



<http://dx.doi.org/10.30681/issn23163933v26n01/2019p321-348>

ANÁLISE VISUAL DA PERSONAGEM DAENERYS NOS PÔSTERES DE GAME OF THRONES

VISUAL ANALYSIS OF THE CHARACTER DAENERYS TRAGARYEN ON THE POSTERS OF GAME OF THRONES

Caroline Chioquetta Lorenset¹
 Mariana Lima Terres²

Data de recebimento: 10/04/2019

Data de aceite: 15/05/2019

RESUMO: A multimodalidade está cada vez mais presente atualmente, especialmente por combinar diferentes modos semióticos (visual, verbal, sonoro, sinestésico) para fazer e trazer significado à comunicação. Neste artigo, nosso objetivo principal foi analisar visualmente os pôsteres da série *Game of Thrones*, com foco nos pôsteres onde aparecia a personagem Daenerys, presencial ou simbolicamente. Para fundamentar nossa análise, usamos como base teórica a Gramática de Design Visual, proposta por Kress e van Leeuwen (1996; 2006). A partir dos critérios estabelecidos, analisamos um pôster por cada temporada exibida até então pela emissora HBO, totalizando 7 pôsteres analisados. Como resultados, pudemos observar que tanto os pôsteres quanto as ações tomadas pela personagem Daenerys no seriado contém muitas semelhanças. Desta forma, as imagens analisadas auxiliam a sinalizar a mudança de comportamento que a personagem sofre ao longo da série.

PALAVRAS-CHAVE: Multimodalidade; *Game of Thrones*; Gramática de Design Visual; Daenerys Targaryen; Pôsteres.

ABSTRACT: Multimodality is increasingly present today, especially by combining different semiotic modes (visual, verbal, sonorous, kinesthetic) to make meaning to communication. In this article, our main objective has been to analyze visually the posters of the series *Game of Thrones*, focusing on the posters where the character Daenerys has appeared, personally or symbolically. As a theoretical support to our analysis, Grammar of Visual Design, proposed by Kress and van Leeuwen (1996, 2006), has been used. Based on the established criteria, we have analyzed a poster for each season that HBO broadcasted so far, totaling on 7 posters analyzed. As a result, we conclude that both the posters and the actions taken by the character Daenerys in the sitcom share many similarities. Therefore, the images analyzed help to signal the behavior change that the character suffers throughout the series.

KEYWORDS: Multimodality; *Game of Thrones*; Grammar of Visual Design; Daenerys Targaryen; Posters.

¹ Doutora do Programa de Pós-graduação em Inglês da Universidade Federal de Santa Catarina.

² Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Inglês da Universidade Federal de Santa Catarina.





Com o advento da tecnologia digital, cada vez mais textos têm sido examinados com relação às suas características multimodais, pois, com o propósito de fazer/carregar significados, eles podem combinar diferentes modos semióticos, como o verbal, o visual (HEBERLE, 2000, 2006; LORENSET, 2012), o sonoro e o sinestésico. Alguns exemplos de texto multimodais que podem ser facilmente encontrados são: jornais, revistas, *sites*, pôsteres, propagandas, e muitos outros, que comunicam significados através de fotografias, imagens, e cor (MCCRACKEN, 1993). Além disso, situações de comunicação geralmente exigem de seus participantes a elaboração de textos da maneira mais compreensível possível (KRESS E VAN LEEUWEN, 2006). Ao fazer uso da multimodalidade, a compreensão do leitor pode ficar mais fácil e simplificada.

Neste artigo, nosso objetivo é analisar a linguagem visual dos pôsteres da série *Game of Thrones*, em especial os pôsteres que apresentam Daenerys, uma vez que entendemos que imagens podem expressar um significado por si só. A seguir, apresentamos aporte teórico sobre a gramática de design visual proposta por Kress e van Leeuwen (1996; 2006), que busca descrever a forma como os elementos representados - pessoas, lugares e coisas – combinam-se em declarações visuais.

Representações narrativas

As representações narrativas, de acordo com Kress e van Leeuwen (1996; 2006), podem expressar muito do significado que uma imagem expressa. Desta forma, neste artigo entendemos que uma imagem pode ser composta de participantes e processos, apresentados a seguir.



Os participantes podem ser divididos em participantes interativos e participantes representados. Na visão de Kress e van Leeuwen (1996; 2006), os participantes interativos são os envolvidos no ato de comunicação, ou seja, aqueles que falam, escrevem ou leem; enquanto que os participantes representados são os assuntos do ato de comunicação, ou seja, as pessoas, os lugares ou as coisas incorporadas na imagem. Já os processos narrativos podem ser de dois tipos: narrativa e conceitual.

A narrativa existe quando os participantes estão conectados por um vetor, o que significa que eles estão fazendo algo por ou para o outro, como por exemplo um olhar fixo para o alto ou uma mão apontando para o lado. Por outro lado, os processos narrativos exibem ações de desdobramento, processos de mudança e arranjo espacial temporário. Os processos narrativos são divididos em quatro tipos: ação, reação, verbal e mental. Na análise do pôsteres para este artigo, somente os dois primeiros processos narrativos serão utilizados, e serão apresentados a seguir.

Nos processos de ação, o Ator é o principal participante, do qual o vetor parte, enquanto que o Objeto é o participante onde a ação está destinada. O vetor é formado por um campo ou uma linha de visão (*eyeline*), pelo curso do olhar de um ou mais participantes. Neste processo, os participantes são chamados Reator (*reacter*) e Fenômeno. O primeiro é aquele que olha para algo ou alguém, e o último é o outro participante para o qual o Reator está olhando. É importante mencionar que os termos “transacionais” e “não-transacionais” se referem à presença ou ausência de um participante, respectivamente. Em outras palavras, quando há uma ação ou reação “transacional”, algum tipo de vetor está conectando o Ator ou o Reator a um Objeto ou Fenômeno. Em uma ação “não-transacional”,



existe apenas um Ator ou Reator. Na tabela abaixo, pode-se obter um resumo do que foi apresentado até agora.

Processo ou Participante	Explicação
Ação transacional	Um vetor conecta dois participantes: um ator e um objeto
Ação não-transacional	Um vetor deriva de um ator, mas não aponta para nenhum outro participante
Ator	O participante ativo em um processo de ação, a partir do qual o vetor deriva
Objeto	O participante passivo em um processo de ação, ao qual o vetor se destina
Reação transacional	Um vetor (um olhar) conecta dois participantes: um reator e um fenômeno
Reação não-transacional	Um vetor (um olhar) deriva de um reator, mas não aponta para nenhum outro participante
Reator	O participante ativo em um processo de reação, aquele que cria o olhar
Fenômeno	Os participantes passivos em um processo de reação, para o qual o olhar é dirigido

Tabela 1: apresentação do resumo sobre a representação narrativa

Os processos conceituais, por outro lado, representam os participantes em termos de sua classe, estrutura ou significado. Este aspecto não foi encontrado em nossa análise dos dados, portanto, não serão explanadas neste artigo. É importante



ressaltar, contudo, que em muitas imagens mais de um processo pode estar presente. Na análise deste artigo, entretanto, buscamos descrever e analisar apenas o processo visual principal e mais saliente das imagens. Estas características determinam-se pelo tamanho e/ou pela notabilidade dos elementos da qual a imagem está composta, e serão explorados quando necessário em cada pôster.

Representação e interação

A seguir apresentamos possibilidades de interação entre o produtor da imagem e o leitor (KRESS; VAN LEEUWEN, 1996; 2006). Imagens podem envolver dois tipos de participantes: o interativo e o representado; e, de acordo com Kress e van Leeuwen (1996; 2006), a interação entre eles pode acontecer de três maneiras: relações entre participantes representados, relações entre participantes interativos e representados e relações entre participantes interativos.

Imagens podem retratar diferentes funções de comunicação; portanto, estabelecer as diferenças entre elas é fundamental. Uma característica importante a ser analisada é o olhar dos participantes da imagem. Se o participante estiver olhando diretamente nos olhos do espectador, os vetores entre seus olhos são formados, o que significa que o contato foi estabelecido, mesmo que este seja imaginário e não aconteça na realidade. Neste caso, o produtor usa este recurso para "escolher" algo dos leitores, como alguma emoção e/ou sentimento, abordando-os explicitamente. Quando a imagem aborda indiretamente os leitores e nenhum contato é feito, o papel do leitor é o de um estranho, alguém olhando de fora, simplesmente observando o que se passa na imagem. Esse tipo de imagem é





chamado Oferta, uma vez que sugere que a imagem é apenas um item de informação e contemplação para o leitor da imagem.

Além disso, o tamanho do quadro informa a distância entre o participante e o visualizador, que pode ser *close-up*, distância média ou distância longa, sugerindo diferentes relações de poder entre os participantes e os espectadores, além de representar a distância social existente entre eles. Kress e van Leeuwen (1996; 2006) explicam que a distância pessoal curta, do *close-up*, é de uma relação muito íntima, uma vez que os participantes estão muito próximos uns dos outros. A distância pessoal média significa que os interesses pessoais e os envolvimentos são trocados de forma heterogênea e igual; enquanto que a distância pública, a mais longínqua, é a única entre pessoas que são inteiramente estranhas umas às outras.

Com relação ao ângulo em que a imagem é apresentada, ele pode ser horizontal ou vertical. O ângulo horizontal da imagem pode ser visto a partir de duas funções distintas: do plano frontal do produtor ou do plano frontal dos participantes; e podem ser oblíquos ou frontais. A principal diferença entre eles é a diferença entre desapego e envolvimento. De acordo com Kress e van Leeuwen (1996; 2006), o ângulo frontal significa que uma parte do mundo dos participantes é vista, mas não é compartilhada totalmente. Por outro lado, o ângulo oblíquo significa que o que é retratado não é algo de seu mundo, é algo destacado que não representa envolvimento qualquer.

O ângulo vertical, por sua vez, tem uma relação estreita e diretamente ligada com as relações de poder. Se o participante representado na imagem for visto de um ângulo alto, esse participante terá poder; enquanto que se o participante é visto de um ângulo baixo, o leitor da imagem será mais poderoso, olhando o participante de cima, demonstrando mais poder ao abordá-lo do alto. Caso o



ângulo esteja no nível do olho, equilibrado na mesma altura, uma relação de igualdade é estabelecida entre o participante e o leitor, sem diferença de poder entre eles.

O significado da composição

Nas palavras de Kress e van Leeuwen (1996; 2006), a composição é a “maneira em que os elementos representativos e interativos são feitos para se relacionar uns com os outros, da forma como eles são integrados em um todo significativo” (p. 177). Além disso, a composição correlaciona estes significados representacionais e integrados em três sistemas: valor da informação, saliência e enquadramento. Neste artigo, utilizamos somente o valor da informação para análise dos dados, e a teoria que circunda este sistema é apresentada em seguida.

Em relação ao primeiro significado, o valor da informação, a colocação de objetos em diferentes partes da imagem atribui-lhes alguns valores informativos, como as dicotomias de zoneamento, que podem ser três: 1) esquerda x direita; 2) superior x inferior; e 3) centro x margem. Para iniciar a análise de uma imagem, deve-se analisar primeiramente qual destas dicotomias é a mais saliente. Na dicotomia de esquerda *versus* direita, o lado esquerdo é apresentado como Dado, e o lado direito como Novo. O Dado significa algo que o leitor já conhece, um ponto de partida familiar da mensagem, algo que o leitor já tem ciência. Em contraste, o Novo é algo que o espectador não está familiarizado, informações ainda não conhecidas, algo problemático ou contestável. Na segunda dicotomia, superior *versus* inferior, a fração superior da imagem é chamada Ideal e a fração inferior de Real. O Ideal significa que a idealização, ou a essência geral da informação, está





sendo também a parte mais notável. O Real, pelo contrário, traz informações mais práticas, realistas e específicas. Finalmente, na terceira dicotomia, centro *versus* margem, a fração central de uma imagem traz uma sensação de solidez, tendo as margens compatíveis com elas. O Centro, então, representa a parte essencial da informação, e as Margens são dependentes, informações adicionais (KRESS; VAN LEEUWEN, 1996; 2006).

Game of Thrones e Daenerys Targaryen

A série de TV *Game of Thrones*, criada por David Benioff e D. B. Weiss e produzida pelo canal HBO, é uma adaptação da série de livros de fantasia baseada em figuras medievais e na mitologia nórdica *Crônicas de Gelo e Fogo*, do autor americano George R. R. Martin, a série estreou em 2011 e desde então vem batendo recorde de audiência e recebendo reconhecimento internacional, com 259 premiações ao longo das sete temporadas exibidas até o momento.

O show alcançou grande popularidade ao redor do mundo, estendendo o sucesso da série para além da televisão, com o surgimento de uma franquia comercial composta por jogos de tabuleiro, videogames, bonecos dos personagens, marcas de cerveja, livros de culinária e até joias inspiradas pela série atingiram um sucesso estrondoso, transformando *Game of Thrones* em um fenômeno cultural (SOUZA; CÂMARA, 2014).

Cada temporada é normalmente composta por dez episódios, de aproximadamente cinquenta minutos cada. Cada temporada corresponde a um dos volumes da série de livros que começaram a ser publicados em 1996 por Martin. Até o momento, cinco livros foram lançados pelo autor, porém ele afirmou que os



livros seis e sete serão publicados em breveⁱ. A sétima temporada do show, segunda temporada que ultrapassa os livros, foi exibida em 2017 e, diferente das temporadas anteriores, foi composta de apenas sete episódios. De acordo com a HBOⁱⁱ, a temporada final de *Game of Thrones* está em processo de produção e será exibida em 2019 com apenas seis episódios.

Segundo Penkala, Pereira and Ebersol (2014), uma das características principais tanto dos livros quanto da sua adaptação televisiva é o papel das mulheres dentro do cenário político e da estrutura social da série. Mulheres como Cersei Lannister, Arya Stark e Daenerys Targaryen ocupam posições de destaque ao longo da história. Porém, elas não são apresentadas como heroínas desde o início da narrativa. Seus caminhos são traçados ao longo das temporadas em um mundo que se espelha à realidade, baseado na cultura patriarcal, que subjugava as mulheres e as colocava em posições sociais arcaicas e tradicionalmente aceitas na cultura europeia.

O mundo das *Crônicas de Gelo e Fogo* é constituído de quatro continentes: Westeros, Essos, Sothoryos and Ulthos, porém a narrativa é desenvolvida na sua grande maioria no continente de Westeros, que é comparado geograficamente com a Grã Bretanha (MATTIC, 2015). Esse continente é ocupado por inúmeras Casas leais aos Sete Reinos do Trono de Ferro. As principais Casas Nobres de Westeros são: Stark, Targaryen, Lannister, Baratheon, Greyjoy, Arryn e Tully.

Daenerys Targaryen, princesa da Casa Targaryen, nasceu em Westeros, porém foi criada pelo irmão Viserys em Essos. A dinastia Targaryen junto com seus dragões ocupou o Trono de Ferro durante trezentos anos, sendo Aegon, O Conquistador, o primeiro a ocupá-lo. O último rei Targaryen a governar os Sete Reinos foi o pai de Daenerys, Aerys II, também conhecido como “O Rei Louco”.



Aerys II foi destronado por Robert Baratheon que, após matar seu filho mais velho Rhaegar Targaryen em batalha, usurpou a coroa e tomou o Trono de Ferro para si.

O segundo filho de Aerys II, Viserys, fugiu ainda criança com a mãe Rhaella, grávida de Daenerys, para a ilha da Pedra do Dragão, antigo refúgio da Casa Targaryen, na tentativa de escapar do mesmo destino do pai e do irmão mais velho. A mãe de Daenerys morreu durante o trabalho de parto e, Viserys com sua irmã recém-nascida, foge para o continente de Essos com auxílio de nobres leais à família Targaryen. No início do primeiro livro, assim como na primeira temporada da série, Robert Baratheon ocupa o Trono de Ferro por treze anos. Após a sua morte, dá-se início a guerras por todo o continente e a história se desenvolve no decorrer das intrigas, alianças e traições que ocorrem para conquistar os Sete Reinos (SCHUBART, 2016).

Daenerys passou a vida inteira em Essos com Viserys, fugindo de um lugar para outro e ficando à mercê da solidariedade daqueles que ainda se mantinham fiéis ao seu pai. No início da primeira temporada, ela era uma criança inocente e submissa, que teve seu destino traçado pelo irmão ao oferecê-la em casamento para o líder da tribo de nômades guerreiros Dothraki, Khal Drogo, em troca de um exército para reconquistar os Sete Reinos. Ao longo da primeira temporada ela é subjugada e abusada pelo irmão e pelo marido, entretanto, com a morte de Viserys e Drogo, e o nascimento dos seus três dragões, Daenerys passa por drásticas mudanças comportamentais, tornando-se uma líder forte e temida e uma forte candidata a ocupar o Trono de Ferro (COGMAN, 2012).

De acordo com Frankel (2014), Daenerys não representa um arquétipo feminino definido na série mas uma complexa rede transitando por muitos deles e, ao mesmo tempo, sendo uma personagem com falhas, poderosa, feminina e





ambivalente. Historicamente, o contexto na qual a personagem se insere não era incomum na Idade Média, pois casamentos arranjados eram corriqueiros. As mulheres eram tratadas como objetos, sendo trocadas de acordo com as agendas masculinas. Porém, a ascensão de Daenerys também reflete a vida de algumas figuras históricas deste período, como a Imperatriz Mathilda, filha do Rei Henry I da Inglaterra, a Rainha Elizabeth e Henry VII, que podem ter servido como possíveis inspirações para a construção de personagem.

A força da personagem é verossimilmente adaptada dos livros para as telas, apresentando-a como uma mulher nobre, justa e forte, mesmo depois de ter perdido todos seus entes mais próximos. Com esta personagem de trajetória ascendente, o autor dos livros e os criadores da série mostram como nossa sociedade está mais receptiva e procura representações de protagonistas fortes e complexas como exemplos a serem admirados (JONES, 2012)

Análise dos pôsteres

Nesta seção, analisamos de que forma a emissora oficial do seriado *Game of Thrones* (GoT), a norte-americana HBO, representa e apresenta a personagem Daenerys nos pôsteres de divulgação de cada temporada. Os dados analisados são compostos de 7 pôsteres no total, representando um pôster analisado por temporada da série já lançada e exibida. Os pôsteres analisados foram selecionados devido ao fácil acesso em que se encontram e por prover as autoras com o modo visual de linguagem. Os pôsteres foram encontrados *online* no *site* oficialⁱⁱⁱ do seriado. Quando não encontrados neste *site* oficial, pesquisas foram realizadas virtualmente para que os pôsteres analisados fossem devidamente originais.





Para a análise deste artigo, os pôsteres selecionados tinham de seguir os seguintes critérios: 1) todos os pôsteres tinham de conter a logomarca oficial da emissora que produz e transmite o seriado GoT; 2) as imagens do pôster tinham de mostrar a personagem Daenerys ou algo que a simbolize, podendo ser em imagem de corpo inteiro ou parcial, para que o leitor pudesse identificar o que estava sendo mostrado; e 3) a análise deveria ser feita de pelo menos um pôster de cada temporada. A fim de analisar visualmente os pôsteres, baseamos nossa análise de dados na Gramática do Design Visual, apresentada por Kress & van Leeuwen (1996; 2006), como já apresentado anteriormente na seção de aporte teórico. A seguir, apresentamos a análise visual individual de cada pôster.



Imagem 1: pôster da primeira temporada de GoT

No pôster da primeira temporada, podemos ver que a personagem Daenerys está segurando o ovo do dragão, com cores predominantemente escuras, com tons de preto e cinza. Daenerys aparece parcialmente, o que representa uma certa distância social do leitor, e seu olhar está direcionado para fora, para um lugar onde





o leitor não consegue visualizar. Este tipo de olhar, de acordo com Kress & van Leeuwen (1996; 2006), representa uma oferta, pois o leitor da imagem apenas contempla a informação. Nada é exigido do leitor a não ser a contemplação. O ângulo do olhar de Daenerys, de acordo com a análise da perspectiva, está no mesmo nível do olhar do leitor. Ela não está olhando para cima ou para baixo, mas para algo que está no mesmo nível do olhar dela, possivelmente uma outra pessoa, o que significa poder equivalente e igual entre o participante e o leitor.

Ademais, a imagem pode ser dividida em duas partes horizontais, a superior com a personagem e a inferior com o ovo do dragão. Como proposto pela gramática de design visual, a parte superior da imagem representa algo idealizado, enquanto que a parte inferior significa algo mais real. Se levarmos em consideração o que acontece na primeira temporada no seriado, esta análise faz todo sentido. No início da temporada, Daenerys é vendida em casamento pelo irmão a Drogo em troca de seus 40.000 guerreiros para tentar reconquistar os Sete Reinos. Em seu casamento, Daenerys aceita três ovos de dragão petrificados dados como presente, e descobre que Drogo não fala a sua língua. Após um tempo, então, ela descobre que está grávida. Num encontro do destino, Viserys ameaça matar Daenerys e seu filho. Drogo, então, acaba matando Viserys e Daenerys assiste a tudo. Posteriormente, quando Daenerys sofre uma tentativa de envenenamento, Drogo decide invadir Westeros com seus homens e começa a saquear cidades vizinhas. Daenerys, enquanto isso, tenta salvar as mulheres maltratadas pelos dos soldados e Drogo acaba se ferindo em uma luta. O estado de saúde de Drogo piora consideravelmente e Daenerys, então, exige que uma curandeira use magia negra para salvar a vida do marido. Os guerreiros da tribo se voltam contra Daenerys e ela é ferida durante a confusão, entrando em trabalho de parto. Quando Daenerys





recobra a consciência, descobre que muitos de seus guerreiros dothraki partiram, sua criança nasceu morta e totalmente deformada, e Drogo está vivo, porém em estado vegetativo. Abalada com o estado do marido, Daenerys acaba matando-o e manda construir uma pira funerária para ele, juntamente com seus três ovos de dragão. Daenerys, então, entra na pira funerária em chamas e ressurge das cinzas na manhã seguinte com seus três dragões recém-nascidos, fazendo com que o restante da tribo se ajoelhe, reconhecendo-a como sua rainha e líder.

Daenerys, embora frágil e inferiorizada no início da temporada, sofre uma drástica mudança após a morte de seu irmão e marido. Ela torna-se uma mulher corajosa e confiante dentro da tribo Dothraki, adaptando-se ao seu estilo de vida, como pode se observar pela vestimenta apresentada no pôster, característica da tribo nômade, porém mantendo sua essência como a última representante da família Targaryen. As cores escuras e a presença dividida no pôster (entre o real e o imaginário, o idealizado) reafirmam o caminho doloroso que a personagem percorre nos primeiros episódios. Mesmo assim, com o passar do tempo, Daenerys aprende a conviver nesse ambiente hostil e, aos poucos, começa a impor sua vontade e se reconhece como a verdadeira herdeira do trono de seu pai.



Imagem 2: pôster da segunda temporada de GoT

No pôster da segunda temporada, Daenerys aparece num cenário onde as cores claras, como branco, cinza e bege são explorados. Com relação à segunda temporada de GoT, esta análise faz todo sentido, pois, no início da temporada, Daenerys leva o seu khalasar reduzido a idosos e doentes pelo Deserto Vermelho, na esperança de encontrar abrigo no oriente de Essos. Cansados e famintos após dias de caminhada, finalmente, ela recebe um convite para visitar a grande cidade de Qarth e é recebida por um dos integrantes do conselho dirigente da cidade, chamado Xaro Xhoan Daxos. Mesmo que por um breve espaço de tempo, ela vislumbra a paz e a calma, que fazem referência às cores claras do pôster.

Assim como no pôster da primeira temporada, neste pôster Daenerys aparece parcialmente na imagem, que mostra somente seu torso e cabeça, representando uma certa distância social do leitor. O olhar da personagem está direcionado para fora do pôster para um lugar onde o leitor não consegue



visualizar. Como visto anteriormente, este tipo de olhar clama do leitor somente contemplação. O ângulo de seu olhar aparece no mesmo nível do olhar do leitor; Daenerys está olhando para algo que está no mesmo nível do olhar dela, possivelmente uma outra pessoa, o que significa poder equivalente e igual entre o participante e o leitor. Similar ao primeiro pôster analisado, Daenerys aparece centralizada, de forma a mostrar que ela é uma personagem essencialmente importante para a temporada, recebendo a atenção devida dos produtores e da emissora. Mesmo após ser sequestrada e subjugada, Daenerys consegue se libertar e então sai da cidade determinada a comprar um pequeno navio e seguir com seu planos de ir a Westeros. Este pôster demonstra toda a força interior que a personagem perpassa ao longo dos episódios.

Porém, diferentemente do primeiro pôster analisado, Daenerys está olhando para o lado esquerdo da imagem. Como afirmam Kress & van Leeuwen (1996; 2006), o lado esquerdo representa algo já conhecido, enquanto que o lado direito representa algo novo. Esta análise faz sentido se pensarmos no primeiro pôster como o pôster de lançamento da série: o lançamento foi algo novo, inesperado, o sucesso ou o fracasso da série poderiam acontecer e não poderiam ser previstos. Na segunda temporada, entretanto, a série já estava consolidada como um sucesso de espectadores e de vendas, portanto, a personagem olha para a esquerda de forma a contemplar algo já vivido e conhecido.



Imagem 3: pôster da terceira temporada de GoT

Ao analisar do pôster da terceira temporada, notamos que a personagem Daenerys está com seu rosto em evidência e centralizado na imagem. Se dividirmos a imagem verticalmente em duas, podemos ver uma divisão entre os lados esquerdo e direito: na parte esquerda, uma luz branca ilumina a personagem, enquanto que no lado direito uma luz azulada escurece seu rosto. Nos episódios da terceira temporada, podemos constatar que a análise do pôster em questão se relaciona em muito com o que acontece com Daenerys. O lado esquerdo, já conhecido, com luz branca, simboliza a paz e a calma que Daenerys já vivenciou nos tempos anteriores. O lado direito, que representa o novo, um olhar para o que há por vir, aparece escurecido, talvez pelo medo e pela tensão que a personagem enfrenta ao saber que seu futuro está em risco.



Ao longo da temporada, Daenerys vai à Astapor na Baía dos Escravos onde pretende comprar um exército de Imaculados para seguir com seu plano de ir para Westeros. Lá, ela é insultada e sofre uma tentativa de assassinato, porém ela os engana afirmando que dará seu maior dragão, Drogon, em troca de oito mil Imaculados, incluindo aqueles em treinamento. No dia da troca, os senhores de escravos e Kraznys reuniram-se com Daenerys para concluir o negócio. Porém, Daenerys, após tomar posse do chicote dourado, símbolo da posse dos Imaculados, ordena que Drogon mate Kraznys e comanda os Imaculados a matarem todos os senhores de escravos. Ela, então liberta todos os escravos de Astapor e os Imaculados, pedindo para que eles lutem ao lado dela como homens livres. No final da temporada, Daenerys parte com seu exército fortalecido para a cidade de Yunkai, onde ela também liberta todos os escravos, recrutando mais seguidores pelo caminho.

Com enquadramento central, e olhar sério e absolutamente direcionado aos leitores da imagem, Daenerys solicita algo, não mais somente contemplação, o que corresponde ao que aconteceu ao longo dos episódios da temporada, como relatado acima. Talvez Daenerys esteja exigindo do leitor uma posição de apoio ao segui-la em sua saga. Este olhar neste *close-up*, portanto, demonstra intimidade e relação pessoal entre a personagem e os leitores, principalmente porque o seriado já está na terceira temporada. Os espectadores já conhecem Daenerys, sua garra e determinação, mas também já conhecem seus medos e anseios.

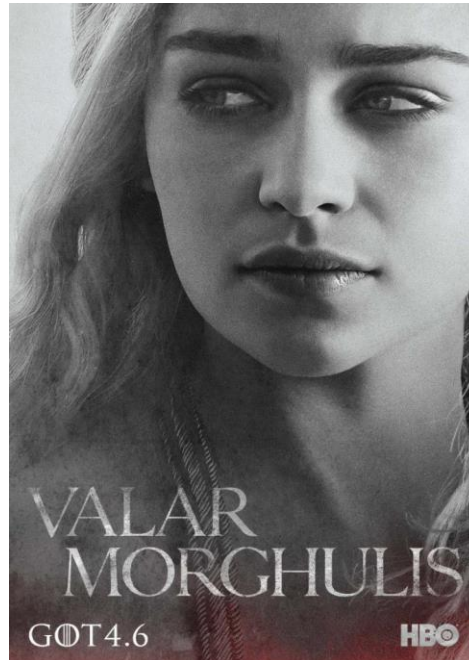


Imagem 4: pôster da quarta temporada de GoT

No pôster da quarta temporada, Daenerys aparece em tons cinzentos, centralizada na imagem, com olhar fixo à esquerda. O olhar da personagem demonstra que ela observa algo já conhecido, no mesmo nível do olhar do leitor, o que representa igualdade de poder. Nesta temporada, a personagem volta à vislumbrar a possibilidade de conquistar mais uma cidade. Daenerys, agora com seus dragões do tamanho de cavalos, segue sua saga pelo deserto com seu exército para a última cidade da Baía dos Escravos, Meereen, e toma controle do lugar. Pelo caminho, ela encontra 163 crianças escravas crucificadas e jura vingá-las assim que chegar a cidade. Já em Meereen, ela ordena a crucificação de 163 mestres de escravos e liberta todos os escravos da cidade. Daenerys, então, descobre a traição de seu cavaleiro mais fiel, Ser Jorah, e o expulsa da cidade.



No canto inferior do pôster, rente ao enquadramento final da imagem, a cor vermelha aparece, talvez simbolizando a difícil decisão que a Mãe de Dragões precisa tomar ao descobrir que um de seus dragões, Drogon, havia matado o filho de um fazendeiro e fugido. Mesmo sem encontrar o dragão responsável, ela decide trancar seus outros dois dragões, Viserion e Rhaegal, nas tumbas da cidade. A cor vermelha, portanto, vem simbolizar tanto o sangue derramado nas lutas vividas, quanto a tomada de decisão que precisa ser feita, amorosamente, mesmo causando estranheza aos olhos de outrem, tomando decisões que podem ser difíceis e/ou mal vistas para com os seus, pelo menos inicialmente.



Imagem 5: pôster da quinta temporada de GoT



O quinto pôster analisado traz a personagem Daenerys representada pelo dragão. O pôster como um todo aparece em contrastes de preto e branco, que podem simbolizar a luta, mesmo que imaginária, entre o bem e o mal nesta temporada. A imagem pode ser dividida em duas partes horizontais: a parte superior, ou o Ideal, representa algo idealizado, imaginado; enquanto que a parte inferior, o Real, mostra algo já da realidade apresentada, algo mais físico e presente. A parte superior, onde aparece o dragão, representa o regresso de Drogon, o maior e mais feroz dragão de Daenerys, que estava desaparecido desde a temporada passada. Embora seus dragões não sejam domesticados e não sejam totalmente controlados pela Mãe dos Dragões, eles a reconhecem como única referência de família e uma aliada, o que justifica seu retorno para salvá-la.

Nesta temporada, Daenerys, ainda em Meereen, deve confrontar-se com um novo obstáculo à sua frente. Os Filhos da Hárpia, grupo rebelde constituído de antigos governantes da cidade, começa a atacar e assassinar seus guerreiros Imaculados e seus cavaleiros. Sua posição de governante também começa a ser questionada pelo povo e ela decide reabrir a arena de lutas e casar-se com um dos nobres da cidade na esperança de restaurar a paz. O cavaleiro exilado Jorah reaparece trazendo consigo o anão Tyrion Lannister como um presente, após sua fuga de Westeros por ter sido julgado e condenado pela morte de seu pai e seu sobrinho, o rei Joffrey Lannister. Daenerys sofre uma emboscada e é cercada pelos Filhos da Hárpia. Drogon, o dragão que havia desaparecido, surge em meio ao ataque e resgata Daenerys. O dragão a deixa no Mar de Areia dos Dothraki e se recusa a retornar a Meereen. Sem ter para onde ir, Daenerys é então capturada por um dos khalasares de guerreiros Dothraki.



Em contraste, a parte inferior, com o anão e o navio, representa a fuga de Tyrion e a quebra da sua lealdade à Casa Lannister, a casa de sua família. De acordo com a gramática de design visual, esta é a parte real da imagem: a casa, familiar e aconchegante. Tyrion, porém, decide fugir na esperança de encontrar a última Targaryen e unir-se a ela em sua luta para reclamar o Trono de Ferro como seu conselheiro. A visão de Drogon em meio a neblina, além de representar a união de membros de duas Casas, revela a Tyrion que os dragões de Daenerys não eram apenas história trazidas de além mar, e sim feras gigantescas e reais. Como representado simbolicamente neste pôster, há uma constante luta entre o bem e o mal, o idealizado e o real, o preto e o branco.



Imagem 6: pôster da sexta temporada de GoT



Em conformidade com o que se passa nos episódios da sexta temporada, o pôster desta temporada tem tons escuros cinzentos, com uma predominância de preto, até mesmo sobre a pele de Daenerys. Seu rosto está centralizado, porém seu olhar está inexistente: Daenerys está de olhos fechados. A moldura que circunda seu rosto parece demonstrar uma caixa, empalhamento ou até mesmo um caixão, onde ela está a ser contemplada e observada pelos leitores. Nada é exigido do leitor, como se Daenerys estivesse entregue ao momento, como se ela já tivesse lutado o suficiente e pudesse viver agora uma supremacia de suas ações anteriores. A moldura simboliza a parede do Hall das Faces, que fica dentro da Casa do Preto e Branco em Braavos, um lugar onde as cabeças de pessoas já mortas são exibidas nas paredes e usadas como disfarce por Jaqen H'ghar e pelos assassinos Homens Sem Face. Inicialmente, esta imagem causou confusão aos fãs, pois Daenerys, e outros personagens ainda vivos na série, aparecem no Hall assim como outros personagens que já morreram, o que levantou a discussão de que a personagem possivelmente não sobreviveria até o final da temporada. Ou seja, tanto o pôster quanto os episódios da temporada estão em consonância e harmonia.

O que é interessante notar, é que nesta temporada Daenerys, capturada pelos Dothraki, é levada para Dosh Khaleen em Vaes Dothrak, onde é julgada pelos khals por não ter cumprido a tradição da tribo, desbravando o mundo após a morte de seu marido. Ela desafia os khals durante o julgamento e incendeia o templo, matando todos os khals e saindo intacta do incêndio, assim, desafiando a morte pelo fogo mais uma vez. Os demais dothrakis ao testemunharem seu surgimento pelas chamas a reverenciam e a aceitam como líder. Ela retorna a Meereen e encontra a cidade cercada pelos navios de Yunkai, Astapor e Volantis, que voltaram ao controle dos senhores de escravos. Daenerys ordena seus dragões a



incendiarem os navios e os rebeldes, após perderem a maior parte de sua frota, decidem se render. Aliando-se as Casas Greyjoy, Tyrell e Martell, a Mãe dos Dragões parte finalmente com sua frota para o continente de Westeros.



Imagem 7: pôster da sétima temporada de GoT

No último pôster da série Daenerys tem seu rosto mostrado parcialmente, num *close-up* olhando diretamente para os leitores, em tons que variam de azul escuro a azul claro. Tanto o *close-up* do seu rosto quanto o olhar direcionado ao leitor indicam relacionamento próximo entre eles, demonstrando que ambos se conhecem e compartilham um envolvimento, uma mesma história e/ou vivência, correspondentes com a sétima temporada exibida. Assim como explorado em alguns pôsteres de temporadas anteriores, Daenerys aparece centralizada na imagem. Porém, o que diferencia este pôster dos anteriores é que seu rosto aparece



parcialmente, mostrando apenas o lado direito. Como proposto pela gramática de design visual, Kress & van Leeuwen (1996; 2006) afirmam que o lado direito representa algo novo que está por vir.

No centro do seu olho aparece a imagem de um rosto parcial de homem pálido, simbolizando o seu maior desafio desta temporada, o Rei da Noite. Ao longo dos episódios desta temporada, a visualização do Rei da Noite no futuro se fortifica, pois Daenerys chega com sua frota e seus aliados a Pedra do Dragão, antigo reduto da família Targaryen, onde se estabelece e começa a planejar o ataque a Westeros. Ela também recruta o Rei do Norte, John Snow, entretanto ele se nega primeiramente a jurar lealdade a ela e pede ajuda para defender o continente contra os Caminhantes Brancos e o Rei do Norte que estão prestes a ultrapassar a muralha. Ela, então decide tentar uma trégua com Cersei Lannister para que, com auxílio das forças dela e de John, possa combater os Caminhantes Brancos, seu inimigo em comum.

A partir dos critérios estabelecidos e com o aporte teórico da Gramática de Design Visual, analisamos visualmente os 7 pôsteres correspondentes às 7 temporadas exibidas do seriado *Game of Thrones*. Todos pôsteres faziam menção à aparição de Daenerys. A seguir, apresentamos as considerações finais a partir da análise realizada nesta seção.

Considerações Finais

Neste artigo, apresentamos breve aporte teórico sobre a Gramática de Design Visual, além de relatarmos a trajetória de Daenerys no seriado *Game of Thrones* ao longo das 7 temporadas já exibidas pela emissora HBO. Analisamos os





pôsteres das temporadas em que esta personagem aparecia, pessoalmente ou simbolicamente.

Na análise dos dados, constatamos que os pôsteres fielmente representavam a personagem relacionando-a com o que acontecia durante os episódios da temporada. Ao retratar vivências mais tensas e que exigiam mais coragem de Daenerys, os pôsteres mostravam cores mais escuras e sombrias, com um olhar fixo no leitor, como o pôster da terceira temporada. No geral, os pôsteres mostravam sempre uma dualidade de cores, ora mais claras e iluminadas, como o azul, o branco e o vermelho, ora mais escuras e cinzentas. Esta dualidade também esteve presente no olhar de Daenerys. Em alguns pôsteres, ela olhava diretamente para o leitor, exigindo sua atenção; entretanto, em outros, o contrário acontecia e ela olhava para o além, para algo que o leitor não conseguia visualizar, buscando apenas sua contemplação e admiração.

Portanto, as imagens analisadas auxiliam a sinalizar a mudança de comportamento que a personagem sofre ao longo da série. No início da primeira temporada, Daenerys é apresentada similarmente ao estereótipo feminino do período medieval, caracterizado pela passividade, dependência e vulnerabilidade. Porém, ao longo das temporadas, a personagem muda seu comportamento e transforma-se em uma mulher corajosa, confiante e que não foge dos desafios postos em seu caminho. A análise visual dos pôsteres reforça essa noção de confiança conquistada por Daenerys ao encarar os desafios à frente.



Referências

- COGMAN, B. **Inside HBO's Game of Thrones**. London: Chronicle Books, 2016.
- FRANKEL, V. E. **Women in Game of Thrones: Power, conformity and resistance**. Jefferson: Mcfarland & Company, Inc., Publishers, 2014.
- HEBERLE, V. M. **Critical Reading: Integrating Principles of Critical Discourse Analysis and Gender Studies**. In: ILHA DO DESTERRO, Florianópolis, n. 38, p. 115-138, 2000.
- HEBERLE, V. M. et al. Linguagem e gênero: uma introdução. In: HEBERLE, V. M. et al (Ed), **Linguagem e Gênero: no trabalho, na mídia e em outros contextos**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2006. p. 7-12.
- JONES, R. **A Game of Genders: Comparing Depictions of Empowered Women between A Game of Thrones Novel and Television Series**. JOURNAL OF STUDENT RESEARCH, v. 3, p. 14-21, 2012.
- KRESS, G., & LEEUWEEN, T. van. **Reading images: a grammar of visual design**. London: Routledge, 2006.
- LORENSET, C. C. Visual and lexicogrammatical analysis of websites of women`s magazines. In: 7th INTERNATIONAL GENDER AND LANGUAGE ASSOCIATION CONFERENCE, 2012, São Leopoldo - RS. Resignifying gender and sexuality in language and discourse. São Leopoldo - RS: Casa Leiria, v. 7, p. 97-118, 2012.
- MATTIC, U. Pyramids, dragons and whores: (Post)colonial myths and metafiction in the "A Song of Ice and Fire" novels by G. R. R. Martin. In: HINSON, B.; JANULÍKOVÁ, B. (ed.). **Archaeology: Myths Within and**



Without. Archaeological Review from Cambridge. United Kingdom, v. 30.2, p. 172-184, 2015.

MCCRACKEN, E. **Decoding Women's Magazines – From Mademoiselle to Ms.** Basingstoke: Macmillan, 1993.

PENKALA, A. P., PEREIRA, L. P., EBERSOL, I. **Arquétipos complexos de gênero em Game of Thrones: Daenerys nascida da tormenta, a puta, a guerreira, a mãe.** PARALELO 31, ed. 2, 2014.

SCHUBART, R. Woman with Dragons: Daenerys, Pride, and Postfeminism Possibilities. In: GJELSVIK, A., SCHUBART, R. (Ed.). **Women of Ice and Fire – Gender, Game of Thrones, and Multiple Media Engagements.** New York: Bloomsbury Academic. 2016. p. 105-129

SOUZA, K. A., & CÂMARA, N. S. **As Paixões e as Formas de Vida de Daenerys Targaryen em Game of Thrones.** CASA: Cadernos de Semiótica Aplicada, São Paulo, v. 12, n. 2, p. 215-253, 2014.

ⁱ <https://grm.livejournal.com/544709.html>, acessado em 20 de março de 2018.

ⁱⁱ <https://www.hbo.com/game-of-thrones>, acessado em 02 de março de 2018.

ⁱⁱⁱ <https://www.hbo.com/game-of-thrones>, acessado em 14 de março de 2018.