

A CONSTRUÇÃO DE PODER EM GAME OF THRONES: UMA VISÃO A PARTIR TRAJETÓRIA DE DAENERYS TARGARYEN

CLARISSA TREIN DE ALMEIDA¹

Resumo

Este trabalho analisa os conceitos de e visões de poder, poder simbólico, campo, relações sociais, *virtù* e fortuna e a noção de poder a partir de um contexto histórico. Estes conceitos são ilustrados a partir da perspectiva das narrativas televisivas que vêm sofrendo transformações em decorrência da globalização e convergência. Como objeto foi escolhida a série *Game of Thrones*, mais especificamente a jornada de Daenerys Targaryen. A partir dos conceitos e de sua trajetória, foi realizada uma análise a fim de compreender como se dá a construção de poder em torno da personagem escolhida.

Palavras-chave: Relações sociais; Poder; Fortuna; *Virtù*; *Game of Thrones*.

1. Introdução

Vivemos em sociedade, onde indivíduos e grupos ocupam diferentes posições em um espaço de relações moldadas a partir de negociações e regras que ditam e guiam a luta pelo controle, imposição e poder.

Não é de agora que as relações de poder são retratadas em livros, filmes e séries televisivas. Porém, diante de um mundo globalizado, como essa temática pode ser abordada e atrair a atenção de um público mais exigente e fragmentado?

Em um cenário de convergência digital, as diversas formas de expressão do audiovisual (TV, cinema e rádio) que anteriormente remetiam a estruturas e linguagens narrativas características do mundo analógico - trabalhavam de forma individualizada e linear - exigem também uma reestruturação em seus formatos de programação e roteiro para atender a um público que está cada vez mais distante de ser passivo (ALMEIDA, 2016). Para Janaína Garcia, “infere-se que a narrativa convergente é contaminada pelas características dos outros textos e das outras mídias, constituindo uma nova forma de narrativa.” (GARCIA, 2013, p. 98).

Uma dessas características é a hipertextualidade², que traz consigo um rompimento com a linearidade. Para Gracia (2013), essa ruptura sequencial é tendência na filmografia contemporânea e cita a série *Lost*, veiculada entre 2004 e 2010, como referência.

Outra característica consiste no aumento do número de personagens presentes na trama. Nas ficções da era de convergências, os personagens se multiplicam. Às vezes pode haver uma dificuldade na identificação do personagem principal, pois, em uma série com esse perfil, a maioria dos personagens têm o mesmo status narrativo (SCOLARI, 2009).

1 Mestranda em Comunicação da Universidade Católica de Brasília - Orientador: Alexandre Kieling. E-mail: clarissa.almeida@ucb.br

2 Característica que advém do hipertexto. Este “se trata de uma série de pedaços de texto ligados por links que oferecem ao leitor diferentes caminhos.” (NELSON apud LANDOW, 1992, p.4). Vale lembrar que a hipertextualidade não é exclusiva da era da convergência digital, porém se expandiu com a chegada desta.

Apesar de não ser novo, outro caráter³ que deve ser levado em conta é o jogo, que representa a relação entre o enunciador e o receptor. Cannito explica:

O público reage ao que é experimentado e o autor (como autor de seriados e novelas) mede pela audiência os efeitos de suas ações. O segredo normalmente está em instigar o público na medida certa a fim de manter aceso o interesse de uma população desconcentrada, acostumada ao zapping e a conversar durante a exibição dos programas. (CANNITO, 2010, p.46).

No caso de narrativas de ficção, essa característica se dá através da orientação, dada pelo autor, para que personagens que conquistaram o afeto do público tenham mais espaço e tempo dentro da trama. O jogo também está presente se pensar que é necessária uma dinâmica constante entre a repetição e a novidade, a estabilidade e a surpresa, para manter a atenção do público. Cannito ainda enfatiza que “é nas regras de cada um desses jogos que se define a ideologia por trás do sistema no qual os artistas trabalham e com o qual também são obrigados a jogar.” (2010, p.47).

Diante das mudanças nas dinâmicas narrativas, em 17 de abril de 2011, produzida e distribuída pelo canal pago HBO, estreou a série *Game of Thrones*, baseada na coleção livros escritos por George R. R. Martin, *As crônicas de gelo e fogo* (WIKIPÉDIA, 2017). A narrativa apresenta uma complexa cadeia de personagens, com mais de vinte integrantes em seu primeiro episódio. A trama se passa em um mundo fantástico, onde famílias nobres (Arryn, Baratheon, Greyjoy, Lannister, Martell, Stark, Targaryen, Tully e Tyrell) disputam um jogo de poder para ver quem ocupará o trono de Ferro.

Nesta série, se percebe uma dificuldade na identificação de um protagonista – devido ao grande número de personagens -, a dinâmica de jogo na narrativa⁴ - o autor está em um jogo constante com o público através dos personagens e suas tramas - e, em alguns momentos, possuem a quebra de linearidade através de flashbacks.

Se levar em conta as características presentes em *Game of Thrones*, não seria surpresa a sua boa repercussão perante o público. O episódio dois da quinta temporada bateu o recorde como a série de drama com maior número de transmissão simultânea no mundo. Com o sucesso alcançado pela série, diversos outros programas derivados foram criados, como *talk shows* e recapitulação dos episódios (WIKIPÉDIA, 2017). Até o momento a série possui seis temporadas, com previsão de lançamento da sétima para 2017.

A série é um produto de sucesso e que tem como item chave de sua trama, o poder. Mas, como esse poder é retratado e construído dentro do seu universo narrativo?

Para responder essa pergunta, é necessária primeiramente uma compreensão do que é o poder e como as relações de poder são desenvolvidas. Com isso em vista, o próximo capítulo discutirá, através de levantamento bibliográfico, os conceitos de poder (Manuel Castells); poder simbólico e campo (Pierre Bourdieu); relações sociais; a noção de poder a partir de um contexto histórico (Nicolau Maquiavel); e os conceitos de *virtù* e fortuna (Nicolau Maquiavel).

2. Os Diversos Olhares Sobre o Poder

As sociedades não são comunidades, mas estruturas sociais contraditórias, surgidas a partir de disputas e negociações entre atores sociais (indivíduos, grupos, organizações instituições etc.), mesmo que opostos. Esse espaço social é chamado por Bourdieu (1996) de campo e possui regras

3 No caso de narrativas pensadas inicialmente para a TV.

4 Sobre os momentos de surpresa colocados pelo autor, este parece “brincar” com o público pois, quando menos se espera, um personagem que já possui um nível de destaque, é retirado da trama. Foi o caso de Eddard “Ned” Stark, que teve destaque na primeira temporada, mas é morto ao final desta.

próprias de organização e hierarquia social. Para o teórico:

Em qualquer campo descobriremos uma luta, cujas formas específicas terão de ser investigadas em cada caso, entre o novo que entra e tenta arrombar os ferrolhos do direito de entrada e o dominante que tenta defender o monopólio e excluir a concorrência. (BOURDIEU, 2003, p. 119-120).

Bourdieu (2003) ainda reforça que um campo, para funcionar, dependerá de objetos de disputa e pessoas prontas para disputar o jogo. Aquelas que já fazem parte do campo contribuem para a reprodução das regras que ditam o jogo. Os novatos que precisam pagar um direito de entrada que consiste no conhecimento (prático) dos princípios de funcionamento do jogo e em seu valor.

Para o sociólogo Eduardo Andrés Vizer (2011), a vida social não é construída através de acordos gerados de forma harmônica, mas por regras que regem a luta pelo controle e imposição de definições de significados, direitos, valores e necessidades. Castells (2009) defende a ideia de que, no momento de afirmar o poder em uma relação, quanto maior for o papel da construção de significado em nome de interesses e valores específicos, menor será a necessidade de recorrer à violência. A formação de sentido se dá a partir experiências vividas, crenças⁵ e ações protagonizadas pelos atores sociais. Esse processo gera certezas e seguranças, que ajudam a fortalecer e legitimar as instituições. O poder de criar um dado pela enunciação, de fazer ver ou crer, transformar, criar ou definir uma visão do mundo, é chamado por Bourdieu (1989) de poder simbólico. O pesquisador ainda complementa ao afirmar que esse poder “só pode ser exercido com a cumplicidade daqueles que não querem saber que lhe estão sujeitos ou mesmo que o exercem.” (BOURDIEU, 1989, p. 8).

Lebrun (1981) discute em sua obra *O que é poder* a visão de diversos autores sobre o significado e propósito do poder. Entre as opiniões, menciona o ponto de vista de Foucault, que defende a ideia de que o poder não é algo que se adquire, se toma ou se divide, mas o conjunto de relações espalhadas por todo o corpo social (poder pedagógico, do policial, do padre etc.)⁶. Castells, ainda acrescenta que esta capacidade relacional é que permite a um ator social “influir de forma assimétrica⁷ nas decisões de outros atores sociais de modo que se favoreça a vontade, interesses e valores do ator que tem mais poder”⁸ (2009, p. 33). Lebrun discorda de Foucault ao afirmar que:

Ainda que o poder não seja uma coisa, ele torna-se uma, pois é assim que a maioria dos homens o representa... É preciso situar a tese de Foucault dentro dos seus devidos limites: o homem condicionado, adestrado pelos poderes, é o privilegiado, o europeu. Não é o colonizado, não é o proletário do Terceiro Mundo. (LEBRUN, 1981, p.8).

Na visão de Castells (2009), o poder pode ser exercido não somente por meio da construção de discursos, mas também por meio de coerção. Para ele, as relações de poder estão emolduradas pela dominação, que é o poder residente nas instituições da sociedade. Lebrun (1981) aponta que sem dominação, nenhuma organização política moderna pode funcionar. O único problema político é saber o melhor método para determiná-la e adequá-la aos valores e escala de valores escolhidos.

Sobre as formas de existência do estado e sua capacidade de atuação sobre as relações de poder, Castells (2009) afirma que dependem das características da estrutura social em que o estado

5 Crenças e símbolos “são os instrumentos por excelência da «integração social»: enquanto instrumentos de conhecimento e de comunicação [...], tornam possível o consensus acerca do sentido do mundo social que contribui fundamentalmente para a reprodução da ordem social.” (BOURDIEU, 1986, p. 10).

6 Aqui Foucault se desvincula da noção de poder de Estado, originado na época das monarquias absolutas europeias.

7 O fator de assimetria, expressado por Castells, significa que, nas relações de poder, sempre haverá um grau maior de influência de um ator sobre o outro e certo grau de conformidade e aceitação por parte dos que estão sujeitos ao poder.

8 Tradução livre.

opera. Somente com um contexto histórico dado é possível saber os limites que definem a noção e existência de estado e sociedade.

Como exemplo, voltamos no tempo, entre os séculos XV e XVI, onde Itália era dividida em cinco grandes regiões (Reino de Nápoles, os Estados Pontifícios, Estado Florentino – controlado pela família Médici, Ducado de Milão e a República de Veneza). As demais regiões estavam sob proteção ou tutela das cinco principais (MANDARANO, 2008). Nesse sentido, o país naquela época representava “um mosaico de estados de dimensões territoriais, regimes políticos, estágios de desenvolvimento econômico e até culturas muito variáveis.” (DELUMEAU, 1983, p. 20 apud MANDARANO, 2008, p. 17). Luís Gustavo Mandarano (2008) ainda reforça que, com a morte de Lourenço, o Magnífico, em 1492, romperia com um pequeno equilíbrio obtido diplomaticamente ao longo do século XV e traria o aumento dos conflitos entre as regiões.

Foi nesse contexto que Nicolau Maquiavel escreveu O Príncipe em 1513 e cuja publicação foi somente após a morte do autor. A obra foi dedicada a Lourenço de Médici, Duque de Urbino, com o objetivo de conquistar a confiança deste. Seu conteúdo forma um manual sobre como governar um Estado e reúne conselhos e sugestões escritos a partir de reflexões sobre o passado político na Itália, de alertar sobre o perigo existente na divisão territorial e política da península diante das grandes potências europeias como a França e a Espanha e caminhos que o governante deve adotar para evitar cair em ruína.

Maquiavel cita César Bórgia é no decorrer de toda obra. César era filho do Papa Alexandre VI, Rodrigo Bórgia, que partiu em uma campanha a fim de expandir seus domínios e criar um principado independente para si na Itália central, com auxílio do exército papal (STRATHERN, 2008). Florença era ameaçada e, diante da situação, Maquiavel é escolhido como secretário na tentativa de obter um acordo diplomático entre florentinos e Bórgia. Um dia antes de o secretário encontrar com César, este havia tomado de forma rápida a cidade de Urbino. Bórgia possuía charme e conquistava seguidores através de sua retórica. Maquiavel ficou tão impressionado com suas as táticas militares impiedosas empregadas por, que o retrata como exemplo “da astúcia e inteligência humanas aplicadas, em seu mais alto grau, à ação política.” (CARUCCIO-CAPORALE, 2016, p.141). Apesar de toda a sua campanha, problemas de saúde gravíssimos causados por ingestão inconsciente de envenenamento, além de traição vinda inclusive do Papa Júlio II, que ajudara a eleger, somados a imprevisíveis crises de ira e desespero (STRATHERN, 2008), levaram César Bórgia ao fim de suas conquistas.

O caminho para se chegar ao poder é, para Maquiavel (2012), acompanhado por duas forças antagonistas e ao mesmo tempo complementares: *virtù* e fortuna. Segundo Caruccio- Caporale:

A primeira representa o princípio ativo que galvaniza a energia humana. A segunda constitui os limites externos e intrínsecos que opõem-se a essa ação (estejam eles demarcados pela “sorte”, pelo “acaso” ou pelas condições exteriores ao arbítrio humano, vale dizer, pela situação concreta em que se vive o sujeito). (CARUCCIO-CAPORALE, 2012 apud MAQUIAVEL, 2012, p. 132-133).

O autor considera que, para manter um principado, é mais vantajoso contar com a *virtù* ao invés da fortuna. Pois, “somente são boas, são seguras, são duradouras aquelas defesas dependentes de ti mesmo e do teu valor (*virtù*).

Maquiavel afirma que os príncipes perderam seus Estados não somente por deficiência quanto às milícias, mas por um vício comum: não pensar na tempestade durante enquanto o tempo está bom. Entretanto, apesar do fracasso anterior em unificar a Itália, Maquiavel acredita que foi necessário que a Itália fosse reduzida às condições⁹ em que naquela época se encontrava para que sua grandeza

⁹ Segundo Maquiavel, a Itália necessitaria se encontrar “mais escravizada que os hebreus, mais subjugada que os persas, mais dissipada que os atenienses o foram um dia, sem chefe, sem ordem, batida, espoliada, dilacerada, invadida, e, que houvesse de supor-

(*virtù*) viesse à luz.

3. Metodologia

Este artigo está ancorado em uma abordagem analítica descritiva. Nos capítulos anteriores, vimos as mudanças no cenário das narrativas audiovisuais e as estratégias para estas se adequarem ao novo perfil de público. Apresentamos um caso de sucesso narrativo, *Game of Thrones*, que servirá como base para nossa análise. Em seguida, abordamos os diferentes olhares sobre o poder. Nesta sessão, se destacaram os conceitos de poder (Manuel Castells); poder simbólico e campo (Pierre Bourdieu); relações sociais; a noção de poder a partir de um contexto histórico (Nicolau Maquiavel); e os conceitos de *virtù* e fortuna (Nicolau Maquiavel). Com base nos referenciais anteriores, o propósito agora é analisar como se dá a construção de poder na série *Game of Thrones*. Para isso, será feita uma contextualização sobre a série para entendimento do universo do qual é trabalhado.

Por ser uma narrativa complexa, composta por diversos arcos de personagens, o estudo será focado na personagem Daenerys Targaryen – a escolha se dá pela jornada da personagem a qual veremos mais à frente. Além disso, para uma análise mais aprofundada, será acompanhado o desenvolvimento da personagem até o final da quarta temporada. Devido à semelhança do contexto histórico, será utilizada a obra *O Príncipe* de Maquiavel, que, através dos ensinamentos do autor e os conceitos de *virtù* e fortuna, servirá como guia no percurso de Daenerys. Para não manter a análise voltada apenas para o aspecto prático, serão abordadas as ideias, já mencionadas, de Castells sobre poder e de Bourdieu – poder simbólico e campo – como formas de aprofundamento da análise.

É importante frisar que os critérios descritos acima são considerados principais para a análise. Entretanto, não são excludentes de outros mencionados no referencial, que podem servir de base para compreender melhor a relação entre conceitos e objetos.

4. Game Of Thrones - Contexto e Personagem

A história se passa em dois continentes, Essos e Westeros (Ver Figura 1), com destaque para o segundo. Antes dos acontecimentos trazidos a partir do primeiro episódio da série, Westeros era dividido em sete reinos.

Figura 1 – Mapa dos principais continentes de Game of Thrones.



Fonte: GoT Map Recap (2017).

O cenário mudou quando Aegon Targaryen decidiu erguer um novo império. Com um exército de mil e seiscentos homens e três dragões treinados, Aegon deu início à campanha para conquista do continente – episódio que ficou conhecido como a Guerra das Conquistas. Com a rendição dos demais líderes, os sete reinos foram unificados e permaneceriam assim por quase três séculos. Com a ascensão de Aerys II ao trono, teve início a decadência da dinastia Targaryen. Aerys governava com brutalidade e acreditava estar certo de traidores. Não é à toa que ficou conhecido como “o Rei Louco”. Seu comportamento e ações fizeram implodir uma rebelião comandada por Robert Baratheon e apoiada pelas casas Arryn e Stark (A GUERRA..., 2012). A série tem início com Robert já no poder.

4.1 Os Targaryen

Antes de unificarem o continente de Westeros, os Targaryen eram uma das famílias nobres que viviam na antiga Valíria, império que dominava a maior parte de Essos. Tinham a fama de domadores de dragões, além de dominarem a arte da premonição advinda dos sonhos. Por causa de uma dessas visões, a família se mudou para a ilha da Pedra do Dragão¹⁰, a oeste de Westeros. Alguns anos mais tarde, Valíria foi devastada por uma série de erupções vulcânicas (A GUERRA..., 2012).

4.2 Daenerys Targaryen

DAENERYS TARGARYEN¹¹, a Primeira do Seu Nome, Rainha de Meereen, Rainha dos Ândalos, dos Roinares e dos Primeiros Homens, Senhora dos Sete Reinos, Protetora do Reino, Khaleesi do Grande Mar de Grama, chamada DAENERYS, NASCIDA DA TORMENTA, a NÃO QUEIMADA, MÃE DOS DRAGÕES. (MARTIN, 2012, p. 1437).

Daenerys Targaryen (Ver Figura 2) é filha de Aerys II Targaryen com sua irmã-esposa a Rai-

10 Mesmo em outra localidade, os Targaryen mantiveram alguns de seus costumes, como o casamento entre irmãos para garantir a pureza do sangue, que acreditavam estar ligado de alguma forma aos dragões. Muitos membros da família possuem resistência ao calor e ao fogo.

11 Grifo do autor.

nha Rhaella e irmã de Rhaegar¹² e Viserys¹³. Daenerys.

Até o momento, é a única sobrevivente conhecida da casa dos Targaryen entre os personagens da trama (WIKIPÉDIA, 2017)¹⁴. Na série, a personagem é interpretada pela atriz Emilia Clarke.

Figura 2 - Imagem da personagem interpretada por Emilia Clarke



Fonte: HBO GO (2017)

Dany, como também é conhecida, em sua infância era uma garota tímida e dócil, com pouca confiança e autoestima. Sua história tem início antes dos acontecimentos do primeiro livro (A Guerra dos Tronos) e episódio da série. Ela nasceu Na Pedra do Dragão (Dragonstone), ilha localizada próxima ao continente de Westeros, durante uma das mais fortes tempestades. Assim, ganhou o apelido de Daenerys Nascida da Tormenta.

Sua mãe faleceu no parto e logo depois sua casa é invadida pelos rebeldes de Robert Baratheon. Daenerys e seu irmão Viserys são levados para o exílio no continente Essos, onde crescem indo de cidade em cidade a procura de apoio para Viserys retomar o trono que um dia foi de seu pai. A partir daí a jornada de Daenerys é mostrada na série.

Na cidade de Pentos, os irmãos são convidados de Illyrio Mopatis, apoiador dos Targaryen para reconquistar o Trono de Ferro. Para assegurar a vitória, Viserys e Illyrio planejam o casamento de Daenerys com Khal Drogo guerreiro do clã nômade Dothraki, em troca do exército, chamado de *khalasar*, de Drogo. No dia de seu casamento com Drogo, Daenerys é presenteada por Illyrio com três

12 Faleceu durante a rebelião iniciada por Robert Baratheon. Possuía a fama de bom líder.

13 Viserys é narcisista, arrogante e ambicioso. Preocupado apenas consigo mesmo, o príncipe exilado é obcecado pelo que considera seu direito de nascença, o Trono de Ferro. É cruel e possui tendência a agir de modo violento. Especialmente com sua irmã Daenerys (WIKIPÉDIA,2017).

14 A Wikipédia sobre *Game of Thrones* possui referências de obras do próprio autor George R. R. Martin, entre outros escritores, e seu texto é claro e condiz com os acontecimentos dos livros e da série.

ovos petrificados de dragão.

Daenerys, chamada pelos nômades do clã de *Khaleesi*, foi aos poucos se acostumando ao seu novo modo de vida. Engravidou e, para homenagear seu falecido irmão mais velho, chama o menino de Rhaego. Durante a gestação, Daenerys e seu bebê são ameaçados por Viserys. Bêbado, alega que levará a irmã embora caso não entreguem a coroa prometida a ele. Drogo o mata ao derramar ouro derretido sobre a cabeça do Targaryen. *Khaleesi* faz questão de assistir a morte do irmão. Ao ver Viserys caído sobre o chão, afirma que ele não era um dragão¹⁵, pois dragões não morrem com o fogo.

Após Drogo ser ferido em batalha, Dany pede ajuda a uma feiticeira. A ferida infecciona e, vendo o clã desmoronar, *Khaleesi* recorre novamente a feiticeira. Como consequência, a magia mata Rhaego no ventre de Daenerys e deixa seu Drago em estado vegetativo (WIKIPÉDIA, 2017). Devido à situação do marido, *Khaleesi* o sufoca. Durante o ritual funerário de Drogo, Daenerys manda sacrificar a feiticeira no fogo que cerca o corpo do guerreiro falecido. Em seguida, a personagem caminha e adentra as chamas.

Na manhã seguinte, a princesa exilada é encontrada por Sor Jorah¹⁶ abaixada e coberta por cinzas e carregando três pequenos dragões (Drogon, Viserion e Rhaegal), nascidos a partir dos ovos petrificados dados por Illyrio Mopatis (Ver Figura 3). Daenerys se torna a primeira líder Dothraki feminina e o restante do *khalasar* de Drogo passa a segui-la. Daenerys parte em busca de apoio e meios para conseguir retomar o trono de seu pai.

Figura 3 – Captura de tela onde Daenerys sobrevive ao fogo.



Fonte: HBO GO (2017).

O trecho abaixo retirado da obra de George R.R. Martin, *A dança dos dragões*, Tyrion Lannister¹⁷ descreve a jornada de Daenerys:

Sei que ela passou a infância no exílio, empobrecida, vivendo de sonhos e planos, fugindo de uma cidade para a seguinte, sempre com medo, nunca segura, sem outro amigo além de um irmão que, pelo que se sabe, era meio louco... Um irmão que

¹⁵ Por ser orgulhoso e se considerar o único Targaryen com direito ao trono, Viserys se auto referia muitas vezes como “O dragão”. Um exemplo está no episódio quatro da primeira temporada (GAME..., 2011b).

¹⁶ Jorah Mormont é introduzido na história durante a cerimônia de casamento de Daenerys e Drogo, ao presentear a noiva com livros sobre os sete reinos. Cavaleiro exilado de Westeros, Sor Jorah se torna um dos companheiros, conselheiros e protetores mais confiáveis de Dany (WIKIPÉDIA, 2017).

¹⁷ Tyrion é um anão membro da Casa Lannister, uma das famílias mais ricas e poderosas do reino ficcional de Westeros.

vendeu a virgindade dela para os dothrakis pela promessa de um exército. Sei que em algum lugar do caminho os dragões dela nasceram, assim como ela própria. Sei que é orgulhosa. Como não? O que mais restou para ela, além de orgulho? Sei que é forte. Como não? Os dothrakis desprezam a fraqueza. Se Daenerys tivesse sido fraca, teria perecido com Viserys. Sei que é feroz. Astapor, Yunkai e Meereen¹⁸ são provas suficientes disso. Ela cruzou as pradarias e o deserto vermelho, sobreviveu a assassinos e conspiradores, derrotou feiticeiros, chorou por um irmão, um marido e um filho, reduziu as cidades dos escravos a pó sob seus delicados pés calçados em sandálias. (MARTIN, 2012, p. 405).

Essa trajetória servirá de base para a análise da construção de poder da personagem.

5. A Construção de Poder e de Daenerys Targaryen

Em *Game of Thrones*, antes conquista de Westeros por Aegon Targaryen, o continente era consolidado em sete reinos, totalmente desprovidos de unidade política (A GUERRA..., 2012). Esse cenário voltou a ganhar forças com a morte de Robert Baratheon, que trouxe a briga pelo direito ao Trono de Ferro. Aqui é possível perceber semelhanças com contexto intenso de conflitos e territórios da Itália dos séculos XV e XVI, dividida por regiões, culturas e desenvolvimento econômico.

Pela visão de Bourdieu (1989), Westeros pode ser considerado um conjunto de campos, representados pelas sete casas. Em seu interior existe uma luta clara pelo Trono de Ferro.

Com a morte de seu irmão, Viserys, e de seu marido, além de provar ser uma verdadeira Targaryen ao atravessar o fogo¹⁹ e trazer de volta os dragões, Daenerys resolve partir para conquistar o que considera seu por direito e conseqüentemente, reunificar Westeros. A partir daí, podemos traçar alguns passos semelhantes entre a jornada de Daenerys e as orientações de Maquiavel.

Assim como César Bórgia, Daenerys quer seu próprio domínio. A diferença está entre esta acreditar ter o direito por nascença e no caso de Bórgia vir em decorrência da oportunidade após seu pai ocupar o Papado.

Segundo Maquiavel (2016), um principado ou é hereditário, quando a soberania está há muito tempo com uma linhagem, ou é nascente²⁰. Apesar de estar ligada a ideia de que Westeros um dia já foi governada por sua família, Daenerys precisa constituir um principado nascente. Mas, Daenerys parte apenas com seus conselheiros e membros de seu khalasar.

Maquiavel (2016) afirma que um dos mais importantes alicerces de qualquer Estado, independente de sua natureza, é um exército próprio. Este, não deve ser composto por mercenários ou milícias, pois tão logo uma guerra comece, fogem ou seguem noutro rumo. Essa orientação proposta pode ser vista em *Game of Thrones*, a partir do momento em que Daenerys, segue para a cidade de Astapor, na Baía dos escravos (VER Figura 4), com a finalidade de comprar um exército de soldados escravos altamente treinados, chamados de Os Imaculados.

Figura 4 – Mapa de Essos e cidades da Baía dos Escravos (Slaver's Bay).

18 Cidades que fazem parte da Baía dos Escravos no continente de Essos.

19 Aqui a Targaryen reafirmou seu poder ao trazer de volta a crença de sua família como domadores de dragão. Através dessa crença, o restante do khalasar passou a segui-la.

20 Diz-se de qualquer principado que não é repassado de um ascendente a seu descendente. Podem ser inteiramente novos ou serem agregados a um principado maior já existente (misto). Principados nascentes são, segundo Maquiavel, conquistados "ou com o concurso de armas alheias, ou com recurso às suas próprias; ou graças à fortuna, ou graças ao mérito (virtù)." (2016, p. 7). Principados assim, ou vivem sob jugo de um príncipe ou conservam-se livres.



Fonte: GoT Map Recap (2017).

A princesa exilada aceita trocar o exército por um de seus dragões e os navios que tomara para si em destinos anteriores. Os donos do exército a presenteiam com uma escrava tradutora, Misaandei, que é logo libertada por Daenerys. Ao conseguir o controle do exército e ver o comerciante desrespeitar o dragão ao tentar domá-lo, Dany revela quem é, afirma que dragões não são escravos e ordena que os Imaculados libertem todos os escravos de Astapor e matem seus antigos mestres. Aqui podemos ver como sua infância exilada e os maus tratos por parte de seu irmão e Daenerys e como isso refletiu em seu processo de decisão. Aqui essas influências agiram como um poder simbólico.

Sob a ótica de Castells (2009), em uma relação de poder, um ator deve influir de forma assimétrica nas decisões de outros atores sociais para que estes favoreçam a sua vontade. Em um primeiro momento, Daenerys percebe que, enquanto negocia com os comerciantes, somente conseguirá o exército oferecendo algo de grande valor para si, um dragão²¹. Com a oferta, o interesse do comerciante muda e a vontade da princesa é atendida. Porém, aqui, temos a vontade de ambas as partes atendida. Na relação de poder deve haver assimetria – um maior nível de influência de um ator sobre o outro. Dessa forma, Daenerys traz a assimetria de volta ao utilizar o discurso, para revelar aos comerciantes, quem ela realmente é, e a violência para conseguir libertação dos escravos e a morte de seus antigos mestres através do uso da chave – um bastão – para controlar o exército.

Ao tomar o controle do exército, Daenerys se vira para o comerciante, que reclamava sobre a desobediência do dragão, e passa a se comunicar na mesma língua dele: “Sou Daenerys Nascida da Tormenta, da Casa Targaryen, do sangue da Antiga Valíria. Valiriano é minha língua materna.” (GAME...2013b). Em seguida a princesa exilada ordena a liberdade dos escravos e morte para os mestres. Do ponto de vista da fala da personagem, o poder simbólico, não foi está presente meramente porque palavras foram pronunciadas. As palavras de Daenerys só tiveram efeito através crença, daqueles que escutam, na legitimidade das palavras e em quem as pronunciou (BOURDIEU, 1989). A legitimidade das palavras foi reforçada com o auxílio da apresentação de quem era Daenerys e na carga histórica e simbólica de seus antepassados.

Para Maquiavel (2016), não é recomendado a um príncipe que se afaste do bem. Mas, que havendo a necessidade, deverá saber se valer do mal. Nessa ótica, para conseguir o exército, libertar os escravos e pegar de volta seu dragão, Daenerys precisou romper o acordo inicialmente criado com

21 Aqui, pelo ponto de vista de Bourdieu, Daenerys aprende a jogar com as regras daquele campo específico, representado por Astapor.

os comerciantes.

A personagem parte, para outra cidade escravagista, Yunkai, que é conquistada. O próximo destino foi a cidade de Meereen. Ao chegar nos portões da cidade, um cavaleiro local aparece como forma de desafio para a *Khaleesi*, que deveria lutar em seu nome. Antes da disputa, os líderes locais bombardeiam a forasteira com insultos e brincadeiras. O escolhido foi Daario Naharis²². A vitória, assistida tanto pelos mestres como por seus escravos, foi de Daenerys. Mesmo sendo ameaçada por outro ataque, a mãe dos dragões se vira e dirige seu discurso aos escravos:

Eu sou Daenerys, Filha da Tempestade. Seus mestres podem ter mentido sobre mim ou podem não ter dito nada. Não faz diferença. Eu nada tenho para dizer a eles. Eu só me dirijo a vocês. Primeiro, eu fui a Astapor. Os que eram escravos lá, agora estão atrás de mim, livres. Em seguida, eu fui a Yunkai. Os que eram escravos lá, agora estão atrás de mim, livres. Agora, eu vim a Meereen. Eu não sou inimiga de vocês. Seu inimigo está ao seu lado. Seu inimigo rouba e assassina seus filhos. Seu inimigo só lhes oferece grilhões, sofrimento e ordens. Eu não lhes venho com ordens. Eu venho com uma escolha. Venho trazer a seus inimigos o que eles merecem. Para frente! Fogo! (GAME.2014a).

Em seguida, diversos barris são lançados em direção à cidade. Deles, milhares de correntes, usadas antes no pescoço dos escravos, caem sobre o chão. Representa simbolicamente a liberdade proposta por Daenerys. Vemos o capital simbólico - reconhecimento, prestígio, fama – da princesa, mostrado através de seu discurso que reconhece o nível de importância de sua pessoa como Filha da Tempestade, e descreve seus feitos e conquistas. O reconhecimento do discurso - que carrega um poder simbólico - por parte dos escravos permitiu que a vontade daquela que o pronunciou fosse realizada sem a necessidade de força²³ física, transmitindo assim, a legitimidade dos mestres de escravos é transferida para si.

Dentro da cidade, o discurso da *Khaleesi* é reforçado aos escravos pelo líder dos Imaculados. Este, ainda afirma que a liberdade não pode ser dada, mas conquistada. Dessa forma, os escravos começam uma caça que termina em um genocídio de seus antigos mestres. Daenerys é recebida como heroína e ocupa o trono em Meereen, Estado de uma Nação com língua e costumes diferentes dos seus.

O discurso e as ações de Daenerys a rejeição e resistência dos escravos em relação aos seus mestres, se tornaram maiores do que a aceitação e conformidade. Assim, sob o ponto de vista de Castells (2009), a conquista de Meereen, representou uma mudança nas relações de poder. Os poderosos mestres perderam o poder para *Khaleesi*.

A nova governante não poderia contar somente com a fortuna e seu talento para se manter no poder. Assim, conforme dito por Maquiavel sobre medidas a serem seguidas por um príncipe, Daenerys se instala na cidade como forma de assegurar seu lugar e treinar para o dia em que ocupar o trono mais cobiçado.

Se analisarmos a trajetória de Daenerys, especialmente em Meereen, percebemos que a princesa seguiu as orientações de Maquiavel na conquista inicial de seu principado nascente:

Aquele que se instala num principado de origem estrangeira deve ainda, como foi dito, fazer-se chefe e defensor dos vizinhos menos poderosos, envidar esforços para enfraquecer os fortes e estar atento para que, por nenhuma desventura, nele ingresse um forasteiro tão poderoso como ele²⁴. E sempre intervirá essa força estrangeira,

22 Mercenário que traiu seu grupo ao ajudar Daenerys a conquistar Yunkai (WIKIPÉDIA, 2017).

23 Para Lebrun “força não significa necessariamente a posse de meios violentos de coerção, mas de meios que me permitam influir no comportamento.” (1981, p. 4).

24 Caso ocorrido com os comerciantes em Astapor.

introduzida no principado por aqueles [dos antigos moradores] que se acharão inconvertidos, movidos por uma grande ambição ou medo [...]. (MAQUIAVEL, 2016).

Maquiavel (2016) ainda reforça a necessidade de um príncipe, que chegou a sua posição com a ajuda do povo, manter este sempre ao seu lado. Deve estimular seus cidadãos a exercerem suas atividades – seja no comércio ou na agricultura, recompensas para aqueles que colaborarem de alguma forma para o crescimento da cidade ou Estado e, em períodos propícios do ano, recrear a população com festas e espetáculos e dedicar parte de sua atenção a este público, como exemplo de benevolência.

Daenerys, ainda com orgulho por ter ajudado na libertação dos escravos, ocupou o trono de Meereen. Durante as audiências na sala real, a princesa passou a conhecer mais seus cidadãos. Em um diálogo com um homem mais velho, percebe que a transição de uma cidade, ocupada predominantemente por escravos, não é tão simples como pensava:

Homem: Antes de você me libertar, eu pertencia a Mestre Mighdal. Eu ensinava línguas e história aos filhos dele, inclusive muitas coisas sobre sua família. Calla só tem sete anos, mas a admira muito.

Daenerys: Eu espero merecer a admiração dela. Como posso ajudá-lo?

Homem: Quando tomou a cidade, as crianças imploraram que eu não saísse de casa. Mas meu mestre e eu concordamos que eu tinha de sair. Assim, eu perdi o meu lar. Agora, eu vivo nas ruas.

Daenerys: Eu criei refeitórios e alojamentos para ex-escravos.

Homem: Sem querer ofender, Majestade, eu fui a um deles. Lá, os jovens pilham os idosos. Eles espancam os que resistem.

Daenerys: Meus Imaculados restabelecerão a segurança brevemente. Eu prometo, meu amigo.

Homem: Ainda assim, o que eu seria lá? Que propósito eu teria? Eu era professor quando escravo. Era respeitado e amado pelas crianças.

Daenerys: O que você quer de mim?

Homem: Majestade, eu lhe peço permissão para revender-me a Mestre Mighdal.

Daenerys: Você quer ser propriedade como uma cabra ou cadeira?

Homem: Por favor, Majestade. Os jovens podem regozijar-se neste novo mundo, mas os velhos demais para mudar, só há medo e imundície a enfrentar. Eu não sou o único. Outros esperam para suplicar-lhe o mesmo.

Daenerys: Eu não conquistei esta cidade para reinar sobre injustiça, mas para trazer liberdade. Porém, liberdade significa fazer escolhas próprias. Faça um contrato com seu ex-mestre, que não dure mais de um ano.

Homem: Obrigado, Majestade. Obrigado.

(GAME..., 2014c).

Em seguida, um segundo homem aparece na sala de audiências. Este carregava consigo o corpo de sua filha incinerado pelas chamas de um dragão da princesa, que havia fugido. O desfecho do arco de Daenerys na quarta temporada termina com a personagem movida pelo medo e insegurança que a leva a aprisionar seus outros dois dragões enquanto o terceiro permanece desaparecido.

6. Conclusão

Diferentemente da época de Maquiavel, nosso contexto atual é marcado pela globalização, uma sociedade em rede e a difusão das tecnologias digitais. Este cenário trouxe a presença de um

novo tipo de leitor, ligado às redes, interatividade e textualidade fragmentada. Isso representou um desafio para os meios tradicionais em como se adaptar a esse novo público. As mudanças tecnológicas, como a chegada do streaming, afetaram também o modo de produção de conteúdo para meios originalmente lineares como a televisão.

Game of Thrones, trouxe características que ganham força na Era da convergência, como a multiplicação de personagens. Entretanto, a característica de maior relevância se encontra na forma como a série joga com seus espectadores. Um exemplo são as mortes de personagens que os autores levaram o público a acreditar que eram protagonistas. Através da surpresa, os autores exibiram algo inesperado e dessa forma, atraiu a atenção do público. Assim, a série mostrou que aprendeu, dentro do campo das narrativas, a jogar de acordo com as regras do jogo e conquistou o público. Como resultado, alguns de seus episódios atingiram recordes de exibição simultânea.

O caráter de jogo não está presente somente na estratégia da série, mas dentro da narrativa. Em Astapor, Daenerys, como novata, precisou pagar para fazer parte daquele campo, onde aqueles que tinham escravos eram os dominadores. Essa ação, mostrou que a princesa começou a entender as regras daquele jogo. Entretanto, pela disposição de sua virtú, ao encarar a grande quantidade de escravos, ocorreu uma reviravolta na qual houve a destruição dos dominadores (mestres de escravos), da dominação e, conseqüentemente, do jogo. Ela aprendeu, a exemplo de Astapor, a jogar de acordo com as regras daquele campo, dominado inicialmente pelos mestres de escravos, e posteriormente criou o próprio jogo. Mas para chegar até esse estágio, a princesa passou por uma jornada envolvendo diversos obstáculos.

No início da série, Daenerys representava uma personagem dócil, humilde fraca e que sofria fisicamente e verbalmente com os ataques de seu irmão. A condição de serem os últimos de sua linhagem, porém exilados, mostra a fraqueza do poder simbólico do nome dos Targaryen.

Daenerys chegou a ser negociada como um objeto por Viserys em troca de um exército. Viserys era o poderoso e Daenerys a subjugada. Felizmente, seu casamento com Khal Drogo representou uma transferência de poder entre a personagem e seu irmão. Khaleesi, precisou se adaptar a vida dos Dothraki, o que a ajudou no desenvolvimento de sua autoconfiança.

Com a morte de seu irmão, e posteriormente de seu marido, Daenerys toma para si a missão de reconquistar o trono, que considera seu direito por nascença. Entretanto, como nem Essos e nem Westeros são continentes unificados, a personagem segue as orientações de Maquiavel para a conquista de um principado novo.

O poder foi exercido em grande parte pelo discurso legitimado, deixando a violência em segundo plano.

Ao fazer uma analogia com a Itália entre os séculos XV e XVI, Daenerys se encontraria nas exatas condições expostas por Maquiavel, para que a nobreza (virtú) de seu espírito fosse revelada.

Sobre a influência da fortuna, esta se revelou durante a troca de Daenerys pelo exército de Drogo. Além de, assim como Moisés, pelo encontro com o povo escravizado e oprimido pelos mestres na Baía dos Escravos, para que este, na busca do fim de sua servidão, resolvesse segui-la. Estes encontros com a fortuna apenas serviram como porta para as conquistas de Daenerys pela sua virtú. De modo geral, provou que suas conquistas foram resultado da mudança de olhar e atitude nas relações sociais e de poder. Além disso, ao contrário de César Bórgia, foi guiada na maioria das situações pela virtú ao invés da fortuna.

Daenerys durante as quatro temporadas conseguiu conquistar alguns principados nascentes. Isso representa apenas um passo em relação ao seu objetivo maior que se encontra em Westeros. Agora enfrenta as dificuldades em se manter um principado conquistado e precisará rever conceitos e estratégias, já que sua jornada está longe de chegar ao fim.

REFERÊNCIAS

A GUERRA dos tronos: **o guia definitivo da saga**. São Paulo: Abril, 2012. 80 p. (Superinteressante coleções).

ALMEIDA, Clarissa. **Narrativas Interativas**: possíveis configurações para a TV digital. Monografia (Especialização em Comunicação). Universidade Católica de Brasília, Brasília, 2016.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand, 1989. 314 p.

_____. **Razões práticas sobre a teoria da ação**. Campinas: Papyrus, 1996. 225 p.

_____. **Questões de sociologia**. Lisboa: Fim de Século, 2003. 291 p.

CASTELLS, Manuel. **Comunicación y poder**. Madrid: Alianza, 2009. 679 p.

CANNITO, Newton. **A televisão na era digital**: interatividade, convergência e novos modelos de negócio. São Paulo: Summus, 2010. 264 p.

CARUCCIO-CAPORALE, Antonio. **Notas**. In: MAQUIAVEL, Nicolau. O Príncipe. Porto Alegre: L&PM, 2016. p. 130-155.

COUTO, Paloma Rodrigues; OLIVEIRA, Luiz Ademir de. **Quando se joga o Jogo dos tronos, você vence ou morre**: representações sociais e disputas pelo poder em Game of Thrones. In: *Mediação*. Belo Horizonte, v. 17, n. 20, p. 45-60, 2015.

DAENERYS Targaryen. In: **WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre**. Flórida: Wikimedia Foundation, 2017. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Daenerys_Targaryen&oldid=48811313>. Acesso em: 13 mai. 2017.

GAME OF THRONES. In: **WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre**. Flórida: Wikimedia Foundation, 2017. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Game_of_Thrones&oldid=48962272>. Acesso em: 14 jun. 2017.

Game of Thrones, primeira temporada: **Winter is coming**. Direção: Tim Van Patten, Produção: David Benioff et al. Canadá et al: HBO, 2011a. Disponível em: < <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/78238a03-2b44-4c97-bda2-d803065b49aa/2/81fc9411-0c5d-491a-953f-8240ed2b4640> >. Acesso em: 13 mai. 2017.

_____. primeira temporada: **Cripples, Bastards, and Broken Things**. Direção: Brian Kirk, Produção: David Benioff et al. Canadá et al: HBO, 2011b. Disponível em: < <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/78238a03-2b44-4c97-bda2-d803065b49aa/2/81fc9411-0c5d-491a-953f-8240ed2b4640> >. Acesso em: 13 mai. 2017.

_____. terceira temporada: **Walk of Punishment**. Direção: David Benioff, Produção: David Benioff et al. Canadá et al: HBO, 2013a. Disponível em: < <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/78238a03-2b44-4c97-bda2-d803065b49aa/2/81fc9411-0c5d-491a-953f-8240ed2b4640> >. Acesso em: 13 mai. 2017.

_____. terceira temporada: **And Now His Watch Is Ended**. Direção: David Alex Graves, Produção: David Benioff et al. Canadá et al: HBO, 2013b. Disponível em: < <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/78238a03-2b44-4c97-bda2-d803065b49aa/2/81fc9411-0c5d-491a-953f-8240ed2b4640> >. Acesso em: 13 mai. 2017.

_____. quarta temporada: **Breaker of Chains**. Direção: David Alex Graves, Produção: David Benioff et al. Canadá et al: HBO, 2014a. Disponível em: < <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/78238a03-2b44-4c97-bda2-d803065b49aa/2/81fc9411-0c5d-491a-953f-8240ed2b4640> >. Acesso em: 13 mai. 2017.

_____. quarta temporada: **Oathkeeper**. Direção: Michelle MacLaren, Produção: David Benioff et al. Canadá et al: HBO,

2014b. Disponível em: < <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/78238a03-2b44-4c97-bda2-d803065b49aa/2/81fc-9411-0c5d-491a-953f-8240ed2b4640> >. Acesso em: 13 mai. 2017.

_____. quarta temporada: **The Children**. Direção: Alex Graves, Produção: David Benioff et al. Canadá et al: HBO, 2014c. Disponível em: < <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/78238a03-2b44-4c97-bda2-d803065b49aa/2/81fc-9411-0c5d-491a-953f-8240ed2b4640> >. Acesso em: 13 mai. 2017.

GARCIA, Janaína Leonardo. **Digitalização**: mudam as narrativas ou mudam os meios?. In: KIELING, Alexandre (org.). Conteúdos digitais para televisão e dispositivos móveis: apontamentos de horizonte, configurações e movimentos na ambiência midiática. Brasília: Casa das Musas, 2013. p. 91-103.

LANDOW, George. **Hypertext**: the convergence of contemporary critical theory and technology. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1992. 242 p.

LEBRUN, Gerard. **O que é o poder**. São Paulo: Brasiliense, 1981. 122 p.

MANDARANO, Luís Gustavo. **“Segredos do Príncipe” ou “Jerônimo Osório e de como reagiu o mundo católico da ibéria às idéias de Nicolau Maquiavel” (Séculos XVI e XVII)**. 2008. 100 f. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2008.

MAQUIAVEL, Nicolau. **O Príncipe**. Porto Alegre: L&PM, 2016. 176 p.

MARTIN, George R.R. **A dança dos dragões**. São Paulo: Leya, 2012, 1454 p. (As crônicas do gelo e fogo, 5).

SCOLARI, Carlos Alberto. **Ecología de la hipertelevisión**: Complejidad narrativa, simulación y transmedialidad em la televisión contemporánea. In: SQUIRRA, Sebastião; FECHINE, Yvana. (orgs.). Televisão digital: desafios para a comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2009. 174-201 p.

STRATHERN, Paul. **Maquiavel em 90 minutos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2000. 87 p.

VISERYS Targaryen. In: **Wikipedia, The Free Encyclopedia**. Flórida: Wikimedia Foundation, 2017. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Viserys_Targaryen&oldid=784267137>. Acesso em: 13 mai. 2017.

VIZER, Eduardo Andrés. **A trama (in)visível da vida social**. Porto Alegre: Sulina, 2011. 286 p.

MARTIN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2006.