerca de quinze anos após esse evento.

Considerando esse contexto, o que se pretende especificamente aqui é ressaltar uma das características mais marcantes dessa ficção: o papel feminino nas relações sociais e de estrutura política da série. É evidente em todo o desenrolar dessa trama que a mulher ocupa função de protagonismo (político, social e cultural). De maneira perspicaz, entretanto, o autor não as coloca como protagonistas heróicas desde o início, construindo-as *dentro* de um contexto fidedigno à realidade: uma cultura patriarcal machista, que subjuga as mulheres aos seus papéis sociais mais tradicionais e arcaicos, conforme os desígnios da cultura e tradição ocidentais - especialmente a medieval europeia.

DAENERYS TARGARYEN: NASCIDA DA TORMENTA, PUTA, GUERREIRA E MÃE

Daenerys é quase uma criança no início da série, quando é vendida pelo próprio irmão para um “selvagem”. Nas *Crônicas de gelo e fogo*,

o destino da personagem nos é exposto como de profunda violência misógina, especialmente porque a narrativa está muito próxima do sofrimento de Daenerys. O destino dessa adolescente não é diferente do destino da maioria das moças no período medieval, era da história que serve de base ao universo ficcional de *Game of Thrones*. Outras personagens femininas, abordadas na pesquisa maior de onde se origina este artigo, problematizam a questão dos casamentos por conveniência diplomática. A tradição ocidental, dos monarcas aos plebeus, coloca a mulher como tendo um valor de uso para suas famílias: a princesa é remanejada com pouca idade para outra família real conforme a necessidade de um reinado. Maria Antonieta, filha do rei da Áustria, personagem histórica cercada de controvérsias e lendas, foi *vendida* à França para casar-se com o Delfin e garantir a diplomacia entre os dois reinos. Contratos dessa espécie muito comumente davam às filhas nobres um destino claramente funcional para a relação entre monarquias e depositavam sobre mulheres, em sua maioria muito jovens, a responsabilidade sobre o futuro de um reinado ou da própria relação entre nações. Daenerys retoma, em certa medida, o destino de Maria Antonieta, criando um cenário inicial onde aponta de forma crua a situação degradante desses contratos, a situação desprivilegiada e inferiorizante, em que a mulher nada mais é que um objeto para usufruto das leis e compromissos masculinos. Daenerys é fruto de uma família dizimada, órfã de pai antes do nascimento e de mãe logo após. Ela e o irmão Viserys são os únicos herdeiros dos Targaryen e da cultura de Valíria e clamam o trono que lhes foi tirado com violência. Aos 15 anos (no livro, aos 13), é negociada pelo irmão para casar-se com Khal Drogo, líder do povo Dothraki. Apesar de não querer casar com o Khal, é obrigada por Viserys, que trocou a irmã por um exército de 10 mil homens do khalasar de Drogo, com os quais pretende invadir Westeros (para tomar o trono e a coroa sobre os Sete Reinos).

No início da série, Daenerys é delineada como uma figura frágil e predestinada a uma vida sobre a qual não tem controle, mas ao mesmo tempo herdeira de uma Casa de guerreiros, nascida sob o signo da luta (“nascida da tormenta/tempestade”). O primeiro arquétipo representado em Daenerys é o da *donzela* (“pura”, indefesa, intocada) que se transforma em *puta*, embora não como devassa, e sim como mercadoria. Já aqui *Game of Thrones* desafia a construção arquetípica ao enfatizar que sua situação de donzela é uma farsa perpetrada por um irmão violento que abusou da própria irmã por muitos anos, e salientar a violência de sua situação de prostituta como uma escrava. O tradicional arquétipo da donzela serve como representação da mulher pura ideal, intocada, virgem, pueril até, subserviente em sua ingenuidade. Seu correspondente terrível, *a prostituta*, é a personagem que assusta os homens, os desafia, a que tem vontade sexual, devassa e desviante dos padrões desejáveis femininos (a que faz sexo por prazer). Esta prostituta de *Game of Thrones* é vendida, teme o sexo por ter sido abusada, desce a contragosto as escadarias em direção ao Khal, sofre a antecipação do destino de toda escrava.

O figurino de Daenerys é o que sofre mais modificações durante a série, algumas delas bastante radicais, o que revela a natureza adaptável da personagem e o desígnio de gênero que Daenerys vem representar. Ela é quem mais transita entre funções e universos dentro da narrativa, o que é crucial na concepção da personagem. Embora mantenha (e seja reconhecida por isso) seus valores sempre muito sólidos (é extremamente humana, solidária e justa), Daenerys tem identidade adaptável e nunca se conforma com predeterminações. Ainda que seja obrigada a incorporar alguns comportamentos ou papéis, os desafia ou subverte, usando seu lugar de maneira pragmática (para conquistar o trono) e também de modo a usar seu *status* para ajudar os outros. A concepção dos figurinos na direção de arte torna a personagem coe-

rente com sua função na trama e com seu discurso dentro da narrativa. Daenerys é quem melhor representa essa mulher multifacetada, fragmentada e fluida que vemos no contemporâneo, mas principalmente: quem melhor representa a ruptura com os arquétipos e também com suas binariedades, tão presentes na construção das personagens femininas – desde as deusas da mitologia grega e romana e Eva na Bíblia cristã até as personagens da literatura e do cinema, chegando à mítica e identidade visual ficcional construída sobre as cantoras *pop*. Encontramos hoje como que em um medievo, como referenciado em *Game of Thrones*, reproduzindo papéis e representando o gênero feminino como manda a tradição ocidental fortemente enraizada em uma moral religiosa e em um paradigma patriarcal. A história das *Crônicas de gelo e fogo* propõe um outro medieval, fundamentado principalmente em mulheres fortes, de constituição complexa, representadas de maneira não superficial, como se tentasse produzir uma realidade alternativa.

Numa das primeiras cenas em que aparece, Daenerys está sendo preparada para ser entregue ao Khal, e sua aparência contrasta com a deste em vários sentidos. De compleição pequena, com rosto de criança, a jovem tem pele muito clara, cabelos brancos longos e

aparenta fragilidade e delicadeza, enquanto Drogo faz as vezes de um bárbaro, grande e largo, com pele queimada pelo sol, com cabelo e barbas longos e pretos e sinais de brutalidade (como suas cicatrizes). O primeiro figurino é o de uma ninfa de longos e soltos cabelos brancos, com um vestido que lhe deixa os ombros à mostra, mas não revela muito do resto de seu corpo. Assim, é representada como *a donzela*, mas alguém cuja inocência atrai os homens, interessados em sua juventude e vitalidade. A figura da ninfa é largamente usada nas narrativas, especialmente as míticas, e bastante difundida nas artes visuais, como objeto de desejo (Figura 2)^[3].

O irmão manda que use o vestido que ele separou para que ela se apresente a Drogo, algo que serve para garantir que o “selvagem” (que representa o homem em seu estado mais primitivo, assim como em seus instintos) sinta-se imediatamente atraído por ela. É quando Daenerys faz a primeira mudança de figurino, de papel e, principalmente, de arquétipo: como *a puta*, ela veste um tecido de seda transparente (Figura 3), com corte que permite melhor visualização de seus atributos físicos (os seios e principalmente os quadris). Ao mesmo tempo em que Viserys oferece a irmã como prostitua ao selvagem, garantindo que sua aparência desperte o desejo sexual de Drogo, este, por sua vez, enxerga em Daenerys a potência de uma futura mãe para um herdeiro de seu sangue. Ao costurar ambas as representações – numa percepção da cultura patriarcal: a mulher como objeto (de desejo) sexual e a mulher como veículo para a continuidade dos gens do homem –, *Game of Thrones* começa a delinear um discurso onde as três funções arquetípicas femininas fundamentais são problematizadas como desígnios impostos ao indivíduo do gênero feminino (especialmente: do sexo feminino) a partir de prerrogativas masculinas, patriarcais. *A donzela* o é enquanto a representação de uma figura frágil a ser protegida pois tem o valor da virgindade. Sua inocência é protegida con-

[3] Sobre isso, ver TIBURI, Márcia. “Ofélia morta – do discurso à imagem”. Revista Estudos Feministas, Florianópolis, v. 18, n. 2, p. 301-318, maio-agosto de 2010. Disponível em: <<http://goo.gl/24aaew>>. Acesso em: 01 jun de 2014.





Figura 3: Ao ser oferecida ao Khal, com suas curvas à mostra em um vestido transparente (Fonte: <http://www.hbo.com/game-of-thrones#/>)

quanto sua virgindade represente maior valor de troca, numa cultura que qualifica a mulher por seu valor de uso. Se não fosse inocente (virgem), não teria valor para os propósitos patriarcais de exclusividade e controle sobre o corpo feminino. Já como *a puta*, a mulher representa o desígnio do corpo feminino aos desejos sexuais masculinos, servindo também como objeto de uso, embora o arquétipo seja tratado na tradição ocidental especialmente como algo que assusta os homens. Quanto mais o corpo feminino se conforma ao que os homens esperam dele, mais valor tem o *corpo* feminino e, por acidente de intenção, o *indivíduo* feminino. O terceiro arquétipo representa o fechamento do ciclo dos desígnios sob os quais funciona o gênero feminino na cultura patriarcal: o corpo da mulher serve como receptáculo seminal, o qual vai preparar a geração de um outro indivíduo que possui valor *a priori*, pois representa a continuidade genética do sangue do pai.

No casamento, vestida como uma deusa grega (Figura 4), vemos Daenerys como a representação de uma completude feminina etérea, inalcançável, como se fosse uma espécie de santa (porque foi abençoada com a santidade do casamento, pois agora *serve a* um senhor como seu propósito primordial, no qual pode desempenhar todos os arquétipos primordiais femininos). Sua figura representa a conformidade com os ideais de beleza que a cultura ocidental estabelece como universais: a deusa branca, de longos cabelos ondulados, jovem e voluptuosa, ainda que aparentemente casta ou inocente (intocada). Aqui Daenerys está construída como a *noiva* ideal. A partir dessa fase, após o casamento, ela passa a compreender melhor o marido, a cultura Dothraki e colocar em prática seu plano de tomar para os Targaryen aquilo que lhes foi tirado: os Sete Reinos. Na noite de núpcias, percebe que, ao contrário do que esperava, Drogo não a estupra, o que faz com que desenvolva afeto por ele, tornando-se de fato uma Khaleesi (o correspondente a uma rainha).



Figura 4: Como uma deusa grega, Daenerys e a personificação de um ideal de beleza feminino (Fonte: <http://www.pinterest.com/girlbrush/daenerys-targaryen/>)



Figura 5: Com os costumes dos Dothraki, a Khaleesi ganha ares de guerreira (Fonte: <http://www.pinterest.com/girlbrush/daenerys-targaryen/>)

[4] Sobre essa questão, ver SENNA, Nádia da Cruz. ARQUÉTIPOS FEMININOS REVISITADOS PELAS ARTISTAS CONTEMPORÂNEAS. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL FAZENDO GÊNERO, nº 10, 2013. Florianópolis. Anais do 10º Seminário Internacional Fazendo Gênero. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2013. Disponível em: <http://goo.gl/8Fg3c8>. Acesso em: 23 de junho de 2014.

Após o casamento com Drogo, Daenerys assume a aparência de uma líder tribal (Figura 5). Embora destituída da tradicional relação entre as vestes e a feminilidade, concebidas a partir de um ideal grego de beleza – que é, afinal, o que nos influencia até hoje e o que é mais evidente na representação na pintura, por exemplo^[4] –, a agora Khaleesi é representada por dois elementos icônicos que passam a acompanhar a personagem mesmo quando, mais adiante na trama, vai adotar vestimenta mais “sensual” ou mais “conforme” os costumes para as mulheres. As tranças são o primeiro indício da aparência tribal, relacionadas, na cultura Dothraki, à força e resistência de um guerreiro. Apesar de não ser uma Dothraki e não ter uma trajetória enquanto guerreira, a Khaleesi assume a figura de uma, inclusive nas suas roupas. Diferencia-se das outras mulheres desse povo por usar mais camadas de tecido, com cores mais saturadas e cortes mais funcionais (usa vestido e calça ao mesmo tempo, com longas botas de cavaleira e luvas como as dos pilotos de motocicleta, por exemplo).

A Khaleesi é, a partir de seu figurino, uma *guerreira* bárbara de reconhecida feminilidade, delicada por herança e natureza, mas forte em seus princípios, os quais também desafiam o arquétipo primordial da guerreira porque mantém “características femininas” arcaicas no vestuário e no modo de ser e uma força, coragem e até agressividade que contrastam com sua atitude solidária, protetora e caridosa (como a de uma *grande mãe*). Dentro da cultura Dothraki, exercendo um papel importante na liderança enquanto Khaleesi, Daenerys, porém, continua mantendo sua identidade de Targaryen e essa costura de identificações está bastante vinculada à forma com que se apresenta, indicando uma rejeição do padrão arquetípico da mulher que assume a identidade do marido e de sua comunidade após o casamento. Suas tranças começam a prender porções maiores de seu cabelo e alguns aspectos de sua roupa mudam, como a adoção de um modelo mais



Figura 6: Mais madura, Daenerys é, neste figurino, a costura entre a guerreira Dothraki e a herdeira Targaryen (Fonte: <http://gameofthronesstyle.com/>)

fechado, com superfície que remete a escamas de dragão, em substituição aos suportes mais abertos na parte de cima, que deixavam boa parte do colo e da barriga à mostra (Figura 6). Com essa mudança, Daenerys apresenta-se mais madura, prestes a assumir (embora não o saiba) a identidade que vai acabar por ser uma de suas mais importantes alcunhas: *mãe dos dragões*. Sagra-se, assim, como uma espécie de *grande mãe* ainda mais potente, porque integra os mundos humano e mágico de Westeros e transforma-se numa mãe original e universal, como a “mãe natureza”, e não uma mãe individual.

Antes disso, porém, enquanto estava grávida de um “garanhão que montaria o mundo”, segundo a profecia de uma feiticeira, Drogo é ferido gravemente em uma luta. Daenerys pede que a feiticeira – a quem salvou de um castigo por estupro coletivo e execução anterior-

mente – traga Drogo devolta à vida. A feiticeira usa a vida do filho ainda não nascido de Daenerys para “salvar” o homem, que acaba por ficar em estado vegetativo. Após a morte de Drogo, desprotegida e ameaçada, abandonada pela maior parte do khalasar, Daenerys queima a feiticeira (que havia se revelado, de fato, uma mulher cruel) na pira funerária do marido, onde também acomodou os três ovos de dragão que ganharam de casamento. Os ovos seriam supostamente apenas uma relíquia, já que não havia notícia da existência de dragões há cerca de um século e meio. O nascimento dos dragões marca o final da primeira temporada e traz Daenerys suja de fuligem e nua em meio às cinzas da pira, acompanhada de três filhotes de dragão, como se ela própria fosse uma fênix renascida do sofrimento e então pudesse transformar-se a partir do fogo que dá fim e início à existência. Sua nudez não é especulativa, não é sequer uma nudez explorada como fetiche, mas uma nudez sutil que cabe dentro daquele contexto (Figura 7).

Na segunda temporada da série, o “renascimento” de Daenerys é marcado por uma trajetória política proeminente, onde rejeita a investida romântica de vários homens claramente por não ver propósi-

to em ceder ao desejo (ou até ao afeto) masculino para se proteger quando não vê nesses homens parceiros sexuais ou afetivos. Daenerys é auto suficiente, ainda que não negue a amizade e auxílio de homens e mulheres, e demonstra sagacidade política no cumprimento de seu objetivo: conquistar o Trono de Ferro. Esta etapa da série, que será analisada com maior profundidade em outro texto, resume a personagem multifacetada de Daenerys como a pluralidade da representação dos três principais arquétipos, mas em especial aqueles que vai assumir daqui em diante: o de *grande mãe* e o de *guerreira* – assim como, e acima de tudo, grande estrategista. Sob nenhum dos signos, no entanto, ela se faz construir a partir da binariedade característica dos arquétipos primários nem a partir de seus clichês estereotípicos, segundo os quais uma *mãe* não pode ser ao mesmo tempo *guerreira* (ou *puta*) e o que define a *mãe* é a bondade, a afetividade, a espera e o conforto – traduzidos no figurino recatado, claro e delicado –, o que determina a *guerreira* é um ideal de masculinização do corpo, a força, a coragem e a sublimação do afeto pelo propósito da agressividade e virilidade – os quais são traduzidos no imaginário social como uma figura bárbara, de vestimenta crua/natural e bruta e características físicas igualmente masculinas.

Daenerys, na segunda temporada, enfatizando a subversão desses papéis superficialmente construídos e repletos de um determinismo binário para os gêneros, adota um figurino delicado com detalhes em dourado e tecido de seda azul apenas porque é apresentada com ele quando chega a Qarth, onde pretende conseguir apoio logístico e material para chegar até Westeros (Figura 8, à esquerda). Embora cordial com aqueles com quem pretende negociar, sinaliza com a troca de roupa sua verdadeira personalidade e uma incomformidade com os padrões machistas da localidade, que esperam que ela se apresente como uma *donzela* para conseguir o que vem





Figura 8: Quando chega a Qarth, está representando a imagem virginal de mulher jovem, com detalhes delicados em dourado e seda azul claro. Adapta-se a essa identidade mantendo a sua própria, de uma Dothraki-Targaryen (Fonte: <http://www.stylebizarre.com/2013/06/daenerys-targaryen-look.html>)

pedir (ou seja, prostituindo-se). 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 jóia que mais parece uma coleira dourada (Figura 8, à direita).

Mais tarde, quando é obrigada a recuperar seus filhos/dragões, presos nessa cidade, a parte de cima de sua vestimenta com ornamentos de jóia e mangas delicadas dá lugar a uma armadura em

couro de cor terrosa (Figura 9). 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. Protetora e forte como uma *grande mãe*, agressiva e corajosa como *a guerreira* e nunca mais *puta*, nunca mais fingindo ser a donzela virgem e intocada do vestido azul claro e dourado de sua entrada em Qarth.

REFERÊNCIAS

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10a. Ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1997.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**: introdução à arquetipologia geral. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 2011.

MELETÍNSKI, Eleazar. **Os arquétipos literários**. São Paulo: Ateliê, 2002.

RANDAZZO, Sal. **Criação de mitos na publicidade**. Rio de Janeiro: Ed. Rocco, 1997.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Sinergia: Edioro, 2009.



Figura 9: Guerreira em sua armadura de couro, Daenerys sinaliza que não será ingênua ou submetida a estratégias criminosas (Fonte: <http://gameofthronesstyle.com/>)