

VIII Encontro Nacional de Estudos do Consumo

IV Encontro Luso-Brasileiro de Estudos do consumo

II Encontro Latino-Americano de Estudos de Consumo

Comida e alimentação na sociedade contemporânea

9,10 e 11 de novembro de 2016

Universidade Federal Fluminense em Niterói/RJ

Figurino Como Narrativa Não Verbal: uma análise de Daenerys Targaryen da série Game of Thrones.

MIRANDA, Ana Paula Celso de¹

PEPECE, Olga Maria Coutinho²

SILVA, Diane³

Resumo

Este estudo consiste em uma análise do figurino da personagem Daenerys Targaryen do seriado Game of Thrones, buscando entender como a construção e os elementos que compõe o seu figurino lhe trazem significado e auxiliam a narrativa. Para tal, foi realizada uma pesquisa bibliográfica buscando entender como as roupas atribuem significados a seus usuários, como se dá a construção significativa do figurino, de que forma o figurinista trabalha para transformar a narrativa em figurino atribuindo a esse figurino significados narrativos tais quais da narrativa objetivada, falada e interpretada pelo ator. Também foi implementado um estudo de imagem em movimento no qual foi utilizado um protocolo de análise de cenas de filmes, elaborado por Bezerra e Miranda (2014) e em complemento uma análise das funções do figurino tidas para Cordeiro (2009) por meio de estudos das afirmações de Pedrosa (1999) como as principais funções básicas de um figurino dentro de uma narrativa. Essa análise mostrou que as mudanças entre os figurinos da personagem aparecem de alguma forma interligadas, com elementos que se repetem e se modificam no decorrer da série, e que trazem à personagem sua significação dentro da narrativa, e que podem ser divididas em três aspectos principais que configuram a imagem da personagem: a cor, a forma e elementos externos ao figurino. Elementos esses que se tornaram característicos da série inspirando e impulsionando o consumo.

Palavras-chave: Comunicação, figurino, Game of Thrones.

¹Doutora em Administração de Empresas; pesquisadora em consumo de moda; e-mail. Anapaula.miranda@ufpe.br

²Doutora em Administração; pesquisadora em Cultura e Consumo e Significados do Consumo; e-mail. opepece@gmail.com

³Graduanda em Design; Universidade Federal de Pernambuco; e-mail. dianemariasilva@gmail.com

1- Introdução

Sendo as roupas tão significativas ou mais que as palavras faladas, o quanto essas podem comunicar sobre quem as veste? Em busca de adaptação a situações e lugares, as pessoas passam a mudar nossas roupas e estilos, de forma a conseguirem se socializar umas com as outras ou para mostrar determinada parte de suas preferências pessoais e personalidade.

Por meio dos diferentes significados que carregam e que são passíveis de mudanças a qualquer momento as pessoas podem desempenhar papéis, podendo vivenciar outros estilos de vida que tenham pouca ou nenhuma semelhança aos seus estilos (FISHIR-MIRKIN, 2001). Seria uma forma de desempenhar papéis diferentes dentro da sociedade. De acordo com Goffman (1985) o meio social pode ser considerado um espetáculo teatral no qual os indivíduos são considerados atores interpretando papéis, podendo eles serem verdadeiros ou falsos. Assim as roupas podem ser consideradas parte importante para desempenhar esses papéis devido a sua capacidade de comunicar.

Diante desse entendimento esse estudo busca apresentar como os elementos que constituem uma roupa conseguem comunicar as características de personalidade de quem os usa. Buscando entender se as roupas, em específico os figurinos conseguem cumprir seu valor comunicacional. Foi escolhido como objeto de estudo conjuntos de figurinos, devido a carga significativa que trazem, em busca de compreender e encontrar os significados nas peças que devem trazer valores comunicacionais agregados a sua configuração, visto que os conjuntos de figurino conseguem ajudar o ator na construção de seu personagem. Ou seja, entender a comunicação por meio das configurações da roupa e como o figurino pode se tornar uma forma de comunicação sobre personagem e narrativa.

Para a constituição de uma revisão teórica que embasasse o desenvolvimento do estudo proposto foram investigados os significados e valores comunicacionais das roupas e por quais motivos esses artefatos apresentam tais significados. A revisão teórica também versou sobre a forma pela qual o vestuário consegue interpretar ou representar diferentes papéis, da mesma forma que um personagem e seu figurino.

A análise foi realizada em busca de entender como o figurino funciona como narrativa não verbal da personagem Daenerys Targaryen da série televisiva Game of Thrones, devido a sua importância e repercussão na mídia atual, em busca de encontrar elementos que consigam mostrar como o figurino comunica sobre a personagem, da mesma forma que na vida real as roupas conseguem comunicar quem somos a quem observa.

Os significados que a personagem traz em conjunto com a narrativa é o que irá fazer com que história e personagens tenham suas imagens consumidas por meio da própria série ou de produtos que estejam ligados direta ou indiretamente a ela. Pois são os elementos que constituem o figurino que ligados aos significados do personagem tornam-se símbolos do mesmo. Por estarem ligados ao personagem serão utilizados para a construção de produtos, tornando a análise de composição de figurino relevante para o faturamento proveniente da comercialização de produtos derivados de personagens e que serão comprados e consumidos pelos telespectadores.

2- Figurinista como gerenciador de aparência e o figurino como narrativa não verbal

Existe uma busca por elementos que consigam transmitir os significados da personalidade de cada pessoa e as suas preferências a outras pessoas. Produtos e artefatos que passam a ser compreendidos como símbolos e que servem para o usuário como forma de constituir significados que causem reações a quem observa. De acordo com Garcia e Miranda (2010) isso faz com que o vestuário se torne uma forma de se assemelhar ou distinguir, inserir ou excluir os outros diante da identificação dos significados transmitidos. O vestuário deixa de ser funcional, não serve apenas para cobrir e proteger, ganha status de meio de comunicação - uma linguagem que não é falada.

O vestuário também pode ser compreendido como forma de relação social tornando-se fundamentalmente importante a aparência para o meio social no qual se vive uma vez que esta pode gerar associações e dissociações a determinados grupos de pessoas. O indivíduo busca por meio de uma relação simbólica determinada imagem, para se mostrar e interagir socialmente. “As normas estabelecidas pelo ou pelos grupos aos quais pertence o indivíduo ou aos quais ele aspira pertencer tomam a forma de atributo de escolha” (KARSAKLIAN, 2009, p.76) desta aparência que é constituída principalmente do vestuário.

O ato de se vestir é uma forma de produzir e conseguir transmitir significados (GERALDI, 2002) e as roupas podendo ser pensadas como um significado, permitem que o usuário crie combinações dessas (BARNARD, 2003) no intuito de construir e transmitir significados diversos que são escolhidos pelo usuário ao se vestir no intuito de gerenciar sua aparência. “Gestão de aparência proporciona uma saída para a aproximação visual, tanto quanto possível do eu ideal.” (KAISER, 1998, p. 182, tradução nossa).⁴

O gerenciamento da aparência então é o processo pelo qual é possível observar, avaliar e escolher a forma pela qual a pessoa irá se mostrar para a sociedade, ou seja os significados e mensagens que serão transmitidos aos outros.

⁴“Appearance management affords an outlet for approximating visually, as closely as possible, one's ideal self.” (Kaiser, 1990, p.182)

Afinal, a roupa ao ser vestida consegue constituir uma imagem possível de leitura e compreensão de cada pessoa. “Ao escolher um tipo de construção para seu próprio corpo, o sujeito escolhe também uma forma de construir a sua identidade” (CASTILHO, 2009, p.118). Isso vai de encontro às observações de Goffman (1985) sobre as estratégias usadas para a manipulação de imagem e que estão próximas do mundo dos espetáculos teatrais e do comportamento de atores no palco, visto que é possível fingir o que não é diante da sociedade por meio das aparências (GOFFMAN, 1985). Porém não são apenas atores/atrizes que fazem uso deste recurso, as pessoas de modo geral também o utilizam (KAISER, 1998) mudando de aparência como uma forma de interação social, onde se busca adaptar-se da melhor forma a cada situação.

Essa identidade que pode ser construída podendo ser verdadeira ou falsa, já que é possível mostrar a imagem que a pessoa quiser e usar símbolos que podem divergir da sua personalidade. De forma consciente e inconsciente se pode transmitir aos outros significados falsos ou verdadeiros sobre nós mesmos, nossa personalidade e sobre o que gostamos e consumimos. Dessa forma, as pessoas usam do gerenciamento da aparência para manipular suas imagens e significados a serem comunicados como se pudessem desempenhar papéis e criar personagens (FISHER-MIRKIN, 2001)

O gerenciamento da aparência como meio de análise dos significados que as roupas possuem possibilitam a seu usuário a construção da imagem com os significados que deseja. Podendo-se dessa forma inferir que a roupa atua como um figurino de seu usuário, visto que as pessoas interpretam diferentes papéis na sociedade, como se tornassem personagens diferentes em cada momento e mostrassem no vestuário imagens e conceitos diferentes em momentos sociais diferentes e que as significam diante dos outros nesses momentos.

Em relação à criação de figurinos o figurinista é o responsável em trazer, por meio das peças de roupa e acessórios que o personagem irá usar, os significados deste ajudando o ator a completar o personagem e trazendo maior significação ao personagem durante a encenação. Assim, o figurino representa “a vestimenta final e suas aspirações, a pele com que vai enfrentar as expectativas do público” (MUNIZ, 2004, p.15.).

Para começar o processo de construção de um figurino é necessário estudo e pesquisa, sobre enredo e personagens, época em que a narrativa se passa, entendimento dos personagens de sua história e cada detalhe do psicológico do mesmo.

O figurino é fruto da interpretação do enredo a ser trabalhado. Após uma análise profunda de cada personagem é possível identificar a característica de cada uma, seus gostos, manias, sua personalidade. A roupa tem que traduzir essas descobertas para que o ator possa entrar na alma do personagem e consiga passar para o público. (CASTRO; COSTA, 2010, p.90).

A forma de trabalho do figurinista pode variar de acordo com o processo de criação e adaptação estilística que será feita no figurino. Este profissional deve sempre estar atento às etapas de produção que compõe a série, o filme, a novela etc. A princípio a ideia geral é definida pelo diretor, depois passada para as demais equipes de trabalho. O figurinista aparece pertencendo ao interior do grupo de trabalho, devendo trocar informações com diretor, cenógrafo e demais equipes que fazem parte da equipe de produção e buscar todas as informações pertinentes e necessárias para criar um figurino da melhor forma possível para evitar erros.

O figurinista deve fazer um figurino que dialogue com a história, com o personagem, com o cenário e com o ator que é a peça principal para que o figurino ganhe vida. Muniz (2004) afirma que o figurinista tem que atender às necessidades dos atores. Já que o figurino torna-se uma segunda pele e o que de fato é mais importante em um figurino é que ele consiga contribuir para a harmonia das várias linguagens cênicas.

O figurino tem que ser útil e exato em relação à enredo e personagem e isso faz com que se afirme a necessidade de pesquisar, estudar e se inteirar com outros grupos que fazem parte da produção e sobre esse processo de produção. Essas ações resultam no gerenciamento e manipulação de imagem do personagem que quando bem administradas permitem usar os significados das roupas para benefício da compreensão e interligação ente personagens e enredo, conseguindo ajudar o ator a se transformar em outra pessoa, o personagem da narrativa. Daí a importância do figurinista, pois cabe a ele fazer do figurino um dos elementos indispensáveis na construção de um personagem, visando sempre a importância que esse figurino irá ter para o ator, personagem e narrativa, fazer desse figurino ponto de comunicação e passível de interpretação diante o observador, visto que ele pode comunicar mais do que o próprio texto interpretado, contando e fazendo parte do que é o personagem e a própria narrativa.

O figurino contendo códigos e significados transmitindo mensagens e emoções ao expectador torna-se um meio de comunicação ente narrativa-ator-expectador. Conseguindo expressar valores simbólicos e expressivos importantes para que exista a compreensão da história em conjunto com outros elementos como cenário, objeto, luz e interpretação do próprio ator e sua interação com outros.

O figurino é mais que uma roupa, ele é parte intrínseca do personagem. Scholl, Del-Vechio e Wendt (2009) explicam como os signos comunicam os significados e ajudam a identificar o psicológico dos personagens, segundo os autores:

A roupa não é capaz de transmitir somente o conteúdo manifesto, mas sim aspectos latentes da personalidade da pessoa, inferidos de acordo com sua apresentação. Estes signos é que são responsáveis pelo adequado delineamento do perfil psicológico da personagem – se esta é arrogante, simplória, narcisista, agressiva, etc. (SCHOLL; DEL-VECHIO; WENDT, 2009, p.04).

Os figurinos trazem um sentido mais claro e uma função na caracterização de diferentes tipos de personagens. Integram e diferenciam, excluem ou acentuam comportamentos, conceitos e ideologias (ABRANTES, 2001). Mesmo com significados e símbolos o figurino não faz o personagem sozinho é necessário algo mais, o ator, que usa seu corpo para vesti-lo, é necessário que ele entre em cena para expor essas mensagens. É uma relação de interdependência entre figurino, ator e narrativa. E ator, corpo, gesto, interpretação e figurino enquanto símbolo e comunicação fazem parte do conjunto que são essenciais a uma narrativa.

Percebe-se a funcionalidade da transmissão de significados do figurino quando esse reforça diante do espectador que aquilo que está assistindo faz parte da realidade. É uma relação de visão do ator e personagem em uma relação de construção física. A caracterização faz com que o ator dê vida ao personagem diante da interpretação da cena. A roupa torna-se um tipo de suporte técnico que consegue situar a história e mostrar sentimentos, gostos, estilos por meio das cores, formas e também texturas usadas na configuração do figurino.

O figurino dá respaldo à história narrando-a como elemento comunicador; [...] marcando época dos eventos, o status, a profissão, a idade da personagem, sua personalidade, sua visão de mundo, ostentando características humanas essenciais e visando à comunicação com o público (BUSTAMANTE, 2008, p. 69).

O figurino de um personagem pode mudar de configuração e linguagem dentro de uma mesma história, esse artifício é usado como forma de transmitir mudanças psicológicas, de narrativa e de significação do personagem. Essa mudança do figurino para seguir a evolução dos personagens na trama é uma condensação do que se parece um paradoxo, algo que parece impossível que é “transformar sem perder a unidade” (ARRUDA; BALTAR, 2007, p.22). Ou seja, conseguir fazer com que o figurino do personagem mude, porém mantendo suas características principais, ou seja, deve-se manter uma unidade de ligação entre todos os figurinos que o personagem irá usar.

O conjunto que forma o figurino, ou seja, roupas, maquiagem, cabelo, acessórios fazem parte da estratégia de contar uma narrativa. De forma que conseguem mostrar ou delimitar o recorte do tempo onde é ambientada, referindo-se ao período histórico, ao ano, às horas, ou seja, consegue mostrar hora, data e local na narrativa. Costa (2002, p.39) diz que o figurino pode ser:

No modo sincrônico, figurino molda o ponto histórico em que a narrativa se insere. Um figurino realista resgata com exatidão e cuidado as vestimentas da época cujo o filme visa retratar; um figurino para-realista, enquanto insere o filme em determinado contexto histórico, procede a uma utilização que prevalece sobre a precisão, criando uma atmosfera menos real e mais manipulável, atemporal [...]

No modo diacrônico a passagem de tempo é mostrada com auxílio da troca de indumentária dos personagens [...] As roupas dos personagens, além disso, denotam a evolução do seu status social – de pretensos voadores eles passam a ases voadores, e passam a vestir como tal.

Além das formas descritas por Costa (2002) e Cordeiro (2009) é por meio das roupas do personagem e sua significação que o indivíduo irá conseguir entender conforme o contexto ali apresentado a ligação entre o personagem, o figurino e narrativa.

A força visual do figurino é o que melhor imprime tais marcas. Expressão individual, poder de atração, definição de idade e papel social são algumas das leituras que um figurino suscita em nós [...] assim como a indumentária e a moda o figurino não é simples ornamentação. Ele nos apresenta uma diversidade de linguagens cada qual com seu vocabulário e sua gramática. É um conjunto de sinais, em que uma peça de vestuário muitas vezes ocupa papel decisivo (ARRUDA; BALTAR, 2007, p.14).

Com essas afirmações fica claro que o figurino faz parte da narrativa e a conta a partir da roupa, por meio da configuração visual do personagem e atuação do ator que está em cena e conseguindo trazer sentido, simbologia ajudando na construção da cena, da narrativa e da estética da cena. Estética essa que faz parte essencial do projeto final do filme, série ou novela, é o que muitas vezes caracteriza uma obra ou um estilo cinematográfico e é isso que irá muitas vezes se tornar a principal característica de identificação da obra e de produtos que sejam relacionados a ela.

Podendo ser motivo de identificação ou de dissociação do espectador em relação à obra, sendo a estética usada que facilitará o telespectador nessa identificação de produtos que estejam relacionados à obra e dessa forma conseguindo impulsionar o consumo desses produtos pelo simples fato dos elementos que carrega, ou seja por toda carga simbólica que o figurino e personagem carregam.

3-Consumo da imagem pela cultura de massa

De forma direta ou indireta todas as pessoas consomem. Em um mundo onde informações, mensagens e significados estão presentes constantemente, as pessoas passam a não consumir mais apenas de forma direta, com a utilidade funcional da compra e sim por seu significado.

“O comportamento de consumo pode ser explicado pela necessidade de expressar significados mediante a posse de produtos que comunicam à sociedade como o individuo se percebe enquanto interagente com grupos sociais” (MIRANDA; MARCHETTI; PRADO, 1999, p.3). Afinal, as pessoas são o que consomem, os produtos que compram trazem em si mensagens e significados do que são e dessa forma podem ser considerados símbolos do “eu”. Assim as posses fazem parte do que a pessoa é ou do que deseja ser, então o

consumo pode ser tido como uma questão social, pois os consumidores se baseiam muitas vezes onde querem estar, ou seja, em determinados grupos sociais, situações ou locais específicos para consumirem.

Hoje muito do que se consome provém da cultura de massa, que utiliza da comunicação acelerada de imagens em sua maioria imagens idealizadas, para influenciar o consumo e a aceitação dessas imagens como ideais. A cultura de massa e as mídias fornecem produtos padronizados que tendem a satisfazer às inúmeras demandas do consumidor. E são essas mídias que se tornam meio de legitimação de gostos e referências, “a indústria cultural aspira a integração de seus consumidores, não apenas adapta seus produtos de consumo de massa, mas em larga medida, determina e administra o próprio consumo” (TRINCA, 2004, p.53).

Neste processo, o papel da mídia se revela como propagadora de um consumo que “promete” poder e pertencimento social, criando uma relação de valor, que se torna o produto final que chega às massas e irá incentivar a compra (HAMESTER; MAROAIS, 2011). Este consumo torna-se condição importante para inclusão no meio social ao qual a pessoa quer pertencer.

Essa venda e influência de imagens e produtos quando se usa a imagem de algumas personalidades do “star system”, servem para que o consumidor busque projetar concepções de sua identidade que sempre estão em constante evolução (CRANE, 2006).

O uso da imagem das “estrelas” influencia na forma que o consumidor age diante do consumo direto ou indireto. Por ter aquela imagem como forma de ideal que já foi legitimado pela mídia, o consumidor busca por aquela mesma imagem para se tornar o ideal também. Assim os produtos usados por essas “estrelas” como roupas, acessórios, imagem física (corpo), se tornam ideais e assim às pessoas passam a almejar aquela imagem também para si.

Consumir os mesmos produtos dos “deuses e deusas” midiáticos traz o sentimento de semelhança e integração, faz que se as pessoas se sintam também como “deuses e deusas” da atualidade, pelo fato de serem tidos como “superiores, aqueles que brilham pelo prestígio e pela posição que os decretos da moda conseguem propagar-se” (LIPOVETSKY, 1989, p.40). Porém esse fenômeno dura apenas um determinado tempo, até que novos “deuses e deusas” apareçam e os substitua.

As mídias fornecem e ajudam essa adoção de imagens dos “stars”, estimulam e ditam certos comportamentos fazendo com que o público compre essa representação de que o “star” é mais importante do que realmente é.

Figuras populares às celebridades atuam como displays das releituras, cuja divulgação é feita pelas mídias terciárias em escala global. É o caso de novidades usadas por personagens de filmes, novelas e

outras lideranças protagonizadas pelas mídias terciárias. Essas criaturas têm elementos de seu vestir copiados pela massa, os quais perdem seu valor à medida que aumenta o número de adotantes desses looks imitados (GARCIA; MIRANDA, 2010, p.43).

Essa afirmação dialoga com Lipovetsky (1989) onde fala que a cultura de massa impulsiona a adoção e paixão das estrelas e ídolos midiáticos, é quando em conjunto com a moda, o look ganha importância. Dessa forma começa a ser possível a réplica e reprodução do figurino usado, se tornando moda rapidamente e repassando para o público os significados ali inseridos.

Independente das pessoas buscarem ou não influências nas modas midiáticas essas são consumidas muitas vezes devido aos meios de comunicação que trazem esses ídolos a todo momento, reforçando sua imagem diante da sociedade e fazendo com que sejam largamente admirados, porém pela rapidez das informações, essa tendência logo se tornará obsoleta sendo substituída por outra, e assim por diante como um ciclo que não pára de se renovar e não deixa de influenciar o consumo.

“Nos tempos modernos, a vitrine mais conspícua para o consumo tem sido o cinema e a televisão”.“(LURIE, 1997, p.155). Dessa forma é evidente que grandes fenômenos midiáticos são grandes influenciadores do consumo, cada vez mais *blockbusters*, séries e novelas ganham as telas e o gosto do público tornando a busca por produtos que estejam ligados a essas séries, filmes e novelas cada vez mais constante.

4- Percurso metodológico e análise

O estudo aqui apresentado tem como partida o estudo e a análise de figurinos, devido a sua carga significativa para o meio comunicativo e visual no qual está inserido e tendo como objeto de estudo principal a personagem Daenerys Targaryen que faz parte do cast de personagens da série televisiva americana *Game of Thrones* transmitida pela emissora HBO. Esta personagem foi escolhida devido a sua importância dentro da narrativa da série.

Foram analisadas seis cenas dentre as cinco primeiras temporadas lançadas de *Game of Thrones* e que correspondem às cenas principais relacionadas aos momentos que transformaram, identificaram e afirmaram a importância da personagem Daenerys Targaryen para a narrativa.

Os figurinos foram analisados de forma a identificar por meio de sua configuração (forma, textura, cores, etc) como esses mudam com a evolução da personagem na narrativa, conseguindo mostrar a importância e a necessidade de pesquisa para a sua configuração. Buscou-se também identificar se o figurino consegue comunicar características e falar sobre a personagem, sua narrativa e evolução.

A princípio foi feito um estudo de imagem onde foi utilizado o protocolo de análise de cenas de filmes, elaborado por Bezerra e Miranda (2014). Esta metodologia consiste em três níveis de análise, a conotativa, a denotativa e a identificação do mito e em complemento uma análise das funções do figurino tidas para Cordeiro (2009) por meio de estudos das afirmações de Pedrosa (1999) como as principais funções básicas de um figurino dentro de uma narrativa.

Os três níveis de análise propostos por Bezerra e Miranda (2014), também chamados de atos, traz no primeiro nível ou ato 1, o denotativo, que pode ser tido como o nível mais básico do significado sendo uma descrição de figurino e da cena. Nesse nível busca-se descrever as ações, o gestual, o figurino do personagem como suas formas, cores, comprimento, volumes, os materiais usados para sua composição.

É dividido em sete partes: cores, onde se é descrito as cores usadas na composição do figurino. Material no qual é descrito os materiais usados na configuração do figurino, como o tipo de tecido usado e aviamentos. Composição que corresponde ao ponto em comum que compõe as peças do figurino como os acessórios. O gestual, forma em que o personagem age dentro da cena escolhida, seu gestual, posição e expressões usadas na cena. O plano que consiste na descrição onde a cena é ambientada, como cor, luz e textura e a organização da cena. Movimento pelo qual serão descritos os planos de cena e movimentos de câmera, o deslocamento da câmera dentro da cena em relação aos personagens e ao ambiente.

O nível 2, ou ato 2 é o nível conotativo, corresponde ao nível mais importante do significado é onde irá se buscar elementos que se relacionem e correspondam ao nível denotativo. Pode-se dizer que serão descritos os significados da análise denotativa de base, que será feita uma associação entre os elementos e o contexto encontrado na cena. Nesse nível é permitido analisar a utilização dos recursos simbólicos de acordo com as intenções narrativas da cena (BEZERRA; MIRANDA, 2014).

Sendo também dividido em partes, que se assemelham a princípio ao primeiro nível, porém, seu conteúdo como dito anteriormente será uma descrição simbólica dos elementos do primeiro nível da análise. Sendo a forma onde serão analisados os detalhes da construção da peça. Onde sua construção irá transmitir significados e valores específicos do personagem. Cores, onde é necessária uma percepção dentro do contexto da narrativa e do personagem e de que forma essa cor está sendo transmitida para a construção da significação do personagem, dessa forma podendo criar relações de significado entre cor e personagem. Material, onde busca-se uma relação de materiais e os valores, principalmente simbólicos que trazem, será geralmente relacionado a história social e econômica que está relacionado aos elementos utilizados, visto que os materiais utilizados conseguem transmitir história e valores de determinadas épocas. Composição é como a imagem é construída e coordenada o conjunto de forma, cor e materiais que iram valorizar a mensagem apresentada. O gestual onde é descrito o significado da postura, performance corporal e gestual

dos personagens em cena. Plano onde será descrito como os enquadramentos utilizados na cena e como os elementos reforçam ou quebram o discurso que até então é construído pelo personagem. O movimento que se relaciona as emoções e significados que possam ser transmitidos pelo deslocamento de câmera.

O terceiro e último nível, ou ato 3 é o mito. É aquele no qual se enfatizam os elementos que trazem significados para a construção da mensagem ali criada onde “são feitas alusões e a mitos contemporâneos, sobretudo nos campos do cinema e da moda” (BEZERRA; MIRANDA, 2014, p.219) e são esses elementos que irão causar efeitos de sentido sobre o público, o mito ele torna-se um símbolo de transcendência. É uma análise que se relaciona muito com as referências culturais de quem está interpretando os elementos encontrados. Cada pessoa traz em si uma carga sociocultural que irá definir sua interpretação e dessa forma os significados. Assim, o mito consegue se relacionar com a carga cultural e simbólica de quem o interpreta.

Em complemento para esse protocolo foi realizada análise concentrada nas funções básicas e principais de um figurino ditas por Pedrosa (1999) e destacadas por Cordeiro (2009) pela qual serão descritas as funções estéticas, semânticas, simbólicas, criação do imaginário e espaço temporal que o figurino carrega em sua configuração.

Na função estética será feita em análise em busca de encontrar elementos que consigam comunicar sobre o tema e a história que está sendo encenada, porém não apenas o figurino como também outros elementos, cenário, objetos cênicos e todos os elementos encontrados e que tenham um alto valor simbólico para a cena. Na função semântica será feita a busca por elementos que consigam apresentar as ideias e os sentimentos do próprio personagem na cena, de que forma o figurino consegue expressar ideias e sentimentos do personagem na cena. Na função simbólica será analisada a cena, com o objetivo principal de buscar elementos no figurino que tenham relação simbólica para a personagem. Essa simbologia se completa com a atuação do ator em cena e permite ao figurino ganhar significados diversos de acordo com o observador. “A simbologia se completa com a intenção e o gesto do ator no palco, que pode transformar um pedaço de papel numa espada, numa faca, ou em uma flor.” (CORDEIRO, 2009, p.18).

Na função “criação do imaginário” a busca consiste em identificar se o figurino usa de recursos de significados e códigos dos quais o espectador irá se apropriar para que possa decifrar a mensagem ali apresentada de acordo com sua bagagem cultural, ou seja, são elementos que poderão ter significados diversos de acordo com quem os observa. Na função espaço temporal a busca de elementos que consigam comunicar idade, tempo, parte do dia, condições atmosféricas e localização ou elementos que consigam retratar a narrativa e situações nas quais o personagem se encontra. Na função características psicológicas serão buscados elementos que consigam identificar as características psicológicas do personagem sendo elas

características permanentes ou temporárias deste durante a cena, isto sendo possível através de elementos como cores, texturas, acessórios e formatos que estejam na configuração do figurino.

Diante da implementação dessa análise percebeu-se uma evolução da personagem no decorrer das temporadas, desde sua primeira aparição na série até a quinta temporada. Tornou-se evidente essa transformação e crescimento da personagem dentro da trama e seu figurino foi se modificando diante das mudanças da sua narrativa. Sendo possível identificar seis fases da personagem, cada uma contando com seus significados, conseguindo apresentar a narrativa da personagem por meio de elementos do figurino e enriquecendo a imagem da personagem diante o público. As seis fases identificadas da personagem foram: (1) a Princesa, 2) o Renascimento – Mãe dos dragões, 3) a rainha dos Dragões, 4) a Líder; 5) a Mártir, e 6) a Protegida.

A princesa - Na primeira fase da personagem, esta é apresentada como frágil e manipulável. Os elementos utilizados no figurino deixam clara a posição da personagem naquele momento. Mostram uma fragilidade que se acentua com a interpretação dos atores em cena. O tecido fluido e solto ao corpo traz à personagem uma imagem leve, do mesmo modo que as formas do vestido que deixam as costas e ombros à mostra o que em conjunto com a cor rosa do tecido fazem a personagem ganhar feminilidade e inocência, acentuando a vulnerabilidade desta no momento. A prova disso é a forma pela qual Daenerys acata todas as ordens dadas pelo irmão na conversa. Sendo esse um dos momentos mais frágeis da personagem na série no qual a mesma é apresentada como completamente dependente e vulnerável às decisões alheias.

O Renascimento – Mãe dos dragões - o evento principal dentro da narrativa da personagem, sua maior mudança e ressignificação. Daenerys aparece em cena sem nenhum vestuário apenas com cinzas cobrindo seu corpo, mas devido a isso a carga de significados da situação vivida pela personagem se torna maior, sendo cada movimento importante e evidenciando o que ocorreu e os novos elementos que passam a ser inseridos na série, principalmente dentro da narrativa da personagem. Daenerys se empodera e ganha significação de força e poder no momento em que os dragões estão inseridos na cena trazendo um maior significado ao seu nascimento. Com poucos recursos de figurino conseguiu-se mostrar uma transição de significados para a personagem a colocando diante de uma nova realidade. Os dragões segurando e se apoiando em seu corpo transmitem uma relação de confiança com Daenerys.

O fato desse evento ter acontecido nas chamas da pira funerária do marido da personagem, depois de todo sofrimento que Daenerys passou com a perda do seu filho e por fim de seu marido, permite inferir que é uma forma da personagem pôr fim ao seu passado, é a busca por um novo recomeço. É o momento no qual ela que de certa forma deixa todo seu passado e renasce como legítima herdeira e mãe dos dragões.

A rainha dos Dragões – Nessa terceira fase o figurino da personagem é mais rico em detalhes e significados. Um dos detalhes mais perceptíveis está no uso dos materiais em tons de marrom que compõem o figurino. Sendo usado couro para fazer uma ligação da personagem com seu passado uma vez que este material é um dos mais usados na composição dos figurinos do povo Dothraki do qual a personagem Daenerys se tornou parte devido ao casamento com seu líder. A imagem de ser forte, traço que a personagem se apropriou e desenvolveu no decorrer da história, é transmitida para seu figurino, pelo uso do couro e de formas que serão a seguir descritas.

O novo figurino apresenta configurações mais justas que mostram as formas do corpo feminino, porém é um figurino que tem características masculinas. Uma das peças que compõe a parte superior do figurino se assemelha a uma armadura, essa sendo feita em couro o que traz à personagem uma imagem forte, algo que remete a uma cavaleira medieval, visto que a armadura é símbolo dos cavaleiros medievais que a usavam em batalhas e guerras e o couro que vem de origem animal, algo rústico quase selvagem, forte característica dos Dothraki.

Diferente da maioria das personagens femininas Daenerys mesmo sabendo de sua linhagem e nobreza, ao invés de se vestir de forma que remeta a sua posição tem em seu figurino elementos como dito anteriormente do vestuário masculino. Mesmo com o uso de algumas formas que remetam ao feminino o seu figurino conota uma força que é relacionada com peças masculinas.

A cena e o seu figurino conseguem falar sobre o seu passado, presente e possivelmente podem estar relacionados com o futuro de Daenerys. A ambientação, a transição entre as dimensões se relacionam com sua história. A sala do trono em Porto Real destruída aparentemente pelo fogo, elemento ao qual a personagem está diretamente ligada, todo o cenário coberto por neve o que pode se referir ao ditado nortenho de que o inverno está chegando, podendo a cena ser uma referência ao futuro que a personagem pode encontrar. Sendo evidenciado pelos movimentos de câmera da mesma forma que o sentimentalismo passado quando a personagem encontra seu marido e filho, nesse momento os materiais do seu figurino conseguem fazer uma maior relação entre ela o marido e dessa forma ao seu passado. A imagem de poder que é transmitida por suas atitudes e figurino é reforçada durante o final da cena, com o fogo dos dragões atuando como proteção para ela.

A Líder- Nessa fase aos poucos Daenerys vai assumindo mais poder, fazendo da sua conquista ao Trono de Ferro uma realidade cada vez mais possível. Neste contexto os planos ganham mais importância para a sua busca de poder, mostrando mais de sua personalidade em suas ações.

A partir desse momento os figurinos da personagem se tornam mais simples, com poucos elementos. O uso de azul e branco se torna uma constante, um duo que transmite leveza, mostrando uma imagem mais leve da personagem que se contrapõe a sua personalidade e suas ações. O figurino passa a trazer também uma imagem mais sóbria o que pode ser justificada pelo momento de decisões e planos, deixando-a com uma imagem mais séria devido ao conjunto de cores e formas mais simples que o figurino carrega.

Mais uma vez o figurino da personagem faz o uso de peças que seriam do vestuário masculino como a calça. E também o uso de capa que confere uma imagem de poder e superioridade pela forma que foi colocada sendo posta em maior volume em um dos seus ombros, sendo usada como adorno e não como forma de proteção.

As cenas de tomada de decisões da personagem no que diz respeito ao que fazer com a população dos territórios por ela conquistados mostram a seriedade da personagem diante de suas decisões, situações e busca pelo trono. Todas essas mudanças mostram um amadurecimento da personagem e um cuidado em suas ações dessa forma passa a ganhar uma imagem mais séria, de liderança e soberania.

A Mártir - A partir dessa fase a personagem ganha uma imagem mais séria que condiz com a situação pela qual está passando. Daenerys passa por um amadurecimento e crescimento e também mostra o momento mais sentimental e forte da personagem que é quando decide prender os dragões – seus filhos – por terem matado uma criança. A personagem nesse ponto ganha imagem mais própria de uma rainha, porém aparenta estar mais frágil do que havia se mostrado antes. Seu figurino evoca feminilidade e a fragilidade da personagem. Como rainha assumindo um trono passa a se vestir como tal, o uso de vestido traz à personagem uma imagem mais nobre, mesmo o figurino fazendo o uso de pouco volume e de formas mais simples.

Os padrões de azul e branco mais uma vez aparecem em seu figurino com uso de um tecido branco mais fino e fluido em conjunto com o gestual da personagem e conferem uma imagem leve e também frágil à mesma, explicado por ser um momento de tristeza para ela. Sacrificando o que mais ama, seus dragões, por um bem maior. Todo esse sentimentalismo é evidenciado pelos planos e movimentos de câmera que focam nos detalhes do que está acontecendo da mesma forma que a locação onde a cena se passa traz uma sensação de isolamento e abandono e esses elementos em conjunto com o figurino e a atuação que enfatizam os sentimentos da personagem.

A Protegida – É um momento difícil pelo qual o reinado de Daenerys está passando. Sua instabilidade devido a seus ideais não corresponderem à cultura do povo Meeren, o que pode fragilizar seu futuro como rainha e sua busca pela conquista de Porto Real.

A cor usada é algo que se destaca na configuração desse figurino. O vestido todo branco traz uma imagem leve à personagem, porém é uma cor que se relaciona à pacificação, remetendo de alguma forma que sua roupa possa significar algum tipo de protesto ou desgosto explícito à aquela situação onde se usa de violência e morte como forma de entretenimento. Mesmo sendo o vestido de cor branca o tecido usado é encorpado e mais pesado então não consegue acentuar a conotação de fragilidade. Mesmo com vestido ela usa uma calça em cor cinza por baixo, mais uma vez o figurino de Daenerys faz uso de peças do vestuário masculino. O vestido tem formas mais retas o tecido tem superfície lisa, mostrando uma imagem mais séria e mesmo que tenha se distanciado dos dragões carrega em seu pescoço um colar em formato de dragão o que mostra sua ligação com eles. Isso consegue fazer relação a toda sua trajetória com os dragões, conseguindo evocar o momento da primeira cena analisada onde o dragão recém-nascido se apoia em seu pescoço.

As mudanças entre os figurinos da personagem aparecem de alguma forma interligadas, com elementos que se repetem e se modificam no decorrer da série. Essas mudanças de figurino conseguem mostrar ao espectador as mudanças na narrativa e na personalidade da personagem sem perder a unidade de ligação entre elas.

É possível observar uma linha evolutiva da personagem por meio da configuração e dos detalhes encontrados. Fazendo um trajeto entre a fraca e manipulável até a forte e dominadora, a levando até o posto de rainha. A primeira cena analisada em comparação com as outras mostra o quanto a personagem se modificou durante a série. A partir de seu “renascimento” com os dragões ganha uma ressignificação. Existem elementos que são comumente utilizados na construção do figurino da personagem como a cor azul e branca. Que sempre trazem leveza à imagem de Daenerys e que contrasta com sua personalidade, assim mostrando uma imagem mais leve do que a que ela realmente tem. O mesmo vale para as imagens dos dragões, que além de terem uma relação direta com a sua linhagem familiar, sempre aparecem ao seu lado como uma forma de poder. Quando os dragões não estão presentes com a personagem, sua força é diminuída.

Os elementos em maioria que se repetem em seus figurinos, ou seja, a unidade de ligação entre os figurinos ditos por Arruda e Baltar (2007) são o que consegue trazer à personagem sua significação dentro da narrativa, que pode ser dividida em três aspectos principais que configuram a imagem da personagem que aqui foram divididos como: cor, forma e elementos externos ao figurino (Figura1).

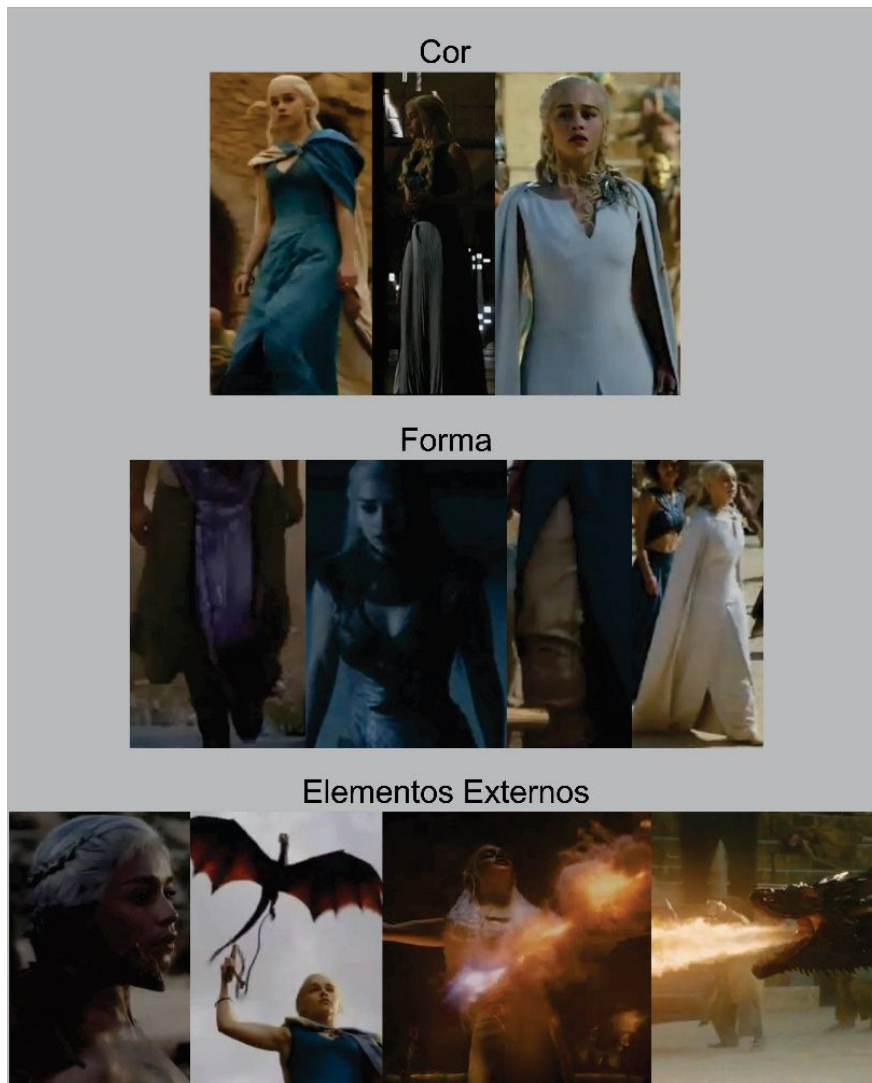


Figura 1 - Painel de elementos. Fonte: HBO.

Em relação à cor se vê claramente a repetição de cores nos figurinos, em sua maioria apenas das cores azul e branco. Além de serem mais usadas trazem uma imagem mais leve a personagem, contrastando com sua personalidade. Enquanto nas formas encontradas, no geral são formas que são mais simples e retas e que contribuem para a leveza das cores utilizadas.

As formas simples também trazem seriedade e simplicidade à personagem. Por outro lado, o uso de peças do vestuário masculino traz a personagem uma imagem diferente de outras personagens femininas da série. Reafirmam a força que Daenerys tem e sua personalidade. Devido ao significado que está ligado a imagem masculina como força, liberdade e superioridade dentro de uma sociedade medieval como a retratada na série mesmo que essa faça inserção de elementos do gênero fantástico. Pode-se afirmar isso visto que depois que a personagem assume o trono de Meeren, a partir da quarta temporada, seu figurino se modifica e passa a usar vestidos, mostrando uma imagem mais nobre e feminina. A roupa masculina que era usada como

forma de mostrar força e poder passa a não ser mais necessária, pois sua força agora está em seu posto de rainha.

Além do próprio figurino os elementos externos a ele que trazem toda significação e importância para a personagem estão extremamente ligados à narrativa da personagem como o fogo onde se deu o início dessa imagem de poder e força. Os dragões que são usados em quase todos os momentos mais importantes para Daenerys são os principais elementos significativos da personagem que reforçam toda sua história, sua personalidade e a imagem que o figurino traz. Ambos tanto o fogo quanto os dragões carregam essa imagem de poder, força e destruição e trazem todos esses sentidos à personagem.

E são esses elementos tão característicos da série que se tornam referência de inspiração, o que é comum já no meio midiático para influenciar o consumo. Todos os significados que a personagem traz de poder, força, também trazendo como marca sua personalidade, liberdade e independência, sendo uma mulher que toma suas próprias decisões, passam a ser relacionados aos elementos que constituem seu figurino, dessa forma quando usados como elementos estéticos de produtos passam também a eles todo esse valor simbólico que é encontrado na personagem. Pode-se dizer que a busca por esses produtos vai além do apenas ter um produto que se relacione com a série ou com a personagem, o consumo desses produtos passa a ser estritamente simbólico, é uma busca em trazer para si os significados da personagem.

São esses significados e simbologia que a personagem traz que usados pelos consumidores que iram reforçar o que o consumidor pensa de si. E são esses símbolos e o que eles significam dentro da sociedade que de acordo com Miranda, Marchetti e Prado (1999) impulsionam a compra de determinados produtos.

Torna-se então uma forma de se satisfazer e mostrar em meio a sociedade os significados que a personagem traz em si. A imagem de força e poder que Daenerys traz passam a ser um ideal a ser seguido. Usar dos elementos que a personagem carrega passa a ser uma forma de satisfazer sua relação com o seu autoconceito ideal, sendo então uma tentativa de mostrar a quem observa a forma que quer ser percebido então podendo também inserí-la em determinados grupos sociais. Isso de acordo com Garcia e Miranda (2010) é que explica os elementos que são usados para se assemelhar ou distinguir, inserir ou excluir de determinados grupos, além de que o indivíduo busca produzir sentido para interagir com outros, conseguindo se inserir automaticamente dentro de determinados grupos, por que o que as pessoas vestem consegue comunicar e antecipar a quem observa quem são. Dessa forma o autoconceito ideal, social e social ideal do consumidor será satisfeito.

Fazer o uso dos elementos do figurino de personagens na configuração do que as pessoas vestem, somado ao encontro dos significados que esses elementos trazem com o que as pessoas desejam mostrar, irá reforçar os

significados desses elementos. Assim os elementos que constituem o vestuário de uma pessoa e que foram adquiridos com inspiração na sua representação de um personagem passam a ser a característica do vestuário com maior valor simbólico, devido aos significados que já carregam por sua relação com o personagem que representam e em decorrência da carga emotiva e simbólica que o usuário deposita naquele elemento, como elemento significador do que ele é ou gostaria de ser.

5-Considerações finais

Perante o estudo realizado foi entendido que os símbolos que são escolhidos por meio da prática de gerenciamento aparência é o que faz as pessoas se significarem, trazendo sentido por meio do que usam. Sabendo que é possível mostrar à sociedade significados que são “enganosos” no sentido de idealizados, sendo personagens dentro de um cotidiano real. O mesmo gerenciamento de aparência é usado pelo figurinista para a construção de figurinos. Então é percebida a importância de um figurinista dentro dos meios midiáticos, tendo em vista que é esse profissional que irá trazer e constituir os significados dos personagens por meio do figurino. Podendo, influenciar e inspirar a criação de produtos com elementos de determinado personagem.

Diante da análise realizada sobre as cenas da série Game of Thrones confirma-se a funcionalidade do figurino da personagem Daenerys Targaryen, que além de conseguir usar elementos extremamente significativos para sua narrativa se tornam característicos da personagem. No seu figurino aparecem elementos que interligam a sua narrativa, o tema da série e sua personalidade conseguindo trazer a personagem uma simbologia e significados maiores nas cenas mais importantes de sua narrativa. Esses elementos que se repetem mesmo que os figurinos sejam diferentes fazem a linearidade de significados entre os elementos, como uma unidade de ligação entre a maioria de seus figurinos, dessa forma a personagem consegue manter certas características durante a série mesmo que exista mudança e que seus figurinos pareçam destoantes uns dos outros.

Daenerys contando com uma das jornadas mais significantes na série, exige que seu figurino seja adaptado para refletir as mudanças de narrativa da personagem. Essas mudanças que seu figurino traz a cada temporada são um reflexo da busca para Daenerys entender a si mesma e o lugar ao qual realmente pertence. Então se conclui que o figurino de Daenerys consegue ser uma narrativa não verbal da própria personagem dentro da série Game of Thrones. Sendo esses elementos encontrados na configuração do figurino que caracterizam e facilitam o reconhecimento da personagem dentro e fora da série.

Referências

- ABRANTES, Samuel. **Heróis e Bufões: o figurino encena**. Rio de Janeiro: Agora da Ilha, 2001.
- ARRUDA, Lilian; BALTAR, Mariana. **Entre tramas, rendas e fuxicos: o figurino na teledramaturgia da TV Globo**. São Paulo: Globo, 2007.
- BARNARD, Malcolm. **Moda e Comunicação**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.
- BEZERRA, Amilcar; MIRANDA, Ana Paula Celso de. Despindo Anna Karenina. *pragMATIZES – Revista Latino Americana de Estudos em Cultura*. Ano 4. No. 6. Semestral. 2014.
- BUSTAMANTE, Rita de Cássia. **Retalhos em cena: concebendo o figurino na televisão**. Dissertação de Mestrado em Moda, Arte e Cultura – São Paulo: Centro Universitário Senac, 2008.
- CASTILHO, Kathia. **Moda e Linguagem**. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2ª ed. rev. (reimpr.), 2009.
- CASTRO, Marta Sorelia Felix de; COSTA, Nara Célia Rolim. Figurino – O traje em cena. *Iara – Revista de Moda, Cultura e Arte*. V.3 No.1. São Paulo. 2010
- CORDEIRO, Gisele Aparecida. **A Comunicação Visual do Figurino Cênico no Teatro de Rua – Um Estudo de Caso no Processo de Criação Imagética do Grupo “Tá Na Rua”**. Trabalho de conclusão de curso em moda com habilitação em estilismo. Universidade de Santa Catarina. Florianópolis. 2009.
- COSTA, Francisco Araújo da. O figurino como elemento essencial da narrativa. *Famecos: Sessões do Imaginário*. Porto Alegre, n.8, p. 38-41, ago. 2002.
- CRANE, Diana. **A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas**. São Paulo: Senac. 2006.
- FISCHER-MIRKIN, Toby. **O Código do Vestir: Os Significados Ocultos da Roupas Feminina**. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.
- GARCIA, Carol; MIRANDA, Ana Paula Celso de. **Moda é Comunicação: experiências, memórias evínculos**. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2ª ed. Ver. (reimpr.) 2010
- GERALDI, Maria Carolina Garcia. **Moda e Identidade no Cenário Contemporâneo Brasileiro: uma análise semiótica das coleções de Ronaldo Fraga**. 2002. **Dissertação** de Mestrado em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. 2002.

GOFFMAN, Erving. **A apresentação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis. Vozes, 1985.

HAMESTER, Morgana; MORAIS, Ana Luiza Coiro. Somos todos convidados – Análise cultural do processo de inserção no círculo da moda em O Diabo Veste Prada. **Iara – Revista de Moda, Cultura e Arte**. V.4 No.1. São Paulo. 2011.

KAISER, Susan. **The Social Psychology of Clothing: symbolic appearances in context**. New York: Fairchild Publications, 2^a ed., 1998

KARSAKLIAN, Eliane. **Comportamento do Consumidor**. 2. Ed. 4.reimpr. São Paulo: Atlas, 2009

LIPOVETSKY, Gillis. **O império do efêmero: a moda e o seu destino na sociedade moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

LURIE, ALISON. **A linguagem das roupas**. Rio de Janeiro: Rocco 1997.

MIRANDA, Ana Paula; MARCHETTI, Renato; PRADO, Paulo. **Moda e autoconceito: Produtos como símbolos do Eu**. Foz do Iguaçu/PR: ENANPAD XXIII, 1999.

MUNIZ, Rosane. **Vestindo os nus: O Figurino em Cena**. São Paulo: Editora Senac, 2004

SCHOLL, Raphael Castanheira; DEL-VECHIO, Roberta; WENDT, Guilherme Welter. **Figurino e Moda: Intersecções entre criação e comunicação**. Intercon – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. Blumenau. 2009.

TRINCA, Tatiane Pacanaro. **Moda e indumentária cultural. Uma relação concisa**. Revista de iniciação científica da FFC, 4, 48- 58. 2004.